


ZOMBIEWORLD

EVOLUTION







*“Mi madre una vez me dijo que, algún día, sería bueno para algo.
¿Quién hubiese pensado que sería matando zombies? Probablemente nadie.”*
- Bienvenidos a Zombieland -

PRÓLOGO

Zombieworld nace en el 2009 como una apuesta. Una de esas frases muy andaluza de... “No hay huevos”. Pues ahí.

Hablando un día con mi amigo Ale de la temática zombi, observamos que había muy poco sobre wargames de este tipo y debería haber más de una temática tan amplia y maravillosa. Ale, sabiendo cómo arengarme, me dijo que a ver si era capaz de hacer algún juego o algo por el estilo con esta temática. Yo le dije que sería capaz de hacerlo, si me lo porponía podía sacar algo decente. Y ahí vino la frase, y por su puesto, me lancé al proyecto.

Fueron días de investigación, plasmar reglas en el papel, probar las mecánicas en mesa,... pero comenzaba a dar sus frutos este esfuerzo, tomaba forma. Decidimos hacer algo libiano y fácil para echar nuestros ratos de juegos en el club de “La Última Alianza”, donde nos reuníamos para jugar. Y así fue, tuvimos un pequeño borrador que funcionaba muy bien.

Pero claro, yo quería que las partidas se pareciesen a las películas y novelas que yo veía y leía, algo que trasladara al jugador a dichas películas y libros. Que sus protagonistas se convirtieran en una realidad ficticia trepidante y exitante, donde no supieras cómo los zombies y supervivientes iban a acabar el argumento o el capítulo que estabas observando.

Con el paso de los años, fui cambiando mecánicas, incluyendo más reglas e incluyendo un abanico de posibilidades para que el jugador tuviera todo lo que pudiera imaginar en este reglamento. Mi idea era poder publicarlos en papel, un sueño del que veía muy lejano, pero un sueño.

Todo quedo truncado cuando surgió el boom de la temática zombi. Por doquier eran películas y series, juegos de mesa de grandes compañías y wargames de empresas de figuras. Un mercado, en que mi pequeño bebé no tendría ninguna posibilidad.

No desistí, aunque sí es verdad que tuve mucho tiempo abandonado el proyecto con una sensación de desánimo. Trabajaba a veces en ellos pero con poca ilusión. Además, empezaron a surgir nuevos proyectos de juegos y colaboraciones con otras empresas del mundillo, lo que hizo que le echara poco tiempo a Zombieworld.

Pero con el paso del tiempo, decidí retomarlo. Era mi bebé, ahora ya un adolescente, ¿por qué lo voy a abandonar? ¿Y que pasa si hay otros? Saqué una versión algo más completa en descarga gratuita, la cual parece que gustó, y mucho. Gente me escribió de toda España, incluso de Sudamérica, felicitándome y diciéndome que jugaban y era muy divertido.

Esa inyección de moral me hizo hacer el reglamento definitivo, Zombiworld Evolution. Más reglas, más opciones, más mecánicas,... un reglamento creo que completo y trepidante. La evolución de un bebé, que ha pasado por la pubertad, y ahora os lo presento como un adulto. Espero que lo disfrutéis.

Javi Imperio
Imperio Wargames

INDICE DE CONTENIDO

- 1.0 Presentación
- 2.0 ¿Qué necesitaremos?
- 3.0 Los habitantes del mañana
 - 3.1 Supervivientes
 - 3.1.1 Los Supervivientes Natos
 - 3.1.2 Los Supervivientes Experimentados
 - 3.1.3 Los Supervivientes Comunes
 - 3.3 Perros
 - 3.4 Zombis
 - 3.4.1 Zombis Común
- 4.0 Ficha de Superviviente
- 5.0 Marcadores
 - 5.1 Marcadores de Disparo
 - 5.1.1 Marcador de BANG
 - 5.1.2 Marcador de Descargada
 - 5.2 Marcadores de Registrado
 - 5.3 Marcadores de abierto
 - 5.4 Otros marcadores
- 6.0 Equipo para Supervivientes
 - 6.1 Armas de fuego
 - 6.2 Armas de mano
 - 6.3 Objetos
- 7.0 Cualidades
 - 7.1 Virtudes
 - 7.2 Defectos
- 8.0 Coste de puntos del equipo
- 9.0 Vehículos
 - 9.1 Subir y bajar de un vehículo
 - 9.2 Capacidad del vehículo
 - 9.3 ¿Funcionará?
 - 9.4 Movimiento de los vehículos
 - 9.5 Atropellar
 - 9.5.1 Mamotreto
 - 9.5.2 Chocar contra otro vehículo
 - 9.6 Recuperar un vehículo fuera de control
 - 9.7 Disparar desde un vehículo
 - 9.8 Recibir disparos en un vehículo
 - 9.9 Vehículos propios
 - 9.10 Registrar un vehículo
 - 9.11 Tipos de vehículos
- 10.0 Desarrollo de la partida
 - 10.1 Despliegue
 - 10.2 Secuencia de juego
 - 10.3 Chequeos de destreza
- 11.0 Movimiento
 - 11.1 Coherencia
 - 11.2 Terrenos
 - 11.3 Esprintar
 - 11.4 Saltar
 - 11.5 Atrincherarse
 - 11.6 Movimiento de los zombis
- 12.0 Acciones
- 13.0 Acciones con Armas
 - 13.1 Múltiples armas
 - 13.2 Cambio de armas
 - 13.3 Intercambiar equipo con otros supervivientes
 - 13.4 Recoger equipo del suelo
- 14.0 Combate
 - 14.1 Disparos
 - 14.1.1 Modificadores a la tirada
 - 14.1.2 Sin munición o Encasquillada
 - 14.1.3 Línea de visión
 - 14.1.4 A bocajarro
 - 14.2 Combate cuerpo a cuerpo
 - 14.2.1 Combates múltiples CaC
 - 14.2.2 Destrarse de un combate
- 15.0 Reacciones
 - 15.1 Tabla de reacción ante una carga
 - 15.2 Tabla de reacción para cargar
 - 15.3 Tabla de reacción al ser tiroteados
 - 15.4 Huir
 - 15.5 Perdida de un arma al huir
 - 15.6 A cubierto
- 16.0 Registrando edificios
 - 16.1 Entrando en edificios y vehículos
 - 16.1.1 Encuentro con zombis en edificios
 - 16.1.2 No hay nadie
 - 16.1.3 Encuentros con otros supervivientes
 - 16.2 Registrando la zona
- 17.0 Bajas de supervivientes en las bandas
- 18.0 Generando zombis
- 19.0 Las bandas
 - 19.1 Organización de la banda
 - 19.2 Tipos de banda: Únicas y Mixtas
 - 19.2.1 Bandas Únicas
 - 19.2.2 Bandas Mixtas
- 20.0 Escenarios
 - 20.1 Reglas de la casa
 - 20.2 Reglas Especiales
 - 20.2.1 Alianzas verbales
 - 20.2.2 Meteorología y Franja Horaria
 - 20.2.3 Visibilidad dentro de los edificios
 - 20.2.4 Farolas
 - 20.2.5 Recompensas del Atrezzo
 - 20.2.6 Edificios concretos
 - 20.3 Colocando la Escenografía
 - 20.4 Tipos de Escenarios
 - 20.5 Puntos de Gloria
- 21.0 Modo Individual de Juego
- 22.0 Campañas
- 23.0 Créditos

1.0 PRESENTACIÓN

Zombieworld es un wargame de miniaturas que trata sobre la vida real en un mundo irreal dominado por zombis y donde la raza humana es una especie en peligro de extinción.

En cuanto al sistema de juego, es una combinación de juegos tanto tipo wargame de estrategia como juegos de mesa y tablero, tomando de ellos mecánicas para encajarlas entre sí y de ese modo obtener un sistema de juego entretenido para los participantes.

Zombieworld se puede jugar en solitario, tanto en modo cooperativo con todos los jugadores del mismo bando, como en modo confrontación con todos contra todos. Los zombis son controlados por el propio juego y tú simplemente te preocupas de salvar el pellejo.

Zombieworld puede jugarse 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, intentando que las partidas sean lo más realistas posibles y que nunca se sepa lo que te deparará el futuro.

2.0 ¿QUÉ NECESITAREMOS?

Para nuestras partidas debemos preparar una serie de material variado dependiendo del escenario que vayamos a jugar. Pero lo básico son los siguientes materiales:

- * Miniaturas: serán las figuras que participan en la partida, pudiendo ser supervivientes y zombis.
- * Superficie de Juego: puede ser una mesa, un tapete de tela, un tablero,... cualquier superficie con las medidas necesarias según la partida que se vaya a jugar.
- * Dados: para las partidas harán falta diferentes dados: dados de 6 caras (D6), dados de diez caras (D10) y un dado de Dispersión (un dado con flechas en las caras del dado y un punto de mira en uno de ellos), aunque este último puede ser omitido si se usa otro objeto que indique al azar la dirección. En caso de no tener un dado de Dispersión, se podrá usar uno de los D10, siendo la dirección en la que se muevan los zombis donde marque el vértice superior.
- * Fichas de Supervivientes: por cada superviviente que participe en la partida tiene que tener su propia Ficha de Superviviente para llevar un control del mismo.
- * Cinta Métrica: se necesita un metro para medir las distancias durante las partidas.
- * Elementos de Escenografía: pueden ser edificios, campos de cultivos, pequeños objetos de mobiliario o atrezzo, vehículos... Puede ser colocado según se estipule en el escenario o colocado al azar como explicaremos más adelante.

3.0 LOS HABITANTES DEL MAÑANA

En un mundo post-apocalíptico, lo más normal es encontrar a supervivientes y a zombis, pero dentro de esas dos categorías podemos encontrar variantes de distinto tipo. Aunque en Zombieworld, también nos podemos topar con gente hostil que, aunque no sean zombis, te pondrán difícil la existencia ya que tú eres la principal amenaza.

3.1 LOS SUPERVIVIENTES

Los Supervivientes son aquellos humanos todavía no infectados. Las bandas están compuestas por dichos humanos (y perros), existiendo tres tipos distintos: Natos, Experimentados y Comunes. Según el tipo de superviviente, tienen una serie de beneficios que afectan a su comportamiento ante las distintas situaciones:

3.1.1 LOS SUPERVIVIENTES NATOS

Los Supervivientes Natos son los líderes, las estrellas del juego, personajes con muchos zombis aniquilados a sus espaldas, no pierden la calma y conservan la sangre fría.

*Los personajes Natos no tienen que hacer tiradas de reacción cuando son cargados, ni cuando ellos son los que quieren cargar, ni cuando son presa de tiroteos a cargo de supervivientes hostiles.

3.1.2 LOS SUPERVIVIENTES EXPERTOS

Los supervivientes Expertos son los segundos al mando, con bastantes días sobrevividos y conocen bien las costumbres de los zombis. En caso de que el jefe de la banda muera, son ellos los siguientes en la cadena de mando de una banda.

*Los personajes Expertos pueden repetir la primera tirada fallada en tiradas de reacción cuando cargan contra ellos, ellos quieren cargar o cuando son sorprendidos por el fuego de supervivientes hostiles.

3.1.3 LOS SUPERVIVIENTES COMUNES

Los supervivientes comunes que puedes encontrar por las calles intentando sobrevivir son de tres tipos: Curtidos, Novatos y Asustados.

Los supervivientes Curtidos empiezan a adaptarse poco a poco al apocalipsis zombi, aunque aun no están del todo preparados para afrontar los retos que encuentran en su camino.

Los supervivientes Novatos y Asustados tienen que estar continuamente haciendo tiradas de reacción ante diversas circunstancias ya que son más asustadizos y con menos fortaleza mental de cara a enfrentarse a los problemas. Los pobres suelen morir como moscas y nunca podrán ser el jefe de la banda.

*Los supervivientes Comunes siempre deben chequear en las distintas reacciones que se presentan en la partida. Si empiezan el turno activo a 10 cm del Líder de la banda, pueden usar el valor de Destreza de este en todos los chequeos.

3.1.4 PERROS

Los perros son animales impulsivos y están siempre alerta de todo lo que ocurre a su alrededor, avisando a su dueño de los posibles peligros. Por eso, si incluyes un perro en tu banda o acompaña a tu superviviente (ya sea adquirido al principio de la partida o lo encuentras durante la misma), aumentará el alcance de tus armas en 10 cm. Los perros tienen 2 heridas en su perfil. El perro se moverá libremente pero no podrá realizar acciones.

Si un perro se encuentra a distancia de carga de un zombi o superviviente hostil, deberás realizar un chequeo de Destreza, pudiendo utilizar el atributo de la miniatura de tu banda que elijas a 10cm o menos del perro. Si lo superas, el perro actuará con normalidad, pero si lo fallas, el perro cargará al zombi o superviviente hostil de la forma habitual. En caso de que el perro no haga ninguna herida, podrá destrabarse realizando un Chequeo de Destreza. Si no se supera el chequeo, atacará de nuevo en el siguiente turno, y así sucesivamente. Si un perro muere a manos de un zombi, este se convertirá en uno de ellos como tipo Corredor, tal y como se describe más adelante (Punto 12.1). Los perros no podrán coger objetivos, equipo, ni armas en los escenarios.

3.2 LOS ZOMBIS

Los zombis tienen tres números de habilidades que representan lo mismo que los oponentes humanos. De izquierda a derecha: Destreza, Movimiento y Dados de Combate cuerpo a cuerpo. Los zombis no pueden portar armas... por ahora; y tampoco harán nunca tiradas de reacción ante cualquier tipo de evento. Por ahora, solo veremos un tipo de zombi, el más común.

3.2.1 LOS ZOMBIS CAMINANTES

Los zombis Caminantes son los normales, los de toda la vida, lentos y torpes. Son los más numerosos en las partidas de Zombieworld. Estos son sus atributos:

* 3 - 10 - 1 (Destreza - Movimiento - Heridas)

4.0 FICHA DE SUPERVIVIENTE

Cada superviviente debe tener su propia ficha, en la cual se deberá rellenar algunos apartados en blanco para tener todos los datos y características del personaje a mano. Vamos a ver cada uno de los distintos campos y explicarlos:

* **Nombre:** es el nombre, apodo o número asignado al superviviente para diferenciarlos entre sí o darle más carisma.

* **Banda:** indica al tipo de banda al que pertenece u oficio que llevaba a cabo antes del apocalipsis. Esto le dará una serie de beneficios.

* **Atributos:** En la parte de la ficha donde con el apartado de atributos, pondrás unos valores numéricos distintos. Los valores de la izquierda indican los atributos de un superviviente Sano y los de la derecha los de uno Herido. De izquierda a derecha indican lo siguiente:

* **Destreza:** Es un número que expresa la capacidad general del personaje para luchar y enfrentarse a las adversidades, teniendo en cuenta su entrenamiento, experiencia, moral y motivación. Cuanta más alta, mejor.

* **Movimiento:** Es la distancia que puede recorrer y la velocidad del personaje a la hora de desplazarse en centímetros.

* **Dados de Combate:** Es el número de dados de 6 caras (D6) que el personaje usará en combates, tanto cuerpo a cuerpo como en disparos.

* **Rango:** es el grado de veteranía y experiencia del superviviente que hemos visto antes. Dependiendo de su rango tiene unas características y unos atributos.

* **Habilidad:** es la regla especial que puede tener un superviviente debido a la rutina diaria o a lo que se dedicaba en su vida antes de la catástrofe.

* **Puntos:** son el coste en puntos del personaje contando con los objetos, armas, cualidades y vehículo que tengan asignado.

