



JUEGO DE ZOMBIS DE ESCARAMUZAS PARA DUROS SUPERVIVIENTES

Version 3.03, 2010

Created by

Jörgen Bengtsson, Eric Laurent-Nauguet, Patrick Weaver & Staffan Raupach

Illustrations

Hannah Engqvist
Sophian Cholet

Traducción por 7º Grado

1. Introducción

"Y ciertamente ocurrirá un tiempo de angustia como el cual no se ha hecho que ocurra uno desde que hubo nación hasta aquel tiempo. Y durante aquel tiempo tu pueblo escapará, todo el que se halle escrito en el libro. 2 Y habrá muchos de los que están dormidos en el suelo de polvo que despertarán, estos a vida de duración indefinida y aquellos a oprobios [y] a aborrecimiento de duración indefinida." (Daniel 12:1-13)

*«Estuve muerto; mas he aquí que vivo por los siglos de los siglos, amén. Y tengo las llaves de la muerte y del Hades»
Apocalipsis 1:18*

Bienvenido al mundo de los muertos vivientes, un futuro de ficción donde la humanidad se encuentra en al borde de la extinción. En este oscuro futuro los seres humanos viven en pequeños grupos, tratando de sobrevivir, se lucha por encontrar comida y suministros mientras se pelea contra las hordas de los muertos vivientes. No es una vida fácil, los jugadores no deben esperar que sus personajes sobrevivan por mucho tiempo en este cruel mundo.

Este es un juego "duro" que debe ser jugado con sentido del humor, la supervivencia de unos pocos personajes es una sorpresa y la norma común es que los personajes caigan de un balazo (por lo general de una manera penosa).

Dead walk again es un juego de miniaturas sencillo, a nivel de escaramuza, en el que unos pocos personajes se enfrentan a hordas de zombis. El juego se puede jugar en la forma en que desee, desde una forma sigilosa, donde los personajes tratan de escabullirse, a mega tiroteos entre los soldados y las hordas de zombis. Los límites son los propios jugadores y si las reglas no adaptan a tu visión cámbialas.

Estas reglas están diseñadas para ser jugadas de forma cooperativa, lo que significa que los jugadores han de tratar de luchar juntos contra hordas de los "auto-generados" zombis. Las reglas permiten tanto el juego en solitario como en forma multijugador, sin límite en el número de jugadores.

La versión más reciente de las normas, 3.03, es muy similar a la última versión, 2.05. Se basa en el éxito de la anterior versión con correcciones menores en el juego y un mejor equilibrio. Esperamos que disfruten tanto como nosotros.

¡Feliz caza de zombis!

2. JUGANDO

Un juego entre fuerzas tan desiguales como humanos y zombis es difícil de equilibrar. En **Dead walk Again** es difícil hacerlo bien y se necesita un poco de práctica antes de llegar a la mejor fórmula para jugar al tipo de juego que te gusta. El principal problema que se plantea es, ¿cómo controlar a los zombis?. Se puede hacer mediante las reglas o por un director de juego (también conocido como GM, game master en inglés).

Tener un jugador que juegue con los zombis es muy difícil, ya que los zombis en su estado "normal" no son creativos en tácticas y acciones estratégicas. Si se hacen zombis "inteligentes" haciéndoles usar armas, coberturas y ataques con una estrategia general, entonces no son zombis, no al menos desde el punto de vista clásico de George Romero "de los que arrastran los pies". Sin embargo, la forma de usarlos depende de los jugadores.

3. PLANNED MOVEMENT PRODUCTION

PM-Production es un pequeño grupo (dos o a veces tres personas) del núcleo duro de los jugadores de Suecia, que se encuentra en la zona de Gotemburgo, a los que les encanta jugar cualquier tipo de juegos. Jugamos a una gran variedad de juegos de todo el mundo, tanto comerciales como libres. Pero a la mayor parte de nosotros **nos** gusta jugar con nuestros propios juegos.

Con los años hemos creado unos cuantos juegos, algunos nunca se han enseñado a nadie, otros se han mostrado durante las convenciones en Suecia y otro dos (hasta la fecha) pueden ser probados por ti mismo. Estos dos juegos son **Dead walk Again** y por **Beneath the Waves**, las cuales se pueden encontrar en la sección de descarga en nuestro sitio web:

www.pm-production.nu

Siempre tenemos un montón de nuevas ideas y juegos que nos gustaría mostrar. Pero como es usual el tiempo, tiene que ser dividido entre el trabajo, el sueño, los niños, las tareas del hogar y así sucesivamente. Es difícil encontrar el tiempo para jugar unas cuantas partidas. Podéis entrar en nuestra web para ver lo que estamos haciendo y hacernos saber lo que pensáis o ¡sólo para decir hola!

info@pm-production.nu

*Este manual ha sido traducido por la asociación 7ºGrado de Leganés, nos puedes encontrar en la siguiente web:

www.septimogrado.org

4. Eric Laurent-Nauguet

Él no es un vikingo como nosotros. Eric viene del país del queso: Francia. Contactó con nosotros hace mucho tiempo y se ofreció a modificar las reglas que había. Ha creado nuevas reglas y suplementos para este juego. Por supuesto no nos hemos podido reunir debido a la distancia entre Francia y Suecia pero nos mantenemos en contacto para mejorar las reglas del juego y probar nuevas ideas. Todavía estamos tratándolo de hacer mejor y publicar nuevos suplementos para hacer un juego de zombis más rápido e intenso.

Si tienes alguna cuestión con respecto a las reglas puedes contactar con él en la siguiente dirección de email **ericlaurent05@gmail.com**

Visita nuestro grupo de Yahoo para compartir ideas, informes de batallas, fotos, reglas nuevas...

<http://games.groups.yahoo.com/group/deadwalkagain/>

5. ÍNDICE

| | |
|--|----|
| 1. INTRODUCCIÓN | 2 |
| 2. JUGANDO | 3 |
| 3. PLANNED MOVEMENT PRODUCTION | 4 |
| 4. Eric Laurent-Nauguet | 4 |
| 5. ÍNDICE..... | 5 |
| 6. QUE NECESITAS | 6 |
| 6.1. Figuras | 6 |
| 6.2. Medición | 6 |
| 6.3. Dado | 6 |
| 7. TURNO DE JUEGO..... | 7 |
| 7.1. Test de MIEDO, test de Zomeficación y test de heridas | 7 |
| 7.2. Acciones Humanas | 7 |
| 7.3. Acciones Zombi | 7 |
| 8. PUNTOS DE ACCIÓN (PA) | 8 |
| 8.1. Acciones | 8 |
| 9. Heridas | 9 |
| 9.1. Heridas | 9 |
| 9.2. Zombicación (<i>regla opcional</i>) | 9 |
| 10. MOVIMIENTO | 9 |
| 11. COMBATE A DISTANCIA..... | 10 |
| 11.1. Rango de Distancia de las Armas | 10 |
| 11.2. Disparando | 12 |
| 11.3. Armas Especiales | 13 |
| 11.4. Encasquillamiento de Armas | 16 |
| 12. COMBATE CUERPO A CUERPO..... | 17 |
| 12.1. Armas | 17 |
| 12.2. Disparando en un combate cerrado | 17 |
| 12.3. Atacando en un Combate Cerrado | 18 |
| 12.4. Rompiendo en un Combate Cerrado..... | 18 |
| 13. MIEDO | 19 |
| 13.1. Valor Base de Moral | 19 |
| 13.2. Supervivencia del más apto | 19 |
| 14. Ejemplo del juego | 20 |
| 14.1. Ejemplo de un turno de juego, Puntos de Acción y Movimiento [Secciones 7, 8, and 10] | 20 |
| 14.2. Ejemplo de Combate a distancia [Sección 11] | 20 |
| 14.3. Ejemplo de Combate Cerrado [Sección 12] | 20 |
| 14.4. Ejemplo de Heridas y Zombificación [Sección 9.1, 9.2] | 21 |
| 15. ZOMBIS | 22 |
| 15.1. Reglas Básicas Zombis | 22 |
| 15.2. Número inicial de Zombis | 22 |
| 15.3. Puntos de Acción de los Zombis..... | 22 |
| 15.4. Movimiento de los Zombis | 23 |
| 15.6. Derribo de Zombis | 25 |
| 16. REGLAS AVANZADAS | 26 |
| 16.1. Buscando en edificios..... | 26 |
| 16.2. Sistema de Cartas..... | 28 |
| 16.3. Vehículos | 28 |
| 16.4. Personajes Humanos y Arquetipos | 29 |
| 16.5. Campañas y Experiencia | 31 |
| 16.6. Habilidades | 31 |
| 16.7. Rarezas | 35 |
| 16.8. Puntos de Trauma | 35 |
| 16.9. Psicosis | 36 |

6. QUE NECESITAS

6.1. Figuras

Se puede usar cualquier tipo de miniatura con cualquier tipo de armamento, sólo asegúrate de que todo el mundo sabe lo que lleva cada una. Todas las figuras de zombis deberán estar claramente marcadas.

El juego está escrito pensando en miniaturas de 25-28mm, pero podría jugar igualmente con miniaturas de 15 mm o 40 mm. Sólo tiene que cambiar, si se quiere, la distancia para el movimiento y las armas (por ejemplo, dividir por 2 para las miniaturas de 15mm).

Puedes comprar buenas miniaturas en 28mm de zombis o supervivientes en los siguientes fabricantes (ordenados por orden alfabético), aunque hay muchos otros disponibles:

28 mm:

www.cold-war.co.uk

www.copplestonecastings.co.uk

www.griffinminiatures.com

www.hasslefreeminiatures.co.uk

www.studiominiatures.com

www.tengumodels.co.uk

www.zombiesmith.com

15mm zombis:

www.rebelminis.com

40mm zombis:

www.hlbs.co.uk

www.monolithdesigns.co.uk

Si necesitas hordas de zombis modernos y baratos se pueden comprar bolsas de zombis hechas para el juego de mesa *Zombis* creado por *Twilight Creations* o zombis de plásticos de *Wargames Factory*:

www.wargamesfactory.com

Los sitios antes mencionados son sólo ejemplos, para obtener más ideas y una revisión de algunas de las miniaturas se puede visitar el siguiente sitio web aunque ten en cuenta que la última actualización fue en 2006 y desde entonces han surgido nuevos fabricantes de miniaturas.

<http://fgminis.blogspot.com/2006/10/modern-day-zombies.html>

6.2. Medición

Todas las medidas se hacen en centímetros (cm) pero se puede cambiar a pulgadas si se quiere. Una conversión fácil es considerar 1 pulgada igual a 2,5 cm. Se recomienda una mesa de juego de 120cm x 120cm o de 120cm x 180cm dependiendo del número de jugadores.

6.3. Dados

En el juego se utilizan dados de 6 y 20 caras y un dado de dispersión de cualquier tipo. Si no se tiene un dado de dispersión, se puede usar un dado de 10 caras ya que tienen la forma de flecha suficiente como para ser utilizarlo como sustituto. Los dados son referenciados en las reglas como D6 o D20.



7. TURNO DE JUEGO

El juego se desarrolla en una serie de turnos hasta que alguien gana de acuerdo con algunas condiciones de victoria que se hayan determinado (como matar a todos los zombis, salir de un borde de la mesa, encontrar un artículo específico, etc.)

Cada turno se compone de tres fases y hay que completar cada fase antes de que comience el siguiente.

1. Prueba de MIEDO, prueba de Zombificación y prueba de heridas.
2. Acciones Humanas (mover, disparar armas, manipular objetos, etc.)
3. Acciones Zombis

7.1. Test de MIEDO, test de Zombificación y test de heridas

Todos los humanos realizan todas, alguna o ninguna de estas pruebas en función de su situación y deben ser realizadas antes de ejecutar sus acciones en la siguiente fase. Todos los efectos de las pruebas se deben llevar a cabo inmediatamente.

7.2. Acciones Humanas

Todos los humanos realizan acciones de acuerdo con el sistema de Puntos de Acción **AP** (véase la Sección 8). Si no hay tirada de iniciativa, los jugadores acordarán quién realiza la primera acción cada vez. Cada humano debe poder realizar todas sus acciones antes de que otro humano pueda comenzar.

