

ZOMBIEWORLD

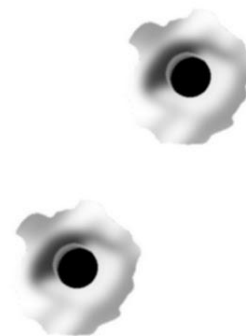


REGLAMENTO VERSION 2.0
CREADO Y ADAPTADO POR JAVI IMPERIO



INDICE DE CONTENIDOS

- 1.0** Presentación
- 2.0** Tránsito. El paciente 0
- 3.0** Los habitantes del mañana
 - 3.1** Supervivientes
 - 3.2** Supervivientes natos, experimentados y normales
 - 3.3** Zombis
- 4.0** Indicadores
 - 4.1** Indicadores de disparo
 - 4.2** Indicadores de registrado
 - 4.3** Indicadores de abierto
- 5.0** Equipo
 - 5.1** Armas de fuego
 - 5.2** Armas de mano
 - 5.3** Objetos
 - 5.4** Coste de puntos del equipo
- 6.0** Vehículos
 - 6.1** Subir y bajar de un vehículo
 - 6.2** Capacidad del vehículo
 - 6.3** ¿Funcionará?
 - 6.4** Movimiento de los vehículos
 - 6.5** Atropellar
 - 6.6** Disparar desde un vehículo
 - 6.7** Recibir disparos en un vehículo
 - 6.8** Vehículos propios
 - 6.9** Tipos de vehículos
- 7.0** Desarrollo de la partida
 - 7.1** Despliegue
 - 7.2** Secuencia de juego
 - 7.3** Como jugar
- 8.0** Movimiento
 - 8.1** Coherencia
 - 8.2** Terrenos



- 8.3 Esprintar**
 - 8.4 Saltar**
 - 8.5 Atrincherarse**
 - 8.6 Atravesar cristales**
 - 8.7 Movimiento de los zombis**
- 9.0 Acciones**
 - 9.1 Múltiples armas**
 - 9.2 Cambio de armas**
 - 9.2 Intercambiar armas con otros supervivientes**
- 10.0 Combate**
 - 10.1 Disparos a distancia**
 - 10.2 Sin munición**
 - 10.3 Línea de visión**
 - 10.4 A bocajarro**
 - 10.5 Combate cuerpo a cuerpo**
- 11.0 Bajas de supervivientes en las bandas**
 - 11.1 Devorado por los zombis**
 - 11.2 ¡Quedamos pocos!**
- 12.0 Reacciones**
 - 12.1 Huir**
 - 12.2 Perdida de un arma al huir**
 - 12.3 Tabla de reacción ante una carga**
 - 12.4 Tabla de reacción para cargar**
 - 12.5 Tabla de reacción al ser tiroteados**
 - 12.6 A cubierto**
- 13.0 Registrando edificios**
 - 13.1 Encuentro con zombis**
 - 13.2 Encuentros con otros superviviente**
 - 13.3 No hay nadie**
 - 13.4 Registrando la zona**
- 14.0 Generando zombis**
- 15.0 Las bandas**
 - 15.1 Organización de las bandas**
 - 15.2 Perros**
 - 15.3 Tipos de banda**



16.0 Escenarios

16.1 Historia asociada

16.2 Supervivientes

16.3 Zombis

16.4 Reglas especiales

16.5 Alianzas

16.6 Puntos de gloria para escenarios y campañas

16.7 Tipos de escenario

16.8 Escaramuzas

16.9 Campañas

17.0 Tablas de referencia rápida de coste de puntos de banda

18.0 Tablas de referencia rápida de juego

19.0 Marcadores de armas, objetos y juego para fichas

20.0 Créditos



1.0 PRESENTACION

Zombieworld es un wargame (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.

Zombieworld es una combinación de juegos wargame, partiendo de la base del juego de mesa All Things Zombies y completándolos con una mezcla de reglas de juegos como pueden ser Flame of War, Warhammer 40k y Fantasy, El Señor de los Anillos, Infinity,...

Zombieworld se puede jugar en solitario, tanto en modo cooperativo todos 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.

2. TRASFONDO. EL PACIENTE 0

Año 2011, un comando de operaciones especiales americano, los Navy Seals, realizan una incursión secreta en Pakistán para capturar y ejecutar al líder de Al-Qaeda Osama Bin-Laden, el terrorista más buscado del mundo.

Una vez realizada dicha ejecución, su cadáver fue arrojado al mar. Los Navy Seals regresaron a su patria como héroes, sin suponer las consecuencias que ello tendría en la historia de la humanidad, desatando el principio del fin.

Los yihadistas de Al-Qaeda quieren vengarse por la acción americana y asesinato de su líder, su objetivo: EEUU. Para esa venganza, el nuevo líder del grupo terrorista decide contactar con una corporación extra gubernamental secreta suiza que experimenta con agentes microbiológicos. Quieren atentar contra EEUU infectando a su población con un arma química desconocida para el mundo, aun en fase experimental y en desarrollo, y así, evitar que puedan defenderse del fulminante ataque.

Esa desconocida arma biológica fue bautizada como DVAHB (deficiency virus aggressive human brain). El virus DVAHB afecta el sistema cardiovascular, respiratorio y cerebral. Se contagia a través de mordeduras o contacto directo de mucosas o heridas con saliva del infectado y su periodo de

incubación es de 3 a 5 minutos. En ese periodo, el virus se disemina al sistema nervioso central hasta el cerebro. Los primeros síntomas que presentan los infectados son parada cardio-respiratoria, proceso febril de alta temperatura y una deficiencia o inactividad de algunas funciones cerebrales, a excepción de la agresividad y la necesidad de alimentarse, que aumentan considerablemente. Por desgracia para la humanidad, no hay antídoto ni vacuna conocida contra el virus, solo pueden detenerse destruyendo su única parte vital activa: el cerebro.

La CIA consigue descubrir las intenciones del grupo terrorista por medio de espías infiltrados, y empiezan un desenfrenado dispositivo para intentar desbaratar el plan yihadista y averiguar el lugar de la venta del arma química.

El grupo de inteligencia americano decide contactar con el CNI español después de unas averiguaciones, ya que se sospecha que la adquisición del agente biológico de los islamistas, se llevará a cabo en algún punto de la geografía española. Desde ese momento, los dos países trabajaron codo con codo para averiguar el lugar exacto donde se realizará la entrega.

Tras el acuerdo entre la Yihad y la Corporación Helios, decidieron cerrar el trato en Málaga. La entrega se hará oculta en una furgoneta de transporte de mercancías hortícolas.

Los servicios de inteligencia de los países involucrados consiguieron detectar un mensaje cifrado que indicaba el día, lugar y hora de la entrega de la mercancía. Todos los cuerpos de seguridad del estado, conjuntamente con el CNI y la CIA, prepararon el dispositivo para abortar la entrega. La intervención pasó a llamarse: operación oriente medio.

La operación oriente medio trataría de interceptar el vehículo en la zona de la carretera N-340 a la entrada de Málaga con un dispositivo de control de alcoholemia rutinario, y una vez parado, proceder al asalto del vehículo.

Todos los efectivos se encontraban en sus posiciones, el control se llevaba a cabo con normalidad, el agente de tráfico procedió a dar el alto a la furgoneta de transporte, pero los conductores se dieron a la fuga. Tras unos cuantos kilómetros de persecución, la furgoneta pierde el control dando varias vueltas de campana, tirando parte de su carga de hortalizas de tapadera por los suelos. El conductor y copiloto fallecen en el acto, la policía local y CNI se disponen a registrar entre la carga para encontrar el arma química. Uno de los policías locales creía haber visto algo de color aluminio entre unas cajas, se acerca para apartarlas sin darse cuenta que el pequeño maletín de transporte se abrió con el accidente, rompiéndose dos de sus probetas que contienen el virus. Al intentar coger el maletín, el policía se corta con los cristales rotos de dichas probetas.

Los agentes de la CIA recriminan la falta de cuidado a la hora de manejar el peligroso maletín y los agentes bioquímicos se hacen cargo del material incautado. Aunque todo transcurre con normalidad los primeros minutos, el policía empieza a entrar en una fase febril, la respiración se le desaceleraba y el ritmo cardíaco disminuía. Al momento cae desplomado al suelo, fulminado por la primera fase del virus DVAHB. Los servicios sanitarios que se encontraban en la zona corrieron a socorrerle junto a su compañero de patrulla, pero ya era demasiado tarde...se convertiría en el paciente 0.

A los pocos segundos de intentar reanimarlo con masaje cardíaco, el infectado, ya fallecido en la última fase de infección, abre los ojos y muerde la mano del sanitario que lo atendía, el cual intenta zafarse como puede con la ayuda del otro policía que también es mordido. Es el principio del fin. Cuando los agentes bioquímicos dan cuenta del problema, hay tres infectados de un virus desconocido hasta el momento que se propaga con gran velocidad.