* **Heridas:** son los recuadros que debes marcar cuando el superviviente sufra una herida. Cuando se marca el recuadro número 2 que indica la palabra "Grave", los atributos del superviviente cambiarán a los de Herido. Cuando se marca el cuarto recuadro con el icono de la calavera con las tías, es que el personaje queda fuera de combate y debe retirarse de la partida.

* **Cualidades:** son rasgos tanto beneficiosos como perjudiciales que puedes darle a tus supervivientes que condicionarán algunas lances del juego.

* **Armas:** son los recuadros en los que deberás colocar cualquier arma que porte el superviviente. Hay dos cuadros con diferente inscripción: "Mano", que es el arma que lleva equipada el superviviente y por lo tanto la que usará; y "Mochila", que es una segunda arma que lleva guardada y podrá cambiar a la mano. En algunas ocasiones podrá ocurrir que aunque esté en el recuadro de "Mochila", por las reglas de algunas armas, constará como que está en la mano.

* **Objetos:** son los recuadros en los que deberás colocar cualquier tipo de Objetos que porte el superviviente. Puedes llevar un máximo de 2 objetos.

* **Elementos:** son los recuadros en los que deberás colocar cualquier equipo o incluso personas en los escenarios donde debas buscar y encontrarlos algo concreto. Puede darse el caso de que algunos elementos ocupen dos casillas.

NOMBRE		BANDA	
ATRIBUTOS		RANGO	
HABILIDAD		PUNTOS	
HERIDAS	CUALIDADES		
1	2 Grave	3	Icono de calavera con tías
ARMAS	OBJETOS	ELEMENTOS	
Mano	Mochila		

5.0 MARCADORES

En Zombieworld se usan indicadores de distintos estados que denominaremos Marcadores, los cuales pueden ser los siguientes:

5.1 MARCADORES DE DISPARO

Existen dos tipos de marcadores de disparo que afectan al uso de las armas de fuego: BANG y Descargada. Vamos a verlos por separado:

5.1.1 MARCADOR DE BANG

Hay armas que llaman la atención de los zombis por su ruido al usarlas, haciendo que se acerquen al lugar donde creen que puede haber carne fresca. Ese ruido genera un marcador llamado BANG. Veremos cómo se usan a continuación:

*Cada vez que un superviviente use un arma u objeto que provoque BANG, se coloca un marcador con el número de BANG estipulados bajo la miniatura u objeto en cuestión.

*El marcador de BANG no se podrá mover bajo ningún concepto, aunque la fuente del ruido se desplace.

*Se tiran tantos dados (D6) como números de BANG. Con resultados de 4+, son zombis generados que se colocarán a 40 cm del marcador de BANG en la dirección que marque el dado de dispersión (un dado con una flecha) al final de cada turno de jugador.

5.1.2 MARCADOR DE DESCARGADA

En ocasiones, las armas se quedan encasquilladas o sin munición, no pudiendo usar dicha arma hasta que se recargue. Mientras tanto, el arma se señala con el marcador en la casilla del arma de su ficha correspondiente (o junto al superviviente), que pasará a estar Descargada. Habrá que gastar una acción de Recarga en el siguiente turno del superviviente, a no ser que tengas un objeto que la recargue automáticamente, como la Munición.

5.2 MARCADORES DE ABIERTO

Se coloca un marcador de Abierto en un edificio, planta o vehículo después de que se haya entrado en él y se hayan generado los zombis correspondientes (en caso de haberlos). Cuando un marcador de Abierto es colocado, el edificio, planta o vehículo permanece así para el resto de la partida. Entrar en un edificio, planta o vehículo Abierto no genera zombis de nuevo.

5.3 MARCADORES DE REGISTRADO

Se coloca un marcador de Registrado en un edificio, planta, vehículo o atrezzo que haya sido rebuscado. El edificio, planta, vehículo o atrezzo no puede volver a ser registrado en lo que queda de partida, a no ser que se indique lo contrario.

5.4 MARCADORES DE ARMAS Y OBJETOS

Las armas u objetos a veces son soltados por distintas situaciones que encontrarás en las partidas, teniendo que representar los equipos que se dejan en su lugar con marcadores concretos.

5.5 OTROS MARCADORES

A parte de los otros marcadores citados, también usaremos los de Atrincherado, Huyendo y Averiado, los cuales iremos viendo sus características conforme avanzamos en la lectura del reglamento. Incluso podéis usar algunos más adicionales que os faciliten el desarrollo de la partida si lo véis conveniente.

6.0 EQUIPO PARA SUPERVIVIENTES

Los supervivientes pueden llevar o encontrar Armas de Fuego, Armas de Mano u Objetos que les vendrán bien para no ser la merienda de los zombis. Vamos a ver el equipo:

6.1 ARMAS DE FUEGO

Los atributos de las armas de fuego muestran tres números. El primero indica el alcance del arma en centímetros, el segundo indica el número de dados de disparo que usa el arma al atacar, y el tercero, es el coste en puntos del arma. Ej.: Pistola 15-1 a 2-2.

A la hora de determinar el alcance se mide desde la base de la miniatura que dispara hasta la base del objetivo. Recuerda que se tira un dado por cada disparo que se realice. A continuación vamos a ver las distintas armas de fuego que puedes usar en Zombieworld y sus características:

- * **Ametralladora:** El tirador puede elegir efectuar de 3 a 6 disparos. Provoca BANG.
- * **Ballesta:** Cuando disparas una ballesta, no provoca BANG. Solo puede efectuar 1 disparo por ronda.
- * **Escopeta:** El tirador lanza 2 dados. Provoca BANG.
- * **Escopeta de Dos Cañones:** El tirador lanza 3 dados. Provoca BANG.
- * **Granada:** Lanzar una granada cuenta como una acción, igual que si disparásemos otra arma de disparo cualquiera, pero estas no hace falta que se lleven equipadas en la mano, pueden ir en la mochila y cogerla para lanzarla no es una acción. Cuando se lanza, donde la granada cae se coloca una plantilla de 8 cm de diámetro, quedando impactados todas (supervivientes o zombis) las miniaturas que están debajo aunque sea parcialmente. Se tira un dado por cada blanco impactado y se le suma la Destreza más un modificador de +2 al resultado, como si disparases de la forma habitual. Provoca 3 BANG, que se coloca donde estalla, es decir, el punto donde cae y no donde está el superviviente.

***Lanzagranadas:** Cuando se dispara una lanzagranadas, donde cae el proyectil se coloca una plantilla de 8 cm. de diámetro, quedando impactados todas las miniaturas que están debajo aunque sea parcialmente. Se tira un dado por cada blanco impactado y se le suma la Destreza más un modificador de +2 al resultado, como si disparases de la forma habitual. Provoca 3 BANG donde cae el proyectil y no desde donde se lanza.

***Pistola/Revolver:** La pistola o revolver es la única arma que se permite combinar con otra pistola o revolver, arma blanca, puño americano o arma contundente, contando como si estuvieran las dos en mano y pudiendo usar ambas. Si te equipas con dos armas en las manos no podrás llevar nada en la mochila. Provoca BANG.

***Rifle de Asalto:** Cuando se dispara un rifle de asalto, el tirador puede elegir efectuar 1, 2 o 3 disparos. Provoca BANG.

***Rifle de Cazador:** El rifle de cazador es el arma con más alcance del juego. El tirador puede elegir efectuar 1, o 2. Provoca BANG.

***Subfusil (SMG):** El tirador puede elegir efectuar 2, 3 ó 4 disparos. Provoca BANG.

Al disparar, cada vez que se obtenga un resultado de 1 en 1D6 o dos resultados de 1 en 2D6 o más, el arma se ha encasquillado o descargado, marcándose como Descargada y habrá que recargarla para volver a usarla.

6.2 ARMAS DE MANO

Las armas de mano son muy variopintas. Algunas pueden ser simples armas improvisadas pero perfectas para reventar cráneos, y otras son armas especializadas y creadas para ello. Las armas de mano solo se pueden usar en combate cuerpo a cuerpo. Vamos a ver qué armas puedes empuñar:

***Armas Blancas:** Un cuchillo, un machete o similar, son magníficos para seccionar cuellos. Con un arma blanca puedes repetir 1 dado en la tirada para herir.

***Arma Contundente:** Un arma contundente puede ser un palo, una barra de hierro, un martillo, etc. Con un objeto contundente sumas un +1 al resultado de los dados en combate.

***Arma Cortante (largo):** Un arma cortante puede ser un hacha, una katana, etc. Es perfecto para rebanar cuellos de un solo tajo. Un objeto cortante otorga 1 dado adicional al portador en cuerpo a cuerpo y +1 al resultado de los dados en combate.

***Bate de Béisbol:** El objeto preferido para matar zombis por antonomasia, ¡quién no ha soñado eso! Un Bate te otorga 1 dado adicional al portador en combate cuerpo a cuerpo.

***Motosierra:** Es estupenda para acabar con unos cuantos zombis a la vez. La motosierra te otorga 2 dados adicionales cuerpo a cuerpo y +2 al resultado de los dados en combate. Provoca BANG, y se colocará un marcador de 4 BANG.

***Puñetazos:** A veces tendrás que liarte a puñetazos (porque puedes perder tus armas). El luchar a puñetazos te resta 1 dado en combate cuerpo a cuerpo. No se podrá reducir nunca a 0.

***Puño Americano o similar:** Puedes tener un poco de ayuda si tienes que pelear usando tus propias manos. El luchar con un puño americano o similar no modifica tu tirada, lanzando los dados que indica tu perfil.

Algunas armas cuerpo a cuerpo pueden combinarse entre sí contando como si estuvieran las dos en mano y pudiendo usar ambas. Puedes usar un arma sola con sus beneficios habituales y la otra le otorgará 1 dado adicional en combate. Las armas que se pueden combinar entre sí son: Armas Blancas, Armas Contundentes, Puños Americanos o similar.

6.3 OBJETOS

Puedes encontrar muchos objetos varipintos que te ayudaran a la labor de sobrevivir en este mundo apocalíptico. Algunos son objetos cotidianos, otros no tantos aunque muy útiles en los tiempos que corren. Échale un ojo a los siguientes:

***Alimento Envasado:** Usar y consumir un alimento envasado constituye una acción. El alimento envasado lo puede usar el superviviente que lo lleva sobre sí mismo o sobre un superviviente peana con peana con el portador. Al consumirlo cura una Herida automáticamente y después es descartado.

***Bicicleta:** Las miniaturas equipadas con Bicicleta pueden sumar 10 cm. a su movimiento en Terreno Abierto. Si mueven por cualquier otro tipo de terreno deben bajarse del objeto y continuarán a pie, donde se desplazarán los centímetros habituales con los penalizadores pertinentes. Pueden esprintar de la forma habitual. Los supervivientes pueden elegir bajarse o subirse del objeto teniendo un gasto de 5 cm de penalización para realizarlo; eso sí, la Bicicleta se quedará en el lugar colocando un marcador de la misma o moverse con ella tendrá un penalizador de -3cm al movimiento.

***Bocina:** Usar la Bocina constituye una acción. Cuando un superviviente usa la bocina, en el momento que sea el turno de los zombis y se muevan, todos lo harán hacia el superviviente que lo hizo, independientemente o no que los zombis tengan línea de visión hacia la miniatura.

***Botiquín:** Usar el botiquín constituye una acción. El botiquín lo puede usar el superviviente sobre sí mismo o sobre un superviviente peana con peana del portador. El botiquín cura una Herida automáticamente. Después de 2 usos se descarta.

***Caja de Munición:** En caso de que te quedes sin munición, podrás recargar tu arma sin considerarse acción en cualquier momento del turno. Una vez usado el marcador, se retira del juego.

***Chaleco:** Si el superviviente tiene el chaleco en una de sus casillas de Objetos, se considera que lo lleva equipado. Los supervivientes de otras bandas o zombis que intenten herir al superviviente que lleve chaleco, tienen un penalizador de -1 en la tirada en combate.

***Disfraz:** Puede ser un disfraz ortero, friki o como te guste. Si el superviviente tiene el Disfraz en una de sus casillas de Objetos, se considera que lo lleva equipado. El superviviente obtiene un modificador de -1 a la Destreza, aunque contará como si llevará un Chaleco equipado a efectos de juego. La Destreza nunca podrá verse reducida a 0 con este objeto.

***Escudo Antidisturbios:** Si el superviviente tiene el escudo antidisturbios debe equiparse en una de las casillas de Armas aunque sea un objeto. Puede combinarse con un Pistola, Arma Blanca u Objeto Contundente. Los supervivientes de otras bandas o zombis que intenten herir al superviviente con él equipado, tienen un penalizador de -1 en la tirada en combate.

***Estupefacientes:** Para usar los estupefacientes se deben consumir al principio de su turno. Sus atributos se ven aumentados en +1 el resto del turno y en la siguiente ronda (el atributo de movimiento se incrementa en 5 cm.). El marcador de estupefacientes se descarta una vez usado.

***Gafas de Visión Nocturna:** Suma 5 cm adicionales al alcance de las armas de disparo que lleves equipadas y un +1 al resultado al herir dentro de edificios o en los escenarios que la visibilidad sea reducida total o parcialmente.

***Garrafa de Gasolina:** Si usas una Garrafa de Gasolina no es necesario hacer la tirada para averiguar si el vehículo funciona, ya que arrancará automáticamente. El portador de la Garrafa de Gasolina debe Interactuar con el vehículo tal y como se describe en las reglas, teniendo que estar pegad con el vehículo. Una vez usado se descarta.

***Linterna:** La linterna suma 5 cm adicionales al alcance de las armas que portes y un +1 al resultado para herir dentro de edificios o en los escenarios que la visibilidad sea reducida total o parcialmente. La linterna contará como equipada en la mano aunque esté en la casilla de "Mochila" y sólo podrás combinarla con un arma más (no podrás llevar dos pistolas y la linterna).

***Mirillas para Armas:** Las miras se colocan en las armas de fuego (incluida la ballesta) a excepción de las granadas, pistola/revolver y las escopeta de dos cañones. Para montar una mirilla, debes gastar una acción (o equiparla al principio de la partida) coloca el marcador correspondiente junto al arma elegida. Una vez montada, no se puede desmontar en lo que resta de escenario y tan solo ocupará un espacio de la casilla del arma. Las armas con mirillas añaden 15 cm adicionales al alcance del arma.

***Paquete de Tabaco:** Para usarlo y encender un cigarrillo, se colocan en la ficha del jugador que lo enciende al principio de su turno. Su atributo de Destreza se ve aumentado en +1 el resto del turno y en la siguiente ronda para todos los chequeos que implique dicho atributo. Después de 3 usos se descarta.

***Patines:** Las miniaturas equipadas con Patines pueden sumar 5 cm. a su movimiento en Terreno Abierto. Si mueven por cualquier otro tipo de terreno su movimiento se verá reducido a la mitad (redondeando hacia arriba) y pueden esprintar de la forma habitual. Puede bajarse del objeto y continuará a pie, donde se desplazará los centímetros habituales con los penalizadores pertinentes, pero al elegir bajarse o subirse del objeto debe gastar 5 cm de penalización al movimiento para realizarlo y puede guardarse en las casillas de Equipo.

***Silenciador:** El silenciador se coloca en las armas de fuego que provocan BANG (a excepción de las granadas, como es lógico, las escopetas y las escopetas de dos cañones). Para montar el silenciador, debes gastar una acción (o equiparlo al principio de la partida) coloca el marcador correspondiente junto al arma elegida. Una vez montada, no se puede desmontar en lo que resta de escenario. Las armas con silenciador no provocan BANG pero sufren un penalizador de -10cm al alcance del arma.