7.3. Acciones Zombi

Los zombis realizan sus acciones de la misma manera que los humanos. No obstante los zombis no realizan la mayoría de las acciones, solo las de movimiento, de combate y ¡comer a sus víctimas!

8. PUNTOS DE ACCIÓN (AP action point)

El juego utiliza el sistema de Puntos de Acción (AP) para regular el movimiento y ataques de humanos y zombis. En cada turno, todas las miniaturas en juego reciben un cierto número de AP. Los humanos reciben 4 AP por turno y los zombis reciben 2 AP. Los puntos no se pueden guardar o transferirse entre turnos y el jugador decide si los utiliza o no. Los puntos que no se gastan se pierden.

Todas las acciones deben ser completadas dentro del turno en curso, una acción no puede iniciarse en un turno y finalizarla en el siguiente.

La siguiente tabla tiene una lista de acciones y su coste en AP. La lista es bastante amplia, pero de ninguna manera completa ya que no podemos enumerar todas las posibles acciones que pueden imaginar las retorcidas mentes de los jugadores (después de todo, esto es un juego de supervivencia).

Si eres capaz de leer estas reglas, eres humano y no un zombi, por lo tanto siéntete libre para inventar nuevas acciones, costes y cambiar cualquier cosa que no se ajuste bien a tu estilo de juego. Sin embargo, asegúrate que cada nueva acción es acordada y valorada antes de que comience el juego.

8.1. Acciones

| | | |
|----------------------|---|---|
| Movimiento | Mover 5 cm | 1 AP |
| | Mover sobre obstáculos | +1 AP por cada obstáculo cruzado |
| | Trepar 5 cm | 2 AP |
| | Saltar 5 cm | 3 AP* |
| | Ocultarse en cobertura/Echarse al suelo | 2 AP |
| | Levantarse del suelo | 2 AP |
| | Movimiento Fantástico(opcional) | +1AP |
| Manipulación | Abrir puerta / compuerta | 2 AP |
| | Recoger / dar objeto | 2 AP |
| | Cambiar de arma | 2 AP |
| | Curar | 4 AP |
| | Buscar en una sala/vehículo | 4 AP |
| | Puentear un coche | 4 AP |
| | Activar un generador | 4 AP |
| Armas | Disparar arma | ver el coste de cada una en la sección 10.1.2 |
| | Disparar ametralladora | 4 AP |
| | Apuntar (+1 al impacto) | +2AP |
| | Recargar | 2 AP |
| | Recargar ametralladora | 4 AP |
| | Apuntalar ametralladora | 4 AP |
| | Desencasquillar | 3 AP |
| Otros ataques | Ataque en combate cuerpo a cuerpo | 2 AP |
| | Activar granada/Encender cocktail Molotov | 1 AP |
| | Lanzar granada/cocktel Molotov | 2 AP |

*Para saltar más de 5 cm (por ejemplo de un edificio a otro) son necesarios 4AP, se puede saltar de 6 a 10 cm como máximo. Tira 1D6: con una puntuación de 1 o 2 caes al suelo y sufres un punto de daño por cada 5 cm de caída.

9. HERIDAS

9.1. Heridas

Cada personaje puede absorber cierto castigo antes de sucumbir a sus heridas. La mayoría de las heridas mortales son causadas por los mordiscos de los zombis, pero en su intento de conseguir un trozo de ti puedes torcerte brazos, doblarte piernas y golpear la cabeza. De hecho, muchas de las lesiones (autoinflingidas) son debidas al intento de los supervivientes por dejar de ser una ¡comida feliz!

Cada personaje en DWA inicia el juego con **siete heridas**. Las heridas se van acumulando cuando los personajes reciben daño en el juego.

Cuando los supervivientes se lesionan sus probabilidades de colapso por heridas aumenta. Cada vez que se reciben una o más heridas se tira un dado, si el resultado es igual o superior al número de heridas acumuladas no pasa nada. Si la tirada es menor que el número de heridas que le quedan el humano se colapsa por lesiones y agotamiento y es eliminado del juego.



9.2. Zombificación (regla opcional)

Los zombis cuando muerden a los seres humanos crean nuevos zombis. Nadie sabe si es por origen viral, químico, radiaciones o sólo que la madre naturaleza ha decidido que nuestro tiempo se ha acabado, lo que está claro es que la saliva zombi lleva la maldición.

Cada turno, lanza un dado para cada ser humano que ha sido eliminado en el juego. Haz esta prueba después de la prueba de MIEDO (véase la sección 13.0). Si la puntuación está por debajo de las heridas que tenía antes de su eliminación, más el número de turnos desde que fue eliminado, el ser humano se convierte en un zombi.

Sólo porque hayas sobrevivido no significa que no fueras mordido. Cada personaje debe realizar un chequeo de Zombificación después de cada partida. Tira un dado por cada herida que un personaje haya tenido durante el juego anterior. Si en los dados se obtiene un resultado de 6, entonces has sido mordido y se convertirá en uno de los muertos vivientes. Ya sea que tus "amigos" te disparen o te dejen morir, este personaje ya no desempeña un papel en el juego y debe ser considerado eliminado.

10. MOVIMIENTO

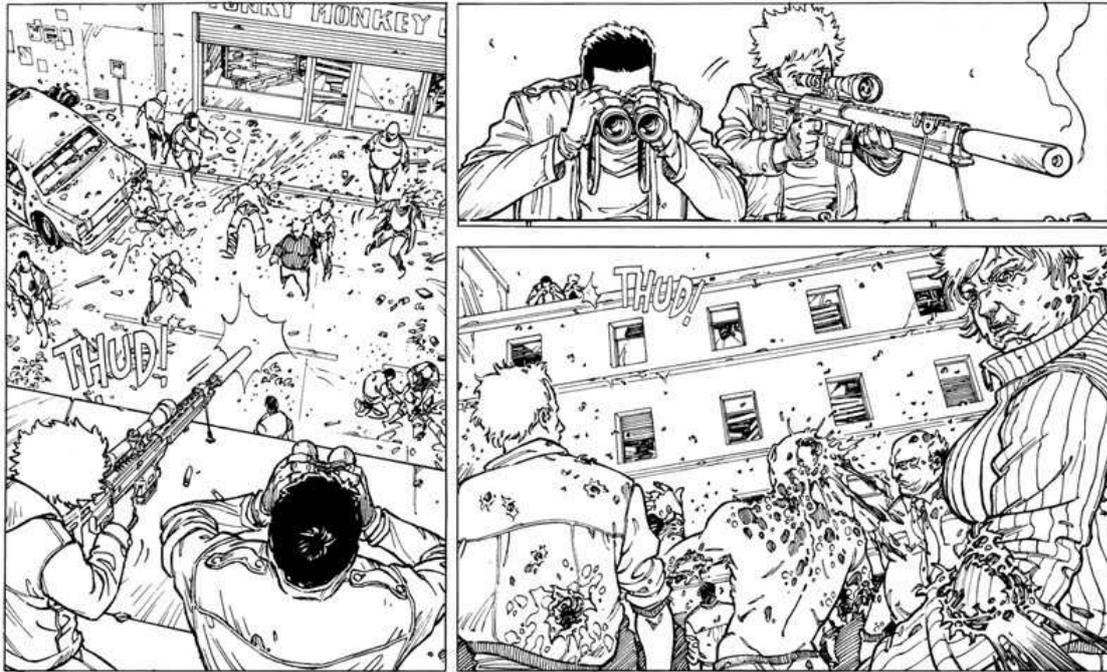
Todo el movimiento se mide en centímetros y 5 cm de movimiento tienen un coste de 1 AP. Una miniatura puede realizar cualquier número de giros en el mismo turno. Los cambios de dirección no cuentan como movimiento y son gratuitos. Cuando se mueve sobre obstáculos el coste se suma al coste de la distancia.

Las armas pueden ser disparadas en cualquier dirección y en cualquier parte del movimiento. La única restricción es que la figura debe tener suficientes AP para completar el movimiento o acción. Las miniaturas no tienen encaramiento y se considera que tienen un campo de visión de 360°. Los zombis bloquean el movimiento, pero los personajes amigos no.

10.1. Movimientos fantásticos (regla opcional)

Situaciones desesperadas requieren medidas desesperadas. Si un personaje trata de hacer algo durante la fase de movimiento que no está cubierto por la tabla de acciones (Sección 8.1), lo llamamos movimiento fantástico. Este podría ser algo así como tratar de saltar de una escalera a un vehículo en movimiento. Ya que esto puede ser más de los 5 cm debido a una caída libre, esta regla representa que el personaje va a realizar todo lo necesario en el momento justo.

11. COMBATE A DISTANCIA



11.1. Rango de Distancia de las Armas

Las armas se dividen en diferentes tipos según la munición empleada, por ejemplo, pistolas, escopetas, arcos, etc.

11.1.1. Munición

Cada arma utiliza municiones específicas. Para propósito del juego, las armas se dividen en diferentes categorías:

| | |
|-------------------------|---|
| Balas | Pistola, revolver, sub ametralladora, rifle, carabina, rifle de francotirador, rifle de Asalto. |
| Cartuchos | Escopeta, escopeta de doble cañón, escopeta recortada. |
| Cintas | Ametralladora |
| Granadas | Lanzagranadas, granadas. |
| Flechas / saetas | Arco, ballesta. |
| Arma arrojadiza | Tales como cuchillo, hacha, etc. |

Todos los personajes comienzan con 1D3 cargadores (o 2D6 flechas/saetas) para cada arma que lleven (haz **una** tirada sobre la tabla de armas para ver con cual empiezan los personajes).

Las armas se deben elegir en diferentes categorías: combate a distancia y combate cuerpo a cuerpo.

La mayoría de las armas requieren dos manos. Los personajes pueden transportar hasta dos armas. Los personajes también pueden llevar adicionalmente una pistola (o revolver) o un arma de una mano de cuerpo a cuerpo (como un martillo, un hacha de mano, un cuchillo, etc.)

Por ejemplo: un personaje puede llevar un rifle y un bate de béisbol. También se le permite portar una pistola o un cuchillo. No se le permite llevar un rifle y una escopeta a la vez.

Esta limitación se pone en juego para evitar personajes fuertemente armados. Aunque es factible que los seres humanos lleven muchas armas, se vuelven mucho más torpes y propensos a ser devorados al hacerlo.

Si un personaje elige dos pistolas o revólveres (o una pistola y un revólver) no podrá llevar un rifle, pero se le permitiría llevar un hacha a dos manos. Un personaje equipado con dos pistolas o revólveres puede disparar ambos simultáneamente como se explica a continuación. (Vea la Sección 11.2.4)

11.1.2. Tabla de armas

Las siguientes armas están a disposición de los seres humanos y si lo deseas también para los zombis (aunque es muy mala idea).

| | Munición | Cadencia | AP | Alcance | CaC | Derribo | Eliminación |
|--------------------------------|----------|----------|----|-----------|-----|-------------|-------------|
| Pistola | 12 | 1 | 1 | 20 | 3+ | 4-5 | 6 |
| Revolver | 6 | 1 | 1 | 20 | 3+ | 4-5 | 6 |
| Escopeta de un cañón | 6 | 1 | 2 | Plantilla | 5+ | Especial ** | |
| Escopeta de dos cañones | 2 | 2** | 1 | Plantilla | 5+ | Especial ** | |
| Escopeta recortada | 2 | 2** | 1 | Plantilla | 4+ | Especial ** | |
| Rifle/Carabina | 10 | 1 | 1 | 90 | 6+ | 4 | 5-6 |
| Rifle francotirador | 5 | 1 | 4 | 150 | 6+ | - | 3-6 |
| Rifle asalto | 6 | 5* | 2 | 90 | 6+ | 3-4 | 5-6 |
| Sub ametralladora | 4 | 5* | 2 | 60 | 4+ | 4 | 5-6 |
| Ametralladora | 20 | 10*** | 4 | 90 | - | Especial | |
| Lanzagranadas | 1 | 1 | 4 | 30 | - | Especial | |
| Arco | 1 | 1 | 2 | 50 | - | 5 | 6 |
| Ballesta | 1 | 1 | 3 | 50 | - | 4 | 5-6 |
| Arma de mano arrojada | - | 1 | 2 | 10 | - | 5 | 6 |

*Puede disparar fuego automático y/o sostenido (ver 11.2.6. Fuego automático y sostenido).