Todos los infectados son trasladados al Hospital Clínico Universitario de Málaga para ponerlos en cuarentena. Pero por más que se intentaba contener la agresividad de los pacientes, no conseguían frenarlos y continuaban infectando a todo aquel despistado que se acercaba a ellos. El virus DVAHB se apodero de los seres humanos, y los zombis...del mundo.

3.0 LOS HABITANTES DEL MAÑANA

Nos vamos a centrar en un par muy concreto de habitantes, los supervivientes y los zombis.

3.1 SUPERVIVIENTES

Los supervivientes son aquellos humanos todavía no infectados. Cada superviviente debe tener su propia ficha (al final del reglamento esta la hoja para fotocopiar). La ficha de superviviente deberá mostrar su nombre en la parte inferior (o un número que también deberá la miniatura tener para diferenciar los personajes, o una foto, etc.). La casilla que aparece en la parte media derecha será la del número de puntos que te costara dicho superviviente con su todo equipo incluido. En la casilla de la izquierda, donde pone banda, pondrás el rango de la miniatura dentro del grupo.

EQUIPO		ARMAS	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
BANDA	HERIDAS	MANO	MOCHILA
<input type="checkbox"/>	1 2 3	<input type="checkbox"/>	PUNTOS
NOMBRE ATRIBUTOS HABILIDAD			

En la parte inferior de la ficha, en el apartado de atributos, pondrás unos números que indican lo siguiente de izquierda a derecha:

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

***Movimiento:** Es la indicación de la distancia que recorre y la velocidad del personaje a la hora de desplazarse en cm.

***Dados de combate:** Es el número de D6 que el personaje usará en combates cuerpo a cuerpo.

Cada ficha de superviviente tendrá dos atributos distintos. Los números de la parte izquierda representan a un superviviente sano. Es una persona que goza de perfecta salud y preparado para el combate. Los números de la parte derecha representan a un superviviente herido grave, algo más mermado en sus capacidades. Ej.: superviviente curtido: 4-15-2/3-10-1.

Todos los supervivientes comienzan cada escenario con el marcador de heridas en cero (0), el arma de su elección en el espacio de "en mano" (arma en la mano) y el resto de material en sus respectivas casillas. Los supervivientes pueden llevar tanto equipo como casillas libres tengan, no pudiendo llevar nunca más de dos armas en la mano (a excepción de las pistolas). En caso de querer coger otra arma deberán cambiar un arma por otra o pasar el arma a un compañero peana con peana, contando esta última posibilidad como acción.

3.2 Supervivientes natos, experimentados y normales

Tenemos tres tipos de supervivientes: los natos, los experimentados y los normales.

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

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

Los supervivientes normales se dividen en dos: curtidos y novatos, tienen que estar continuamente haciendo tiradas de reacción ante diversas circunstancias. Los pobres mueren como moscas y nunca podrán ser jefes de la banda.

*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.

*Los personajes experimentados pueden repetir la primera tirada fallada en tiradas de reacción, cuando cargan contra ellos, ellos quieren cargar o cuando los sorprendidos por el fuego cruzado.

*Los supervivientes que comiencen su turno a 10 cm de los supervivientes natos de la banda, pueden utilizar el valor de la reputación del jefe en todo momento que se tenga que utilizar.

3.3 Zombis

Los zombis tienen tres números de habilidades que representan lo mismo que los oponentes humanos. De izquierda a derecha: reputación, movimiento y dados de combate cuerpo a cuerpo. Los zombis no llevan armas y... ¡y menos mal!

Cosas a tener en cuenta:

*Los zombis tienen una reputación de 3 y 1 Herida.

*Los zombis nunca harán tiradas de reacción ante ningún tipo de eventos.

*Los zombis solo causan daños en combate cuerpo a cuerpo y tienen un dado para herir.

* Los zombis son lentos, así que, moverán 10 cm siempre.

*Estos son sus atributos: 3 - 10 - 1

4.0 INDICADORES

En Zombieworld se usan indicadores distintos de estados, tales como arma descargada, registrado, abierto, disparos, etc.

4.1 Indicador de disparos

Hay armas que llaman la atención de los zombis por su ruido al disparar haciendo que se acerquen al lugar. Ese ruido genera un marcador llamado BANG. Veremos cómo se usan a continuación:

*Cada vez que un superviviente dispare un arma que provoque BANG, se coloca un indicador con el número de disparos realizados bajo la miniatura.

*Cada vez que un superviviente use una granada, se coloca un indicador de disparos de valor 2 donde estalle la susodicha granada.

*Al moverse posteriormente el superviviente, el indicador de disparos permanece en el lugar.

*Se tiran tantos dados como disparos se hayan hecho, y con resultados de 4+ son zombis generados que se colocaran a 40 cm del indicador de BANG en la dirección que marque el dado de dispersión (un dado con una fecha) al final de casa turno de jugador.

4.2 Indicador de registrado

Se coloca un indicador de registrado en un edificio que haya sido registrado. El edificio no puede volver a ser registrado en lo que queda de escenario (a no ser que se indique lo contrario), pero tampoco volver a entrar en él generará nuevos zombis.

4.3 Indicador de abierto

Se coloca un indicador de abierto en un edificio o planta después de que se haya entrado en él y se hayan generado los zombis correspondientes. Al

entrar en un edificio marcado tanto como abierto como registrado, se hace una tirada para determinar cuántos zombis hay dentro. Los edificios y plantas que aparezcan marcados como abiertos y estén libres de zombis, sí se pueden registrar.

5.0 EQUIPO

Los supervivientes pueden llevar o encontrar armas de disparo, armas de combate u objetos que les vendrá bien para no ser la merienda de un zombi. Hay tres tipos: armas de fuego, armas cuerpo a cuerpo y objetos.

5.1 Armas de fuego

Los atributos de las armas de fuego muestran tres números. El primero indica el alcance del arma en cm, 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 15-2-2. A la hora de determinar el alcance se mide desde la base de la miniatura que dispara hasta la base del blanco. Recuerda que se tira un dado por disparo. A continuación vamos a ver las distintas armas de fuego que puedes usar en Zombieworld:

***Subfusil (SMG):** Cuando se dispara un subfusil, el tirador puede elegir entre efectuar 2, 3 o 4 disparos. Provoca BANG.

***Uzi:** Cuando se dispara una uzi, el tirador puede elegir entre efectuar de 3 a 7 disparos. Provoca BANG.

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

***Escopeta de dos cañones:** Cuando se dispara una escopeta, el tirador lanza 6 dados y elige los tres mejores. Las escopetas generan 6 disparos y a efectos de BANG y quedarse sin munición cuentan todos los dados lanzados. Provoca BANG.

***Ballesta:** Cuando disparas una ballesta, no provoca BANG.

***Granada:** Lanzar una granada cuenta como una acción, igual que si disparásemos otra arma cualquiera, pero las granadas no hace falta que

se lleven equipadas en la mano, pueden ir en la mochila. Cuando se lanza, donde cae se coloca una plantilla de 8 cm de diámetro, quedando impactados TODAS las miniaturas que están debajo. Se tira un dado por cada blanco y se le suma la destreza. Provoca BANG.

***Pistola:** La pistola es la única arma que se permite combinar con otra pistola u objeto contundente. Si te equipas con dos armas en las manos no podrás llevar nada en la mochila. Provoca BANG.

***Rifle de cazador:** El rifle de cazador es el arma con más alcance de Zombieworld. Provoca BANG.

Al disparar, cada vez que se obtenga un resultado de 1 en 1D6 o dos resultados de 1 en 2D6 o más, habrá que recargar. Se señala en la ficha, en la casilla del arma, que pasará a estar descargada. Habrá que gastar una acción para recargarla en el siguiente turno.



5.2. Armas de mano

Las armas de mano solo se pueden usar en combate cuerpo a cuerpo. Vamos a ver qué armas puedes empuñar:

***Objeto contundente:** Un objeto contundente puede ser un palo, una barra de hierro, un hacha, etc. Sumas un +1 al resultado de los dados.

***Armas blancas:** Un cuchillo o un machete son magníficos para seccionar cuellos zombis. Puedes repetir 1D6 en la tirada para herir.

***Bate de beisbol:** El objeto preferido para matar zombis. Te da +1D6 en cuerpo a cuerpo.

***Moto sierra:** Es estupenda para acabar con unos cuantos zombis a la vez. La moto sierra te da +2D6 cuerpo a cuerpo y +2 a la tirada para herir. Provoca BANG y se colocará un marcador de 5 BANG.

***Puñetazos:** A veces tendrás que liarte a puñetazos (porque puedes perder tus armas). Te resta un -1D6 en cuerpo a cuerpo. No se podrá reducir nunca a 0.

5.3 Objetos

Puedes encontrar muchos objetos que te ayudaran a la labor de sobrevivir en este mundo apocalíptico. Échale un ojo a los siguientes:

***Mirillas para armas:** Las miras se colocan en las armas de fuego (incluida la ballesta) a excepción de las granadas y las escopeta de dos cañones. Para montar una mirilla coloca el indicador correspondiente junto al arma elegida. Una vez montada, no se puede desmontar en lo que resta de escenario. Las armas con miras añaden 15 cm adicionales al alcance del arma.

