

## - Zombies 40k -

### Reglas especiales por David Bearwood Traducción al español por AOH/Rasczak

Estas reglas, que permiten a los jugadores actuar como un pequeño grupo de supervivientes durante una invasión zombi, toman un poco del estilo de juego de Dungeons and Dragons; un jugador será el “dungeon master”, controlando todos los enemigos y tratando de realizar el juego de manera que sea divertido para todos los jugadores involucrados. De esta manera, los otros jugadores no tendrán toda la información sobre qué ocurrirá más adelante, haciendo el juego más interesante. Nos referiremos al dungeon master como “DM”, cualquier otro será “jugador”. Estas reglas están diseñadas para un DM y un grupo de 2 a 5 jugadores, pero pueden ser modificadas para ajustarse a otros grupos con un poquito de creatividad.

#### Enemigos

Los jugadores se estarán enfrentando principalmente a zombies de humanos normales, aunque eventualmente pueden verse combatiendo contra marines no muertos que llegaron para ayudar en la evacuación del planeta.

#### Zombie Humano

HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
2	2	4	3	1	2	1	-	-

- Los zombies humanos no tienen equipo y sólo atacan en cuerpo a cuerpo.
- Puedes utilizar Guardias Imperiales, Chicoz Orkos, Gantes o cualquiera de lo que tengas en buenas cantidades para representarlos claramente; muy pocos tendrán miniaturas de zombies, especialmente en las cantidades necesarias.

#### Zombi Marine Espacial

HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
2	2	5	4	1	2	1	-	3+

- Los zombies Marines Espaciales están equipados con un bolter con el siguiente perfil: Alc 30cm, F4, FP5, Asalto 2.

#### Zombi Exterminador

HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
2	2	5	4	1	2	2	-	2+/5+

- Los zombies exterminadores están equipados con un puño de combate y un bolter de asalto con el perfil normal.

#### Reglas especiales de los zombies

- Cada turno de zombies en el que algún jugador haya disparado o haya estado trabado en un asalto en su turno previo, una unidad de zombies, formada por un número de zombies igual al número de jugadores en D6 (Ej: tres jugadores generarían 3D6 zombies), aparecerá a una distancia de 30cm de una miniatura perteneciente a un jugador elegida por el DM en una posición determinada por el dado de dispersión; un resultado de Impacto permite al DM elegir la posición exacta. Si la posición en la que aparece la unidad está fuera del tablero, la unidad de zombies se desplegará en la posición más cercana que sí esté dentro del tablero y a 30cm de distancia. Estos zombies no pueden estar a menos de 30cm de ninguna miniatura de un jugador y no pueden mover en el turno en que aparecen.
- Si un jugador mueve en el turno previo al de los zombies, el jugador debe igualmente comprobar si la regla de arriba se aplica, incluso si no ha habido disparos ni combate cuerpo a cuerpo. Se tira un dado contra el valor de armadura más alto de entre todas las miniaturas que han movido, si el resultado es igual o mayor que el valor de armadura, una unidad zombie aparecerá como se explica en la regla anterior.
- Cada edificio contiene un número de zombies determinado por el DM. Estos zombies actuarán como sigue:

#### Zombies en edificios en ruinas

Si una miniatura de un jugador se mueve a 30cm de un edificio en ruinas, tanque abandonado, bosque, etc., todos los zombies del elemento de terreno aparecerán al principio del turno de los zombies. No pueden mover en ese turno, pero pueden asaltar.

### Zombies en edificios intactos

Si una miniatura de un jugador se mueve a 15cm de un edificio en ruinas, puede elegir entre estas dos opciones:

- Echar abajo la puerta: Una miniatura es designada para echar abajo la puerta entre la fase de movimiento y la de disparo. Esto abre el edificio, y la miniatura abriendo la puerta debe pasar una tirada de liderazgo. Si la pasa, la miniatura actuará normalmente por el resto del turno. Si lo falla, la miniatura deberá inmediatamente correr 2D6 para determinar la distancia a la que huyen (de igual manera que si fuera un movimiento de retirada) y moverse esa distancia alejándose de la puerta en la dirección que el jugador elija, sin poder disparar o asaltar por el resto del turno; todas las miniaturas a 5cm o menos de la puerta deben realizar el mismo chequeo. Todas las miniaturas a 5cm o menos de la puerta (incluyendo la miniatura que abrió la puerta) pueden disparar a los zombies en el edificio y pueden elegir asaltar hacia el interior del edificio. Los zombies en el interior del edificio obtienen una salvación por cobertura de 5+ y pueden desembarcar del edificio y asaltar después (pero no mover de forma normal) durante su siguiente fase de movimiento.
- Mantenerse en movimiento: cuatro turnos después de que el jugador pase a 15cm o menos del edificio, los zombies de dentro se abrirán paso hacia fuera por sí mismos y desembarcarán del edificio (pero no podrán mover).

El DM tirará un dado al principio de cada turno zombie, este será el resultado que contará como la tirada del movimiento de carrera para todos los zombies sobre el tablero. Los zombies moverán 15cm+D6 (siendo en el dado 1=3cm, 2=5cm, 3=8cm, 4=10cm, 5=12cm, 6=15cm) directamente hacia la miniatura de jugador más cercana, o D6 (siendo en el dado 1=3cm, 2=5cm, 3=8cm, 4=10cm, 5=12cm, 6=15cm) si se mueven por terreno difícil. Las unidades que integren zombies con armas no ganarán el bono del D6.

- Todos los zombies tienen la REU Veloz.
- Los zombies dispararán y asaltarán a la miniatura jugadora más cercana siempre que sea posible.
- Las tiradas de salvación por cobertura de los zombies siempre serán un punto por debajo de lo normal.
- Todos los zombies tienen Coraje.
- Cualquier jugador disparando hacia una unidad de zombies puede elegir la distribución de las heridas, en lugar de hacerlo el DM.

**Cada jugador elige 1 de las siguientes opciones, y nunca dos jugadores pueden elegir la misma.**

### Un Exterminador

HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
4	4	4	4	1	4	3	9	2+/5+

- Todos los exterminadores empiezan el juego con un puño de combate.
- Los exterminadores pueden estar equipados con dos armas de cualquier tipo y dos elementos de equipo.
- Los exterminadores pueden mover y disparar cualquier arma que no sea de Plantilla el doble de veces de lo que indique el perfil normal del arma.

### Dos Marines Espaciales

HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
4	4	4	4	1	4	2	9	3

- Todos los Marines Espaciales empiezan el juego con una pistola bolter.
- Los Marines Espaciales pueden equiparse con dos elementos de equipo.
- Estos Marines Espaciales han luchado juntos por más de un siglo, y han aprendido a coordinar su fuego perfectamente. Si ambos Marines Espaciales disparan a la misma unidad de zombies, el segundo Marine Espacial en disparar se considerará como si estuviera equipado con un arma acoplada.

### Tres Soldados de Asalto

HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
3	4	3	3	1	3	2	8	4+

- Todos los Soldados de Asalto empiezan el juego con una pistola láser sobrecargada.
- Estos Soldados de Asalto han pasado toda su carrera militar envueltos en combate urbano. Si un Soldado de Asalto es elegido para derribar una puerta, el valor de su Liderazgo se considerará un punto mayor para ese chequeo. Además, los zombies en el interior de edificios intactos sólo contarán con una tirada de salvación por cobertura de 6+ contra disparos de Tropas de Asalto.

### Cuatro Guardias Imperiales Veteranos

HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
3	4	3	3	1	3	2	8	5+

- Todos los Veteranos empiezan el juego con una pistola láser
- Estos Veteranos han hecho un largo viaje para alcanzar este lugar y su atención al sigilo es lo que les ha mantenido alejado de los infectados. Cualquier tirada de creación de una unidad zombie realizada por causa de los Veteranos será mejorada en un punto, pero jamás podrá ser mejor de 5+.

### Cinco Guardias Imperiales

HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
3	3	3	3	1	3	2	7	4+

- Los Guardias Imperiales empiezan el juego con una pistola láser.
- Estos Gurdias han dedicado una gran cantidad de tiempo en este área y conocen cada callejón y cada escondrijo. Los Guardias tienen la REU Movimiento a Través de Cobertura.