***Skate:** Las miniaturas equipadas con Skate pueden sumar 5 cm. a su movimiento en Terreno Abierto. Si mueven por cualquier otro tipo de terreno deben bajarse del Skate y continuarán a pie, donde se desplazarán los centímetros habituales con los penalizadores pertinentes. Pueden esprintar de la forma habitual. Los supervivientes pueden elegir bajarse o subirse del objeto teniendo un gasto de 5 cm de penalización para realizarlo. El Skate puede ser llevado en la mano, aplicando las reglas como si portaras un Puño Americano pero sin poder combinarlo con nada más.

7.0 CUALIDADES DE LOS SUPERVIVIENTES

Algunos miembros de las bandas poseen unos rasgos que explotan en su lucha por conseguir sus objetivos, o por el contrario, entorpecen las misiones a realizar. Puedes adquirir cualidades por un coste determinado en puntos, las cuales otorgan reglas especiales a las miniaturas. Cada miembro de la banda sólo puede tener una cualidad de cada tipo, ya sea para partidas sueltas como para campañas. Las cualidades pueden ser de dos tipos: Virtudes o Defectos.

7.1 VIRTUDES

***Ágil:** Repite los Chequeos de Destreza fallidos para Saltar. El segundo resultado no se puede repetir y se debe aceptar.

***Artista Marcial:** Suman +1 a cada resultado en combate Cuerpo a Cuerpo.

***As al Volante:** Puede repetir una vez por partida los resultados de 1 y 2 cuando atropellas con un vehículo.

***Corpulento:** Puede repetir un dado cuando está en combate. Además, puede mover atrezzo 5cm consigo en vez de mover de la manera habitual.

***Conductor Experto:** Puede disparar un arma desde dentro de un vehículo aunque sea el conductor y esté conduciendo con una activación, recibe el modificador habitual por disparar desde dentro de un vehículo.

***Experto Cerrajero:** Siempre sorprende a los zombis en los edificios y plantas en caso de tenerlos.

***Mecánico:** Sólo falla con el 1 en las tiradas para arrancar un vehículo.

***Motorista Experto:** Puede disparar un arma conduciendo cualquier tipo de moto sin recibir el modificador habitual de -2 por disparar desde un vehículo.

***Primeros Auxilios:** Lanza un D10, con un resultado de 8+ podrá recuperar una Herida él mismo o un superviviente que se encuentre en contacto peana con peana con él.

***Sanitario:** Si lleva equipado un Botiquín, tendrá 3 usos en vez de los 2 habituales

***Tirador Pandillero:** Puede disparar un arma desde dentro de un vehículo no siendo el conductor sin recibir el modificador habitual de -2 por disparar desde un vehículo.

***Solitario:** Se considera que siempre está en Coherencia con el grupo aunque no lo esté.

***Tirador Selectivo:** Suman +1 a cada resultado de disparos.

***Velocista:** Puede repetir 1 dado en la tirada de Destreza para Esprintar. El segundo resultado no se puede repetir y se debe aceptar.

7.2 DEFECTOS

***Manos de Mantequilla:** Falla automáticamente los chequeos de perder el arma si debe realizarlo.

***Sin carné:** Pierde el control del vehículo con los resultados de 1 y 2. El resultado de 2 habitual pasa a ser el resultado de 3.

***Desvalido:** Tiene un penalizador al movimiento de -5 cm.

***Miope:** Obtiene -1 a cada resultado en la tirada de disparos.

***Flacucho:** Obtiene -1 a cada resultado de combate cuerpo a cuerpo.

***Flojeras:** No puede portar nada en la mochila, pero sí puede llevar objetos equipados.

***Obeso:** No puede Esprintar.

***Sin Equilibrio:** No puede montar en Skate, Patines o Bicicleta. Además, para subir por Escalas y Escaleras, entrar y salir de vehículos, o entrar y salir de edificios o plantas le costará 8 cm de movimiento en vez de los 5 cm habituales.

***Pasota:** Solo puede llevar un objeto en una de las casillas de Objetos.

***Asustadizo:** Nunca devolverá el fuego a supervivientes hostiles como reacción.

***Gatillo Fácil:** Simpre debe hacer el máximo de disparos con un arma a distancia. Este defecto no se podrá adquirir si el superviviente no tiene comprada de base un arma con la que pueda realizar 2 o más disparos.

8.0 COSTE EN PUNTOS DEL EQUIPO DE LAS CUALIDADES

ARMAS DE DISPARO	PERFIL (cm-dados disparo)	PUNTOS
Ametralladora	40 - 3 a 6	7
Rifle de Cazador	50 - 1 a 2	5
Rifle de Asalto	35 - 1 a 3	5
Lanzagranadas	40 - 1	4
Escopeta	30 - 2	4
Escopeta de dos Cañones	25 - 3	3
Ballesta	25 - 1	3
Granada	15 - 1 por miniatura	3
SMG (subfusil)	30 - 2 a 4	3
Pistola/Revolver	20 - 1 a 2	2
ARMAS DE MANO		PUNTOS
Motosierra		6
Objeto Cortante (largo)		5
Bate de Béisbol		3
Objeto Contundente (porra, barra de hierro, etc.)		2
Armas Blancas		1
Puño Americano		1
Puñetazos		0
OBJETOS		PUNTOS
Silenciador		5
Garrafa de Gasolina		5
Mirillas para Armas		3
Chaleco		3
Botiquín		3
Gafas de Visión Nocturna		3
Linterna		2
Alimento Envasado		2
Escudo Antidisturbios		2
Skate/Patines/Bicicleta		2
Disfraz		2
Bocina		2
Estupefacientes		2
Paquete de Tabaco		1
Caja de Munición		1
CUALIDADES Y DEFECTOS		PUNTOS
Todas las Virtudes tienen el mismo coste en puntos		3
Todos los Defectos tienen el mismo coste en puntos		-3

9.0 VEHÍCULOS

Como es normal, existen vehículos abandonados por todas partes, tanto en las ciudades como en las afueras. La gente huye despavorida para salvar su vida dejando sus posesiones atrás. Por eso, estos vehículos quedan a merced de quién quiera, o se atreva a subirse e intentar conducir uno de ellos. Es tarea difícil ya que puede ser un trampa mortal o pueden estar averiados. Pero sí, en Zombieworld puedes conducir vehículos... ¡y atropellar con ellos!

9.1 SUBIR Y BAJAR DE UN VEHÍCULO

Para subir o bajar de un vehículo el superviviente o supervivientes deben estar pegado completamente por una de las puertas (ya sean laterales o traseras) y gastar 5 cm de movimiento para entrar o salir de él. Si al mover y al pegarse al vehículo no tiene los 5cm necesarios para subir a él, se quedara junto al vehículo sin poder desandar el camino hecho. Al subir al vehículo el superviviente perderá su movimiento restante y no podrá conducir el coche hasta su siguiente turno después de activarse de la manera habitual. Los supervivientes dentro de un vehículo (que no sea vehículo de dos ruedas) se consideran que están en terreno difícil a todos los efectos de juego.

9.2 CAPACIDAD DE UN VEHÍCULO

Cada vehículo puede transportar un número de personas que se especificaran más adelante. Pueden subir a un vehículo tantos supervivientes como capacidad tenga, siempre que el movimiento se lo permita. Debes asignar una posición dentro del vehículo a cada superviviente según por la puerta en la que entre, por si es objeto de ataques, tanto zombis como de supervivientes hostiles. Por su puesto, no vale poner en la misma posición a dos miniaturas. Puedes cambiar la posición de un superviviente dentro de un vehículo gastando una acción, incluso podrás cambiar la posición con otro superviviente dentro de ellos pero ambos contarán como activados para el resto de la ronda. Utiliza una plantilla o dibujo para colocarlos dentro del vehículo.

9.3 ¿FUNCIONARÁ?

Los coches abandonados pueden estar averiados, estrellados, no están las llaves, no tiene gasolina o un sinfín de problemas más. Para saber si un coche funciona, el superviviente tiene que estar dentro del vehículo montado en la zona del conductor y (solo uno de los que se hayan montado) debe sacar un resultado de 4+ en 1D6. En caso de que no funcione, se podrá bajar en el próximo turno gastando 5 cm para salir de él, siempre que se pueda activar el superviviente, de lo contrario se quedará dentro del vehículo ese turno.

En caso de que el conductor se detenga para subir o bajar pasajeros, o bajar él mismo, no tendrá que volver a tirar para arrancar ese vehículo, ya que se considera que el motor sigue en marcha. Si un vehículo (que se haya obtenido durante la partida) se golpea contra un obstáculo mayor de 3cm en una pérdida de control, este quedará Averiado automáticamente y no se podrá usar para el resto de la partida (ponlo bocabajo y coloca el marcador de Averiado para señalar este efecto).

Aunque estés dentro de un vehículo puedes ser atacado/atacar tanto cuerpo a cuerpo (mientras estés parado) como a distancia, y no te quedarás trabado en caso

de estar cuerpo a cuerpo (puedes mover el vehículo cuando quieras, haya zombis, supervivientes o lo que sea en la fase de movimiento). Al arrancar un vehículo produce un sonido muy atractivo para los zombis, así pues, dicho sonido, produce un marcador de 2 BANG (solo al arrancar, no al circular).

El conductor del vehículo se activará automáticamente todos los turnos mientras este en movimiento dicho vehículo, es decir, hasta que se detenga para subir o bajar pasajeros (no lo podrán hacer en marcha), perder el control del vehículo, se averie o lo abandone, que deberá hacer de nuevo el Chequeo de Activación.

9.4 MOVIMIENTO DE LOS VEHÍCULOS

Cada vehículo tiene un atributo de movimiento en centímetros que se medirá desde la zona delantera del vehículo y no pudiendo premedir antes de desplazarlo. Según el vehículo, puede circular por todos los terrenos o solo por algunos. Si algún vehículo intenta moverse por un terreno denominado difícil (excluimos los bosques, edificios y muros de piedra de más de 3 cm de alto, que no pueden ser atravesados por ellos) se reduce su capacidad de movimiento a la mitad de su atributo.

Al girar o encarar un vehículo gastará 10 cm de movimiento (debe haber espacio físico para ello, sino no podrá realizarlo). El conducir marcha atrás reducirá el movimiento del vehículo a la mitad (excepto las motos que no pueden circular marcha atrás).

Un vehículo en movimiento se considera un superviviente a efectos de que los zombis se acerquen a la miniatura viva más cercana. Si por cualquier motivo el vehículo saliera fuera del tablero, se retirará del juego, junto a los tripulantes del vehículo, contando como bajas a todos los efectos de juego.

9.5 ATROPELLAR

Puedes atropellar tanto a zombis como a supervivientes, siempre que el vehículo te lo permita y estén dentro del alcance de movimiento del vehículo. Eso sí, siempre en línea recta. Por cada miniatura que atropelles debes tirar 1D10 y mirar en la siguiente tabla:

D10	CONSECUENCIAS
1	¡Está fuera de control! Pierdes el control y el vehículo sigue en línea recta el máximo de su movimiento, o en su defecto, hasta que se golpee contra un edificio, árbol o bosque o muro de piedra con más de 3 cm de alto,...El impacto le causará una herida automática a cada pasajero. Si por el camino encuentras zombis o supervivientes lanza 1D6, con resultados de 3+ son bajas, de lo contrario se irán apartando de la trayectoria a seguir por el vehículo.
2	¡Tienes un zombi en el radiador! Causas 1 herida a tu víctima pero el vehículo se estropea, mueve 5 cm en línea recta y se queda inmovilizado como si no funcionara. En caso de golpearse contra algún elemento de escenografía (citados antes) en esos 5cm no ocurre nada pero sí se detendrá. Si por el camino encuentras zombis o supervivientes lanza 1D6, con resultados de 3+ son bajas, de lo contrario se irán apartando de la trayectoria a seguir por el vehículo.
3-10	¡Uno menos! Haces papilla a tu víctima causándole 1 herida.

9.5.1 MAMOTRETO

Si en el recuadro de atropello de la tabla de vehículos indica la palabra Mamotreto, dicho vehículo puede repetir la tirada de atropellar, debiendo aceptar el segundo resultado aunque sea fallido nuevamente.

9.5.2 CHOCAR CONTRA OTRO VEHÍCULO

Cabe la posibilidad de que dos vehículos choquen entre sí, ya sea por la pérdida de control como voluntariamente. Si un vehículo colisionara con otro vehículo, todos los pasajeros de los vehículos implicados sufrirán 1 herida automática. Además, los vehículos quedarán Averiados.

9.6 RECUPERAR UN VEHÍCULO FUERA DE CONTROL

Cuando el vehículo está fuera de control, debe recorrer su distancia máxima de movimiento en línea recta como hemos visto antes en la tabla de atropellar. Si en ese movimiento encuentra un zombi o superviviente debes tirar para saber si el zombi o superviviente quedan fuera de combate o se libra del atropello.

Si un vehículo fuera de control no se golpea contra un elemento de escenografía después de mover el máximo de su movimiento y quiera activarse al siguiente turno, el conductor puede intentar controlarlo superando un chequeo de Destreza. Si lo supera, podrá actuar con normalidad ese turno; en caso contrario el vehículo volcará (coloca el coche volcado y pon un marcador de Averiado para representarlo), este quedará Averiado y no se podrá usar para el resto de la partida. Este impacto causará una herida automática a cada pasajero.

9.7 DISPARAR DESDE UN VEHÍCULO

Todos los supervivientes, excepto el conductor del vehículo si dicho vehículo se ha movido, podrán realizar la acción de disparar con un modificador de -2 al resultado de los dados si el vehículo se ha movido con anterioridad. Si el vehículo aún no se ha movido, ningún superviviente tendrá el penalizador. Los conductores de todo tipo de motos si podrán disparar con el modificador de -2. Los disparos causaran BANG de la manera habitual.

9.8 RECIBIR DISPAROS EN UN VEHÍCULO

Si estas subido en un vehículo y eres objetivo de disparos de supervivientes hostiles, solo deberá realizar la tirada de reacción al ser tiroteado el conductor. El tirador podrá elegir el superviviente al que dispare en el vehículo, siempre que tenga línea de visión hacia el objetivo. La tirada de reacción del conducto en este caso se compara en la siguiente tabla:

EXITOS	REACCION
2 Éxitos (2D6)	-Aquellos que tengan el arma descargada o no pueden usarla por que el objetivo no está dentro del alcance de la misma, no devolverán el fuego. -El resto actuara normal devolviendo el fuego inmediatamente.
1 Éxito (1D6)	-Los supervivientes no devolverán el fuego y se consideran Atrincherados a efectos de juego. Si van en moto se bajarán de la misma y se pondran tras la moto como parapeto. -Si está el vehículo en movimiento, se detendrá el próximo turno, no podrá moverse y los supervivientes no podrán bajar de él.
0 Éxito (0D6)	-Si está el vehículo en movimiento, pierdes el control y el vehículo sigue en línea recta el máximo de su movimiento, o en su defecto, que se golpee contra un edificio, árbol o bosque, o muro de piedra con más de 3 cm de alto. El impacto le causará una herida automática a cada pasajero. Si por el camino encuentras zombis o supervivientes lanza 1D6, con resultados de 3+ son bajas, de lo contrario se irán apartando de la trayectoria a seguir por el vehículo. -Si está detenido, los supervivientes no devolverán el fuego. En el siguiente turno no podrán bajarse y ni moverse (incluido el vehículo) aunque sí podrán devolver el fuego. Si van en moto se bajarán de la misma y se pondran tras la moto como parapeto.