***Silenciador:** El silenciador se coloca en las armas de fuego que provocan BANG (a excepción de las granadas, como es lógico, y las escopetas de dos cañones). Para montar el silenciador coloca el indicador 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.

***Botiquín:** Usar el botiquín constituye una acción. El botiquín lo puede usar el superviviente que lo lleva o un superviviente peana con peana del portador. El botiquín cura una herida del superviviente que lo usa. No se descarta.

***Drogas:** Para usar las drogas se colocan en la ficha del jugador que las consume al principio de su turno. Sus atributos se ven aumentados en un punto el resto del turno (el atributo de movimiento se incrementa en 5 cm). El indicador de drogas se retira al final de dicho turno.

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

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

***Linterna:** La linterna suma 5 cm adicionales al alcance de las armas que portes y un +1 al resultado al impactar dentro de edificios o en los escenarios que la visibilidad sea reducida parcialmente. La linterna

contara como equipada en la mano y solo podrás combinarla con un arma más (no podrás llevar dos pistolas y la linterna).

5.4 Coste de puntos del equipo

ARMAS DE DISPARO	PERFIL (cm-dados disparo)	PUNTOS
UZI (ametralladora)	40 - 3 a 7	7
Rifle de cazador	50 - 2	5
Rifle de asalto	35 - 1 a 3	5
Escopeta de dos cañones	20 - 6	3
Ballesta	20 - 1	3
Granada	15 - 1 por miniatura	3
SMG (subfusil)	25 - 2 a 4	3
Pistola	15 - 2	2
ARMAS DE MANO		PUNTOS
Moto sierra		6
Bate de beisbol		3
Objeto contundente (porra, barra de hierro, etc.)		2
Armas blancas		1
Puños		0
OBJETOS		PUNTOS
Silenciador		5
Mirillas para armas		3
Chaleco		3
Botiquín		3
Drogas		2
Linterna		2
Caja de munición		1

6.0 VEHICULOS

Como es normal, existen vehículos abandonados por todas partes, tanto en las ciudades como en las afueras. La gente huye despavorida para salvar su culo dejando sus posesiones atrás.

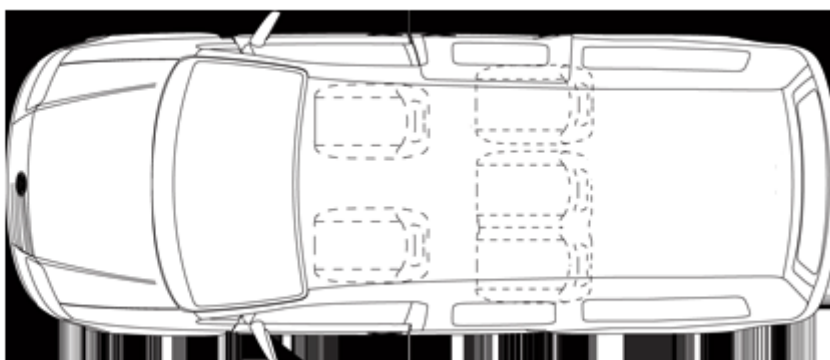
6.1 Subir y bajar de un vehículo

Para subir o bajar de un vehículo el superviviente o supervivientes deben estar pegado completamente por la parte lateral y gastar 5 cm de movimiento para entrar o salir de él. Se considera una acción. 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 pero no se considera acción.

6.2. Capacidad del 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, por si es objetivo de ataques, tanto zombis como de supervivientes hostiles. Por su puesto no vale poner en la misma posición a dos miniaturas. Utiliza la siguiente plantilla para colocarlos dentro del vehículo.



6.3 ¿Funcionará?

Los coches abandonados por doquier pueden estar averiados, estrellados, no están las llaves, o un sinfín de problemas más. Para saber si un coche funciona, el superviviente tiene que estar dentro del vehículo y (solo uno de los que se hayan montado) debe sacar un resultado de 4+ en 1D6. En caso de que no funcione, se bajara en el próximo turno gastando 5 cm para salir de él, siempre que se pueda activar el superviviente, de lo contrario se quedara dentro del vehículo ese turno. El estar dentro de un coche se considera que tienes cobertura (estas dentro de terreno difícil) y puedes ser atacado/atacar tanto cuerpo a cuerpo como a distancia, y no te quedaras 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 indicador con 3 BANG (solo al arrancar, no al circular). El conductor del vehículo se activará automáticamente todos los turnos mientras este en movimiento dicho vehículo, hasta que se detenga para subir o bajar pasajeros (no lo podrán hacer en marcha), perder el control del vehículo, se rompa del vehículo o abandone el vehículo, que deberá hacer de nuevo el chequeo de activación.

6.4 Movimiento de los vehículos

Cada vehículo tiene un atributo de movimiento en cm. 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) se reduce su capacidad de movimiento a la mitad de su atributo. El girar o encarar un vehículo gastará 10 cm de movimiento y el conducir marcha atrás, reducirá el movimiento del vehículo a la mitad (excepto las motos que no pueden circular marcha atrás) Si por cualquier motivo el coche saliera fuera del tablero, se retirará del juego, junto a los tripulantes del vehículo, si los tuviese, contando como bajas a todos los efectos de juego.

6.5 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. Por cada miniatura que atropelles debes tirar 1D6 y mirar en la siguiente tabla:

D6	ACCION
1	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 tripulante.
2	Tienes un zombi en el radiador, causas 1 herida a tu victima 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.
3-6	Haces papilla a tu victima causándole 1 herida.

6.6 Disparar desde un vehículo

Todos los supervivientes excepto el conductor del vehículo podrán realizar la acción de disparar con un modificador de -2 a la tirada. Los

conductores de todo tipo de motos si podrán disparar con el modificador de -2. Los disparos causaran BANG de la manera habitual.

6.7 Recibir disparos en un vehículo

Si estas subido en un vehículo y eres blanco 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 dispara si encuentra en el vehículo. La tirada de reacción 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 cubrirán. -Si está el vehículo en movimiento, se detendrá el próximo turno y 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 tripulante. -Si está detenido, los supervivientes no devolverán el fuego y no podrán bajarse y ni moverse en el siguiente turno (incluido el vehículo).

6.8 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 empezarán 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, ya sí se deberá tirar si funciona si se intenta subir en él de la forma habitual.



6.9 Tipos de vehículos

En la siguiente tabla te indicamos los tipos de vehículos con sus características y puntos:

VEHICULO	MOVIMIENTO	ATROPELLO	PENALIZADOR	PLAZAS	PTOS
Moto de Cross	40 cm	No puede	Ninguno	2	1
Motocicleta	40 cm	No puede	Terreno difícil	1	1
Coche deportivo	60 cm	Tirada en tabla	Terreno difícil	2	2
Coche turismo	50 cm	Tirada en tabla	Terreno difícil	4	3
Excavadoras	25 cm	Sin tirada	Ninguno	1	4
Coche 4x4	50 cm	Tirada en tabla	Ninguno	5	5
Furgoneta	40 cm	Tirada en tabla	Terreno difícil	6	5
Autobús	35 cm	Sin tirada	Terreno difícil	25	8
Camión	40 cm	Sin tirada	Terreno difícil	3	8
Tráiler	35 cm	Sin tirada	Terreno difícil	3	8
Blindado	35 cm	Sin tirada	Ninguno	5	10

7.0 DESARROLLO DE LA PARTIDA

Primero monta un escenario de 120cm x 120cm para 2 jugadores y de 180cm x 120cm para más de 3 jugadores. Coloca en la mesa la escenografía que vas a usar (edificios, bosques, coches,...) Saca las bandas y a los zombis...y a luchar.

7.1 Despliegue

El despliegue es la posición en la que se colocan las bandas en el tablero antes de empezar la partida. Para saber quien comienza a desplegar, todos los

jugadores tiran 1D10 y 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 60cm x 60cm, y cada cuadrante será la zona de despliegue de cada banda. Las miniaturas se podrán poner a 15 cm del borde del tablero como máximo o menos (teniendo en cuenta la zona de despliegue).

7.2 Secuencia de juego

Durante cada turno se repite la siguiente secuencia de juego o turno de juego:

- Se generan zombis. Se hace al principio de cada turno de juego. Se tiran 6D6 por cada banda, por cada resultado de 4+ se generara un zombi a 40cm del miembro de la banda con mayor destreza donde indique el dado de dispersión.
- Se hacen las tiradas de iniciativa en el turno de juego.
- Se hacen los chequeos de destreza en cada turno de jugadores.
- Tanto zombis como supervivientes mueven y luchan siguiendo las reglas del juego.
- Se efectúan las tiradas pertinentes para ver si los disparos efectuados (BANG) generan zombis adicionales.