**Asegúrate de que cada miniatura es fácilmente identificable para evitar confusiones, añadiendo sargentos, miniaturas con armas especiales, diferentes tonos de piel, etc.**

### Reglas especiales:

- Cada miniatura es tratada como una unidad diferente.
- Cada miniatura puede estar equipada con un arma pesada o de plantilla, o dos cualesquiera otras armas, una pistola adicional de cualquier tipo, granadas y un único elemento de equipo.
- Cualquier miniatura puede asaltar después de disparar cualquier tipo de arma.
- Cualquier miniatura puede realizar una contracarga hasta a 10cm de distancia, para ayudar a una miniatura de jugador que haya sido asaltada.
- Cualquier miniatura puede mover y disparar un arma pesada o permanecer estacionaria y disparar el arma pesada el doble de lo indicado en el perfil del arma.
- Cualquier miniatura puede mover o permanecer estacionaria y disparar un arma de fuego rápido dos veces a su alcance completo o tres veces a la mitad de su alcance máximo.
- Cualquier miniatura puede disparar cualquier pistola que no tenga la propiedad de plantilla o arma de asalto el doble de veces indicado en su perfil.

### Resultando muerto

Si una miniatura de jugador muere por disparos enemigos, muere de forma normal. Si, por el contrario, muere en combate cuerpo a cuerpo contra zombies, el jugador puede elegir entre estas dos opciones:

**Ahórrale un destino miserable:** la miniatura herida recibe un disparo en la cabeza antes de convertirse en un zombie y es eliminado del juego.

**Asumir el riesgo:** El equipo no matará a su inestimable amigo hasta que no les quede más remedio y se arriesgarán a dejarlo seguir cerca para comprobar si se convierte en un zombie o no. Tira un dado y consulta los resultados siguientes:

- 1-4: La miniatura se convierte en un zombie e inmediatamente mueve 15cm hacia la miniatura jugadora más cercana, comenzando una nueva ronda de combate cuerpo a cuerpo si alcanza su objetivo. De aquí en adelante, se tratará a la miniatura como una unidad diferente siendo del tipo indicado, manteniendo las tiradas de salvación por armadura e invulnerables que tuviera, pero no usará ningún arma o equipo que poseyera para atacar.
- 5: El soldado saca la anilla de una granada de fragmentación antes de verse sobrepasado. Coloca la plantilla de área pequeña sobre la miniatura y resuelve un impacto de F4 y FP6 contra cualquier miniatura de zombie tocada por la plantilla, después elimina la miniatura del juego. Las demás miniaturas de jugador no se ven afectadas por la explosión.
- 6: A pesar de que el soldado recibe algunos cortes profundos y arañazos, consigue evitar la infección; sacando un cuchillo escondido en el último segundo, apuñala el zombie que tenía encima en la cara y acribilla a todos los demás en un destello de gloria. Todos los zombies que atacaron a la miniatura son eliminados del juego y la miniatura del jugador se mantiene en su posición completamente ilesa.

## Entorno

A lo largo de la misión, pueden ocurrir otras cosas aparte de mover, disparar y asaltar; para hacer esto, una miniatura de jugador debe pasar un turno entero “realizando una acción”. Las acciones pueden incluir buscar suministros dentro de edificio, modificar equipo, operar maquinaria, etc.

Las acciones no provocan que aparezcan unidades de zombies.

## Armas y equipo

Armas imperiales y diferentes elementos de equipo pueden encontrarse a lo largo de la misión. Las miniaturas de jugador pueden intercambiar equipo libremente si se encuentran a 5cm o menos al principio de su fase de movimiento entre sí. La mayor parte del equipo funciona de la forma habitual tal cual se describe en el codex, pero también hay algunos elementos únicos, incluyendo:

**Armas silenciadas:** causan que las nuevas unidades zombies se generen con un 5+ en un dado, en lugar de automáticamente, e incluyen: pistolas láser, rifles láser, pistolas láser sobrecargadas, rifles láser sobrecargados, multiláser, rifles de fusión, rifles de francotirador y armas equipadas con silenciadores o supresores.