** ver reglas especiales 11.3. Armas Especiales

*** ver reglas especiales 11.3. Armas Especiales

Cada arma tiene las siguientes características:

| | |
|--------------------|--|
| Munición | Es el número de disparos que un arma puede realizar sin tener que volver a recargar. Descontar las municiones cada vez que se dispare. |
| Cadencia | Cadencia de fuego, el número de disparos que se realizan cuando se aprieta el gatillo. |
| AP | Número de AP necesarios para apretar el gatillo una vez o disparar una ráfaga según la cadencia (Cad). |
| Alcance | Alcance máximo efectivo en el que se puede usar un arma (en centímetros). |
| CaC | Impacto en combate cuerpo a cuerpo (Ver 12.2 abajo) |
| Derribo | Resultado necesario en un dado para que el objetivo sea derribado. |
| Eliminación | Resultado necesario en un dado para eliminar o poner fuera de juego el objetivo. |

11.1.3. Cadencia [Cad]

Es el número de disparos del arma en cada ráfaga. Por cada disparo hay que tirar 1D6 para comprobar el efecto sobre el objetivo.

11.2. Disparando

El procedimiento normal para disparar las armas se realiza de acuerdo con los siguientes pasos:

1. Seleccione el objetivo u objetivos (si dispara fuego continuo/automático).
2. Decide el número de disparos que se realizarán al objetivo/objetivos.
3. Tira los dados por cada ráfaga disparada, tantos como indica la cadencia de las armas.
4. Por cada tanda disparada reduce la munición disponible del arma.
5. Compruebe el resultado y marca los objetivos como derribados o eliminalos del juego.



Un objetivo puede ser disparado cualquier número de veces en un turno, siempre y cuando los jugadores tengan suficientes AP para hacerlo. El jugador debe declarar a qué objetivo u objetivos está disparando antes de tirar el dado y gastar los puntos de acción necesarios.

11.2.1. Alcance

El alcance es la distancia máxima a la que un arma puede ser utilizada eficazmente. La tirada de impacto se modifica en función de los siguientes modificadores de alcance:

| | | |
|----------------------|--|----|
| A quemarropa | La distancia al objetivo es igual o inferior a 10 cm | +1 |
| Largo alcance | La distancia al objetivo es mayor de 20 cm | -1 |

El modificador de alcance no se aplica a las armas que usan una plantilla. Cuando se dispara armas automáticas y de fuego sostenido se aplica la peor condición de todos los objetivos.

11.2.2. Apuntando

Los personajes pueden apuntar con un coste adicional de **2PA** y luego añaden un **+1 a la tirada de impacto**. El modificador de apuntar se aplica a todas las tiradas en el mismo turno contra el mismo blanco, excepto para las armas de fuego automático o sostenido, que sólo modifica uno de los dados (tira un dado después de los otros o utiliza uno de otro color). El modificador por apuntar no se transfiere entre turnos. Las armas que utilizan plantillas no se benefician de apuntar.

11.2.3. Cobertura

Los objetivos que se encuentra protegidos por terreno u otra figura pueden ser considerados en cobertura. Si una miniatura se protege de tal forma que solo es visible **menos de la mitad de la miniatura** a la hora de establecer la línea de visión, todas las tiradas que se dirigen hacia ella tienen un modificador de **-1 a la tirada de impacto**.

11.2.4. Moviendo y disparando / Disparando Dos Pistolas

Si el tirador ha utilizado por lo menos 1AP para el movimiento antes disparar, todas las tiradas para impactar tienen un modificador de -1.

Si el tirador usa dos pistolas y/o revólveres (uno en cada mano) todas las tiradas para impactar tienen un modificador de -1.

Estos modificadores son acumulativos por lo que un modelo que se mueve y dispara con dos pistolas tiene un modificador de -2 al ataque.

11.2.5. Disparando hacia objetivos en combate cuerpo a cuerpo

Si se dispara a un combate cuerpo a cuerpo en la que haya involucrada una miniatura amiga la tirada para impactar se **modifica en un -2**. Hay que tener en cuenta que este modificador es acumulable con otros modificadores tales como la distancia, movimiento, y el uso de dos pistolas. Si su resultado es un éxito (derribar al objetivo o eliminarlo) el zombi es impactado. Si no se consigue impactar al zombi la miniatura amiga es impactada.

Ejemplo: Eric tiene dos pistolas y se apresura a través de la calle para salvar a su leal compañero Patrick, que ha sido sorprendido por un zombi (que mala suerte!). Como tenía que entrar en un alcance menor de 10 cm y Patrick se encuentra en combate cuerpo a cuerpo con un zombi, Eric tiene un modificador de -3 en su tirada para impactar con una pistola al zombi. Si hubiera intentado usar las dos pistolas ¡tendría un -4 en su tirada para impactar!

11.2.6. Fuego automático y sostenido

Las armas de fuego automáticas son capaces de alcanzar más de un objetivo con una sola ráfaga. La ráfaga tiene el potencial de alcanzar cualquier número de objetivos (el número máximo de objetivos es la cadencia del arma) dentro de un área de 10 cm. El jugador atacante declara un objetivo y cada figura en un radio de 5 cm del mismo podrá sufrir un impacto. El número de impactos es al azar entre todos los objetivos (usa un dado: D6, D8, D10...).

El tirador puede mantener apretado el gatillo y disparar otra ráfaga en la misma dirección, con un coste adicional de 1AP por ráfaga (la ráfaga tiene que ser a los mismos objetivos, por lo que la opción de disparar en el modo de fuego sostenido debe ser declarado antes se lanzan los dados). Las armas automáticas no pueden realizar disparos individuales.

11.2.7. Disparando a objetivo derribados

Cuando un zombi se cae se convierte en un blanco fácil (¡siempre y cuando no tengas otros 10 de sus amigos persiguiéndote!). Si disparas a un objetivo que está derribado con el que estás en contacto base con base, el objetivo es eliminado automáticamente (¡no puedes fallar a algo que está a tus pies!). Si se dispara a un blanco derribado a menos de 20 cm añade **un +1** al dado para impactar (esta regla no se aplica a las armas de plantilla). El disparar a cualquier blanco derribado a más de 20 cm no ofrece ningún tipo de modificador a la tirada para impactar.

11.2.8. Zombis con armas de fuego (regla opcional)

Si tienes figuras de zombis con armas siéntete libre para usarlos como superviviente Zombificados. Un zombi armado con un arma de fuego y munición que no este combate cuerpo a cuerpo dispara una ráfaga al final de su turno a la figura más cercana, zombi o humano. Este disparo se considera como un ataque gratis para el zombi. Tira un dado y en un resultado de 6 el zombi alcanza al objetivo previsto, causando un resultado de derribado sobre él. Si el objetivo es un zombi, es derribado de forma normal. Un ser humano recibe una herida y luego se cae. Después de disparar, descuenta la munición empleada.

11.3. Armas Especiales

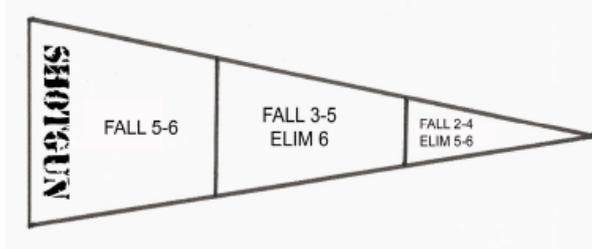
11.3.1. Escopetas

Todas las escopetas utilizan plantillas para comprobar el número de impactos causados por un disparo. Todos los objetivos a los la plantilla cubra al menos la mitad y que no estén completamente detrás de un edificio, un árbol, otro blanco, etc. son impactados. La distancia que hay desde el tirador determina el efecto sobre el objetivo. Tira un dado por cada objetivo impactado. Cuando se dispara con una escopeta el jugador que dispara puede ver el efecto del impacto antes de decidir disparar a otro objetivo.

Una escopeta de dos cañones o de cañones recortados puede disparar dos disparos a los mismos objetivos a un coste de 1AP o disparar a diferentes objetivos a un coste de 2AP (1AP para cada de destino). No se puede gastar un AP para apuntar al objetivo con el fin de mejorar el efecto.

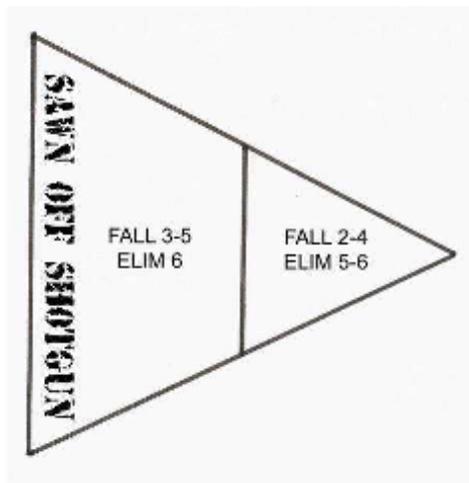
11.3.1.1. Escopetas de uno cañón y dos cañones

Plantilla de impacto: Cono de 15 cm de largo, 5 cm de ancho en el extremo, intervalos de 5 cm.



11.3.1.2. Escopetas recortadas

Plantilla de impacto: Cono de 10 cm de largo, 10 cm de ancho en el extremo, intervalos de 5 cm.



11.3.2. Ametralladoras

Coloca la plantilla sobre los objetivos, situando el borde delantero de la plantilla dentro de la línea de visión, sin que quede cubierta por otros objetivos.

Un objetivo es impactado si la plantilla cubre la mitad de la miniatura y no se encuentra completamente detrás de una cobertura sólida. Los objetivos no se cubren unos a otros. Al disparar, el jugador tira 10 dados y divide los impactos entre los blancos. Con una puntuación de 4, el objetivo es derribado, con 5 y 6 el objetivo es eliminado.

Si el tirador apunta el arma, se puede disparar dos veces en un solo turno por el mismo coste. Cada ráfaga debe resolverse antes que la siguiente. La plantilla se puede mover hasta 20 cm entre ráfagas. Las ametralladoras montadas en trípodes o vehículos utilizan la misma plantilla, pero el arma no se puede mover (se considera un arma fija).

Diámetro de la plantilla: 10 cm.



11.3.3. Granadas / Cocteles Molotov

Una granada lanzada a mano llega hasta 15 cm y si se utiliza un lanzagranadas hasta 30 cm. Ambos tipos de lanzamiento se resuelven de la misma manera. El punto de destino debe estar en la línea de visión.

Tira un dado para ver el efecto en la siguiente tabla

| RESULTADO TIRADA | EFEECTO |
|------------------|--|
| 6 | La granada impacta en el blanco, cayendo justo donde se quería |
| 4-5 | La granada rebota 1xD6cm en una dirección aleatoria |
| 2-3 | La granada rebota 2xD6cm en una dirección aleatoria |
| 1 | La granada rebota 3xD6cm en una dirección aleatoria |



Coloca la plantilla de explosión donde haya caído la granada. Un objetivo se considera impactado si al menos la mitad de la miniatura está cubierta por la plantilla.

Tira un dado por cada objetivo impactado y teniendo en cuenta el tipo de granada consulta en la siguiente tabla para el efecto.

| | Aturdido | Derribado | Eliminado |
|---|----------|-----------|-----------|
| Granadas explosivas / Granada de fragmentación* | - | 2 - 4 | 5 - 6 |
| Coctel molotov / Granda incendiaria | - | - | 5 - 6 ** |
| Granada luminica de aturdimiento*** | 3 - 4 | 5 - 6 | - |

* Si se usa en un espacio cerrado como una sala de añadir +1 a la tirada.