7.3 Como jugar

Jugar a Zombieworld es realmente muy sencillo y con una secuencia de juego muy rápida y concisa. Cada turno tiene 5 fases:

1. Fase de iniciativa: los jugadores tiran 1D10 por bandos y zombis.
2. 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.
3. Cada miniatura del bando que empieza lanza 1D6 y si obtiene un resultado igual o menor que su destreza se activará y podrá llevar a cabo una acción. Las tiradas de activación de los supervivientes se realizaran de mayor a menor destreza.
4. Durante su turno, un superviviente puede moverse y llevar a cabo una acción de la lista de acciones. Al finalizar su movimiento, un

superviviente que este cuerpo a cuerpo con un zombi o superviviente hostil deberá luchar cuerpo a cuerpo.

5. Se resuelven todas las tiradas de reacción originadas por carga de zombis y/o supervivientes, y a continuación se llevaran a cabo los dichos ataques.

8.0 MOVIMIENTO

Lo que viene a continuación es básicamente de sentido común. Tanto los supervivientes como los zombis mueven en centímetros, costándoles entrar en cada terreno diferente una penalización. No se pueden guardar cm de movimiento de un turno a otro, y no se pueden usar más de los que tienen (a no ser que se indique lo contrario). Las miniaturas deben guardar una coherencia entre ellos.

8.1. Coherencia

Al ir en grupos, la banda debe mantenerse unida y guardar una distancia entre unos y otros. Eso se denomina coherencia. La distancia de coherencia es de 15 cm de peana a peana entre los supervivientes. En caso de que, por cualquier motivo, un superviviente rompe la coherencia, en cuanto le sea posible, deberá mover obligatoriamente hacia la miniatura amiga para recuperar dicha coherencia. Siempre deberán moverse los novatos y curtidos hacia los expertos y natos. Una vez recuperada, si le sobra movimiento, puede mover a su gusto (sin volver a romperla) y realizar una acción si pudiese hacerla, sino la recupera no podrá hacer ninguna acción.

8.2. Terrenos

Hay variedad de terrenos por los que se mueven tanto supervivientes como zombis. Hay seis tipos de terreno:

Despejado: Son los terrenos normales en los que no se aprecia ninguna característica especial y no tienen penalización alguna 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. Si el obstáculo tiene menos de 3 cm de altura, no tiene penalización alguna al movimiento. Si el obstáculo

tiene entre 3 y 10 cm de altura, debes medir que altura tiene y esos serán los cm que debes emplear para pasar el obstáculo.

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 y nunca se podrá esprintar en ellas.

Difícil: Son terrenos con bosques, cultivos, pedregales, etc. Para moverse por ellos se ven penalizados con la mitad de la capacidad de movimiento. Ofrecen cobertura a los supervivientes frente a ataques con 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. 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.

8.3 Esprintar

Los supervivientes pueden intentar esprintar en vez de mover normal, como si tu vida dependiera de ello. Para hacerlo, el jugador anuncia dicha intención al principio de la acción del superviviente (antes de mover o disparar) y tira 2d6. Por cada éxito obtenido (cada resultado menor o igual que su destreza) se añadirá 5 cm adicionales a su movimiento ese turno.

El superviviente que este esprintando y entre en un edificio siempre se verá sorprendido. Si el superviviente esta esprintando y suba o baje 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.

8.4 Saltar

Un superviviente puede saltar desde una zona elevada, escalera o edificio con una altura máxima de 10 cm. Esos 10 cm 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). Al realizar dicho salto solo podrás mover 5 cm adicionales en línea recta como si siguieras la inercia del salto. Una vez realizado el movimiento debes hacer un chequeo de destreza. Si no es superado, no ocurre nada. En cambio, si no es superado, el superviviente a caído mal haciéndose daño al caer y no podrá activarse el próximo turno.

8.5 Atrincherarse

Un superviviente puede esconderse detrás de un obstáculo no mayor de su propia altura, eso se denomina 'atrincherarse'. No se considera acción pero se deberá indicar al principio del turno con un marcador. Si una miniatura esta atrincherada y es blanco de disparos, el enemigo tendrá una penalización de -1 al resultado. El superviviente al atrincherarse perderá el resto de movimiento ese turno, y al salir de su escondite en los turnos posteriores, gastara 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.

8.6 Atravesar cristales

Habrá momentos en los que tendrás que atravesar ventanas, puertas, etc. de cristal. Atravesar cristales tiene una penalización al movimiento de 5 cm. Una vez realizado dicho movimiento, deberás realizar un chequeo de destreza. Si es superado no ocurre nada. En caso de fallarlo, el superviviente se ha cortado con los cristales y no podrá hacer nada el siguiente turno.

8.7 Movimiento de los zombis

Los zombis mueven hacia el superviviente más cercano siempre que tengan línea de visión. Si hay dos miniaturas a la misma distancia del zombi, se determina aleatoriamente hacia cual de las miniaturas se dirigirá. Los zombis nunca podrán pasar por encima de setos, vallas, muros...con más de 3cm de altura y tendrán los penalizadores habituales al movimiento en terrenos difíciles. Si un zombi no tiene línea de visión de algún superviviente, moverá aleatoriamente donde indique el dado de dispersión (el de la flecha). 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 lanzara a por ella cayendo al vacío. Terminará su movimiento donde caiga.

9.0 ACCIONES

Los supervivientes solo pueden llevar acabo una acción por turno, además de moverse. Las acciones se pueden llevar a cabo en cualquier momento del movimiento. Las posibles acciones son:

- Disparar un arma de fuego.
- Recargar un arma.
- Usar algún tipo de equipo.
- Registrar un edificio.
- Intentar esprintar.
- Intentar cargar.
- Cambiar armas.
- Intercambiar armas u objetos con otros supervivientes.
- Subir, bajar o conducir un vehículo.

9.1 Múltiples armas

Sí, es posible que un superviviente lleve varias armas. Se coloca el indicador del arma en el espacio de "mochila" de la zona de armas de su ficha de jugador y la que lleve equipada en la zona de "mano". Solo se puede disparar las armas que estén equipadas (en "mano") en ese momento, a excepción de las granadas y pistolas.

9.2 Cambio de armas

Se puede cambiar de arma en cualquier momento del turno. Coger un arma que se lleva a la mochila se considera una acción. Al hacerlo, automáticamente el arma anteriormente equipada pasa a la mochila.

9.3 Intercambiar armas con otros supervivientes

En cualquier momento del turno se puede intercambiar armas u objetos con otro superviviente siempre que este a 3 cm como máximo de distancia y no este cuerpo a cuerpo. Se pueden cambiar tantas armas u objetos que se quiera costando solo como una acción.

10.0 COMBATE

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

10.1 Disparos a distancia

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

1. Debe poseer un arma cargada (que no esté descargada).
2. El blanco debe estar dentro del alcance del arma.
3. El blanco debe estar en la línea de visión del tirador.
4. El blanco no está CaC con un superviviente de la misma banda.

Si se cumplen todos los requisitos, el superviviente tirara los D6 indicados en el atributo del arma de dados de disparo, añadirá a cada valor obtenido su destreza y consultara la tabla de combate a distancia. Los dados se pueden dividir para dañar a distintos blancos, siempre previo aviso. A cada dado o dados que se adjudiquen al objetivo se le añade la destreza por separado (NO se suman todos los dados). Los fallos al disparar en edificios que indican la tabla se refiere a disparar desde fuera de un edificio hacia dentro. Esta es la tabla que debes consultar:

RESULTADO	RESOLUCION
8+	-Si el objetivo está en terrero abierto: Impacto -Si el objetivo está en terreno difícil o edificio: Fallo
9+	-Si el objetivo está en terreno abierto o difícil: Impacto -Si el objetivo está en edificio: Fallo
10+	-Siempre...!!!Impacto!!!
MODIFICADORES A LA TIRADA	
-2 si disparas desde un vehículo -1 si disparas desde una escalera -1 si disparas desde dentro de un edificio a un objetivo dentro del mismo	

+1 si estas a 5cm o menos de distancia del blanco

10.2 Sin munición

Al disparar, cada vez que lances los dados, y obtengas un resultado de 1 en 1D6 o dos resultados de 1 en 2D6 o más, se quedará sin munición y habrá que recargar el arma. Se resuelve el ataque normalmente y a continuación se señala en la ficha del jugador, que pasara estar descargada. Habrá que gastar una acción para recargarla o utilizar la munición.

10.3 Línea de visión

Para poder disparar a un blanco necesitas poder ver sus puntos vitales aunque sean parcialmente (supervivientes: torso, cabeza o piernas; y zombis, la cabeza). Una miniatura tanto amiga como enemiga bloquea la línea de visión del tirador también de la forma habitual. Lo mejor es ponerse a la altura de la miniatura para observar la línea de visión que tiene.

La línea de visión abarca todo el tablero de día. Pero se puede ver reducida según el horario o el tiempo meteorológico.