**Armas energizadas:** que requieren una fuente constante de electricidad y sólo pueden ser utilizadas por Exterminadores, Marines Espaciales, Soldados de Asalto o miniaturas con una mochila de potencia, e incluyen: armas de energía, puños de combate, cuchillas relámpago, martillos de trueno, escudos de tormenta, rifles de fusión, cañones de asalto, pistolas y rifles láser sobrecargados.

**Armas de plantilla:** debido a su exceso de capacidad en estas misiones, cualquier arma de plantilla sólo puede ser disparada 5 veces hasta quedarse sin combustible. Los jugadores no pueden recuperar combustible de los tanques de vehículos abandonados, por mucho que lloriqueen.

## Equipo

**Carga de teleportación (sólo Exterminadores):** el Exterminador puede mover hasta 60cm como si fuera infantería retropropulsada y puede disparar y asaltar en el mismo turno. Un único uso.

**Retroreactor (sólo Marines Espaciales):** convierte al Marine Espacial en infantería retropropulsada.

**Dispositivo de ocultación personal (sólo Soldados de Asalto):** puede ser activado durante la fase de movimiento y permite mover a través de miniaturas enemigas, este movimiento no causará la aparición de nuevas unidades zombies, no atraerá a zombies contra sí ni podrá ser asaltado durante el siguiente turno zombie. Sólo tres usos.

**Garfio de arrastre (sólo Guardias Imperiales Veteranos y Guardias Imperiales):** una miniatura equipada con un garfio de arrastre no reducirá su distancia de movimiento cuando se mueva arriba o abajo por un edificio.

**Mochila de potencia:** una mochila conteniendo un pequeño generador. Permite a los Guardias Imperiales Veteranos y los Guardias Imperiales equiparse con armas energizadas.

**Medi-kit:** una mochila que contiene suministros médicos. Todas las miniaturas a 15cm o menos de la miniatura con el Medi-kit se considera que poseen la REU No hay dolor contra disparos.

**Minas antipersonal:** Cualquier número de marcadores representando minas antipersona pueden colocarse a 8cm o menos de la miniatura que las porta durante la fase de disparo. Siempre que un zombie pase a 3cm o menos de una mina antipersona, la mina explota directamente sobre el zombie al final de su fase de movimiento, colocando la plantilla de área pequeña sobre él y causando impactos de F4 FP- a todos los zombies que toque. Las miniaturas de jugador no se ven afectadas por la explosión a menos que se encontraran a menos de 3cm del marcador de mina cuando se activó.

**Armadura de caparazón:** otorga una tirada de salvación por armadura de 4+. No cuenta contra el límite de equipo.

**Capa de camuflaje:** otorga la REU Sigilo y mejora el chequeo de creación de nuevas unidades zombies por movimiento por 1, si el portador tiene la tirada de salvación más baja por la que haya que chequear. No cuenta para el límite de equipo.

**Campo de refracción:** tirada de salvación invulnerable de 5+. No cuenta para el límite de equipo.

**Rosario:** confiere una tirada de salvación invulnerable de 4+. No cuenta para el límite de equipo.

**Nota:** el alcance de todas las armas es de 15cm si la miniatura tiene F4 y de 30cm si tiene F4.

Granadas flash-bang: todas las unidades de zombies a 30cm o menos del punto de detonación de una granada flash-bang se moverán hacia el punto de detonación en lugar de la miniatura de jugador más cercana en su siguiente fase de movimiento, pero seguirán asaltando a las miniaturas de personaje si están dentro de su alcance. Dispersa de la manera habitual para determinar el punto de detonación.

Cargas de demolición: como en el Codex: Guardia Imperial. Cuenta como equipo en lugar de como arma.

## **Granadas**

Las granadas no cuentan para el límite de equipo y pueden ser portadas tantas como se quiera. Aparte de las armas de plantilla, las granadas son el único tipo de munición a la que hay que llevarle cuenta en la misión. Cada jugador debe llevar la cuenta de cuantos turnos de granadas tiene disponibles y si alguna de sus miniaturas usa granadas en algún turno, debe restar uno del total. Las granadas perforantes y de fusión no son usadas en esta misión.

Granadas de fragmentación: al principio de la fase de asalto del jugador, pueden declarar que usan granadas de fragmentación. Las miniaturas ganarán los bonos de las granadas de fragmentación por ese turno y restarán uno del cómputo total de munición.