** Añadir + 2 al dado por cada vez consecutiva que el objetivo esté en llamas. Si el objetivo está en contacto peana con peana con otro objetivo, el fuego se extiende con 4 +. Tira el dado de una vez para cada objetivo y turno. Los seres humanos reciben un impacto automático (herida) por cada turno que estén en llamas.

*** Cuando se usa al aire libre añadir -1 a la tirada y se usa la plantilla de explosión normal. Si se usa en una habitación de tamaño normal afecta a todos los que estén dentro de la habitación, incluyendo a humanos.

Diámetro de la plantilla: 8 cm

11.3.4. Lanzallamas

Los lanzallamas utilizan plantilla para impactar. Todos los objetivos cubiertos o tocado por la plantilla se consideran afectados. Para cada objetivo afectado, tira un dado una vez por turno de acuerdo con la tabla de abajo. Si la tirada cae en el rango especificado el objetivo es eliminado.

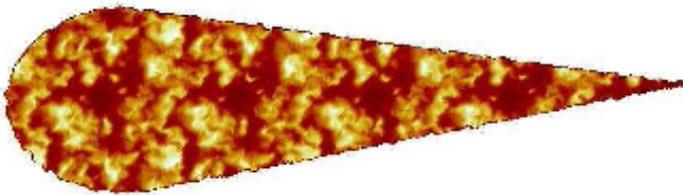
| Primer turno | Segundo turno | Tercer turno |
|--------------|---------------|--------------|
| 5-6 | 3-6 | 1-6 |

Efectúa el chequeo para cada objetivo inmediatamente después de que haya sido impactado por primera vez. Con un resultado de 1 vuelve a tirar el dado.

Con 1 o 2 el lanzallamas se queda sin combustible. Si la persona que porta el lanzallamas es impactada, tira 1D6: con un resultado de 1 o 2 el lanzallamas explota, el portador se prende fuego y los que le rodean son afectados como si se tratara de una granada incendiaria.

El fuego se propaga entre los objetivos en contacto peana con peana con un resultado de 4+ en 1D6. Tira un dado por cada objetivo en contacto peana con peana con la miniatura que está en llamas. Cualquier ser humano afectado recibirá automáticamente un impacto (herida) en cada turno.

La única forma de apagar un fuego en los humanos es con el uso de un extintor, saltar a una piscina, un estanque, o cualquier otra fuente de agua.



Plantilla: Longitud total 12,5 cm mas un semicírculo de 2,5 cm de radio en el extremo.

11.4. Encasquillamiento de Armas (*opcional*)

Todas las armas son susceptibles de encasquillarse, excepto los revólveres (que nunca se encasquillan), lanzallamas y ametralladoras (que se tratan de manera diferente).

Cuando la tirada para impactar sea un 1 hay que volver a tirar, con un resultado de 1-2 el arma se atasca.

Una granada explota en la mano del lanzador si en la tirada adicional sale un 1.

Los lanzagranadas se atascan si en la tirada adicional sale un resultado de 1-3. Si el resultado de esta tirada es un 2-3 la granada no estalla, si es un 1 la granada explota antes de ser lanzada.

Las ametralladoras se atascan cuando sale 1 en tres o más dados.

Desatascar un arma tiene un coste de 3AP.

12. COMBATE CUERPO A CUERPO

El combate cuerpo a cuerpo se produce cuando dos o más miniaturas están en contacto peana con peana. En combate cuerpo un humano puede atacar o tratar de romper el combate, no están permitidas otras acciones. En combate cuerpo a cuerpo los humanos pueden atacar de diferentes maneras, con armas contundentes, un armas blancas o incluso disparando un arma al combate cuerpo a cuerpo.

12.1. Armas

Tipos de armas

Armas de tipo contundentes: son armas del estilo de un bate de béisbol, palo de hockey, palo de golf, palanca, martillo, etc.

Armas blancas: son armas punzantes, como una espada, cuchillo de cocina, machete, katana, hacha, una guadaña, etc.

Dependiendo del arma, éstas pueden ser armas de una o dos manos.

Un personaje con una pistola en una mano también puede utilizar un martillo o un cuchillo en la otra.

Si lleva un arma a dos manos, como un rifle y se quiere usar un arma a dos manos en combate cuerpo a cuerpo, como una katana, el personaje tendrá que cambiar de arma con un coste de 2AP.

Cada ataque en combate cuerpo a cuerpo tiene un coste de 2AP.

12.2. Disparando durante un combate cuerpo a cuerpo

Disparar mientras se está en un combate cuerpo a cuerpo se resuelve con el mismo procedimiento que el disparo a distancia excepto que las armas utilizan el valor CaC (Cuerpo a Cuerpo) para impactar. Si se consigue un éxito el blanco es eliminado.

Ejemplo: un personaje tratando de disparar con un rifle en combate cuerpo a cuerpo tiene que sacar 6 o más en un dado (CaC 6+).

No se puede recargar un arma de fuego en combate cuerpo a cuerpo. Cuando te quedas sin munición la única opción es huir o ¡atacar al oponente con el arma en sí!

12.3. Atacando en un Combate Cerrado

Atacar en combate cuerpo a cuerpo tiene un coste de 2AP por cada ataque que se realiza. Tira un dado por cada ataque y consulta la siguiente tabla dependiendo del arma:

| | Derribo | Eliminado | Nota | | | | | | |
|-------------------------------------|--|------------------|---|---|--|-----|--|-----|---|
| Arma contundente (una mano) | 5 – 6 | - | Tirar 1D6. Si se golpea a un blanco caído, éste es eliminado a menos que se saque un 1 | | | | | | |
| Arma contundente (dos manos) | 4-6 | - | Tirar 1D6. Si se golpea a un blanco caído, éste es eliminado a menos que se saque un 1 Barrido: se pueden golpear hasta 2 zombis con los que se esté en contacto base con base, tiene el mismo coste que un ataque normal (no hay coste adicional). | | | | | | |
| Arma blanca (una mano) | 4-5 | 6 | Tirar 1D6. Si se golpea a un blanco caído, éste es eliminado a menos que se saque un 1 | | | | | | |
| Arma blanca (dos manos) | 4-5 | 6 | Tirar 1D6. Si se golpea a un blanco caído, éste es eliminado a menos que se saque un 1 Barrido: se pueden golpear hasta 2 zombis con los que se este en contacto base con base, tiene el mismo coste que un ataque normal (no hay coste adicional). | | | | | | |
| Motosierra | - | 3-6 | Si en la tirada para impactar se obtiene un 6 se puede atacar a otro objetivo en combate cuerpo a cuerpo sin coste adicional. Si en la tirada para impactar se obtiene un 1 realiza una tirada en la siguiente tabla: <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>El portador de la motosierra se hace 2 puntos de daño.</td> </tr> <tr> <td>2-4</td> <td>La motosierra se cala (3AP para rearrancarla)</td> </tr> <tr> <td>5-6</td> <td>La motosierra se queda sin combustible.</td> </tr> </tbody> </table> | 1 | El portador de la motosierra se hace 2 puntos de daño. | 2-4 | La motosierra se cala (3AP para rearrancarla) | 5-6 | La motosierra se queda sin combustible. |
| 1 | El portador de la motosierra se hace 2 puntos de daño. | | | | | | | | |
| 2-4 | La motosierra se cala (3AP para rearrancarla) | | | | | | | | |
| 5-6 | La motosierra se queda sin combustible. | | | | | | | | |

Modificador de bonificación: A pesar de que las miniaturas tienen un grado de visión de 360, sólo pueden mirar en una dirección a la vez. Si el personaje se mueve en contacto peana con peana con un zombi por la espalda (este lado se define mediante la base de la miniatura, siendo el lado contrario al frente real de la miniatura) recibe **un +1** en las tiradas para golpear en combate cuerpo a cuerpo. No se aplica a disparar en combate cuerpo a cuerpo CaC (véase la sección 12.2).

Como los zombis son mucho más fuertes que los humanos, un personaje nunca puede atacar con las manos a un zombi en combate cuerpo a cuerpo (es decir, sin que tenga un arma o un arma improvisada). La única excepción a esto es la habilidad de experto en artes marciales (sección 15.1).

12.4. Rompiendo un Combate Cuerpo a Cuerpo

Cuando los zombis bloquean su presa atacan en hordas y si son demasiados, es el momento de darse la vuelta y asegurarse de que puedes ver el siguiente amanecer. Cuando es superado en combate cuerpo a cuerpo, un personaje puede tratar de abandonarlo rompiendo el combate cuerpo a cuerpo.

Debes declarar tu intención de separarte del combate al comienzo del turno. El personaje debe tener una salida libre entre todos los rivales en contacto peana con peana. Para determinar si la salida es factible debes asegurarte de que hay suficiente espacio para que la base de la miniatura pueda pasar. El jugador tira un dado y debe obtener un resultado mayor que la cantidad de rivales que estén en contacto peana con peana con la miniatura. Intentar romper el combate cuerpo a cuerpo tiene un coste de **1AP** (además de los AP gastados en otras acciones como el movimiento). Si se falla la tirada, la miniatura no puede hacer nada más el resto de ese turno (se gasta todo el turno intentando liberarse del combate). Un humano rodeado de 6 o más zombis no será capaz de romper el combate (ya que no se puede sacar más de 6 en un dado de seis caras).

Ejemplo: Eric está rodeado por tres zombis. Él tiene que sacar 4 o más para romper el combate cuerpo a cuerpo. Si saca 1, 2 o 3 no puede huir y pierde todos sus AP restantes durante este turno. Tal vez otro superviviente puede salvarlo...

13. MIEDO

Aunque se acostumbren al olor, los gemidos y a pelear contra ellos, los humanos tienen miedo a los zombis. Nadie quiere ser destrozado a pedazos y luego volver a por sus amigos. Al principio de de cada turno, todos los humanos que tengan a uno o más zombis a 10 cm. o menos deben realizar un chequeo de MIEDO.

Tira 2D6 y el resultado ha de ser 10 o menos, este valor se llama Valor Base de Moral (ver sección 12.1).

El chequeo puede ser modificado por:

| | |
|----|---|
| -1 | por cada miembro de tu equipo a 10cms o menos |
| +1 | por cada zombi a 10cms o menos |
| +1 | por cada herida recibida que tenga la miniatura |

Si se falla el chequeo, todos los costes de acción se doblan durante el resto del turno.

Hay que chequear **MIEDO** cada turno siempre y cuando haya como mínimo un zombi en el rango de alcance.

13.1. Valor Base de Moral

Todos los humanos empiezan con un Valor Base de Moral (VMB) de 10. Este valor será modificado de manera permanente durante una partida por:

| | |
|----|---|
| -2 | por cada miembro del equipo muerto |
| -1 | (adicional) por cada miembro del equipo convertido en zombi |
| -2 | si un personaje no jugador muere |

Durante una campaña, al final de cada partida, un personaje recupera 1 punto de VMB por cada 5 zombis que eliminó durante la partida.

13.2. Supervivencia del más apto

Cuando un grupo pierde todos sus miembros menos uno, el VMB para este humano se restituye a 10. A partir de este momento todos los chequeos de MIEDO se realizan normalmente con los modificadores normales pero sin las deducciones permanentes.

14. Ejemplo del juego

14.1. Ejemplo de turno de partida, puntos de acción y movimiento (secciones 7, 8, y 10)

El Sargento Lawless y el soldado Dawson van por una calle de una ciudad sin nombre buscando suministros. Se han topado con 3 "apestosos". Dos de ellos los han sorprendido y ahora están a menos de 10cms del Sargento Dawson. Tendrán que empezar su turno chequeando Miedo.

MIEDO

El VMB es 10 pero su equipo original eran 4 supervivientes así que si valor de moral actual es de 6 (10-4 dos miembros del equipo muertos). Tanto Lawless como Dawson están a 10cms el uno del otro (+1 VMB a cada uno) y Lawless tiene un zombi a menos de 10cms (-1 VMB) mientras que Dawson tiene dos (-2 VMB). Lawless realiza su chequeo de Miedo a 6 (VMB, -1 por el zombi y +1 por Dawson), tira 2D6 y saca 5, por lo que supera el chequeo. Dawson necesita un 5 (VMB 6, -2 por zombis y +1 por Lawless) pero saca un 8 y falla: todos los costes de acción cuestan el doble para él este turno.