9.9 VEHÍCULOS PROPIOS

Las bandas pueden escoger llevar una serie de vehículos propios por un coste estipulado de puntos en el despliegue. El vehículo no puede albergar más de su capacidad (los supervivientes que no quepan irán a pie). La diferencia en que una banda incluya un vehículo con un coste de puntos, es que no deberá tirar para saber si funciona al subir en él y que podrán empezar dentro del vehículo (pero si harán las tiradas por atropellos de la forma habitual).

En caso de que pierda el control y/o se estrelle la primera vez con un obstáculo de más de 3 cm de alto, ya sí se deberá tirar si funciona si se intenta conducir de nuevo como si subieran en él de la forma habitual. En la segunda vez que se estrelle el vehículo quedará Averiado para el resto de la partida, poniéndolo bocabajo y con el marcador de Averiado para representar esto. Este vehículo no puede ser registrado por los miembros de su banda, pero sí por los miembros de otras bandas.

9.10 REGISTRAR UN VEHÍCULO

En algunos momentos de la partida podrás tomarte un respiro para registrar vehículos en busca de objetos o armas, aunque también podrás darte un susto con algún zombi que otro. Las motos no pueden ser registradas y por lo tanto no generan zombis.

Cuando se trate de entrar o registrar un vehículo, usarlo como cobertura o estés en contacto con él y no tenga un marcador de Abierto, debes realizar una tirada de 1D6. Si obtienes un resultado de 1, hay un zombi dentro del vehículo. El zombi aparecerá por cualquier ventana o puerta más cercana al superviviente que lo atrajo. Si se encontraran por cualquier motivo más de un superviviente en contacto con el vehículo, el zombi atacará al azar a uno de los supervivientes.

Acto seguido deberás realizar una tirada para averiguar si el superviviente reacciona rápido esquivando las zarpas del zombi o, por el contrario, el zombi sorprende al superviviente. El superviviente y el zombi lanzan 1D6 cada uno y suman su Destreza al resultado obtenido en la tirada. Veamos ambos casos:

* Si el superviviente obtiene el resultado mayor, este podrá reaccionar antes de que el zombi lo agarre, separándose del vehículo si le queda movimiento o disparándole de la forma habitual. Si el zombi no es aniquilado con el disparo o no se ha podido realizar por alguna circunstancia, entrarán en combate cuerpo a cuerpo sin tener que hacer ningún tipo de Chequeo de Reacción.

*Si el zombi obtiene el resultado igual o mayor, agarrará al superviviente y automáticamente entrarán en combate cuerpo a cuerpo, sin tener que hacer ningún tipo de Chequeo de Reacción.

En caso de no haber ningún zombi en el interior del vehículo, se colocará un marcador de Abierto y se podrá pasar a registrar el vehículo de la forma habitual que se indica más adelante. Una vez registrado el vehículo se colocará un indicador de Registrado. Este tipo de registros en vehículos no otorgan Puntos de Gloria y no se podrá volver a registrar.

9.11 TIPOS DE VEHÍCULOS

VEHICULO	MOVIMIENTO	ATROPELLO	PENALIZADOR	PLAZAS	PTOS
Moto de Cross	30 cm	No puede	Ninguno	2	1
Motocicleta	30 cm	No puede	Terreno difícil	1	1
Coche deportivo	50 cm	Tirada en tabla	Terreno difícil	2	2
Coche turismo	40 cm	Tirada en tabla	Terreno difícil	4	3
Limusina	35 cm	Tirada en tabla	Terreno difícil	8	6
Excavadoras	20 cm	Mamotreto	Ninguno	1	4
Coche 4x4	40 cm	Tirada en tabla	Ninguno	5	5
Furgoneta	35 cm	Tirada en tabla	Terreno difícil	6	5
Autobús/Autocaravana	30 cm	Mamotreto	Terreno difícil	15	8
Camión	30 cm	Mamotreto	Terreno difícil	3	8
Tráiler	25 cm	Mamotreto	Terreno difícil	3	8
Blindado	25 cm	Mamotreto	Ninguno	5	10

10.0 DESARROLLO DE LA PARTIDA

Primero toma una superficie de entre 90x90 cm y 120x120 cm para 2 jugadores, o de 180x120cm para 3 jugadores o más. Coloca en la mesa la escenografía que vas a usar (edificios, bosques, vehículos,...), saca a los supervivientes y zombis...¡Y a sobrevivir!

10.1 DESPLIEGUE

El despliegue es la posición en la que se colocan los supervivientes en el tablero antes de empezar la partida. Para saber quien comienza a desplegar, todos los jugadores tiran 1D10. Las puntuaciones que salgan de los dados de mayor a menor, será el orden de despliegue. Si hay un resultado repetido, se vuelven a tirar los dados repetidos.

El tablero se divide en cuadrantes de 60 x 60 cm, y cada cuadrante será la zona de despliegue de cada banda. Las miniaturas se podrán poner hasta a 15 cm del borde del tablero como máximo del cuadrante escogido y al menos a 25cm de una miniatura superviviente rival (se puede dar el caso que se desplieguen las bandas en cuadrantes contiguos).

10.2 SECUENCIA DE JUEGO

Jugar a Zombieworld es sencillo, con una secuencia de juego muy rápida y concisa. La secuencia de juego se divide en dos partes: ronda de juego y turno de jugador.

RONDA DE JUEGO: Una ronda de juego se completa cuando todos los jugadores (incluido los zombis) han realizado sus movimientos y acciones, es decir, una vez que se hayan activado todos y acaben sus Turnos de Jugador. Estas son las cuatro fases:

***Fase de generar zombis:** Se generan zombis. Se hace al principio de cada ronda de juego. Se tiran 6D6 por cada jugador. Por cada resultado de 4 o más se generará un zombi caminante. Estos se colocarán a 40cm del miembro de la banda con mayor Destreza donde indique el dado de dispersión por cada zombie generado.

***Fase de Iniciativa:** los jugadores tiran 1D10 por jugador y por el bando zombi (solo una tirada para todos ellos, como si fueran una banda). Las puntuaciones que salgan en los dados de Iniciativa, de mayor a menor, será el orden en el que comienzan a jugar. Si hay resultados repetidos se vuelven a lanzar entre los empates.

***Fase de Acción:** Los jugadores por orden de Iniciativa actúan en su Turno de Jugador. Cada miniatura del bando que empieza lanza 1D6 y si obtiene un resultado igual o menor que su Destreza se activará, pudiendo mover y llevar a cabo una acción. Las tiradas de Activación de los supervivientes se realizarán de mayor a menor valor de Destreza. Los supervivientes pueden usar el atributo de Destreza del Nato si están a 10 cm o menos (incluido si está parcialmente dentro). Después de todo esto, se pasará al siguiente miembro de la banda (si se juega en modo bandas, si modo solitario pasará al siguiente jugador superviviente).

***Fase de BANG:** Una vez que un superviviente lleve a cabo su fase de Activación, se efectúan las tiradas pertinentes para ver si los disparos efectuados (BANG) generan zombis adicionales. Los zombis generados se colocan inmediatamente y podrán actuar esa ronda si los zombis no actuaron aún.

TURNO DE JUGADOR: El turno de jugador es cuando un jugador comienza a realizar los movimientos y acciones con un superviviente, es decir, cuando vaya a activarse de manera individual en la Fase de Acción. Cada turno de jugador tiene tres fases:

***Fase de Activación:** una vez elijas un superviviente, debes realizar un Chequeo de Destreza. Si lo supera, actuará con normalidad; si lo falla, no podrá ni moverse ni realizar ninguna acción, pero si combatirá cuerpo a cuerpo en caso de que le ataquen.

***Fase de Declaración de Intenciones:** debes realizar la declaración de intenciones antes de activarlo para hacer una acción o moverlo, es decir, exponer qué quieres hacer con ese personaje.

***Fase de Desarrollo:** El superviviente puede desplazarse con el movimiento y llevar a cabo una acción de la lista de acciones.

Una vez hayas hecho el turno de jugador con un superviviente, pasarás a activar otro superviviente, tomando el turno de jugador con él. Cuando todas las miniaturas han sido activadas, acabará tu Fase de Activación y pasará al siguiente participante. Una vez hayan acabado todos los jugadores su Turno de Activación, acabará la Ronda de Juego.

10.3 CHEQUEOS DE DESTREZA

Una vez que hemos aclarado la ronda de juego y el turno de jugador, empezamos la partida. Pero debemos tener una regla básica en cuenta que nos encontraremos continuamente durante las partidas: los Chequeos de Destreza.

En algunas situaciones de la partida tendrás que realizar una o varias tiradas con 1D6 para determinar cómo te afecta una situación o evento en concreto, ya sea positivo o negativo, teniendo en cuenta el atributo de destreza. A eso le llamaremos Chequeos.

Para superar un chequeo, debes obtener un resultado igual o inferior en el dado al valor numérico del atributo de Destreza, después de haber aplicado los modificadores pertinentes; denominándose Éxito en caso de conseguirlo. Si se obtiene un resultado superior, se considera que el chequeo a resultado fallido. Un resultado de 6 en un dado siempre es un fallo y un 1 es siempre un Éxito.

11.0 MOVIMIENTO

Lo que viene a continuación es básicamente de sentido común. Tanto los supervivientes como los zombis se desplazan por el terreno de juego gastando los centímetros (cm) que indican sus atributos de Movimiento, costándoles entrar o traspasar cada terreno diferente una penalización.

No se puede premedir antes de desplazar una figura, al igual que no se pueden guardar centímetros de movimiento de una ronda a otra, y no se pueden usar más de los que tienen (a no ser que se indique lo contrario). Además, las miniaturas pueden guardar una Coherencia entre ellos en las que recibirán una serie de beneficios al ir protegiéndose unos a otros al estar juntos. Aunque ya sabemos, siempre habrá héroes que intenten hacer la lucha por su cuenta; esos son los preferidos de las mandíbulas de los zombis.

11.1 COHERENCIA

Las bandas están compuestas por grupos de personas que se juntan para intentar sobrevivir haciendo piña. Al ir agrupados, la banda puede mantenerse unida y guardar una distancia entre unos y otros por el bien de los miembros. Eso se denomina Coherencia. La distancia de Coherencia es de 10 cm. de peana a peana entre los individuos pertenecientes a una misma banda.

La diferencia entre que un superviviente guarde la Coherencia o no, es que si está en Coherencia obtiene un +1 a la Destreza del dado a la hora de intentar Activarse. En caso de que, por cualquier motivo, un individuo rompa la coherencia, tanto voluntaria como involuntariamente, ya no se beneficiará de este bonificador positivo. Si en un movimiento vuelve a recuperar la Coherencia, este volverá a obtener el bonificador al instante.

Cuando una banda se queda con tan solo 2 miembros o menos en la superficie de juego, esta regla se ignora, no obteniendo dicho bonificador.

“Cuando no haya más sitio en el infierno,
los muertos, caminarán sobre la tierra.”
- El Amanecer de los Muertos (1978) -



11.2 TERRENOS

Hay varios terrenos por los que se mueven tanto supervivientes como zombis. Antes de comenzar la partida los jugadores deben ponerse de acuerdo y aclarar de qué tipo son todos y cada uno de los elementos de escenografía que van a colocarse como terrenos, para así evitar problemas y fallos de interpretación con ellos. Hay seis tipos:

***Terreno Despejado:** Son los terrenos normales en los que no se aprecia ninguna característica especial y no tienen penalización ninguna al movimiento.

***Obstáculos (vallas, setos, muros,...):** Según la altura de los obstáculos tienen o no penalización al movimiento. El movimiento de una miniatura no puede terminar en medio de un obstáculo, a no ser que la peana entera quepa en el terreno y no se caiga la miniatura.

***Si el obstáculo tiene menos de 3 cm de altura, no tiene penalización ninguna al movimiento para pasar por encima de él.**

***Si el obstáculo tiene entre 3 y 10 cm de altura, debes medir que altura tiene y esos serán los centímetros que debes emplear para pasar por encima del obstáculo, colocando acto seguido la miniatura en el otro lado del mismo (si cabe) y pudiendo mover si le sobra centímetros.**

***Escaleras:** Para subir o bajar por una escalera debes emplear 5 cm del movimiento al entrar en ellas. El movimiento de un superviviente puede terminar en medio de las escaleras. Puedes disparar tu arma desde las escaleras con un penalizador de -1 a la tirada si has movido ese mismo turno. Nunca se podrá Esprintar en ellas.

***Terreno Difícil:** Son terrenos como bosques, cultivos, pedregales, escombros, etc. Para moverse por ellos se ven penalizados con la mitad de la capacidad del valor de movimiento. Ofrecen cobertura a los supervivientes frente a ataques de armas de fuego.

***Edificios:** Son como propiamente dice, los edificios. Entrar en ellos cuesta 5 cm de movimiento. A dichos edificios se puede entrar o salir por las puertas o ventanas que tengan los mismos. Para subir o bajar plantas solo se podrá realizar por las escaleras con las reglas pertinentes. Los edificios ofrecen cobertura a los supervivientes frente a ataques de armas de fuego. Cuando algún superviviente entre en unos de ellos, deberá hacer una tirada para ver si allí encuentra otros supervivientes o zombis, a menos que el edificio ya tenga un marcador de Abierto o Registrado. Los zombis solamente entran o salen de un edificio para atacar cuerpo a cuerpo a un superviviente si esta a distancia de carga.

***Impasable:** Son los obstáculos de más de 10 cm de alto y no pueden ser rebasados de ninguna manera, excepto con Escaleras con las reglas pertinentes.

11.3 ESPRINTAR

Los supervivientes pueden intentar Esprintar en vez de mover de la forma habitual, como si su vida dependiera de ello. Para hacerlo, el jugador anuncia dicha intención al principio de la acción del superviviente sin poder premedir (antes de mover) y tira 2D6 para hacer un Chequeo de Destreza. Por cada Éxito obtenido (cada resultado menor o igual que su Destreza) se añadirá 5 cm adicionales a su movimiento ese turno de jugador.

El superviviente que este esprintando y entre en un edificio, siempre se verá Sorprendido por los zombis en caso de haberlos. Si el superviviente está esprintando, y sube o baja por una escalera, perderá el movimiento adicional de Esprintar restante. Además, el intento de esprintar se considera una acción y no se podrá llevar a cabo otra acción, tanto si tiene éxito como si no.

11.4 SALTAR

Un superviviente puede saltar desde una zona elevada, a otra zona elevada, escalera o edificio con una separación máxima de 10 cm y una diferencia de 5 cm de altura. Esos centímetros, ya sean de alto o ancho, deben de ser sumados al movimiento de la miniatura como si moviera normal. Para poder saltar debes acabar tu movimiento en zona firme (no te puedes quedar levitando, como es lógico) y no se puede premedir antes de realizarlo.

Al realizar dicho salto, tendrás que mover obligatoriamente 5 cm adicionales en línea recta como si siguieras la inercia del salto, pero si no queda espacio para ese movimiento, recorrerá todo el movimiento posible. Una vez realizado el movimiento del salto, debes hacer un Chequeo de Destreza si la altura del hueco o obstáculo es de más de 5cm. Si el chequeo tiene Éxito, no ocurre nada. En cambio, si no tiene Éxito, el superviviente caído mal haciéndose daño y no podrá activarse la próxima ronda, permaneciendo en el sitio donde cayó.

En caso de que al saltar calcules mal y el hueco es superior al valor de movimiento, te quedas corto en el salto. Por cada 5 cm completos que haya de altura desde el obstáculo al que querías acceder hasta el suelo, la miniatura sufrirá 1 herida automática.

11.5 ATRINCHERARSE

Un superviviente puede esconderse total o parcialmente detrás de un obstáculo (que se vea la mitad de la escultura de la figura o menos) no mayor de su propia altura y de 2cm de altura como mínimo, eso se denomina Atrincherarse. No se considera acción pero se deberá indicar al principio del turno con un marcador.