10.4 A bocajarro

Cuando el blanco de los disparos se encuentra a 5 cm o menos del tirador, éste obtiene un +1 al resultado final de los dados.

10.5 Combate 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. Los combates cuerpo a cuerpo se producirán al final de los turnos de zombis o de supervivientes. Puede darse el caso de un combate múltiple, resolviéndose de la forma habitual. Si los supervivientes tienen superioridad los zombis atacaran a los supervivientes de forma aleatoria. Una vez en combate, se hace una tirada enfrentada. Cada uno tira tantos dados como ponga en el perfil de atributos de cuerpo a cuerpo (es el tercer numero) y a cada resultado (por separado) se les suma su destreza (mas lo que te de las armas de combate cuerpo a cuerpo si las tuvieras). Si tienes más de un dado en el perfil (que casi siempre es que si), puedes dividir los ataques como quieras. Los supervivientes combatirán siempre si se encuentran cuerpo a cuerpo

aunque no hayan logrado activarse. Si después de combatir el superviviente quedara libre del cuerpo a cuerpo, podrá moverse (si le quedan cm de movimiento y hacer una acción si no la ha realizado anteriormente). Si el superviviente se encuentra trabado con 3 o más zombis, la destreza de dicho superviviente se verá reducida en 1 punto (ej.: destreza 4 pasara a ser destreza 3). Si se combate desde dentro de un vehículo el resultado se verá reducido en -1 y los supervivientes pueden escapar del combate en cualquier momento. El combatir no se considera una acción. Comparamos la tirada de dados de cada combatiente y miramos la siguiente tabla:

RESULTADO	CONTRA ZOMBIS	CONTRA SUPERVIVIENTES
El superviviente saca más que el adversario	-Causa 1 herida -Si hay mas zombis se mantiene en combate hasta la próxima activación. Si es el superviviente es el primero en activarse puede combatir o escapar del CaC. 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 elije seguir luchando o escapar del CaC.
El enemigo saca más que tu	-El superviviente recibe una Herida. Se mantiene en combate hasta la próxima activación. Si el superviviente es el primero en activarse puede combatir o escapar del CaC. Si son los zombis hay otro combate.	-El superviviente recibe una Herida. Se mantiene en combate hasta la próxima activación.
Si es empate	-Los zombis te agarran y en el próximo turno tienes que hacer otro combate.	-Tenéis otro combate inmediatamente.

11.0 BAJAS DE SUPERVIVIENTES EN LAS BANDAS

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

11.1 Devorado por los zombis

En caso de que el superviviente haya perdido su última herida en combate cuerpo a cuerpo con uno o varios zombis, se pondrá en el lugar donde ha sido aniquilado un zombi a cambio del superviviente y estará activo al siguiente turno de juego que haya muerto (ha pasado a formar parte de ellos). En ese mismo lugar se pondrán los marcadores correspondientes a las armas y

objetos que llevara equipado el ex superviviente, que podrán ser recogidos por otros supervivientes a 1cm de distancia costándoles una acción coger todo el equipo. En caso de que tengas las casillas ocupadas de la ficha de jugador, podrás cambiar las armas u objetos por otros, dejando el marcador descartado en el suelo.



11.2 ¡Quedamos pocos!

Conforme vaya pasando los turnos, 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 quedaran sólo 2 miembros vivos, deberá realizar un chequeo de destreza, con la reputación más alta de los miembros de la banda que queden con vida (que la tirada de 1D6 no supere el atributo de destreza). Si el chequeo es superado, la banda continuará jugando. En cambio, si el chequeo es fallido, la banda se retira del juego inmediatamente. A partir que realice el primer chequeo de ¡quedamos pocos!, la banda deberá realizar un chequeo por cada miembro aniquilado (no por cada herida).

12.0 REACCIONES

Desafortunadamente las personas no siempre reaccionaran como tú quieres. Después de todo, son humanos. 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 reciban disparos

Se tiraran 2D6 por cada tirada de reacción y se compararan los resultados con la destreza (superar chequeo de destreza). A casa chequeo superado se le llaman éxitos.

Los supervivientes natos pueden elegir su reacción cuando reciben una carga, cuando son blanco de disparos y cuando carguen. Los supervivientes

expertos pueden repetir un dado (debe quedarse con el segundo resultado obtenido obligatoriamente) al principio de los mismos casos anteriores.

12.1 Huir

Un superviviente que obtenga un resultado de huir al reaccionar, se mueve en línea recta en una dirección al azar con un dado de dispersión (con una flecha), como si moviese esprintando, sin realizar ninguna tirada, simplemente añadiendo 10 cm de movimiento a los que aparece en su ficha, deteniéndose inmediatamente si se topa con un terreno difícil de más de 3 cm. Si entra en un edificio que no esté abierto, tirará 1D6 por si encuentra zombis, y si los hay, el superviviente será siempre sorprendido por ellos. Los resultados de 1 y 2 se ignorarán. Si en su huida se interpone un zombi o superviviente, este lo esquivará volviendo a tomar la 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 de juego, se contará como baja a todos los efectos de juego. Si en su siguiente turno no logra activarse, seguirá huyendo hacia el borde más cercano del tablero teniendo que tirar de nuevo por si pierde su arma, y así sucesivamente durante los siguientes turnos. En caso de activarse actuará con total normalidad.

12.2 Perdida del arma al huir

Si un superviviente huye, deberá tirar 1D6 y con un resultado de 1, perderá el arma que tenga en la casilla de en “mano” en ese momento. Se pondrá un indicador del arma en el lugar donde empieza la huida del cobarde. Si algún superviviente (incluido el mismo en los próximos turnos) intenta cogerla, deberá estar a 1 cm de distancia del marcador del arma y gastar una acción.

12.3 Tabla de reacción ante una carga

Después de que todos los supervivientes enemigos o zombis hayan movido y hay alguno de ellos que puede entrar en combate cuerpo a cuerpo con el superviviente, este tendrá que realizar una tirada de reacción. Solo se hará una tirada por turno y por miniatura. Los disparos como reacción a una carga se harán siempre a la miniatura que carga. Los que reciban una carga

dentro de un edificio, solo pueden reaccionar combatiendo. Mira la siguiente tabla:

EXITOS	REACCION
2 éxitos (2D6)	-Aquellos que puedan disparar y luego combatirán cuerpo a cuerpo. -Aquellos que no puedan disparar combatirán cuerpo a cuerpo.
1 éxito (1D6)	-Aquellos que estén en terreno difícil dispararán y luego combatirán. -Aquellos que estén en terreno abierto y reciban una carga de 3 o más, huirán. -El resto no podrá disparar y combatirán cuerpo a cuerpo.
0 éxito (0D6)	-Aquellos que se encuentren en terreno difícil no podrán disparar y combatirán. -Aquellos que estén en terreno abierto, huirán

12.4 Tabla de reacción para cargar

En el momento que un superviviente quiera cargar para entrar en combate cuerpo a cuerpo debe llevar a cabo una tirada en la tabla. Los supervivientes que superen la tirada de reacción, podrán esprintar 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 quedara a la distancia máxima que marque su atributo de movimiento. Se puede medir en todo momento de la partida. Antes de hacer ningún movimiento, hay que avisar que se quiere hacer la acción de cargar y tirar en la tabla de reacción.

EXITOS	REACCION
2 éxitos (2D6)	-¡A la cargaaaaa!
1 éxito (1D6)	-Aquellos que tengan armas a distancia, en vez de cargar dispararán. -Aquellos que no pueden disparar, llevarán a cabo la carga.
0 éxito (0D6)	-Permanecerán en el sitio inmóvil (no podrá hacer ninguna acción mas)

12.5 Tabla de reacción al ser tiroteados

Siempre que una banda reciba disparos de una banda de supervivientes hostiles (ya que los zombis por suerte no pueden portar armas), se deberá realizar una tirada de reacción al ser tiroteados por cada miembro de la banda y comparar el resultado 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 y se retiraran a cubrirse. -El resto actuara normal devolviendo el fuego inmediatamente.
1 éxito (1D6)	-Aquellos que estén en terreno difícil o edificio devolverán el fuego (en caso de no estar en los casos anteriores). -El resto no devolverá el fuego y se retiraran a cubrirse.
0 éxito (0D6)	-Los que estuvieran CaC no devolverán el fuego y se retiraran a cubierto -El resto huirán.

12.6 A cubierto

Una banda que tenga que retirarse a cubierto, se moverá de tal manera que busque la protección de un terreno difícil o un edificio, o bloquee la línea de visión del tirador. Los supervivientes no pueden usar mas movimiento que indique su perfil y no podrán esprintar. Los supervivientes que al final del movimiento de ' a cubierto' no hayan conseguido la protección anteriormente citada, no realizaran ninguna acción en su siguiente turno (solo podrán moverse en caso de que se activen).

13.0 REGISTRANDO EDIFICIOS

Buena parte de la partida la dedicaras a encontrar cosas o gente. A veces encontraras cosas beneficiosas, como armas u objetos. Otras veces esa búsqueda producirá encuentros más bien perjudiciales... como zombis.