No requieren hacer chequeos de Zombificación o Heridas ya que aún no han recibido ninguna herida.

¡Ahora les toca a ellos! Reciben 4AP cada uno, Dawson decide ir primero y empieza y acaba su fase de acción antes de que Lawless pueda actuar.

Ya que Dawson está actualmente en modo Miedo. Lo único que quiere es alejarse de los zombis. Decide irse como un cobarde. Gasta 2AP para mover tan solo 5cms, ya que todo cuesta doble para él este turno. Utilizará sus dos últimos APs para disparar al zombi más cercano.

14.2. Ejemplo de Combate a distancia [Sección 11]

Dawson va equipado con una pistola, pero con el coste doble durante el turno necesitará 2AP para apretar el gatillo en vez de el coste normal de 1AP. Para impactar en el zombi más cercano, a 15cms, normalmente hubiese necesitado 4 o 5 para hacer que se caiga, o 6 para volarle la cabeza y retirarlo del juego. Pero como movió y usó al menos 1AP entonces recibe un modificador de -1 en la tirada. Necesita al menos un 5 y ya no podrá eliminar al zombi, solo tumbarlo. La pistola tiene una cadencia de 1 así que tira un dado. Saca un 4 y falla.

Digamos que Dawson fue un poco mas tranquilo y se quedó dentro del rango de 10cm al dispara antes que mover. Primero no hubiese tenido el modificador negativo y obtendría un +1 por disparar a quemarropa (10cms o menos). Así tumbaría al zombi con 3 o 4 y lo eliminaría con 5 o 6. ¡Mucho más fácil!

Viendo que Dawson falló al disparar al zombi, Lawless saca su sub-ametralladora y ¡hace limpieza! Encañona a uno de los zombis y elige fuego automático. Al hacer esto puede impactar a objetivos múltiples dentro de un radio de 5cms de su objetivo original. Un segundo zombi está a 5cms del primero, el que falló Dawson. La sub-ametralladora tiene una cadencia de 5 así que tira 5 dados. Un zombi está a menos de 10 cm. pero el otro no así que no se aplica modificador de quemarropa. Los dados que saquen un 4 tumbarán a un zombi y los de 5 y 6 lo eliminarán. Todos los impactos son asignados aleatoriamente entre todos los objetivos. Lawless saca 1, 3, 3, 4 y 6. Mala suerte que puede traer consecuencias serias. Y al asignar daños, los dos impactos (el 4 y el 6) son aleatoriamente asignados al mismo zombi, por lo que es eliminado por el 6. Ese fue el gasto de los dos primeros APs de Lawless (apretar el gatillo) y aún le quedan 2AP.

Ya que Lawless no declaró fuego automático controlado no podrá disparar de nuevo al zombi que falló. Decide alejarse del rango de movimiento de los zombis restantes. Mueve 10cms con sus 2 APs restantes.

14.3. Ejemplo de Combate Cerrado [Sección 12]

Después del turno humano, es la hora de que los zombis entren en acción. Hay 2 zombis que reciben 2AP cada uno. El zombi más cercano está a menos de 10cms de Dawson, así que mueve directamente a contacto peana con peana hambriento listo un almuerzo fácil. EL otro zombi está a 14cm de Dawson pero sigue siendo el humano más cercano, así que el zombi debe mover hacia la presa más fácil. Ya que la regla arremeter (Sección 15.4.4) está siendo utilizada, se tira un dado para ver si el zombi tiene suficiente hambre para llegar a Dawson. Sale un 5 y el zombi se abalanza y ¡se coloca en contacto peana con peana! Pobre Dawson...

Todos los zombis han movido y ahora atacarán. Dawson tiene a 2 zombis atacándole por las arremetidas. Los zombis tienen un ataque gratuito por fase, así que aunque los dos zombis movieron aún pueden atacar, arrancándole la piel a tiras a Dawson. Normalmente un zombi realiza un ataque con éxito con un 6, pero hay dos zombis así que obtienen un +1 al impactar, ahora solo requieren 5+. Para empeorar las cosas, uno de los zombis lleva un cuchillo por lo que el ataque tendrá éxito con 4+. Empezando con el zombi que necesita un 5+, saca un 6 y luego el zombi del cuchillo saca 4. Dos impactos al pobre de Dawson.

14.4. Ejemplo de Heridas y Zombificación [Sección 9.1, 9.2]

Dawson recibe dos heridas, sus dos primeras del juego. Al comienzo del siguiente turno debe hacer una prueba por las heridas, lanzar un dado y necesita un resultado igual o mayor que el número total de heridas que lleva para continuar la lucha. Al final de una mala serie de tiradas Dawson saca un 1 y muere por sus heridas, nunca tuvo la posibilidad de sobrevivir a la plaga zombi.

Pero el destino tiene algo reservado para el pobre Dawson. Después de 3 turnos y un par de tiradas superando el test de Zombificación, Dawson se levanta otra vez y anda despacio arrastrando los pies hacia Sargento Lawless quien todavía está rechazando a los zombis. La tirada de Zombificación que "despierta" a Dawson otra vez fue por sacar menos de 5 en el chequeo (2 heridas + 3 turnos).

15. ZOMBIS

15.1. Reglas Básicas Zombis

Estas son las reglas básicas para todos los zombis del juego. Estas reglas están escritas pensando en el típico zombi lento. Son muy lentos, no muy hábiles y tienen MUCHA hambre. Eres libre de experimentar y utilizar reglas caseras para representar a tus tipos de zombis favoritos.



15.2. Número inicial de Zombis

El número total de zombis desplegados en el tablero al principio de una partida nunca debería ser más de 10 veces del número de personajes. Pero esta cifra podría variar dependiendo del tipo de partida que quieras jugar, el escenario donde se jugaría, el tipo y número de armas utilizadas por los humanos, y la cantidad de munición disponibles. Coloca los zombis aleatoriamente en el tablero. Si quieres jugar con una cantidad grande de zombis puedes hacer pequeños grupos de 5 zombis para facilitar el despliegue y la jugabilidad. Esto dará al juego un aspecto de horda.

15.2.1. Entrada de Zombis en el Juego (Enjendración de zombis)

Los zombis pueden entrar a la partida de estas maneras:

- A. Despliega los zombis sobre el tablero al principio de la partida. (Sección 14.1.1)
- B. Al principio de cada turno tira dos dados. Cada resultado de 6 engendrará un zombi que entrará en la partida por un lado del tablero aleatorio. Estos zombis nuevos mueven 10cm desde borde del tablero siguiendo todas las reglas de movimientos de zombis.
- C. Cada vez que un humano entre en una habitación que no haya sido explorada, tira un dado y con un 5 o 6 habrá zombis dentro. Reaccionarán de manera normal en el siguiente turno zombi.
- D. Cada vez que un humano dispare su arma es como hacer sonar la campanilla de la cena. El sonido atraerá a uno o más zombis nuevos al área de combate. Serán desplegados cerca o detrás de un obstáculo, fuera de la línea de visión en una dirección aleatoria de la fuente del ruido emitido. Han de ser colocados al menos 20cm de la miniatura que ha efectuado los disparos. ❗❗❗Los zombis no salen del suelo!!! El personaje realiza una tirada en la siguiente tabla por AP gastado.

Tira 1D6

| | |
|-----|---------------|
| 1 | No hay zombis |
| 2-3 | 1 zombi |
| 4-5 | 2 zombis |
| 6+ | 3 zombis |

- E. Cada vez que utilice una granada, una sierra mecánica o disparo continuo, sigue el mismo proceso que en el punto D pero suma +2 a la tirada.

15.3. Puntos de Acción de los Zombis

Cada zombi tiene 2AP por turno que pueden utilizar para moverse. Sus ataques siempre se consideran gratuitos. (ver sección 15.5)

15.4. Movimiento Zombi

Un zombi moverá hasta 10 cm en cada turno a no ser que se encuentre en combate cuerpo a cuerpo. Puede moverse a través de otros zombis, pero no a través de humanos. Todos los zombis se mueven hacia el humano más cercano que puedan ver, oler o escuchar. Los Zombis pueden oler a los seres humanos a una distancia de 20 cm y los pueden ver a 40 cm. Los Zombis pueden oír los sonidos fuertes que producen los humanos, como por ejemplo el disparo de un arma de fuego o una granada, a cualquier distancia y se mueven hacia la fuente del sonido.

Los zombis se mueven de acuerdo a las siguientes reglas:

- I. Los zombis siempre se moverán hacia el humano más cercano que puedan oler (20 cm).
- II. Los zombis siempre se moverán hacia el humano más cercano que pueden ver (40cm) a menos que huelan uno.
- III. Los Zombis siempre se moverán hacia la fuente de un sonido (en toda la mesa), a menos que puedan oler o ver a un humano.

Si los humanos son lo suficientemente inteligentes tratarán de huir, después de hacer algún tipo de ruido, mientras los zombis se mueven hacia la fuente del sonido. Señala el terreno con algún tipo de marcador o símbolo para recordar donde se ha generado el sonido. Por supuesto los zombis siempre se moverán hacia una nueva fuente de ruido lo que les irá llevando de un área a otra a menos que puedan ver u oler a sus presas.

Con 2 AP y un total de 10 cm de movimiento por turno, los zombis ya son de por sí enemigos mortales, pero si se desea se pueden utilizar zombis “rápidos” (también conocidos como velocistas).

Ejemplos de estos zombis se pueden ver en películas como “*El amanecer de los muertos (2004)*”, “*28 días después*” o “*28 semanas Más tarde*”.

Se puede permitir a los zombis un movimiento de 15 cm por turno (1AP = 7,5 cm o 3 pulgadas caso). Este movimiento rápido sólo debe ejecutarse cuando se encuentran a un ser humano de acuerdo con las reglas anteriores, de lo contrario, siguen caminando y vagando en la tasa de 10 cm de movimiento.

15.4.1. Gimiendo (regla opcional)

Los zombis pueden llamar a otros zombis mediante quejidos si ven, huelen o escuchan a un humano. Los otros zombis irán hacia el zombi que gime como si ellos mismos hubieran visto al humano. Los Zombis pueden llamar la atención de todos los zombis que se encuentren a una distancia de 40 cm.

15.4.2. Puertas y ventanas (estructuras)

En su intento de conseguir comida, los zombis pueden derribar puertas y ventanas mediante el golpeo continuo de las mismas. Para realizar el test de rotura, al menos dos zombis deben ser capaces de “atacar” las estructuras gastando todos sus AP durante un determinado número de turnos.

Para romper una puerta/ventana/barricada se necesitan 2 turnos si están golpeando 2-3 zombis y 1 turno si hay 4 o más zombis.

Después de alcanzar el número mínimo de turnos golpeando la estructura tira un dado por cada zombi que este atacándola. Si en cualquier tirada se obtiene un 6 los zombis rompen las ventanas / puertas / barricada.

Por cada turno adicional que los zombis continúen golpeando se añade un dado adicional a la cantidad total de dados a tirar por los zombis, esto representan el debilitamiento de la estructura. Si se unen zombis adicionales al golpeo, añade sus dados de forma normal.

Ejemplo: Algunos supervivientes se esconden en una casa de campo. De repente la casa es rodeada por una horda de zombis. Los zombis atacan las ventanas tapiadas y la puerta con una barricada. Dos zombis que están en una ventana, gastan dos turnos golpeando. Al final del segundo turno tiraran dos dados. Si fallan vuelven a golpear el siguiente turno y tiran tres dados. Si un tercer zombi se une a ellos en el tercer turno intentar romper la ventana con cuatro dados. Cuatro zombis han ido hacia la puerta, al final del primer turno tiran 4 dados.

15.4.3. Sin sitio a donde ir

Cuando los zombis no se pueden mover hacia un humano de acuerdo con las reglas de la Sección 15.4, se moverán en línea recta en una dirección al azar (tira un dado de dispersión) hasta que huelan, vean o escuchen a un humano. Si los zombis llegan al borde de la mesa, se salen del tablero y vuelven de nuevo al siguiente turno por un borde de la mesa elegido al azar.