Si una miniatura está Atrincherada y es objetivo de disparos, el enemigo tendrá un modificador de -1 al resultado de los dados para herir al objetivo.

El superviviente al Atrincherarse perderá el resto de movimiento ese turno, y al salir de su cobertura en los turnos posteriores, gastará 5 cm de su movimiento. Al estar Atrincherado y recibir disparos de otros supervivientes hostiles, no será necesario tirar en la Tabla de Reacción al ser tiroteados, podrá reaccionar como quiera.

11.6 MOVIMIENTO DE LOS ZOMBIS

Los zombis se mueven hacia el superviviente vivo más cercano siempre que tengan línea de visión. Primero se moverán los zombis que no tienen posibilidad de entrar en combate cuerpo a cuerpo. Acto seguido, se moverán el resto que sí se pueden trabar con los desafortunados supervivientes; eso sí, después de hacer los Chequeos de Reacción pertinentes. Después, se resolverán los combates (en caso de haberlos, ya que los supervivientes pueden salir corriendo). Si hay dos miniaturas a la misma distancia de los zombis, se determina aleatoriamente hacia cual de las miniaturas se dirigirán.

Los zombis Comunes nunca podrán cruzar de setos, vallas, muros...con más de 3cm de altura y tendrán los penalizadores habituales al movimiento en terrenos difíciles y tendrán los penalizadores habituales al movimiento en terrenos difíciles.

Si un zombi no tiene línea de visión hacia algún superviviente, moverá aleatoriamente donde indique el dado de Dispersión. Si un zombi se encuentra en una posición elevada (edificio, escalera...) y la miniatura viva más cercana visible está en una zona inferior, el zombi se lanzará a por ella cayendo al vacío, terminando su movimiento donde caiga y perdiendo el resto del movimiento que le quedase.

12.0 ACCIONES

Los supervivientes solo pueden llevar a cabo una acción por turno, además de moverse y combatir cuerpo a cuerpo, que no se consideran acción. Las acciones se pueden hacer en cualquier momento del movimiento, incluso seguir con el movimiento en caso de sobrarle centímetros después de hacer la acción. Las posibles acciones son:

- *Usar o cambiar algún tipo de equipo.
- *Conducir un vehículo (excepto los vehículos de dos ruedas).
- *Cambiar la posición de un superviviente dentro de un vehículo.
- *Esprintar.
- *Cambiar armas de Mano a Mochila y viceversa.
- *Intercambiar equipo con otros supervivientes.
- *Recoger equipo del suelo.
- *Disparar o Recargar un arma de fuego.
- *Registrar un edificio, planta o vehículo.

13.0 ACCIONES CON ARMAS

Las miniaturas al portar armas, pueden hacer una serie de acciones, e incluso, interactuar con otros individuos. Vamos a ver las distintas situaciones donde las armas entran en escena:

13.1 MÚLTIPLES ARMAS

Es posible que un superviviente lleve varias armas. Se coloca el marcador del arma en el espacio de Mochila de la zona de armas de su ficha de jugador, y la que lleve equipada (que es la que usará por regla general) en la zona de Mano. Solo se puede disparar las armas que estén equipadas la Mano en ese momento, a excepción de las armas que pueden combinarse con otras armas.

13.2 CAMBIO DE ARMAS

Se puede cambiar de arma en cualquier momento del turno, siempre que no se haya realizado ninguna acción, ya que cambiar un arma que se lleva en la Mochila se considera una acción. Al hacerlo, automáticamente el arma anteriormente equipada en la Mano pasa a la Mochila, y la de la Mochila pasa a la Mano. Cambia los marcadores de la ficha para representarlo.

13.3 INTERCAMBIAR EQUIPO CON OTROS SUPERVIVIENTES

En cualquier momento del turno, un superviviente puede intercambiar armas, objetos o elementos con otros supervivientes, siempre que estén a 2 cm como máximo de distancia y no haya ninguno de los implicados trabado cuerpos a cuerpo. Se pueden cambiar tantas armas, objetos y elementos que se quiera costando solo como una acción.

13.4 RECOGER EQUIPO DEL SUELO

Si un superviviente intenta coger un arma, objeto o elemento que está en el suelo (u otra superficie), este deberá estar a 2 cm. de distancia como máximo del marcador del arma, objeto o elemento para recogerlo. Puede recoger con una sola acción tantas armas, objetos o elementos que quieras mientras no superes el máximo de casillas libres para ello y esté en la distancia estipulada.

14.0 COMBATE

Existen dos formas básicas de infligir daño. La primera es a distancia mediante el uso de armas de fuego a distancia y la otra es en cuerpo a cuerpo.

14.1 DISPAROS

Un superviviente puede disparar en cualquier momento de su turno. Para poder hacerlo debe cumplir tres requisitos:

1. Debe poseer un arma cargada (que no esté Descargada).
2. El blanco debe estar en la línea de visión del tirador, aunque sea parcialmente.
3. El blanco no debe estar cuerpo a cuerpo con un superviviente de su misma banda.

Si se cumplen todos los requisitos, el superviviente elegirá uno o más objetivos. Los dados se pueden dividir para dañar a distintos objetivos, siempre previo aviso en la Fase de Intenciones. Sin premedir, tirará los D6 indicados en el atributo del arma como dados de disparo. A cada dado o dados que se adjudiquen a los objetivos, se le añade la Destreza por separado (no se suman los resultados de todos los dados) y consultará la Tabla de Combate a Distancia.

Los fallos al disparar en edificios que indica la tabla se refiere a disparar desde fuera de un edificio hacia dentro del mismo. Esta es la Tabla de Combate a Distancia que debes consultar:

RESULTADO	RESOLUCION
8+	-Si el objetivo está en terrero abierto: Herida. -Si el objetivo está en terreno difícil o edificio: Fallo.
9+	-Si el objetivo está en terreno abierto o difícil: Herida. -Si el objetivo está en edificio: Fallo.
10+	-Siempre...!!!Herida!!!

14.1.1 MODIFICADORES A LA TIRADA

Existen una serie de situaciones que harán que la tirada sea modificada tanto de manera positiva como negativa. Consulta esta tabla:

MODIFICADORES A LA TIRADA
-2 si disparas desde un vehículo
-1 si disparas desde una escala o escalera
-1 si disparas desde dentro de un edificio a un objetivo dentro del mismo
-1 si disparas desde fuera de un edificio a un objetivo que está dentro de un edificio
+1 si estas a 5cm o menos de distancia del objetivo (A bocajarro)
+1 si estás en una posición elevada de más de 10 cm. del objetivo al que disparas

14.1.2 SIN MUNICIÓN O ENCASQUILLADA

Las armas de disparos en ocasiones son imprevisibles y pueden encasquillarse o quedarse sin balas. Al disparar, cada vez que lances los dados, y obtengas un resultado de 1 en 1D6 en armas con cadencia de disparo de 1, o dos resultados de 1 en 2D6 o más, se quedará sin Munición o Encasquillada y habrá que Recargar el arma.

Se resuelve el ataque con normalidad y a continuación se señala en la ficha del jugador que el arma pasa estar Descargada. Habrá que gastar una acción para Recargarla o utilizar el objeto de Munición. Para usar la Munición se retira el marcador de la ficha de jugador y el arma pasará a estar cargada nuevamente.

14.1.3 LÍNEA DE VISIÓN

Para poder disparar a un objetivo necesitas poder ver sus puntos vitales aunque sean parcialmente, es decir, al menos la mitad de sus partes más vulnerables que pueden perjudicar negativamente más a los habitantes del mañana.

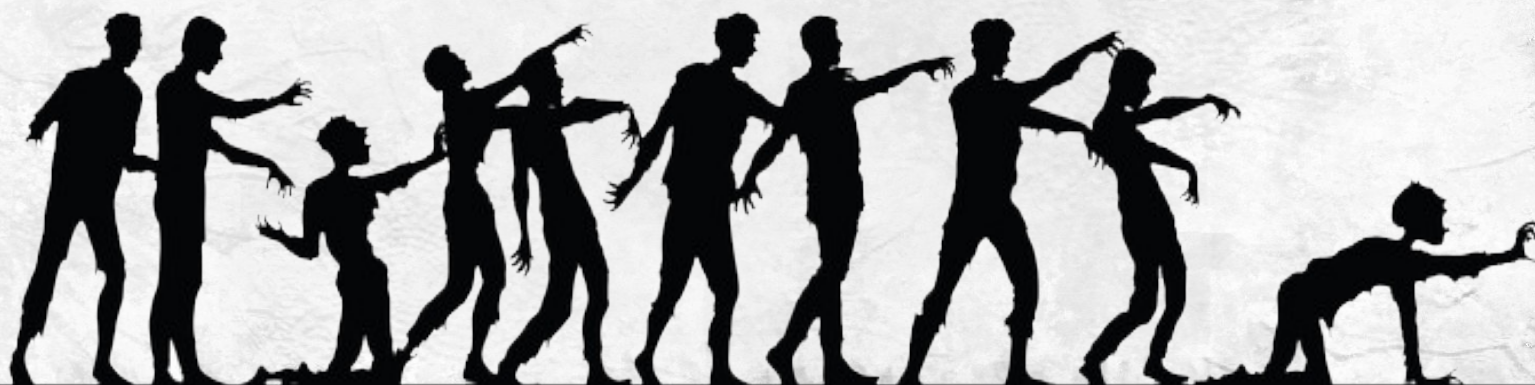
Los puntos vitales para los supervivientes y los zombis son distintos, ya que la fragilidad es distinta para unos que para otros. Los puntos vitales de los supervivientes son el torso, la cabeza y las piernas, excluyendo brazos (que no decimos que no sean importantes). Y la de los zombis es solo la cabeza.

Una miniatura tanto amiga como enemiga bloquea la línea de visión del tirador de la forma habitual. Lo mejor es ponerse a la altura de la miniatura para observar la línea de visión que tiene. Puedes utilizar un puntero láser u otro sistema para facilitar el trazar la línea de visión.

La línea de visión abarca todo el tablero de día. Pero se puede ver reducida según la franja horaria, el tiempo meteorológico u cualquier otra regla que se aplique en los escenarios que se vayan a jugar.

14.1.4 A BOCAJARRO

En ocasiones, el objetivo está tan cerca que es difícil errar el disparo (aunque se puede). Cuando el objetivo del disparo se encuentra a 5 cm o menos del tirador, éste obtiene un +1 al resultado final de cada uno de los dados tirados.



14.2 CUERPO A CUERPO

Cuando se produce el contacto de una peana de un superviviente con otra de un zombi o de un superviviente hostil, estaremos ante un combate cuerpo a cuerpo (a veces se mencionará abreviado como CaC). El contacto se hace con el simple movimiento de una figura a otra figura y no se considera una acción.

Una vez en combate, se hace una tirada enfrentada. Cada implicado en el mismo tira tantos D6 como indique su perfil de atributos de Datos de Combate, y a cada resultado (por separado) se les suma su Destreza, más los bonificadores que te confieran las armas de combate cuerpo a cuerpo si las tuvieras. Quien obtenga el resultado mayor después de la suma, ganará el combate y hará tantas heridas como dados con un resultado superior al rival obtenga en dicho combate.

Ej.: Un superviviente Experto lanza sus dos dados de combate cuerpo y obtiene un 4 y un 5; sumándole su Destreza 4 y ningún bonificador por armas ya que lleva un Puño Americano, hace un total de 8 y 9. El zombi Común lanza un dado y obtiene un 4; sumándole su Destreza 3, hace un total de 7. Así pues, el superviviente le inflige al zombi 2 Heridas.

Tanto supervivientes como zombis lucharán siempre si se encuentran en un combate cuerpo a cuerpo aunque no hayan logrado activarse o ya se hayan activado. Si después de combatir el superviviente quedara libre del cuerpo a cuerpo y fuera su turno de juego, podrá moverse si le quedan centímetros de movimiento y hacer una acción si no la ha realizado anteriormente.

Si un superviviente o zombi se encuentra trabado con 3 o más enemigos, la Destreza de dicha miniatura se verá reducida en 1 punto. Ej.: Destreza 4 pasará a ser Destreza 3 para todos y cada uno de los efectos de juego.

RESULTADO	CONTRA ZOMBIS	CONTRA SUPERVIVIENTES
El atacante saca más que el adversario	-Causa 1 herida. -Si hay más zombis se mantiene en combate hasta la próxima activación. -Si es el superviviente es el primero en activarse puede combatir o Destrabarte del combate cuerpo a cuerpo. Si son los zombis hay otro combate.	-El superviviente enemigo recibe una Herida. Se mantiene el combate hasta la próxima activación, en la que el primero que se active elige seguir luchando o Destrabarte del combate cuerpo a cuerpo.
El enemigo saca más que el atacante	-El superviviente recibe una Herida. Se mantiene en combate hasta la próxima activación. -Si el superviviente es el primero en activarse puede combatir o Destrabarte del combate cuerpo a cuerpo. Si son los zombis hay otro combate.	-El superviviente atacante recibe una Herida. Se mantiene en combate hasta la próxima activación, en la que el primero que se active elige seguir luchando o Destrabarte del combate cuerpo a cuerpo.
Si es empate	-Los zombis te agarran y en el próximo turno tienes que hacer otro combate obligatoriamente sin poder Destrabarte.	-Se resuelve otro combate inmediatamente en ese mismo turno de juego.

Los supervivientes que no tengan armas cuerpo a cuerpo, pero sí tengan armas de fuego, combatirán con su atributo de Destreza básico, tal y como si fueran equipados con Puño Americano o similar.

Si se combate desde dentro de un vehículo, el resultado de la tirada de dados se verá reducido en -1 y los supervivientes pueden escapar del combate en cualquier momento sin realizar ningún Chequeo de Destreza.

Una vez que se hayan tirado los dados, sumado la Destreza y aplicado los modificadores pertinentes que pueda tener, comparamos los resultados obtenidos de cada dado modificado de cada implicado y lo comparamos con la siguiente tabla:

14.2.1 COMBATE MÚLTIPLE

Se considera combate múltiple cuando 2 o más zombis o supervivientes hostiles se encuentran trabados en un combate cuerpo a cuerpo con un superviviente. Se pueden dar 2 casos de combate múltiple:

- * Cuando un superviviente se encuentra en combate cuerpo a cuerpo con los mismos o menos zombis y/o supervivientes hostiles que su número de dados de combate (incluyendo los dados extras). En este caso, el superviviente los distribuirá a su gusto, eso sí, asignando mínimo 1 dado a cada zombi y/o superviviente hostil.

- * Cuando un superviviente se encuentra en combate cuerpo a cuerpo con más zombis y/o supervivientes hostiles que su número de dados de combate, éste realizará un solo ataque (1 dado en todos los casos, ignorando los dados tanto extras como los que indique su atributo de combate cuerpo a cuerpo) por cada enemigo, resolviendo el combate de la forma habitual.

14.2.2 DESTRABARSE DE UN COMBATE

Un superviviente puede Destrabarse de un combate cuerpo a cuerpo si se activa antes que los zombis y/o supervivientes hostiles, pero superando un Chequeo de Destreza con el atributo de dicha miniatura. Si el superviviente se encuentra con 3 o más zombis y/o supervivientes hostiles cuerpo a cuerpo, tendrá un penalizador de -1 a la Destreza.

En caso de no tener Éxito en la tirada, combatirá inmediatamente contra los zombis y/o supervivientes hostiles y no podrá hacer ninguna acción. Si la tirada tiene Éxito, se Destrabará y podrá actuar en su turno de juego con normalidad.