13.1 Encuentros con zombis

Cuando entres en un edificio o subas una planta del mismo que no tenga el indicador de abierto tira 1D6. Con un resultado de 3 a 6 representan los zombis que te encuentras dentro del edificio. Se colocarán de la forma que quieras a 10 cm como máximo del superviviente. Solo podrás realizar la acción de registrar el edificio o plantas el primer turno que entres a ellos (después de limpiar de zombis la zona).

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. Por su parte, el superviviente tira 1D6 y añade su destreza. Si la cantidad sacada por el superviviente es igual o mayor que la de los zombis, este los sorprenderá a ellos. Si es en caso contrario, los zombis le dan la sorpresa 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.
- Los supervivientes sorprenden a los zombis: Podrá realizar dos opciones: hacer un disparo (un solo dado) con su arma a cada zombi existente antes de entrar cuerpo a cuerpo (no tienes que poner los BANG en este caso), o deshacer el camino andado saliendo fuera del edificio de la manera habitual como sino hubieras movido en tu turno pero sin poder realizar ninguna acción. En caso de disparar queden zombis en pie, se entrara en combate cuerpo a cuerpo automáticamente sin tener que tirar en la tabla de reacción.

Si un edificio o planta aparece marcado como abierto, no se vuelve a tirar para encontrar zombis. Se considera libre de ellos y se puede pasar a registrar automáticamente si tienes una acción disponible.

13.2 Encuentros con otros supervivientes

No estás solo en este mundo post-apocalíptico. Si sacas un 1 en la tirada al entrar en un edificio, encontraras a un superviviente. Cuando uno de esos supervivientes haya sido encontrado, coloca una figura junto al miembro de tu banda que hizo la tirada. Si tienes un arma en la mochila o un objeto, puedes pasársela sin contar como acción automáticamente. Su perfil será de 3-15-1 y solo tendrá 2 heridas.

Los supervivientes encontrados inmediatamente se unen a la banda que lo encontró y será controlado por el jugador el resto de la partida (sino cae antes en manos de los zombis).

13.3 No hay nadie

A veces, los edificios ya no son una despensa para los zombis, y estos abandonan el lugar. Si sacas un 2 en la tirada de 1D6 al entrar en un edificio, estará vacío y podrás pasar a registrarlo sin problemas.

13.4 Registrando la zona

Una vez que se haya limpiado la zona de zombis, o el edificio o planta se encuentre vacío y tengas una acción disponible, se podrá registrar el edificio o planta para intentar encontrar algo de valor como armas u objetos. En caso de tener las casillas de las fichas ocupadas (de armas y/u objetos) y encuentras otra/o, puedes elegir con cuales dos te quedas, la otra restante se pondrá el marcador del objeto descartado dentro del edificio pudiéndose coger por otro superviviente a 1 cm de la misma. Tira 3D10, mira en la siguiente tabla y más te vale sacar algo útil para ti o tu banda:



RESULTADO	OBJETO O ARMA ENCONTRADO
3	SMG (subfusil)
4	Ametralladora UZI
5	Rifle de asalto
6	Escopeta de dos cañones
7	Silenciador
8	Ballesta
9	Granada
10	Perro
11	Linterna
12-19	Nada
20	Cuchillo
21	Arma u objeto contundente
22	Pistola
23	Mira para armas
24	Botiquín
25	Drogas

26	Bate de beisbol
27	Rifle de cazador
28	Caja de munición
29	Chaleco antibalas
30	Moto sierra

Tras registrar el edificio o la planta, coloca una ficha de registrado para indicarlo. Se puede volver a entrar en el edificio o planta y usarlo para cubrirse pero no se puede volver a registrar.

Si un superviviente entra en un edificio o planta que tiene el indicador de abierto, inmediatamente puede gastar una acción (si la tiene disponible) para registrar el edificio.

14.0 GENERANDO ZOMBIS

Al final de cada turno se tira 1D6 por cada indicador de BANG que haya en el tablero. Con los resultados de 4, 5 o 6, se coloca un zombi en el tablero en la dirección que indique el dado de dispersión (con la flecha) a 40 cm del disparo que lo generó. Si al hacerlo alguno queda fuera del tablero, se coloca en el borde del mismo. Si al colocar un zombi queda pegado peana con peana con un superviviente, se considerara que habrá cargado el zombi en todos los aspectos. Después se retiran todos los indicadores de disparos.

También se generan zombis al principio de los turnos de juego. Para ello, cada banda tira 6D6 y con un 4+ son zombis generados que se colocaran a 40cm aleatoriamente (con el dado de dispersión) desde el miembro de mayor destreza con vida. En caso de que el zombi salga del tablero al colocarlo, se pondrá en el borde del mismo por donde saldría.

Según el escenario elegido, también se pueden generar con 10D6, aunque también podréis elegir cuando D6 queréis lanzar, haber que valientes podréis llegar a ser en una partida.

15.0 LAS BANDAS

En las calles te puedes encontrar con todo tipo de bandas variopintas, las cuales intentan sobrevivir como pueden, algunas aliándose y otras aniquilando a otras bandas. Aquí no hay leyes, bueno...una...la ley del más fuerte.

Las bandas constan de una a cinco miniaturas, que podrán variar entre esta cantidad, según los puntos que te quieras gastar (a lo mejor prefieres tener un par de supervivientes menos y prefieres armarlos mejor o encuentras a un superviviente en un edificio y podrás llevar 6 en ese caso). Las peanas podrán ser cuadradas o redondas pero que tengan una medida de 20 a 25mm. Las miniaturas pueden representarse como quieras, siempre que sean parecidas a la banda que quieras representar (no vale poner unos esqueletos para representar una banda de policías).

Para diferenciar a los supervivientes de los zombis, los bordes de las peanas se pueden pintar de distintos colores. Utilizaremos el amarillo para los zombis y el negro para los supervivientes. Esto solo es opcional.

15.1 Organización de la banda

Cada jugador tendrá 50 puntos para gastar en su banda. En esos puntos entran los supervivientes, armas, equipo, vehículos, etc. Todas las bandas pueden constar de los siguientes integrantes con un mínimo y un máximo 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
0-2	Superviviente novato	5	3-15-1/3-10-1
0-1	Perro	3	2-15-1/2-10-1



15.2 Perros

Los perros son animales impulsivos y están alerta siempre 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 lo encuentras), aumentara el alcance de tus armas en 10 cm. Los perros tienen 2 heridas en su perfil.

Si un perro se encuentra a distancia de carga de un zombi, 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. En caso de que el perro no haga ninguna herida, podrá destrabarse realizando un chequeo de destreza de la forma indicada anteriormente. Si no se supera el chequeo, atacará de nuevo en el siguiente turno, y así sucesivamente. Si le haces una herida al zombi, el perro se infectara del virus y pasar a ser un zombi más hasta el fin de sus días. Los perros no podrán coger objetivos en los escenarios.

15.3 Tipos de bandas

Las bandas son simplemente gente que aun no está infectada, como supervivientes, fuerzas del estado, militares,... que antes intentaban proteger y restaurar el orden y que ahora intentan protegerse agrupándose entre ellos y sobrevivir en este extraño mundo. Cada tipo de banda tiene una habilidad especial que la diferencia una de otra. Esta es la lista de bandas con sus reglas especiales:

TIPO DE BANDA	REGLA ESPECIAL
Banda de moteros	Pueden incluir motocicletas para los miembros de la banda sin coste
Marines americanos	No les penaliza el resultado al disparar desde un vehículo
Amazonas urbanas	Suman 5cm a su movimiento al retirarse para ponerse a cubierto
Boinas verdes (COE)	Pueden repetir el chequeo de reacción al ser tiroteados
Ciudadanos	Pueden incluir un perro gratuitamente sin contar como número máximo de miniaturas
Cristianos	Pueden usar el atributo de destreza del superviviente nato a 15cm
Cuerpo de bomberos	No les penaliza el movimiento al entrar en un edificio o escalera
Geos	Pueden repetir el chequeo de sorpresa en edificios
Insurgentes afganos	Deben de hacerle tres bajas para chequear por ¡quedamos pocos!
Médicos bioquímicos	Por cada herida recibida tiran 1D6 y con resultado de 6 la ignoran
Milicias	Tienen de equipo gratuito 2 cajas de munición por banda
Ejército español	Su coherencia es de 20 cm
Miembros de la corporación	Tienen 1 botiquín gratis

Cuerpos de seguridad del estado	Repiten 1D6 en las tiradas para disparar por superviviente y turno
Recolectores de residuos	Al registrar, tiran dos veces en la tabla y escogen el resultado que quieran
Rockeros	Tienen de equipo gratis 2 cajas de drogas por banda
Skaters	Suman 5 cm a su atributo de movimiento
Agentes del CNI o Agentes de la CIA	Pueden volver a registrar, una vez más, un edificio con el indicador de registrado
Veteranos ex Yugoslavia	Pueden elegir la dirección de huida
Naciones Unidas (UN)	Repiten 1D6 en las tiradas de reacciones de cargas por turno
Frikis	Suman un +1 en 1D6 en las tiradas de reacciones de cargas por turno
Pandilleros	Suman un +1 en las tiradas para saber si un vehículo funciona

16.0 ESCENARIOS

Cada escenario tiene un formato que puedes elegir libremente. Te apuntamos cuales son para que sea más fácil crearlos y hacer tu propia partida.