Si el zombi no puede llegar un ser humano por algún obstáculo, se moverá alrededor del obstáculo que bloquea su movimiento usando el camino más corto hacia humano.

Si los zombis no puede entrar en combate cuerpo a cuerpo porque hay muchos zombis en el camino, se moverán hacia el siguiente humano más cercano que puedan oler, ver o escuchar.

Usa el sentido común para cualquier situación incómoda.

Regla opcional: zombis pueden subir por encima de los obstáculos como los humanos, con el correspondiente gasto de AP.

15.4.4. Arremeter (regla opcional)

Cuando un zombi termina su movimiento a menos de 5 cm de un ser humano, tira un dado, con una puntuación de 5 o 6, el zombi se mueve inmediatamente al combate cuerpo a cuerpo y hace un ataque sin coste Sección 15.5. Este movimiento de arremetida es gratis y no cuesta APs.



15.5. Zombis en Combate Cerrado

Los zombis tienen uñas podridas y un mordisco infeccioso. En combate su único objetivo es comer a su oponente. Ellos luchan con su presa hasta que puedan morderla. Por lo general, atacar en combate cuerpo a cuerpo tiene un coste de 2 de AP, pero los zombis tienen un ataque cuerpo a cuerpo gratis por turno. En un turno pueden mover la distancia máxima y atacar o si ya están en contacto peana con peana al comienzo de su turno pueden atacar dos veces.

Tira un D6 por cada ataque. Si el resultado es **un 6** el objetivo recibe una herida.

Añade un +1 si el zombi tiene un arma (por ejemplo, navaja, garrote, palo).

Si hay más de un zombi está atacando a la miniatura al mismo tiempo, añade un +1 por cada zombi que ataque.

Si 6 o más zombis están atacando ¡todos impactan con un resultado de 1 o más! (Éxito automático a menos que se apliquen otros modificadores)

15.6. Derribo de Zombis

Los zombis pueden ser eliminados o derribados cuando son golpeados por las armas.

Por supuesto, cuando uno zombi es eliminado se quita del juego. En un resultado de "derribado" tumba al zombi sobre su espalda. En el turno zombi, los zombis se pondrán de pie, gastando 2AP para hacerlo.

Si los zombis que se levantan no están en contacto peana con peana con un humano no puede hacer nada más en este turno, sin embargo, si está en contacto peana con pena con uno, el zombi consigue su ataque gratuito normal. Un zombi que se levanta no puede arremeter en ese turno.

16. REGLAS AVANZADAS

Estas reglas avanzadas deben ser consideradas opcionales. Si quieres tener “algo más” durante tus partidas puedes probar una o todas ellas, siempre y cuando todos los jugadores sean conscientes de cuales se van a usar antes del comienzo de la partida. Las siguientes reglas son muy útiles si quieres jugar una Campaña, donde utilizas el mismo personaje durante múltiples partidas, tratando de sobrevivir todo lo que pueda en un mundo post apocalíptico lleno de zombis.



16.1. Buscando en edificios

Buscar en los elementos de terreno permitirá a tu personaje obtener los suministros y equipamiento necesarios para sobrevivir en un mundo infestado con muertos vivientes. Tienes dos opciones cuando buscas en un edificio o vehículo: las reglas básicas que usa el sistema de tablas o el sistema avanzado, que utiliza el de cartas.

Cuesta 4PAs buscar tanto en un vehículo como en un edificio. Sólo puede hacerse una única búsqueda por humano en cada piso o vehículo. En edificios muy grandes como uno de oficinas o almacenes puede hacerse una vez por habitación. Asegúrate que todos los jugadores son conscientes de jugar de esta forma que hace que los grandes edificios sean sitios dónde encontrar equipo más fácilmente. Sin embargo, también permite a los zombis luchar en combate cerrado y el combate cuerpo a cuerpo puede volverse mucho más letal.

16.1.1. Reglas Básicas (Alternativa): Las tablas de búsqueda

Si prefieres no utilizar el sistema de cartas estas son las reglas básicas para buscar en edificios o vehículos con el fin de encontrar las armas, munición, objetos o superviviente que pueden unirse a tu equipo.

Siempre que se busca en un edificio o un vehículo, tira un dado (esto no se aplica a los coches, pero si a vehículos grandes como camiones, autobuses, etc.). Con un resultado de 4-6 hay 1D6 zombis en el edificio (1D3 en un vehículo). Coloca los zombis en el edificio en el extremo opuesto a la entrada de los personajes.

Cada vez que tiras para sacar zombis tendrás que tirar otro dado para ver que has encontrado.

| | |
|-----|---------------|
| 1-2 | Nada |
| 3 | Superviviente |
| 4-5 | Objeto |
| 6 | Arma |

Añade +1 a la tirada cuando se busca en edificios en los que sería más probable encontrar armas como una armería, una base militar, un edificio de la policía, etc.

Restar -1 de la tirada cuando se busca edificios donde es más probable que encontrar los artículos de salud, como un hospital, una estación de bomberos, etc.

De acuerdo con el resultado del dado, tirar en la tabla correspondiente a continuación:

Tira 2D6

TABLA DE SUPERVIVIENTES

| | |
|----|------------------------------|
| 2 | 1 Militar – hombre |
| 3 | 1 Agente de la ley – hombre |
| 4 | 1 Civil adolescente – hombre |
| 5 | 1 Civil – hombre |
| 6 | 1 Civil – mujer |
| 7 | 1 Civil – hombre |
| 8 | 1 Civil – mujer |
| 9 | 1 Civil – hombre |
| 10 | 1 Civil adolescente – mujer |
| 11 | 1 Agente de la ley – mujer |
| 12 | 1 Militar – mujer |

Tirar en la tabla de Armas para ver que arma lleva el superviviente.

TABLA DE OBJETOS (Tira 2D6)

| | |
|----|---|
| 2 | Antisépticos: niegan el resultado de Zombificación (si es usado, antes de la Zombificación, en un personaje muerto) |
| 3 | Extintor (extingue un fuego con un resultado de 2-6 en una tirada). Un solo uso * |
| 4 | Radio (atrae a los zombis cuando es encendida) |
| 5 | Equipo de primeros auxilios grande: Cura 3 heridas |
| 6 | Equipo de primeros auxilios pequeño: Cura 1 herida |
| 7 | Equipo de primeros auxilios mediano: Cura 2 heridas |
| 8 | Equipo de primeros auxilios pequeño: Cura 1 herida |
| 9 | Bidón de gasolina: usado tanto para repostar un vehículo como una motosierra* |
| 10 | Batería de coche* |
| 11 | Extintor (extingue un fuego con un resultado de 2-6 en una tirada). Un solo uso * |
| 12 | Llaves de coche (pueden usarse en el coche más cercano al edificio) |

* Cuando transportas estos objetos tan pesados únicamente puedes moverte, aunque puedes usarlos como armas contundentes a dos manos. Tendrás que depositarlos si quieres disparar un arma a distancia y recogerlos te costará 2 PAs.

TABLA de ARMAS (Tira 2D20)

| | |
|----|--|
| 2 | Motosierra |
| 3 | 1 Cinta de Ametralladora (200 balas) |
| 4 | Rifle de francotirador con 1D6 cargadores |
| 5 | Pala |
| 6 | 3D6 Flechas |
| 7 | Ballesta con 2D6 flechas |
| 8 | Guitarra |
| 9 | Cartuchos de escopeta 3D6 |
| 10 | Rifle de asalto con 1D6 cargadores |
| 11 | Martillo |
| 12 | Palo de Hockey |
| 13 | Carabina con 1D6 cartuchos |
| 14 | Bate de Baseball |
| 15 | 2D6 Flechas |
| 16 | Rifle con 1D6 cargadores |
| 17 | Arma de mano arrojadiza (cuchillo, hacha a una mano) |
| 18 | 1D6 cargadores de balas |
| 19 | Palo de Hockey |
| 20 | Carabina con 1D6 cargadores |
| 21 | Bate de Baseball |
| 22 | 2D6 Flechas |
| 23 | Balas 1D6 cargadores |
| 24 | Hacha a dos manos |
| 25 | Escopeta de dos cañones con 2D6 cartuchos |
| 26 | Katana |
| 27 | Arco con 2D6 flechas |
| 28 | Revolver con 1D6 cargadores |
| 29 | Palanqueta |
| 30 | Pistola con 1D6 cargadores con silenciador (no hace ruido al usarse) |
| 31 | Subfusil con 1D6 cargadores |
| 32 | Palo de Golf |
| 33 | Escopeta recortada con 2D6 cartuchos |
| 34 | Machete |
| 35 | 1D6 cócteles molotov |
| 36 | 1D6 granadas cegadoras |
| 37 | 1D6 granadas de fragmentación |
| 38 | Lanzagranadas con 1D6 granadas |
| 39 | Ametralladora con una cinta de munición (200 balas) |
| 40 | Lanzallamas |

16.2. Sistema de Cartas

DwA 3.xx introduce un nuevo sistema de cartas como el que se puede encontrar en muchos juegos de tablero. Al final del libro encontrarás una serie de cartas que puedes imprimir. Consisten en dos tipos: Cartas de Objetos y de Armas (que incluyen las Cartas “Vacías”) y las Cartas de Zombis. Coloca las cartas de objetos y de armas en un mazo y las cartas de zombis en otro. Baraja las cartas y coloca ambos mazos en la mesa de juego.

Coloca zombis en la mesa como se indica en las reglas básicas antes del comienzo de la partida (Sección 14.1.1).

Al comienzo de cada turno antes de hacer los chequeos de MIEDO (ver la Secuencia de Juego en la Sección 7.0) coge una Carta Zombi del mazo de los zombis y generará los zombis en un borde aleatorio de la mesa en lugar de tirar un dado.

Cada vez que se busque en un edificio o vehículo, saca una Carta de Objetos y Armas y además una Carta Zombi en lugar de tirar el dado. Coge el arma o el objeto y coloca los zombis en el edificio.

Si no quieres quedarte con el objeto o arma encontrado puedes soltarlo en el suelo para que lo coja otro superviviente. Si nadie lo recoge antes de terminar el turno, la carta se descarta en su montón de Descarte apropiado. Si obtienes una carta de un arma que no puedes llevar (ver Sección 10.1.1) tendrás que depositar algo que te permita conservar dicha nueva arma.

Una vez jugada, la Carta Zombi se coloca en su montón de Descarte.

Cuando se vacíe uno de los mazos, se volverán a barajar las cartas de su montón de descarte y se hará un nuevo mazo.

Cada vez que un humano dispare un arma o use una granada, uno o más nuevos zombis pueden aparecer y son colocados cerca o detrás de un obstáculo mirando en una dirección aleatoria tal y como se ha visto en las reglas básicas (ver la Sección 14.1.3.1), al menos a 20 cm de la miniatura que ha disparado. El personaje sólo causará una tirada por acción. No saques cartas por esta acción.

16.3. Vehículos

A medida que la amenaza zombi crece, encontrar un vehículo que funcione se hará una comodidad poco común. El combustible y las piezas serán muy solicitados. La conducción de vehículos debería ser una excepción en este juego. Estas reglas deberían usarse únicamente en escenarios específicos.

Con el fin de conducir un vehículo pueden usarse las Llaves, que se pueden encontrar como una pieza de equipo durante la partida. Teniendo las Llaves puede arrancarse un vehículo por un 1 PA. La otra forma de arrancar el vehículo es tratando de hacerle un puente. Para ello son necesarios 4PA que permitirán al personaje tirar un dado. Con un 5+ el vehículo comienza a funcionar. Si la tirada fracasa puede intentarse de nuevo el siguiente turno.

Una vez arrancado el vehículo se tira 1d6 y consulta la siguiente tabla:

| TIRADA ARRANQUE VEHÍCULO | |
|--------------------------|--|
| 1 | La batería está descargada o casi descargada. Puedes volver a intentar arrancar el coche o cambiar la batería. |
| 2 | El coche está sin gasolina y es necesario repostar. |
| 3- 6 | El coche funciona con normalidad |

Dependiendo de lo avanzada que esté la campaña, se puede modificar la tirada con -1 ó -2, lo que representa el la escasez de vehículos funcionales tras meses después del brote.