15.0 REACCIONES

Desafortunadamente, las personas no siempre reaccionaran como tú quieres. Después de todo...son humanos, y están sometidos a un estrés descomunal. A lo largo de la partida se tendrán que realizar Tiradas de Reacción en 3 situaciones específicas:

- *Cuando recibes una carga.
- *Cuando realices una carga.
- *Cuando recibas disparos.

Para resolver una Tirada de Reacción se realizará un Chequeo de Destreza pero con 2D6, aplicando el resultado la reacción obtenida según los Éxitos obtenidos.

15.1 TABLA DE REACCIÓN ANTE UNA CARGA

Después de que todos los supervivientes hostiles o zombis que no tuvieran posibilidad de entrar en combate cuerpo a cuerpo hayan movido, y se vaya a pasar a mover alguno de ellos que sí puede entrar en combate cuerpo a cuerpo, el superviviente tendrá que realizar una Tirada de Reacción antes de recibir a la miniatura cuerpo a cuerpo. Solo se hará una tirada por ronda y por miniatura.

Los disparos como reacción a una carga se harán siempre a la miniatura o miniaturas que cargan. Los que reciban una carga dentro de un edificio, solo pueden reaccionar combatiendo cuerpo a cuerpo.

Los supervivientes pueden usar el atributo de Destreza del superviviente Nato si están dentro de un radio de 10 cm (incluido si está parcialmente) para averiguar los Éxitos que consiguen (no para los combates cuerpo a cuerpo).

ÉXITOS	REACCIÓN
2 Éxitos	-Aquellos que puedan, dispararán y luego combatirán cuerpo a cuerpo. -Aquellos que no puedan disparar al no cumplir los requisitos, combatirán CaC.
1 Éxito	-Aquellos que estén en terreno difícil dispararán y luego combatirán CaC. -Aquellos que estén en terreno abierto y reciban una carga de 3 o más zombis o supervivientes hostiles, Huirán. -El resto no podrán disparar y combatirán cuerpo a cuerpo.
0 Éxito	-Aquellos que se encuentren en terreno difícil no podrán disparar y combatirán cuerpo a cuerpo. -Aquellos que estén en terreno abierto, Huirán.

15.2 TABLA DE REACCIÓN PARA CARGAR

En el momento que un superviviente quiera entrar en combate cuerpo a cuerpo contra uno o varios zombis (no contra supervivientes hostiles), debe llevar a cabo primero una Tirada de Reacción antes de realizar cualquier movimiento.

Los supervivientes que obtengan en la tirada de reacción el resultado de combatir cuerpo a cuerpo, podrán intentar Esprintar (sin premedir) y sin que se consideren dos acciones. En caso de que el superviviente se lance a Esprintar para poder cargar y no llegue al objetivo, se quedará a la distancia máxima que marque su atributo de movimiento.

Los supervivientes pueden usar el atributo de Destreza del Nato si están dentro de un radio de 10 cm (incluido si está parcialmente) para averiguar los Éxitos que obtienen (no para los combates).

EXITOS	REACCION
2 Éxitos	-¡Sin miedo! Se lanza a combatir cuerpo a cuerpo.
1 Éxito	-Aquellos que tengan armas a distancia, en vez de combatir CaC dispararán. -Aquellos que no puedan disparar al no cumplir los requisitos, combatirán cuerpo a cuerpo.
0 Éxito	-Permanecerá en el sitio inmóvil (no podrá hacer ninguna acción ni mover).

15.3 TABLA DE REACCIÓN AL SER TIROTEADO

Siempre que una banda o superviviente reciba disparos, se deberá realizar una Tirada de Reacción al ser tiroteados. La miniatura o miniaturas objetivo realizarán la tirada.

Los supervivientes pueden usar el atributo de Destreza del Nato si están dentro de un radio de 10 cm (incluido si está parcialmente) para averiguar los Éxitos que consiguen (no para los disparos).

EXITOS	REACCION
2 Éxitos	-Aquellos que no puedan disparar al no cumplir los requisitos habituales, se pondrán A Cubierto. -El resto actuará con normalidad devolviendo el fuego inmediatamente.
1 Éxito	-Aquellos que estén en terreno difícil o edificio devolverán el fuego (en caso de no estar en el primer punto del caso anterior). -El resto no devolverá el fuego y se pondrán A Cubierto.
0 Éxito	-Los que estuvieran trabados combatiendo cuerpo a cuerpo, no devolverán el fuego y se pondrán A cubierto. -El resto Huirán.

"Es asombroso lo rápido que las cosas pueden pasar de ser malas a ser una tormenta de mierda."

- Bienvenidos a Zombieland -



15.4 HUIR

Un superviviente que obtenga un resultado de Huir al reaccionar, se moverá lo más recto posible y en una dirección al azar, lanzando un dado de Dispersión para averiguarla. Se registrará por las reglas de Esprintar a todos los efectos de juego, con la excepción de que no se realiza ninguna tirada, simplemente se le añade 10 cm al valor de atributo de movimiento que aparece en su perfil.

Si en su Huida se interpone un zombi o superviviente, este lo esquivará volviendo a tomar la misma dirección de huida inmediatamente después de rebasarlo en la medida de lo posible. Si un superviviente en el movimiento de Huida se sale del tablero, se contará como baja a todos los efectos de juego.

En el siguiente turno de juego del superviviente, este debe hacer un Chequeo de Activación para recuperar la cordura y poder actuar con normalidad. Si no logra activarse, seguirá huyendo con las reglas antes citadas hacia el borde más cercano del tablero teniendo que tirar de nuevo por si pierde su arma. Se hará así sucesivamente durante sus siguientes turnos de juego hasta que salga del tablero o se consiga centrar de nuevo en sobrevivir.

Un superviviente que esté huyendo y sea cargado por zombis o supervivientes hostiles, ya sea en la misma ronda o rondas posteriores, seguirá huyendo de la forma habitual pero automáticamente.

15.5 PÉRDIDA DEL ARMA AL HUIR

Si un superviviente Huye, deberá tirar 1D6, con un resultado de 1 soltará el arma que tenga en la casilla de "Mano" en ese momento presa del pánico. Se pondrá un marcador del arma en el lugar donde empieza la huida del cobarde. Este arma podrá ser recogida de la forma habitual por cualquier superviviente.

15.6 A CUBIERTO

Un miembro que tenga que retirarse A Cubierto, se moverá de tal manera que busque la protección de un terreno difícil, edificio o bloquee la línea de visión del tirador (aunque sea parcialmente) con cualquier elemento de escenografía del tablero. Los supervivientes no pueden usar más movimiento que indique su perfil y no podrán Esprintar para ello.

Los supervivientes que al final del movimiento de A Cubierto no hayan conseguido la protección anteriormente citada, no realizarán ninguna acción en su siguiente turno de jugador (solo podrán moverse en caso de que se activen).

16.0 REGISTRANDO EDIFICIOS Y VEHÍCULOS

Buena parte de la partida la dedicarás a rebuscar para encontrar útiles... o gente. A veces descubrirás cosas beneficiosas, como armas u objetos; otras veces esa búsqueda producirá encuentros más bien perjudiciales... ¡con zombis!

16.1 ENTRANDO EN EDIFICIOS

Cuando entres en un edificio o subas una planta del mismo que no tenga el indicador de Abierto, tienes que lanzar 1D10 y consulta la siguiente tabla:

RESULTADO	QUÉ ENCUENTRAS
1-4	Representan el número de zombis que encuentras en el edificio o planta.
5-8	Está vacío y no hay nadie.
9-10	Encuentras un Superviviente Asustado.

16.1.1 ENCUENTROS CON ZOMBIS EN EDIFICIOS

Una vez hayas generado el número de zombis indicado en la tabla, se colocarán de la forma que quieras pero a 10 cm como máximo del superviviente dentro del edificio. Solo podrás realizar la acción de Registrar el edificio o planta después de limpiar la zona de zombis y pongas el marcador de Abierto.

Los zombis pueden que sorprendan al superviviente o quizás sea este el que los sorprenda a ellos. Para averiguarlo, los zombis tiran 1D6 y añaden el número de zombis que hay dentro del edificio o planta. Por su parte, el superviviente tira 1D6 y añade su valor de Destreza. Si el resultado obtenido por el superviviente es igual o mayor que el resultado de los zombis, este los sorprenderá a ellos. Si es en caso contrario, los zombis sorprenden al superviviente. Veamos ambos casos:

***Los zombis sorprenden:** Inmediatamente entran en combate cuerpo a cuerpo sin que el superviviente pueda reaccionar. En este caso no se tirara en la Tabla de Cargas Recibidas.

***El superviviente sorprende:** Podrá realizar dos opciones: hacer un disparo (un solo dado sin modificadores) con su arma equipada en la Mano a cada zombi existente (no tienes que poner los BANG en este caso), y acto seguido moverte para combatir cuerpo a cuerpo sin tener que tirar en la Tabla de Reacción para Cargar si queda algún zombi con... "vida" después de los disparos. O en cambio, deshacer el camino andado saliendo fuera del edificio o bajando la planta como sino hubieras movido en tu turno, pero sin poder realizar ninguna acción y perdiendo el movimiento.

Si un edificio o planta aparece marcado como Abierto, no se vuelve a tirar en la Tabla de Entrando a Edificios. Se considera que está totalmente vacío y se puede Registrar si tienes una acción disponible o buscar cobertura dentro en él.

16.1.2 NO HAY NADIE

A veces, los edificios ya no son una despensa para los zombies, y estos abandonan el lugar. Si sacas un resultado de 5 a 8 en la tirada de 1D10 al entrar en un edificio o planta, estará vacío. Debes poner un marcador de Abierto de inmediato y podrás pasar a Registrarlo sin problemas en caso de tener la acción disponible.

16.1.3 ENCUENTROS CON OTROS SUPERVIVIENTES

Aunque parezca inaudito, no estás solo en este mundo post-apocalíptico, en muchas ocasiones hay gente escondida. Si sacas un resultado de 9 o 10 en la Tabla de entrando en edificios, encontrarás a un Superviviente Asustado.

Coloca una figura junto al superviviente que hizo la tirada. Si tienes un arma en la casilla de "Mochila" o un objeto en las casillas de Equipo, puedes pasársela automáticamente sin contar como acción.

Los supervivientes encontrados se unen a la banda que lo encontró y será controlado por el jugador el resto de la partida, aunque de este modo sobrepases el límite de miniaturas en la banda.

En caso de que el superviviente encontrado sobreviva al escenario y se esté jugando una campaña, pasará a ser miembro de tu banda a todos los efectos con los Puntos de Gloria que haya obtenido. De este modo se podrá sobrepasar el máximo de miembros de la banda.

16.2 REGISTRANDO LA ZONA

Una vez se haya limpiado la zona de zombies y el edificio, planta o vehículo (excluido los de dos ruedas) se encuentre vacío (con el marcador de Abierto) y tengas una acción disponible, se podrá Registrar la zona para intentar encontrar algo de valor, como armas u objetos, para hacerte más fácil mantenerte con vida un día más.

En caso de tener las casillas de las fichas ocupados con marcadores (de armas y/u objetos) y encuentras otro, puedes elegir con cuales te quedas, soltando los restantes y poniendo un marcador del arma u objeto descartado en el suelo donde se encuentra el superviviente. Este puede ser cogido por otro superviviente a 2 cm del mismo contando como acción.

Habrás resultados en los que podrás elegir entre dos posibilidades, pudiendo solo quedarte con uno de ellos a tu elección, aunque para hacerlo más interesante puedes hacerlo al azar. Puede tirar 1D6, y con un resultado de 1 a 3 la primera opción, y con un resultado de 4 a 6 te quedas con la segunda opción.

Tira 3D10, suma el resultado obtenido en cada uno de los dados y el total es el resultado que debes mirar en la siguiente tabla:

RESULTADO	ARMA U OBJETO ENCONTRADO
3	SMG (subfusil)
4	Ametralladora
5	Rifle de asalto u Objeto cortante (largo)
6	Escopeta de dos cañones
7	Silenciador
8	Ballesta
9	Granada
10	Perro
11	Linterna o Escudo antidisturbios
12-19	Nada
20	Arma blanca
21	Objeto contundente
22	Pistola
23	Mira para armas
24	Botiquín o Gafas de visión nocturna
25	Estupefacientes o Paquete de tabaco
26	Bate de beisbol
27	Rifle de cazador
28	Caja de munición o Alimento envasado
29	Chaleco antibalas o Garrafa de gasolina
30	Moto sierra o Superviviente asustado

Tras registrar el edificio, planta o vehículo (excluido los de dos ruedas), coloca un marcador de Registrado para indicarlo. Se puede volver a entrar en el edificio, planta o vehículo pero no se puede volver a registrar.

17.0 BAJAS DE SUPERVIVIENTES EN LAS BANDAS

Las heridas de los supervivientes de las bandas se marcan en la ficha de jugador correspondiente a dicho superviviente. Una vez marcadas todas las Heridas (4), el superviviente quedará fuera de combate, se retira del juego y no podrá participar más en ese escenario.

17.1 DEVORADO POR ZOMBIS

En caso de que el superviviente haya perdido su última herida en combate cuerpo a cuerpo con uno o varios zombis, este pasa a formar parte del selecto y numeroso grupos de devoradores de humanos.

En el lugar donde ha sido devorado el superviviente se pondrá un zombi Común. En ese mismo lugar se pondrán los marcadores correspondientes de las armas, objetos y elementos que llevaba equipado el ex superviviente, que podrán ser recogidos de la forma habitual.

Esta nueva adquisición zombi estará activa a la siguiente ronda de juego, pasando a mover y actuar con el grupo de los zombis.

17.2 ¡QUEDAMOS POCOS!

Conforme vaya pasando las rondas, algunos supervivientes irán cayendo como bocado exquisito de los zombis, y eso a los otros miembros de la banda les inquieta y preocupa porque... ¡pueden ser los próximos!

Así pues, si una banda pierde 2 miembros o le quedaran sólo 2 miembros vivos, deberá realizar un Chequeo de Destreza con el atributo más alto de los miembros de la banda que queden con vida. Si el resultado del chequeo tiene Éxito, la banda continuará jugando. En cambio, si el chequeo es fallido, la banda se retira del juego inmediatamente. A partir de que se realice el primer Chequeo de ¡Quedamos pocos!, la banda deberá realizar un chequeo por cada miembro fuera de combate (no por cada herida sufrida).

Cabe la posibilidad de que el jugador retire su banda del tablero voluntariamente antes de que los zombis rapiñen con el resto de los miembros, eso sí, se considerará que ha fallado el Chequeo de ¡Quedamos pocos!, obteniendo los habituales -2 Puntos de Gloria.

18.0 GENERANDO ZOMBIS

Existen dos maneras de que se generen zombis. Por medio de los BANG y al principio de las rondas de juego. También se pueden generar zombis por reglas de escenarios concretos u otras que elijas, ZombieWorld es un juego abierto y caben muchas posibilidades.

18.1 ZOMBIS GENERADOS POR LOS BANG

Al final de cada activación de un superviviente, se tira 1D6 por cada marcador de BANG que haya en el tablero. Da igual si lo ha generado el superviviente en su turno activo o ha sido generado por alguna regla especial del escenario u otra causa.

Con los resultados de 4, 5 Y 6 se colocará un zombi Común. Estos se pondrán aleatoriamente en la superficie de juego, como indica el apartado de "Colocando los zombis". Después se retira el marcador de BANG.