16.1 Historia asociada

Puedes crear un trasfondo para ir encadenando escenarios para hacer una campaña o para jugar un solo escenario.

16.2 Supervivientes

Puedes poner bandas o personajes estipulados, aunque lo mejor es que cada uno juegue con las que más le guste.

16.3 Zombis

La colocación de zombis se puede hacer según la historia asociada del escenario, o bien, generarlos de la forma habitual.

16.4 Reglas especiales

Las reglas especiales de un escenario pueden ser miles, siempre que haya acuerdo entre los jugadores. Aquí te ponemos algunos cuadros de ejemplos:

Meteorología y franja horaria

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

Visibilidad dentro de edificios (tirada por edificio)

TIRADA	LUZ	RESTRICCIONES
1-2	Apagada	No podrás disparar excepto si tienes una linterna
3-4	Normal	Sin penalizadores
5-6	Tenue	Pierdes 1D6 al disparar un arma de fuego. Nunca te quedarás a 0d6.

16.5 Alianzas

Puedes hacer alianzas estipuladas entre las bandas en los escenarios, pero no podrán combatir entre ellas y cada banda cogerá el atributo de destreza de su superviviente nato. Estos son las alianzas que pueden hacer los distintos grupos:

PERSEGUIDOS	SEGURIDAD	PUEBLO	MILITARES	SIN LEY
Recolectores de residuos	Bomberos	Ciudadanos	Marines USA	Moteros
Insurgentes	GEOS	Cristianos	Boinas verdes	Amazonas urbanas
Miembros de la Corporación	Médicos Bioquímicos	Milicias	Ejército español	Rockeros
	Cuerpos de seguridad del estado	Veteranos ex Yugoslavia	UN	Skaters
	Agentes CIA o CNI	Frikis		Pandilleros

16.6 Puntos de gloria para campañas y escenarios

Para averiguar quién es el ganador del escenario, se debe calcular una serie de puntos que te dan beneficio 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 superviviente enemigo eliminado	+1
Por superviviente encontrado en los registros	+2
Por ganar el escenario	+3

16.7 Tipos de escenarios

Puedes jugar seis 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 deparara el mundo post-apocalíptico en el que te encuentras. Aquí los tienes:

1. **Proteger:** En este escenario debes mantener el control de un punto en el escenario (un objetivo), como puede ser un edificio, un vehículo, una figura... El control lo mantendrá la banda que tenga un superviviente al final de los 8 turnos a 8cm o menos del objetivo. En caso de estar dos supervivientes de bandas distintas, se considerara empate.
2. **Masacrar:** Este escenario consiste en matar más zombis durante 8 turnos. Quien consiga más bajas será el ganador del escenario.
3. **Supervivencia:** Aquí debes mantenerte con vida el máximo tiempo posible. Ganara el escenario al que menos heridas le hagan durante 8 turnos. Se generaran 10D6 zombis.
4. **Buscar una salida:** En este escenario debes desplegar en un lado del tablero y atravesarlo por el lado opuesto. En este caso se tiraran 10D6 para generar zombis. Ganara el escenario quien consiga llegar al punto de salida con al menos 1 edificio registrado y 15 zombis aniquilados antes de 15 turnos.
5. **Huir de la horda zombi:** En este escenario es igual que el de 'buscar una salida. A diferencia de que las bandas despliegan en el mismo cuadrante. En ese mismo cuadrante se colocara una zona vallada con 30 zombis en

el interior. La valla se romperá en el segundo turno de juego y es cuando comienza la partida para los zombis.

6. **La ley del más fuerte:** Debes ser el más fuerte de la ciudad. Este escenario consiste en aniquilar el máximo de supervivientes hostiles en 8 turnos. Quien asesine más supervivientes enemigos será el ganador del escenario.



16.8 Escaramuzas

En el modo escaramuzas son las mismas reglas, exceptuando que no son bandas las que participan sino personajes individuales de la banda que quieras (12 puntos por personaje). Las reglas a cambiar serian que al principio de la partida se generan zombis con 6D6 por miniatura, van en modo cooperativo (no pueden atacarse mutuamente) y no existe regla de coherencia ni de ¡quedamos pocos! Los puntos de gloria se calculan de la forma habitual pero por miniatura.

16.9 Campañas

Para jugar campañas, los puntos obtenidos en los escenarios son canjeables por objetos, armas, reclutar (siempre sin pasar los 5 miembros), subir atributos (5 puntos de gloria por +1 al atributo o +5 cm al movimiento) y curar heridas (2 puntos de gloria por herida). No se podrá subir en más de 1 punto los atributos de los supervivientes. Si encuentras un superviviente registrando un edificio, se unirá a tu banda el resto de la campaña, siempre que no se rebase el máximo de 5 miembros y se pueda mantener con vida.



17.0 TABLAS DE REFERENCIA RAPIDA DE COSTE DE PUNTOS DE BANDA

TIPO DE BANDA	REGLA ESPECIAL
Banda de moteros	Pueden incluir motocicletas para los miembros de la banda sin coste
Marines americanos	No les penaliza el resultado al disparar desde un vehículo
Amazonas urbanas	Suman 5cm a su movimiento al retirarse para ponerse a cubierto
Boinas verdes (COE)	Pueden repetir el chequeo de reacción al ser tiroteados
Ciudadanos	Pueden incluir un perro gratuitamente sin contar como número máximo de miniaturas
Cristianos	Pueden usar el atributo de destreza del superviviente nato a 15cm
Cuerpo de bomberos	No les penaliza el movimiento al entrar en un edificio o escalera
Geos	Pueden repetir el chequeo de sorpresa en edificios
Insurgentes afganos	Deben de hacerle tres bajas para chequear por ¡quedamos pocos!
Médicos bioquímicos	Por cada herida recibida tiran 1D6 y con resultado de 6 la ignoran
Milicias	Tienen de equipo gratuito 2 cajas de munición por banda
Ejército español	Su coherencia es de 20 cm
Miembros de la corporación	Tienen 1 botiquín gratis
Cuerpos de seguridad del estado	Repiten 1D6 en las tiradas para disparar por superviviente y turno
Recolectores de residuos	Al registrar, tiran dos veces en la tabla y escogen el resultado que quieran
Rockeros	Tienen de equipo gratis 2 cajas de drogas por banda
Skaters	Suman 5 cm a su atributo de movimiento

Agentes del CNI o Agentes de la CIA	Pueden volver a registrar, una vez más, un edificio con el indicador de registrado
Veteranos ex Yugoslavia	Pueden elegir la dirección de huida
Naciones Unidas (UN)	Repiten 1D6 en las tiradas de reacciones de cargas por turno
Frikis	Suman un +1 en 1D6 en las tiradas de reacciones de cargas por turno
Pandilleros	Suman un +1 en las tiradas para saber si un vehículo funciona

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
0-2	Superviviente novato	5	3-15-1/3-10-1
0-1	Perro	3	2-15-1/2-10-1

ARMAS DE DISPARO	PERFIL (cm-dados disparo)	PUNTOS
UZI (ametralladora)	40 - 3 a 7	7
Rifle de cazador	50 - 2	5
Rifle de asalto	35 - 1 a 3	5
Escopeta de dos cañones	20 - 6	3
Ballesta	20 - 1	3
Granada	15 - 1 por miniatura	3
SMG (subfusil)	25 - 2 a 4	3
Pistola	15 - 2	2
ARMAS DE MANO		PUNTOS
Moto sierra		6
Bate de beisbol		3
Objeto contundente (porra, barra de hierro, etc.)		2
Cuchillo		1
Puños		0
OBJETOS		PUNTOS
Silenciador		5
Mirillas para armas		3
Chaleco		3
Botiquín		3
Drogas		2
Linterna		2
Caja de munición		1

VEHICULO	MOVIMIENTO	ATROPELLO	PENALIZADOR	PLAZAS	PTOS
----------	------------	-----------	-------------	--------	------

Moto de Cross	40 cm	No puede	Ninguno	2	1
Motocicleta	40 cm	No puede	Terreno difícil	1	1
Coche deportivo	60 cm	Tirada en tabla	Terreno difícil	2	2
Coche turismo	50 cm	Tirada en tabla	Terreno difícil	4	3
Excavadoras	25 cm	Sin tirada	Ninguno	1	4
Coche 4x4	50 cm	Tirada en tabla	Ninguno	5	5
Furgoneta	40 cm	Tirada en tabla	Terreno difícil	6	5
Autobús	35 cm	Sin tirada	Terreno difícil	25	8
Camión	40 cm	Sin tirada	Terreno difícil	3	8
Tráiler	35 cm	Sin tirada	Terreno difícil	3	8
Blindado	35 cm	Sin tirada	Ninguno	5	10

18. TABLA REFERENCIA DE JUEGO RAPIDA

Atropellar

D6	ACCION
1	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... (terreno difícil) El impacto le causara una herida a cada tripulante.
2	Tienes un zombi en el radiador, el vehículo se estropea y se queda inmovilizado como si no funcionara.
3-6	Haces papilla a tu victima causándole 1 herida.