Los personajes usan la totalidad de sus 4AP para conducir un vehículo y no puede hacer nada más mientras lo hacen.

16.3.1. Velocidad

Los vehículos podrán ser conducidos a baja velocidad o a gran velocidad. A baja velocidad mueven hasta 20 cm por turno. A gran velocidad mueven entre 20 cm y 40 cm por turno.

Aceleración del vehículo: 1AP para 5 cm.

Desaceleración del vehículo: 1AP para 5 cm.

Frenar: 1AP para 10 cm.

16.3.2. Girando

Girar a baja velocidad es fácil y no necesita tirada.

Cuando se hace un giro a gran velocidad, se tira 1D6: con un resultado de 1 o 2 el vehículo queda fuera de control y se desliza 2D6 centímetros a la izquierda (1) o a la derecha (2). Si choca contra un obstáculo el vehículo queda fuera de servicio y cada pasajero sufre 1D6 heridas.

Los pasajeros pueden disparar desde los vehículos (excepto el conductor) sin modificador a baja velocidad y con un modificador de -1 a gran velocidad.

16.3.3. Embistiendo

Puedes tratar embestir a los zombis con un vehículo. Tira un dado.

| A baja velocidad | |
|-------------------------|--|
| 1 | El vehículo se para. Tendrás que arrancarlo de nuevo. |
| 2-4 | Los zombis son lanzados a 5 cm de distancia y son derribados. |
| 5-6 | Zombis muertos. |
| A gran velocidad | |
| 1 | El vehículo se para y puede perder el control. Tira otro dado con un 1-2 se desliza a la izquierda o la derecha como en un giro (16.3.2.) Tendrás que arrancar el vehículo otra vez. |
| 2-3 | Los zombis son lanzados a 10 cm de distancia y son derribados. |
| 4-6 | Zombis muertos |

16.4. Personajes Humanos y Arquetipos

Los Personajes añaden una nueva dimensión al juego. En lugar de ser sólo una pandilla de cargadores y munición los jugadores tendrán personajes con un trasfondo, habilidades y problemas, ¡otros además de los zombis! Te sugerimos usar personajes a lo largo de una campaña o al menos durante una serie de escenarios. Los personajes pueden ser utilizados en una partida aislada, pero se desarrollarán verdaderamente durante una campaña.

Los personajes pueden estar “pre-hechos” usando como base a tus héroes favoritos de juegos o películas de zombis o bien pueden ser generados con las siguientes reglas (artículo 15.1.1) en función del tiempo que tengas y del esfuerzo que quieras poner en tu experiencia de juego.

Un personaje se compone de los siguientes atributos: Arquetipo, Puntos de Experiencia, Nivel, Miedo, Habilidades y Rarezas, Psicosis, Armas, Heridas y puntos de Trauma. Cada de uno de ellos se explica en detalle a continuación.

Durante el juego, los personajes ganarán PX (puntos de experiencia) por matar a los zombis, completar los objetivos de escenario y / o simplemente sobrevivir a los escenarios para vivir otro día. Después de cada partida los PX se utilizan para avanzar de nivel. Cada vez que sube de nivel el personaje mejora mediante la adquisición de nuevas habilidades. Las Habilidades se utilizan durante el juego y otorgan a los personajes mayores posibilidades de supervivencia. Imagina que tu personaje pelea contra zombis, sobrevive a sus ataques, encuentra nuevo equipo y practica con él, esto le hace aprender nuevas cosas que le ayudarán la próxima vez que tenga que buscar provisiones. Esto es lo que representa el Nivel del personaje.

16.4.1. Arquetipos

Los Arquetipos forman la historia de fondo de un personaje, la "ocupación" que tenía el personaje antes de que los zombis se propagasen violentamente por todo el mundo (o tiene si es que el escenario se desarrolla durante el comienzo de la infección).

Hay tres Arquetipos principales en los que puede incluirse cada personaje: Militar, Agente de la Ley y Civil. Para mayor variedad cada arquetipo incluye varios subtipos. El principal uso de los Arquetipos es durante los chequeos de MIEDO, habilidades, restricciones de armas y modificadores de armas. Los subtipos son más para dar una pincelada de color y permitir un toque de juego de rol a la partida. También permiten jugar partidas más creativas pudiendo permitir a un Civil Criminal hacer un puente a un vehículo o bien a Militar de la Guardia Nacional conocer los códigos de seguridad del puesto de la guardia de forma que pueda vaciar la taquilla de las armas.

Hay muchos subtipos para ser enumeradas aquí, pero en la siguiente tabla se muestran algunas posibilidades. Depende de ti crear más:

| | |
|------------------|--|
| Militar | USMC, Guardia Nacional, Navy Seal, ... |
| Agente de la Ley | Policía, Agente del FBI, equipo SWAT, agente DEA, ... |
| Civiles | Padre de familia, criminal, pandillero, sacerdote, ... |

16.4.2. Modificadores Generales para Arquetipos

| | |
|------------------|---|
| Militar | -1 en el dado al resultado para todos los chequeos de MIEDO. |
| Agente de la Ley | Usa las reglas normales de MIEDO y no tiene modificadores por armas. |
| Civiles | Tiene un modificador de -1 cuando usa armas de estilo militar (rifles de asalto, subfusiles, ametralladoras, granadas, lanzallamas) +1 en el dado al resultado de los chequeos de MIEDO. |

16.4.3. Habilidades de los arquetipos y restricciones de armas

Podría haber muchas habilidades diferentes y restricciones de armas en función de los Arquetipos, pero creemos que deberías ser tu el que haga las restricciones basándose en la forma en que quieras jugar tu partida. Nosotros sólo te ofrecemos sugerencias sobre cómo se podría hacer, así que por favor no dudes en cambiarlas como mejor te parezca.

| | |
|------------------|---|
| Militar | Todos los arquetipos Militares pueden aprender cualquier Habilidad de Combate en cualquier nivel, excepto aquellas relacionadas con las Escopetas y armas no convencionales como motosierras. |
| Agente de la Ley | Puede aprender todas las Habilidades de Combate a cualquier nivel excepto aquellas relacionadas con Ametralladoras y otras armas de estilo militar. |
| Civiles | Sólo puede aprender habilidades de Combate que puedan usarse con Pistolas y Revólveres. |

También pueden usarse restricciones más específicas basadas en subtipos.

| | |
|--------------------------------|--|
| Militar/Soldado | Rifles de Asalto, Lanzagranadas, Ametralladoras, Asesino, Artillero, Apuntalar. |
| Militar/Francotirador | Rifles de francotirador, Pistola y Revólver, Francotirador, Tirador de Primera, Ojo de Halcón. |
| Militar/Oficial | Pistola y Revólver, Recargar Rápida. |
| Militar/Unidad Anti-terrorista | Subfusiles, Disparo doble, Experto en Combate, Experto en Artes Marciales. |
| Etcétera... | |

16.5. Campañas y Experiencia

El sistema de campaña de DWA se basa en la idea de que cuanto más tiempo sobrevive el personaje mayor cantidad de nuevas habilidades y destrezas aprende. El sistema de experiencia permite a los humanos ganar PX (puntos de experiencia) mientras juega escenarios. Los PX ganados se basan en el resultado del escenario y en el “contador de muertes” de cada personaje. Estos PX son usados para aumentar el nivel de personaje. A medida que tu personaje adquiere niveles podrá comprar nuevas habilidades que aumentarán sus probabilidades de mantenerse con vida. Estas habilidades permiten a los personajes hacer cosas nuevas durante la partida. (Ver Habilidades en la sección 15.6)

16.5.1. Puntos de experiencia

La siguiente tabla es la cantidad de PX que un personaje gana por sobrevivir a un escenario:

| | |
|---|------|
| Por cada 5 zombis eliminados | 1 PX |
| Sobrevivir a un escenario con una victoria importante de los “héroes” | 2 PX |
| Sobrevivir a un escenario con una victoria secundaria de los “héroes” | 1 PX |
| Sobrevivir a un escenario con una victoria secundaria de los zombis | 2 PX |
| Sobrevivir a un escenario con una victoria importante de los zombis | 3 PX |
| Ser el único superviviente | 4 PX |

16.5.2. Nivel

Cada personaje comienza el juego con Nivel 1. Los PX son acumulativos así que cuando el personaje consigue cierta cantidad de ellos subirá de Nivel. En la siguiente tabla puede verse la cantidad de PX necesaria para alcanzar el siguiente Nivel. Para pasar del Nivel 6 al 7 son necesarios 13 PX, después necesitaras 14 para llegar al 8 y así sucesivamente. Como podrás ver según ganas PX será cada vez más difícil avanzar de nivel.

| Nivel | PX necesarios para alcanzar este Nivel |
|---------------------|--|
| 1 | 0 |
| 2 (+6) | 6 |
| 3 (+9) | 15 |
| 4 (+10) | 25 |
| 5 (+11) | 36 |
| 6 (+12) | 48 |
| Y así sucesivamente | |

Siempre que un personaje aumenta de Nivel recibe una nueva Habilidad. Algunos Habilidades no se pueden utilizarse hasta que el personaje alcanza un determinado nivel. El personaje también aumenta su valor de MIEDO en un punto por cada nivel (para la puntuación de MIEDO ver más abajo). Al terminar una partida, el personaje recupera 1 punto de su puntuación de Moral Básica por cada 5 zombis eliminados por él.

16.6. Habilidades

A medida que un personaje sobrevive al páramo en el que se ha convertido la sociedad, se adapta y aprende nuevos métodos para mantenerse con vida. A estos talentos aprendidos nos referiremos como Habilidades. Las Habilidades mejoran el rendimiento de un personaje durante el juego mediante modificaciones al dado por ejemplo bonos a las tiradas de Impactar, la habilidad de relanzar una tirada de dados cuyo resultado no deseas, etc. Cuando el personaje gana un Nivel aprende una nueva habilidad. Un personaje puede tener como máximo 5 Habilidades. Cada habilidad tiene un nivel, un personaje puede escoger únicamente habilidades con un nivel igual o menor al de su propio personaje.

16.6.1. Uso de habilidades

Las Habilidades sólo se pueden utilizar una vez por turno y sólo se puede utilizar una habilidad en cada turno. Algunas Habilidades tienen un coste de PA asociado con ellas.