18.2 ZOMBIS GENERADOS AL PRINCIPIO DE LA RONDA

También se generan zombis al principio de las rondas de juego. Para ello, cada banda tira 6D6. Con los resultados de 4, 5 Y 6 se colocará un zombi Común. Estos se pondrán aleatoriamente en la superficie de juego, como indica el apartado de "Colocando los zombis".

Según el escenario elegido, también se pueden generar con 10D6, aunque también podréis elegir cuantos D6 queréis lanzar, haber que valientes podéis llegar a ser en una partida y cuánto podéis manteneros con vida.

18.3 COLOCANDO LOS ZOMBIS

Los zombis generados, ya sean por los BANG o al principio de la ronda, se pondrán aleatoriamente en la superficie de juego, en la dirección que indique el dado de Dispersión a 40 cm del BANG que lo generó en el primer caso, o del líder de la banda en el segundo caso.

Si el sitio donde se debe colocar el zombi queda fuera del tablero, se coloca en el borde del mismo, aunque contará como si se hubiera activado ya esa ronda de juego si los zombis aún no han actuado.

Si al colocar un zombi queda pegado peana con peana con un superviviente, se considerará que el zombi se ha trabado en combate cuerpo a cuerpo en todos los aspectos, pero sin tener que tirar en la Tabla de Reacción.

Si el zombi quedara sobre un elemento de escenografía que no es válido acabar el movimiento, este se colocará junto a él al azar.

Si el zombi quedara sobre un edificio al colocarlo, se situará encima del edificio si tiene azotea o en la puerta en el exterior del edificio si no la tuviera; si hay más de dos puertas se elige al azar, y si no la hay en una ventana. Si no se dan los dos casos anteriores, colocalo al azar.

19.0 LAS BANDAS

En las calles te puedes encontrar con todo tipo de bandas y supervivientes variopintos, los cuales intentan sobrevivir como pueden, algunos aliándose entre ellos y otros aniquilándose entre sí. Aquí no hay leyes, bueno una: la ley de sobrevivir.

Las bandas pueden tener entre tres y seis miniaturas, que variarán según los puntos que quieras invertir en ellos y su equipo; a lo mejor prefieres tener un pocos supervivientes bien equipados o prefieres tener un grupo más numeroso para hacer más piña y protegerse unos a otros.

Las peanas de las figuras podrán ser cuadradas o redondas, pero que tengan una medida de entre 20 y 25mm. Las miniaturas pueden representarse como quieras, siempre que sean lo más parecido posible a la banda y supervivientes que quieras representar.

19.1 ORGANIZACIÓN DE LA BANDA

Cada jugador tendrá 60 puntos para gastar en su banda. En esos puntos entran los supervivientes, armas, objetos, vehículos, etc. Todas las bandas pueden constar de los siguientes integrantes con un mínimo y un máximo concreto indicado a la izquierda del cuadro:

CANTIDAD	RANGO	PUNTOS	ATRIBUTOS
0-1	Superviviente Nato	9	5-20-2 / 4-15-2
0-1	Superviviente Experto	8	4-20-2 / 3-15-1
0-2	Superviviente Curtido	7	4-15-1 / 3-10-1
0-3	Superviviente Novato	5	3-15-1 / 3-10-1
0-3	Superviviente Asustado	3	2-15-1 / 2-10-1
0-1	Perro	3	2-15-1

19.2 TIPOS DE BANDAS: ÚNICAS O MIXTAS

Las bandas son simplemente gente que aun no está infectada que intentan protegerse unos a otros, agrupándose entre ellos y sobrevivir en este extraño mundo. Existen dos tipos de bandas: Únicas o Mixtas.

19.2.1 BANDAS ÚNICAS

Las bandas Únicas están formadas por miembros de la misma clase (como policías, pandilleros, militares...) que comenzaron el Apocalipsis juntos y han conseguido sobrevivir manteniendo el grupo. Tienen unas reglas especiales que afectan a todo el grupo en sí. Al escoger un tipo de banda debes observar que habilidad especial han de aplicarse durante la partida.

TIPO DE BANDA	HABILIDAD ESPECIAL
Banda de Moteros	No les penaliza el resultado al disparar desde un vehículo.
Cuerpos de Seguridad del Estado y Agentes de la Ley	Suman 5 cm a su movimiento al retirarse para ponerse A Cubierto.
Operaciones Especiales	Pueden repetir el Chequeo de Reacción al ser tiroteados.
Ciudadanos	Pueden incluir un perro gratis sin contar como número máximo de miembros de la banda.
Miembros de la Corporación Secreta	Pueden elegir la dirección de Huida.
Cuerpo de Bomberos	No les penaliza el movimiento al entrar en un edificio, escala o escalera.
SWAT	Pueden repetir la tirada para averiguar quién sorprende a quién al entrar en edificios, plantas o vehículos.
Veteranos de Guerra, Soldados de Fortuna y Mercenarios	Deben de hacerle tres bajas para chequear por ¡Quedamos pocos!
Agentes NBQ	Por cada Herida recibida tiran 1D6. Con un resultado de 6 en el dado ignoran dicha Herida.
Milicias y Paramilitares	Tienen de equipo gratuito 2 cajas de munición para repartir entre los miembros de la banda.
Fuerzas Armadas	Los miembros de la banda se benefician del atributo de Destreza del Líder a 20 cm.
Protección Civil, Cruz Roja y Paramédicos	Tienen 1 Botiquín gratis.
Servicios de Inteligencia	Pueden volver a registrar, una vez más, un edificio, planta, vehículo y atrezzo con el marcador de Registrado.
Naciones Unidas (ONU) y OTAN	Repiten 1D6 en las Tiradas de Reacciones para Cargar por ronda.
Frikis	Suman +1 en las Tiradas de Reacciones ante una carga.
Pandilleros y Atracadores	Suman un +1 en las tiradas para saber si un vehículo funciona.
Mafias, Organizaciones Delictivas y Criminales	Tienen de armamento gratuito 1 pistola/revolver para uno de los miembros del grupo.

19.2.2 BANDAS MIXTAS

Las bandas Mixtas están compuestas por supervivientes variados elegidos de entre todo tipo de bandas anteriormente citadas. Además, tienen unas habilidades especiales que afectan a cada figura individualmente, pudiendo escoger distintos tipos de supervivientes (policías, ciudadanos, bomberos, moteros,...) Eso sí, no pueden beneficiarse del atributo de Destreza del Líder de la banda en ningún momento, rompiendo las reglas anteriores en las que lo permitía.

Para saber qué habilidades tienen cada superviviente, debes seguir dos indicaciones:

Primero ver la tabla que divide a los supervivientes en grupos: Seguridad, Pueblo, Militares y Sin Ley. Y ver en que grupo se localiza el tipo de superviviente elegido.

SEGURIDAD	PUEBLO	MILITARES	SIN LEY
Bomberos	Ciudadanos	ONU y OTAN	Banda de Monteros
SWAT	Frikis	Operaciones Especiales	Miembros de la Corporación Secreta
Agentes NBQ y Servicio de Inteligencia	Milicias	Fuerzas Armadas	Pandilleros y Atracadores
Cuerpos de Seguridad del Estado y Agentes de la Ley	Protección Civil, Cruz Roja y Paramédicos	Veteranos de Guerra, Soldados de Fortuna y Mercenarios	Mafias, Organizaciones Delictivas y Criminales

Una vez se haya averiguado el grupo, como segundo paso, debes escoger una de las dos habilidades especiales que se presentan en el recuadro del grupo correspondiente:

FACCION	HABILIDAD ESPECIAL
Seguridad	-Por cada Herida recibida tiran 1D6 y con un resultado de 6 la ignoran. -No les penaliza el movimiento al entrar en un edificio, escala o escalera.
Pueblo	-Pueden incluir un perro gratis. Sólo afectará a su dueño. -Suman +1 en las Tiradas de Reacciones para Cargar.
Militares	-Tienen una caja de munición gratis por partida. -Pueden repetir 1D6 en las Tiradas de Reacciones para Cargar por ronda
Sin ley	-Suman un +1 en las tiradas para saber si un vehículo funciona. -Pueden volver a registrar una vez más un edificio, planta, vehículo o atrezzo con el marcador de registrado.

19.3 LÍDER DE LA BANDA

Una vez que hayas elegido los miembros de tu banda, debes escoger un Líder para ellos, el cual podrá aportar su atributo de Destreza a los demás miembros para los Chequeos de Destreza, eso sí, deben estar a 10 cm del Líder para beneficiarse de ello. El Líder de la banda debe ser el superviviente Nato, y en su defecto, el Experto o Curtido, en ese orden.

Cuando el Líder queda fuera de combate, el siguiente superviviente que se puso en el orden anterior, tomará el rol de Líder.

20.0 ESCENARIOS

Cada escenario tiene un formato concreto, con objetivos y maneras de ganarlos distintos. Estos escenarios están cerrados y estipulados. Aunque también puedes elegir libremente cambiar algunas de las reglas añadiendo ideas de tu propia cosecha y adaptarla a lo que buscas, obteniendo un nuevo escenario al listado.

20.1 REGLAS DE LA CASA

Es fácil añadir cambios en los escenarios predefinidos que te damos en este reglamento, solo tienes que adaptar o oncluir algo disitnto.

Puedes crear un trasfondo para ir encadenando escenarios para hacer una campaña. Te puedes basar en series o películas del género (no es difícil encontrarlas) y cambiar el guión según se desarrollen tus partidas. O bien, puedes colocar los zombies según la historia asociada del escenario o generarlos de la forma habitual. Puedes variar esta regla y así averiguar que tan valientes sois de enfrentarte a más o menos zombies.

Te apuntamos estas dos posibilidades como ejemplo para que tengas una idea y hacer tu propia partida personalizada. Pero lo menor es dejar volar tu imaginación, ¡estas jugando a un wargame de zombies!

20.2 REGLAS ESPECIALES

Las reglas especiales de un escenario pueden ser miles, siempre que haya acuerdo entre los jugadores. Estas reglas especiales pueden usarse todas, algunas o ninguna. Lo recomendable es que en las primeras partidas no metáis ninguna hasta acostumbraros a la mecánica del juego.

20.2.1 ALIANZAS VERBALES

Las bandas pueden hacer pactos de no agresión entre ellas, pero las alianzas son frágiles y pueden romperse con facilidad. Podéis decidir hacer Alianzas Fijas o, en cambio, Alianzas Frágiles.

Las Alianzas Fijas son las que antes de la partidas selláis con sangre y no pueden romperse bajo ningún concepto, manteniéndose toda la partida. Se puede llegar a un acuerdo de repartir armas encontradas, Puntos de Gloria, zombies aniquilados,... lo que veáis más interesante.

Las Alianzas Frágiles son las que las bandas pueden negociar, mantenerlas o romperlas en todo momento una vez empezada la partida. Quizás te convenga aunar fuerzas con otra banda... hasta un momento concreto que tienes que salvar el culo. Estamos en un mundo post apocalíptico y todo vale.

También se pueden elegir al azar el tipo de alianza que se puede hacer antes de comenzar la partida. Para ello, lanza 1D6. Con un resultado de 1 a 3 se pueden hacer Alianzas Fijas, y con un resultado de 4 a 6 se pueden hacer Alianzas Frágiles.

O al principio de cada ronda de juego lanzar 1D6. Con un resultado de 5+, cambia el tipo de alianza que se impuso el comienzo de la partida. ¡Imaginación!

20.2.2 METEOROLOGÍA Y FRANJA HORARIA

Lanza 1D10 antes de la partida para averiguar el clima o momento del día que reinará durante la partida.

TIRADA	CONDICIONES	RESTRICCIONES (los cm como máximo alcance)
1	Anochecer/ Amanecer	50 cm
2	Lluvia	40 cm
3	Nevado	30 cm
4	Noche	20 cm
5	Niebla	15 cm
6-10	Día	Sin penalizador

20.2.3 VISIBILIDAD DENTRO DE EDIFICIOS

Lanza 1D6 por cada edificio para averiguar la visibilidad que posee los interiores del mismo justo en el momento que se entre en uno. También se puede hacer por cada planta que tenga el edificio.

TIRADA	LUZ	RESTRICCIONES
1-2	Apagada	No podrás disparar excepto si tienes una Linterna o Gafas de visión nocturna, o disparas A bocajarro.
3-4	Normal	Sin penalizadores.
5-6	Tenue	Pierdes 1 dado al disparar un arma de fuego. Nunca pondrá verse reducido a 0.

20.2.4 FAROLAS

Si en la tirada de Meteorología y Franja Horaria obtienes un escenario con visibilidad reducida, las Farolas otorgan visión normal en un radio de 15 cm desde el centro de las mismas.

Tira por cada una de ellas para averiguar si funcionan o no. También cabe la posibilidad de dejarlas todas con la misma regla, es decir, tirar el dado y el resultado aplicarlo a todas las farolas. A elección de los jugadores.

Para facilitar el saber cuales funcionan o no, pueden poner una plantilla circular bajo ellas o un marcador para indicarlo.

TIRADA	LUZ
1-2	Apagada
3-6	Encendida

20.2.5 RECOMPENSAS DEL ATREZZO

Si rebuscar un elemento concreto de Atrezzo del tablero puedes obtener una recompensa, pudiendo ser un objeto o beneficio. Para ello, debes gastar una acción y lanzar 1D6. Con un resultado de 5+ encuentras algo según el atrezzo. Observa la siguiente tabla:

ATREZZO	RECOMPENSA
Cubo de Basura/Papelera	Arma Blanca
Máquina Expendedora de Alimentos y Bebidas	Alimento Envasado
Máquina de Tabaco	Paquete de Tabaco
Cajas de Transporte o Embalaje	Caja de Munición
Frigoríficos/Despensas	Alimento Envasado
Bidones	Garrafa de Gasolina
Cobertizo	Objeto contundente

20.2.6 EDIFICIOS CONCRETOS

Puedes considerar que los bajos de edificaciones o construcciones como edificios con una actividad u orientación concreta. Una vez que se haya limpiado la zona de zombis y hagas la tirada para Registrarlo, obtienes una recompensa adicional o sustituir la habitual, lanzando 1D6. Pueden asignarse en concenso de ambos jugadores o lanzar 1D10 y comparar el resultado. Observa la siguiente tabla:

TIRADA	LOCAL COMERCIAL	RECOMPENSA
1	Armería	Tira 1D6 y compara el resultado: 1, Mirilla para armas. 2, Arma Blanca. 3, Silenciador. 4, dos Cajas de Munición. 5, Pistola. 6, Escopeta.
2	Estanco	Paquete de Tabaco.
3	Farmacia	Tira 1D6 y comprara el resultado: 1-3, una de Estupefacientes. 4-6, Botiquín.
4	Supermercado	Tira 1D6 y comprara el resultado: 1-3, una Linterna. 4-6, Alimento Envasado
5	Comisaría, Jefatura o Cuartel de Policía	Tira 1D6 y compara el resultado: 1-2, Gafas de visión nocturna. 3-4, Chaleco. 5-6, Rifle de Asalto.
6	Concesionario de Automóviles	Tira 1D6 y compara el resultado: 1-3, Vehículo tipo Turismo. 3-6, Vehículo tipo Motocicleta.
7	Gasolinera	Garrafa de Gasolina.
8	Tienda de Deportes de Movilidad	Tira 1D6 y compara el resultado: 1-2, Bicicleta. 3-4, Patines. 5-6, Skate.
9	Tienda de Deportes	Tira 1D6 y compara el resultado: 1-2, Objeto contundente. 3-4, Bate de Béisbol. 5 Linterna. 6 Arma Blanca
10	Negocio de Hostelería	Cura una Herida automáticamente y obtiene un Alimento Envasado.