Disparo

RESULTADO	RESOLUCION
8+	-Si el objetivo está en terreno abierto: Impacto -Si el objetivo está en terreno difícil o edificio: Fallo
9+	-Si el objetivo está en terreno abierto o difícil: Impacto -Si el objetivo está en edificio: Fallo
10+	-Siempre...!!! Impacto!!!
MODIFICADORES A LA TIRADA	
-2 si disparas desde un vehículo -1 si disparas desde una escalera -1 si disparas desde dentro de un edificio a un objetivo dentro del mismo +1 si estas a 5cm o menos de distancia del blanco	

Cuerpo a cuerpo

RESULTADO	CONTRA ZOMBIS	CONTRA SUPERVIVIENTES
El superviviente saca más que el adversario	-Causa 1 herida -Si hay mas zombis se mantiene en combate hasta la próxima activación. Si es el superviviente es el primero en activarse puede combatir o escapar del CaC. 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 elije seguir luchando o escapar del CaC.
El enemigo saca más que tu	-El superviviente recibe una Herida. Se mantiene en combate hasta la próxima activación. Si el superviviente es el primero en activarse puede combatir o escapar del CaC. Si son los zombis hay otro combate.	-El superviviente recibe una Herida. Se mantiene en combate hasta la próxima activación.
Si es empate	-Los zombis te agarran y en el próximo turno tienes que hacer otro combate.	-Tenéis otro combate inmediatamente.

Reacción ante una carga

EXITOS	REACCION
2 éxitos (2D6)	-Aquellos que puedan dispararán y luego combatirán cuerpo a cuerpo. -Aquellos que no puedan disparar combatirán cuerpo a cuerpo.
1 éxito (1D6)	-Aquellos que estén en terreno difícil dispararán y luego combatirán. -Aquellos que estén en terreno abierto y reciban una carga de 3 o más, huirán. -El resto no podrá disparar y combatirán cuerpo a cuerpo.
0 éxito (0D6)	-Aquellos que se encuentren en terreno difícil no podrán disparar y combatirán. -Aquellos que estén en terreno abierto, huirán

Reacción para cargar

EXITOS	REACCION
2 éxitos (2D6)	-¡A la cargaaaaa!
1 éxito (1D6)	-Aquellos que tengan armas a distancia, en vez de cargar dispararán. -Aquellos que no pueden disparar, llevaran a cabo la carga.
0 éxito (0D6)	-Permanecerán en el sitio inmóvil (no podrá hacer ninguna acción mas)

Reacción al ser tiroteados

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 y se retiraran a cubrirse. -El resto actuara normal devolviendo el fuego inmediatamente.
1 éxito (1D6)	-Aquellos que estén en terreno difícil o edificio devolverán el fuego (en caso de no estar en los casos anteriores). -El resto no devolverá el fuego y se retiraran a cubrirse.

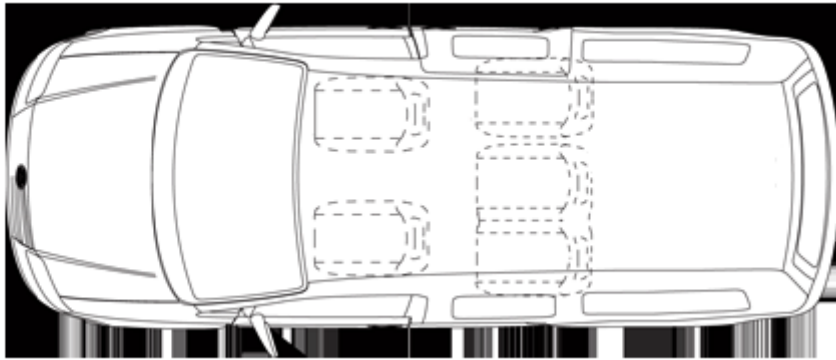
0 éxito (0D6)	-Los que estuvieran CaC no devolverán el fuego y se retiraran a cubierto -El resto huirán.
---------------	---

Reacción al recibir disparos en un vehículo

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 cubrirán. -Si está el vehículo en movimiento, se detendrá el próximo turno y 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 tripulante. -Si está detenido, los supervivientes no devolverán el fuego y no podrán bajarse y ni moverse en el siguiente turno (incluido el vehículo).

Registrando la zona

RESULTADO	OBJETO O ARMA ENCONTRADO
3	SMG (subfusil)
4	Ametralladora UZI
5	Rifle de asalto
6	Escopeta de dos cañones
7	Silenciador
8	Ballesta
9	Granada
10	Perro
11	Linterna
12-19	Nada
20	Cuchillo
21	Arma u objeto contundente
22	Pistola
23	Mira para armas
24	Botiquín
25	Drogas
26	Bate de beisbol
27	Rifle de cazador
28	Caja de munición
29	Chaleco antibalas
30	Moto sierra



FICHAS DE JUGADORES

	EQUIPO		ARMAS	
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
BANDA	HERIDAS		MANO	MOCHILA
<input type="checkbox"/>	1	2 GRAVE	3	
PUNTOS				
<input type="checkbox"/>				
NOMBRE				
ATRIBUTOS				
HABILIDAD				

	EQUIPO		ARMAS	
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
BANDA	HERIDAS		MANO	MOCHILA
<input type="checkbox"/>	1	2 GRAVE	3	
PUNTOS				
<input type="checkbox"/>				
NOMBRE				
ATRIBUTOS				
HABILIDAD				

	EQUIPO		ARMAS	
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
BANDA	HERIDAS			MANO MOCHILA
<input type="checkbox"/>	1	2 GRAVE	3	
PUNTOS				
<input type="checkbox"/>				
NOMBRE				
ATRIBUTOS				
HABILIDAD				

19. MARCADORES DE ARMAS, EQUIPO Y JUEGO PARA FICHAS





DESCARGADA DESCARGADA DESCARGADA DESCARGADA DESCARGADA

ABIERTO ABIERTO ABIERTO ABIERTO

REGISTRADO REGISTRADO REGISTRADO REGISTRADO

BANG 1 BANG 1 BANG 1 BANG 1 BANG 2 BANG 2

BANG 2 BANG 2 BANG 3 BANG 3 BANG 3 BANG 3

BANG 4 BANG 4 BANG 4 BANG 4 BANG 4 BANG 5

BANG 5 BANG 5 BANG 5 BANG 6 BANG 6 BANG 6

BANG 6 BANG 7



★ + + + + + +

+ + + + + + +

+ + + + + + +

+ + +



20. CREDITOS

***CREACION Y ADAPTACION:**

Javi Imperio

***DISEÑO REGLAMENTO:**

Javi Imperio

Enrique García

***DISEÑO PORTADA:**

Javi Imperio

***DIBUJO PORTADA:**

Ildefonso Martín Bravo

***DISEÑO FICHAS JUGADOR:**

Alejandro Ruiz

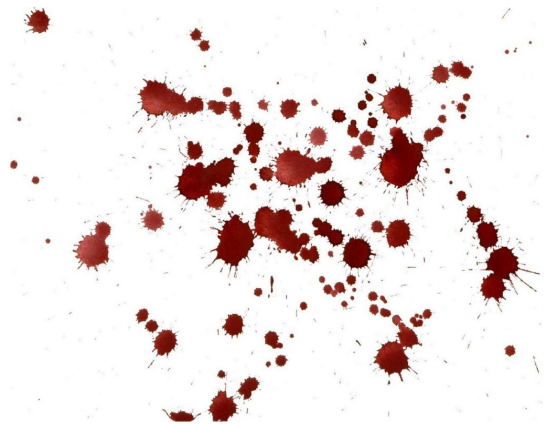
DISEÑO MARCADORES DE FICHAS:

Javi Imperio

***FOTOGRAFIA:**

Alejandro Ruiz

***TRASFONDO:**



Javi Imperio

***PROBADORES:**

Javi Imperio

Alejandro Ruiz


Jaime Hidalgo

Juan Carlos. Papa Ogro.



ZOMBIEWORLD WARGAME





© ZOMBIEWORLD 2012. REGLAMENTO Y FOTOS REGISTRADOS. RESERVADOS
TODOS LOS DERECHOS. LAS PÁGINAS DE FICHAS Y MARCADORES PUEDEN
SER FOTOCOPIADAS POR LOS JUGADORES.