16.6.2. Habilidades Generales

| Habilidades Generales | |
|----------------------------|---|
| Frío | Descripción: Temporalmente añade 1 al valor de MIEDO del personaje cuando realice un chequeo de Miedo. Nivel: 1 |
| Movimiento Elegante | Descripción: No necesita pagar PAs para cruzar obstáculos. Nivel: 1 |
| Suerte | Descripción: Modifica su tirada de Búsqueda en +1 o -1 a elección del jugador / saca dos cartas y guarda una, baraja la otra de nuevo en el mazo. Nivel: 1 |
| Nervios de Acero | Descripción: Puede ignorar el primer chequeo de MIEDO de la partida. Nivel: 1 |
| Ágil | Descripción: No necesita gastar PAs para saltar o trepar 5 cm. Nivel: 2 |
| Sin Miedo | Descripción: El personaje resta 2 a sus tiradas para chequear MIEDO. Nivel: 2 |
| Mecánico | Descripción: El personaje sabe cómo hacer un puente a un coche con 4+. Coste: 2 PAs (normalmente son 4) Nivel: 2 |
| Primeros Auxilios | Descripción: Puede curar herida con un resultado de 5+ en 1D6. Coste: 4 PAs Nivel: 3 |
| Médico | Descripción: Ignora cualquier resultado de 6 en cualquier tirada de Zombificación requerida al final de una partida con un resultado de 5-6. Ver Sección 9.2 Nivel: 3 |
| Motivado | Descripción: Todos los personajes a menos de 10 cm del personaje ganan +1 a su puntuación de MIEDO cuando hacen un chequeo de MIEDO. No tiene efecto sobre sí mismo. Nivel: 3 |
| Inspirar | Descripción: Permite a un personaje a menos de 20 cm que relance una tirada. No tiene efecto sobre sí mismo. Nivel: 4 |
| Insistente | Descripción: Puede gastar un PA para relanzar una tirada que acabe de realizar. Nivel: 4 |
| Enérgico | Descripción: Recibes un PA extra para usar en cualquier cosa excepto movimiento. Nivel: 4 |
| Rápido | Descripción: Cuando usas 4 PAs en movimiento recibes 5 cm de movimiento adicionales. |
| Esquivar | Descripción: Consigue 5 cm gratis cuando un zombi entra en combate cuerpo a cuerpo, el personaje se destraba automáticamente del zombi, sin necesidad de tirar (sólo funciona una vez por turno). Nivel: 5 |
| Héroe | Descripción: Gana un PA adicional. Nivel: 5 |
| Cabrón con Suerte | Descripción: Cualquier impacto exitoso de un zombi sobre el personaje debe relanzarse. Debe aceptarse el segundo resultado. Nivel: 5 |

16.6.3. Habilidades de combate

Sin el entrenamiento necesario sobre cómo utilizar un arma específica, ésta en manos de un civil es tan útil como un garrote. Con el manejo continuado el arma se vuelve más letal, esto es así incluso para personas entrenadas como soldados. Cada tipo de arma es en sí misma una Habilidad para elegir. Sin esta Habilidad concreta el personaje no puede manejar el arma sin herirse a sí mismo o a los aliados que están a su alrededor. Podemos hacer una aproximación más general debido a que muchas armas tienen un manejo similar. Todas las Habilidades de Armas de Nivel 1 son consideradas Habilidades Básicas. Estas son habilidades que se pueden escoger durante la creación de un personaje, basadas en su Arquetipo (ver la Sección 15.4.1)

| Habilidades de Armas Generales | |
|---------------------------------------|---|
| Armas Cortas | Uso: Pistola y Revólver Nivel: 1 |
| Escopetas | Uso: Escopeta, escopeta de dos cañones, escopeta recortada. Nivel: 1 |
| Rifles | Uso: Rifle, carabina, rifle de francotirador. Nivel: 1 |
| Automáticas | Uso: Rifle de asalto y subfusiles. Nivel: 1 |
| Ametralladoras | Uso: Ametralladora Nivel: 1 |
| Lanzagranadas | Uso: Lanzagranadas Nivel: 1 |
| Arcos | Uso: Arco y ballesta Nivel: 1 |

| Habilidades de Armas Específicas | |
|---|---|
| Agresivo | Descripción: Relanza una tirada fallida de combate cuerpo a cuerpo. Nivel: 2 |
| Apuntalar | Uso: Ametralladora Descripción: Usado para potenciar el efecto de una Ametralladora. La ametralladora puede disparar dos ráfagas por 4 PAs. Excepción: No puede usarse conjuntamente con la habilidad Artillero. Nivel: 2 |
| Cobertura | Uso: Todas las armas Descripción: Pagando un PA el personaje puede usar el resto de sus PAs para disparar durante la fase de movimiento zombi. No puede mover o recargar mientras usa esta habilidad. Nivel: 2 |
| Ojo de Halcón | Descripción: Ignora todos los modificadores de Larga Distancia. Nivel: 2 |
| Recarga Rápida | Uso: Todas las armas. Descripción: Recarga un arma usando la mitad de PAs, redondeado hacia arriba. Nivel: 2 |
| Tirador de Primera | Descripción: Ignora los modificadores de Cobertura Blanda. Nivel: 2 |
| Descargar | Uso: Escopeta. Descripción: Permite al personaje disparar cuatro veces en un turno con la escopeta. Nivel: 2 |
| Ambidiestro | Uso: Pistolas y Revólveres. Descripción: Utiliza dos pistolas o revólveres para disparar contra el mismo objetivo (cuesta un único AP para cada pistola). No puede usarse la regla Apuntar. Nivel: 3 |
| Bolsillos Profundos | Descripción: Si el personaje se queda sin munición puede tirar 1D6, con un resultado de 6 encontrará en su bolsillo un cargador con 1D6 disparos. Nivel: 3 |
| Desesperado | Descripción: Si el personaje impacta en un ataque cuerpo a cuerpo, podrá realizar inmediatamente otro ataque cuerpo a cuerpo sin coste de PA. Nivel: 3 |
| Artillero | Uso: Ametralladoras Descripción: En lugar de con 5+ un objetivo será eliminado con 4+. Excepción: No puede usarse conjuntamente con la habilidad Apuntalar. Nivel: 3 |
| Experto en Artes Marciales | Descripción: Puede atacar a los zombis con las manos desnudas. Obtiene un impacto con un resultado de 6. Nivel: 3 |
| Experto en Combate | Uso: Combate Cuerpo a Cuerpo Descripción: Gastando 2 PAs puede hacer dos ataques cuerpo a cuerpo. Nivel: 4 |
| Reflejos | Descripción: Obtiene una MCC o ataque cuerpo a cuerpo gratuito cuando un zombi entra en cuerpo a cuerpo con él durante el turno de los zombis. Nivel: 4 |
| Duro | Descripción: Relanza los "Chequeos de Herida" cuando es atacado por un zombi. Nivel: 4 |
| Maniaco de la Motosierra | Uso: Motosierra Descripción: El personaje no puede herirse a sí mismo con una motosierra. Mata zombis con un resultado de 2+. Se queda sin gasolina automáticamente con un resultado de 1. Nivel: 4 |
| Disparo Doble | Uso: Cualquier arma excepto Escopetas. Descripción: +1 PA para disparar una segunda vez y conseguir Eliminar incluso con un resultado de Derribo. No puede apuntarse. Nivel: 5 |
| Asesino | Uso: Armas automáticas Descripción: Utiliza 4 PA y un cargador lleno para permitir a un subfusil o a un rifle de asalto disparar como una Ametralladora. Excepción: No puede usarse conjuntamente con la habilidad Apuntalar. Nivel: 5 |
| Francotirador | Uso: Rifles y rifles de asalto. Descripción: Dispara y obtiene Eliminado con un resultado de 2 o más. Nivel: 5 |
| Fuerte | Descripción: Con un impacto en combate cuerpo a cuerpo se consigue un resultado de Eliminado. No puede usarse cuando se utiliza una MCC. Nivel: 5 |

16.7. Rarezas

Algunas habilidades se llaman Rarezas y que funcionan de manera diferente a las habilidades normales. Una Rareza puede causar un efecto negativo a personaje en algunas situaciones y / o afectar a otros personajes. Una Rareza siempre está en funcionamiento, no se puede activar o desactivar. Cada vez que una situación desencadena una Rareza, esa Rareza entra en funcionamiento y no depende de cuántas veces o cuando se usó por última vez.

Las Rarezas pueden darse a un personaje cuando éste es creado.
Un personaje puede tener un máximo de dos Rarezas.

2D6 tirar en la siguiente tabla:

| Tabla de Rarezas | | |
|------------------|-----------------------------|---|
| 2 | Patoso | Descripción: Haz un chequeo de Caída cuando el personaje utilice más de un PAs para moverse. Con un resultado de 1 o 2 el personaje cae durante la primera acción de movimiento. |
| 3 | Criminal | Descripción: Debe disparar contra cualquier agente de la Ley a menos de 10 cm. |
| 4 | Temblores | Usado: Todas las armas de fuego. Descripción: Siempre tiene un modificador de -1 a Impactar cuando dispara un arma. |
| 5 | Indeciso | Descripción: Tira 1D6 antes de comenzar cada turno del personaje. Con un 1, el personaje únicamente puede utilizar dos PAs. Nota: Durante un chequeo de miedo fallado el personaje tiene únicamente un AP. |
| 6 | Machote | Descripción: Siempre ataca a los zombis dentro de su LdV con ataques a distancia. |
| 7 | Psicópata | Descripción: Distrae a todos los personajes a menos de 10 cm., dándoles -1 a cualquier tirada. |
| 8 | Familiar | Descripción: Cuando dispara, tira 1D6: con un 1 o 2 el personaje ve a un pariente entre los zombis y se niega a disparar o atacar durante el resto del turno. |
| 9 | Pantalones manchados | Descripción: Deberá mantener a los zombis en LdV alejados más de 10 cm. o quedará paralizado si obtiene 1-3 en una tirada. |
| 10 | Sexy | Descripción: Distrae a todos los personajes masculinos a menos de 10 cm. dándoles -1 en todas las tiradas. Nota: Excepto los chequeos de Miedo. |
| 11 | Estúpido | Descripción: Siempre se trabará en cuerpo a cuerpo con los zombis a menos de 10 cm. Nota: Nunca se destrabará de un combate. |
| 12 | Espeso | Descripción: No es muy brillante, debe obtener 3+ o únicamente recibirá 3 PAs por turno. |

16.8. Puntos de Trauma

Cada personaje comienza el juego o la campaña con 0 Puntos de Trauma. Cada vez que un personaje falla un chequeo de MIEDO recibe un Punto de Trauma. Los Puntos de Trauma son acumulativos durante el juego y se conservan de una partida a otra durante una campaña.

Cuando un personaje recibe su sexto Punto de Trauma desarrolla una Psicosis. Cuando el personaje recibe una Psicosis los Puntos de Trauma del personaje vuelven a cero. Si un personaje recibe suficientes puntos durante la partida para llegar a seis Puntos de Trauma, recibirá una Psicosis de inmediato y podrá continuar el juego con cero Puntos de Trauma.

16.9. Psicosis

Una psicosis es una Rareza que tiene un efecto negativo en el juego. Cuando un personaje desarrolla una psicosis el jugador puede elegir una o bien hacer una tirada de dados en la tabla de abajo. Cuando un personaje recibe su quinta Psicosis ésta es automáticamente la psicosis “Desesperación”.

Lanza 2D6 en la siguiente tabla:

| Tabla de Psicosis | | |
|-------------------|-----------------------|---|
| 2 | Berserk | Descripción: No se puede distinguir al amigo del enemigo. Cuando se efectúa un disparo tira un dado, con 1 o 2 debe disparar al objetivo más próximo. |
| 3 | Carga | Descripción: Debe gastar al menos 1 PA para ponerse en contacto con el zombi más próximo. El zombi sufre un resultado de Caída automáticamente. No puede combinarse con un intento de “Romper el Combate Cuerpo a Cuerpo”. |
| 4 | Bloqueo Mental | El personaje puede disparar o moverse, pero no puede realizar ambas acciones en el mismo turno. |
| 5 | Aterrorizado | Descripción: No se puede mover hacia zombis que se encuentren tanto en LdV como a menos de 30 cm. Nota: Nunca ataca a zombis en combate cuerpo a cuerpo. |
| 6 | Depresivo | Descripción: El personaje está tan triste que no puede dejar de llorar: -2 a tirada para disparar. |
| 7 | Paranoico | Usado: Todas las armas de fuego. Descripción: Tiene que disparar a cualquier amigo a menos de 10 cm. |
| 8 | Asustado | Descripción: Si hay cualquier número de zombis a menos de 10 cm. al comienzo del turno el personaje debe usar todos sus PAs para moverse hacia el amigo más cercano. |
| 9 | Esquizofrénico | Descripción: Lanza 1D6 al comienzo de cada turno: con un 1 el personaje no realizará ninguna acción. |
| 10 | Alucinaciones | Usado: Armas de cuerpo a cuerpo. Descripción: El personaje ve zombis en todos lados. Debe atacar a cualquier amigo a menos de 10 cm. |
| 11 | Furia | Usado: Todas las armas de fuego. Descripción: Siempre dispara todas las balas / cartuchos a los zombis en un turno lo que le hace vaciar el cargador. Nota: Las tiradas impactan de forma normal de acuerdo a la cadencia del arma. El resto de balas fallan el objetivo. |
| 12 | Desesperación | Descripción: Tira 1D6 al comienzo de cada turno: con un resultado de 1 el personaje se pega un tiro en la cabeza, no es necesario ningún chequeo de Zombificación. |