20.3 COLOCANDO LA ESCENOGRAFÍA

En las partidas de Zombieworld la escenografía es muy importante, por eso es aconsejable tener elementos variados para colocar en la mesa de juego.

Los jugadores pueden ponerse de acuerdo para colocar un tablero con escenografía y atrezzo estipulado a su gusto, pero vamos a daros un método sencillo para elegir y colocar elementos variados al azar.

NÚMERO	ESCENOGRAFÍA Y ATREZZO	SEPARACION MÍNIMA ENTRE ELLOS
1D3+2	Edificios	30 cm
1D6	Vehículos	20 cm
1D10	Farolas	30 cm
2D6	Mobiliario Urbano	20 cm
1D6	Árboles	30 cm
1D6	Setos y Vallas	30 cm
1D3	Cajas y/o Barriles	20 cm
1D3	Máquinas expendedoras	30 cm
1D6	Cubos de basura y/o Papeleras	30 cm

Conforme vayan saliendo los elementos de escenografía, por turno, cada jugador coloca un elemento de escenografía y atrezzo. En caso de que no se puedan respetar la distancia mínima entre ellas, se pondrán lo más separado posible, o en su defecto, descartarla. Esto último ya a elección de los propios jugadores.

20.4 TIPOS DE ESCENARIOS

Puedes jugar diez tipos de escenarios, bien eligiéndolos al azar o poniéndote de acuerdo con los demás jugadores. Lo recomendable es al azar, así nunca sabes lo que te deparará el mundo post apocalíptico en el que te encuentras. Se tiene que tener en cuenta que algunos escenarios no son compatibles con el modo de juego (ver más adelante), así que el mismo escenario indicará para qué modos son o no son aptos.

1. PROTEGER

- **Superficie de juego:** Será la habitual.
- **Configuración:** Será la habitual, con la excepción de que el centro de la mesa de juego se colocará un objetivo como puede ser un edificio, un vehículo, una figura...
- **Despliegue:** Será el habitual.
- **Objetivo:** En este escenario debes mantener el control de un punto en el escenario (un objetivo), colocado en el centro.
- **Rondas:** Se jugarán 8 rondas.
- **Victoria:** El control del objetivo lo mantendrá la banda que tenga un superviviente al final de los 8 rondas a 8cm o menos del objetivo. En caso de estar dos supervivientes de bandas distintas, se considerara empate.
- **Reglas Específicas:** Ninguna.
- **Modo de juego:** Estándar.

2. MASACRAR

- *Superficie de juego:* Será la habitual.
- *Configuración:* Será la habitual.
- *Despliegue:* Será el habitual.
- *Objetivo:* Este escenario consiste en matar el máximo número de zombis posible.
- *Rondas:* Se jugarán 8 rondas.
- *Victoria:* Quien consiga más zombis aniquilados será el ganador del escenario.
- *Reglas Específicas:* Ninguna.
- *Modo de juego:* Estándar e Individual.

3. SUPERVIVENCIA

- *Superficie de juego:* Será la habitual.
- *Configuración:* Será la habitual.
- *Despliegue:* Será el habitual.
- *Objetivo:* En este escenario debes mantenerte con vida el máximo tiempo posible, intentando recibir el menor número de heridas posible.
- *Rondas:* Se jugarán 8 rondas.
- *Victoria:* Ganará el escenario la banda que menos heridas sufra.
- *Reglas Específicas:* Se generarán 10D6 zombis en vez de los 6D6 habituales; o si se juega el modo Individual, 5D6 en vez de los 3D3 habituales.
- *Modo de juego:* Estándar e Individual.

4. BUSCAR UNA SALIDA

- *Superficie de juego:* Será de 180 cm x 120 cm.
- *Configuración:* Será la habitual.
- *Despliegue:* Será la habitual.
- *Objetivo:* En este escenario debes atravesar el tablero, desde la zona de despliegue hasta salir por el lado opuesto del borde del tablero.
- *Rondas:* Se jugarán 12 rondas.
- *Victoria:* Ganará el escenario quien consiga llegar al punto de salida con al menos 1 edificio registrado y 15 zombis aniquilados antes de las 12 rondas.
- *Reglas Específicas:* Se generarán 10D6 zombis en vez de los 6D6 habituales; o si se juega el modo Individual, 5D6 en vez de los 3D3 habituales.
- *Modo de juego:* Estándar e Individual.

5. LA LEY DEL MÁS FUERTE

- *Superficie de juego:* Será la habitual.
- *Configuración:* Será la habitual.
- *Despliegue:* Será el habitual.
- *Objetivo:* Debes ser el más fuerte de la ciudad. Este escenario consiste en aniquilar el máximo de supervivientes hostiles posibles.
- *Rondas:* Se jugarán 8 rondas.
- *Victoria:* Quien consiga más supervivientes hostiles aniquilados será el ganador del escenario.
- *Reglas Específicas:* Ninguna
- *Modo de juego:* Estándar.

6. HUIR DE LA HORDA ZOMBI

- **Superficie de juego:** Será de 180 cm x 120 cm.
- **Configuración:** Será la habitual, con la excepción de que en uno de los cuadrantes se colocará una zona vallada con 30 zombis en el interior.
- **Despliegue:** Las bandas deberán desplegarse en la misma zona de despliegue, es decir, en el mismo cuadrante, además de ser donde se coloca la zona vallada.
- **Objetivo:** En este escenario debes atravesar el tablero, desde una zona de despliegue concreta hasta salir por el lado opuesto del borde del tablero.
- **Rondas:** Se jugarán 12 rondas.
- **Victoria:** Ganará el escenario quien consiga llegar al punto de salida con al menos 1 edificio registrado y 10 zombis aniquilados antes de 12 turnos.
- **Reglas Específicas:** Se generarán 1D6 zombis en vez de los 6D6 habituales; o si se juega el modo Individual, 5D6 en vez de los 3D3 habituales. La valla que contiene a los zombis se romperá/abrirá en la segunda ronda de juego y es cuando comienza la partida para los zombis que estaban dentro de la zona vallada.
- **Modo de juego:** Estándar e Individual.

7. EL RESCATE

- **Superficie de juego:** Será la habitual.
- **Configuración:** Será la habitual a excepción de que debes colocar 1D6+3 contenedores (ya sean container, cajas, bidones o similares) repartidos por el tablero de juego, ubicándolos los jugadores alternamente a al menos 20 cm. de distancia uno de otro y de los bordes del tablero en la medida de lo posible y antes de empezar con la partida. .
- **Despliegue:** Será el habitual.
- **Objetivo:** En este escenario el objetivo es buscar un supuesto antídoto registrando contenedores en las instalaciones de La Corporación Helios.
- **Rondas:** Se jugarán 10 rondas.
- **Victoria:** Ganará el escenario la banda que logre rescatar al personaje y lo mantenga con vida durante 12 rondas.
- **Reglas Específicas:** El personaje a rescatar puede estar en cualquier edificio, contenedor o vehículo lo suficientemente grande como para albergar una persona y poder registrarlo. No tiene que ser un miembro de la banda, sino otra figura cualquiera. Para llevar a cabo el registro del elemento de escenografía para averiguar si el personaje está en él, el superviviente debe estar en contacto con el elemento sin estar en combate cuerpo a cuerpo y lanzar 1D6. Con un resultado de 5+, el personaje estaba en ese elemento de escenografía y lo has encontrado; con otro resultado, no lo has visto, pudiendo registrar nuevamente con otro superviviente ese mismo elemento. Coloca una figura junto al miembro de tu banda que lo encontró y seguirá las reglas descritas en el apartado Encuentros con otros supervivientes.
- **Modo de juego:** Estándar e Individual.

8. ¿QUIÉN ES MÁS EXPERTO EN ZOMBIS?

- **El más experto elige:** En este escenario, el jugador que haya visto alguna película o jugado a un juego (ya sea de mesa como de videoconsola) de zombis más recientemente, elige uno de los escenarios a su gusto, siempre que sea compatible con el modo de juego que vais a llevar a cabo.

9. ENCONTRAR EL ANTÍDOTO

- **Superficie de juego:** Será la habitual.
- **Configuración:** Será la habitual.
- **Despliegue:** Será el habitual.
- **Objetivo:** En este escenario las bandas de supervivientes deben encontrar y rescatar a un personaje (el que queráis) de las garras de los zombis.
- **Rondas:** Se jugarán 12 rondas.
- **Victoria:** Ganará el escenario el jugador que encuentre más antídotos al final de 10 rondas; si los dos encuentran en mismo número de antídotos se considera empate.
- **Reglas Específicas:** Para llevar a cabo el registro el superviviente debe estar en contacto con el contenedor, sin estar en combate cuerpo a cuerpo ni haber Esprintado. Si cumples esto lanza 1D6; con un resultado de 5+ habrás encontrado el antídoto, llevándolo contigo el resto de la partida, pero ojo, debe tener un hueco libre en la casilla de Equipo o deshacerse de algún objeto de la forma habitual; con otro resultado, está vacío, pero se puede registrar nuevamente con otro personaje. Si el portador es puesto fuera de combate, el marcador del antídoto se colocará en la mesa donde estaba el portador hasta que otra miniatura lo recoja como Equipo de la forma habitual, pasando a portarla esa nueva figura.
- **Modo de juego:** Estándar e Individual.

10. LA FUGA

- **Superficie de juego:** Será la habitual.
- **Configuración:** Será la habitual.
- **Despliegue:** En este escenario las bandas deben desplegar en el centro del tablero, junto con algún elemento de escenografía que será colocado en el centro del tablero. Puede ser un edificio o un vehículo.
- **Objetivo:** Debes escapar por los bordes de la mesa de juego.
- **Rondas:** Se jugarán 10 rondas.
- **Victoria:** Ganará el escenario la banda que consiga salir por bordes del tablero con más de la mitad de miembros de su banda, haya registrado al menos un edificio y aniquilado 10 zombis. O que salga con su superviviente con las mismas condiciones anteriormente citadas en el modo Individual.
- **Reglas Específicas:** Antes de empezar la partida de desplegarán 20 zombis de la forma habitual a partir del centro del tablero. Se generarán 10D6 zombis en vez de los 6D6 habituales; o si se juega el modo Individual, 5D6 en vez de los 3D3 habituales.
- **Modo de juego:** Estándar e Individual.

20.5 PUNTOS DE GLORIA

Para averiguar quién es el ganador de la partida, se debe calcular una serie de puntos que te dan beneficios o te los quitan. Observa esta tabla y calcula tus puntos después de la partida:

ACCION	PTOS DE GLORIA
Por retirarse en un chequeo de ¡Quedamos pocos!	-2
Por miembro de la banda fuera de combate	-1
Por edificio registrado	+1
Por cada 5 zombis eliminados	+1
Por cada superviviente hostil eliminado	+1
Por empatar	+1
Por superviviente encontrado en los registros	+2
Por ganar el escenario	+3

21.0 MODO INDIVIDUAL DE JUEGO

A parte del Modo Estándar de juego, con los jugadores liderando bandas de supervivientes, se puede llevar a cabo partidas con otro modo: El Modo Individual. En el Modo Individual mantenemos las mismas reglas, exceptuando que no son bandas las que participan sino personajes individuales de alguna banda.

Para crear tu personaje debes elegir un superviviente Curtido o Novato empleando 12 puntos por personaje, incluyendo su equipo. Puedes incluir un Perro pagando su coste en puntos.

Existen algunas excepciones a las reglas que se deben aplicar para el Modo Individual, son estas:

- Al principio de la partida se generan zombis con 3D6 por miniatura.
- Los supervivientes van en modo cooperativo (no pueden atacarse mutuamente)
- No existe la regla de ¡Quedamos pocos!
- No existe ningún Líder para beneficiarse de su atributo de Destreza.
- La activación de todas las miniaturas solo fallará con resultado de 6 en vez de la forma habitual.
- Los Puntos de Gloria se calculan de la forma habitual pero por miniatura.
- Las habilidades de los supervivientes se rigen por las reglas de Bandas Mixtas.

22.0 CAMPAÑAS

Para jugar campañas, los Puntos de Gloria obtenidos en los escenarios son canjeables por beneficios para tus bandas y supervivientes. Después de cada partida y una vez que se hayan calculado los Puntos de Gloria, acumulándolos partida tras partida, pasaremos a canjear dichos puntos. Vamos a ver todas las posibilidades:

***Adquirir Equipo:** Puedes adquirir armas y objetos canjeando los Puntos de Gloria por el coste en puntos de dichas armas y objetos.

Adquirir Cualidades: Puedes adquirir Cualidades canjeando los Puntos de Gloria por el coste en puntos de dichas Cualidades.

Reclutar: Puedes adquirir supervivientes canjeando los Puntos de Gloria por el coste en puntos del superviviente. Hay que tener en cuenta que nunca se podrá superar los 6 miembros en la banda. Para el Modo Escaramuza se ignora esta opción.

Mejorar Atributo: Puedes subir el valor de los Atributos de un superviviente gastando 5 Puntos de Gloria. No se puede subir más de una vez un Atributo. Por cada 5 Puntos de Gloria sumará +1 uno de los Atributos, pero en caso del Movimiento sumará +5 cm.

Subida de Rango: Una vez que todos los Atributos de un superviviente han sido mejorados, puedes subir de Rango a dicho superviviente pagando 5 Puntos de Gloria. Si no puede subir más de Rango, podrá subir una vez más (y solo una vez) algún Atributo.

Curar Herida: Puedes curar 1 Herida por cada Punto de Gloria que gastes. Si algunos de tus miembros de la banda tiene un Botiquín, también puedes usarlo para recuperar Heridas perdidas durante la partida de tus miembros de la banda.

Los supervivientes no recuperarán automáticamente las Heridas perdidas durante la partida al final de la misma, tan solo las pueden recuperar gastando Puntos de Gloria o usando Botiquines. A no ser que lleguéis a un acuerdo los jugadores para suprimir esta regla.

En caso de que un superviviente quede fuera de combate durante una partida de campaña, y se quiera seguir contando con él para el siguiente escenario, debes hacer un Chequeo de Destreza con dos dados y comparar los Éxitos obtenidos con la siguiente tabla:

ÉXITOS	REACCION
2 Éxitos	- Actuará con normalidad en el siguiente escenario pero con la mitad de Heridas y conservando todas las mejoras y equipo.
1 Éxito	- No podrá actuar en el siguiente escenario (se está recuperando de sus heridas). Cuando cumpla ese escenario sin jugar, el siguiente recuperará todas las Heridas pero perderá todas las mejoras que haya conseguido hasta el momento, volviendo a sus niveles iniciales de Atributos. Conservará todo su equipo.
0 Éxito	-Lo siento, pero ha pasado a peor vida, se ha convertido en uno de ellos. No puedes contar ni con el superviviente ni con su Equipo.

ZOMBIEWORLD

EVOLUTION

23.0 CREDITOS

CREACIÓN Y ADAPTACIÓN

Javi Imperio

DISEÑO DE PORTADA Y CONTRAPORTADA

Javi Imperio

ILUSTRACIÓN DE PORTADA

Antonio Vázquez "Kalantrael"

ILUSTRACIÓN DE CONTRAPORTADA

Ildefonso Bravo

MAGUETACIÓN

Javi Imperio

DISEÑO DE FICHAS DE JUGADOR

Javi Imperio

DISEÑO DE MARCADORES

Javi Imperio y Miguel Gaitán

FOTOGRAFÍA

Javi Imperio

PROBADORES Y COLABORADORES DE JUEGO

*Alejandro Ruiz, Enrique García, Jaime Hidalgo, Fernando Morillo,
Joaquín Bernabé, Petri Burgueño, Miguel Gaitán.*



ZOMBIE WORLD



© ZOMBIEWORLD 2009-2020