Granadas defensivas: al principio de la fase de asalto de los zombies, los jugadores pueden declarar que usan granadas de fragmentación. Las miniaturas ganarán los bonos de las granadas de fragmentación por ese turno y restarán uno del cómputo total de munición.

## Vehículos

Cualquier vehículo encontrado requiere miniaturas para manejarlos desde dentro, con los siguientes roles:

**Conductor:** una miniatura es necesaria para conducir el vehículo y puede disparar una única arma fija con arco frontal de disparo a su cadencia normal si mueve 15cm o menos.

**Artillero:** una miniatura puede disparar cualquier arma montada en una barquilla o torreta al doble de su capacidad normal según el perfil si permanece estacionario o a su capacidad normal si se ha movido 30cm o menos.

Todas las demás miniaturas pueden usar cualquier Punto de disparo según las reglas normales de disparo desde vehículos.

**Arrollar a zombies:** un vehículo de tipo tanque puede arrollar y matar automáticamente los zombies de cualquier tipo sin chequeo de herir ni tiradas de salvación por cobertura. Simplemente elimina del juego cualquier zombie sobre el que haya pasado el vehículo durante su fase de movimiento. Adicionalmente, se deben realizar chequeos de terreno difícil por cada tres zombies muertos de esta manera o por cada zombie eliminado así si este posee una tirada de salvación de 3+ o mejor.

**Reparaciones:** Si un vehículo permanece estacionario, cualquier número de miniaturas de jugador puede dedicar su fase de disparo a intentar reparar un arma inmovilizada o destruida. Simplemente declara qué problema es el que va a intentar resolver la miniatura y tira D6 por cada miniatura. Cualquier resultado de 6 resolverá el problema. Exterminadores y Marines Espaciales lo resolverán con un resultado de 5+.

**Peligro de ser sobrepasado:** si un vehículo está inmovilizado, se considera abierto hasta que el problema sea resuelto.

**Bípedes:** los bípedes como Sentinels y Dreadnoughts pueden pasar sobre las unidades de zombies durante su fase de movimiento sin resultar trabados en combate, pero pueden ser posteriormente asaltados por las unidades de zombies.

**Ruidoso:** mover un vehículo de tipo tanque causará automáticamente la aparición de una unidad zombie. Cualquier otro tipo la hará aparecer con una tirada de 3+ en D6.

## Dungeon Master

El DM es el encargado de distribuir el terreno, determinar los objetivos del equipo, cuántos zombies hay en cada elemento de terreno y qué suministros hay en cada uno. En realidad, sólo él necesita leer todas las reglas detalladamente y puede explicar las cosas sobre la marcha a los jugadores. De esta manera habrá sorpresas para ellos hasta el momento de que ocurran, y el DM puede “inclinarse” los eventos un poco si el juego resulta demasiado fácil o demasiado difícil. El DM debería sentirse libre de cambiar o añadir cualquier regla que a priori vea que encaje bien. El juego debería ser divertido, desafiante pero no imposible y tener posibilidad de que ganen los jugadores sin ser tan fácil que casi sea automático. Muchas cosas pueden ocurrir mientras avanzas, simplemente trata de mantenerlo divertido y fluido, y prepara antes lo siguiente:

Qué equipo encontrarán si se busca en un elemento de terreno. Debe haber algo útil (aunque no necesariamente deseado) en cada elemento de terreno, para mantener las cosas interesantes. Presenta algunas cosas no incluidas en el reglamento o los codex incluso. Si planeas incluir un montón de equipo en cada elemento de terreno, llévalo escrito de antemano.

Cuántos zombies hay en cada elemento de terreno. Como el equipo, debería haber zombies en todos sitios para mantener las cosas tensas y excitantes. Es cosa del DM cuándo mantener las cosas tranquilas o cuándo usar una enorme emboscada de veinte zombies, o darles una concesión con sólo uno o dos.

Qué hacer para cambiar la dificultad. A lo largo del juego los jugadores se irán cargando con todo tipo de equipo, así que el DM debería presentar maneras de hacer las cosas más difíciles. Añadir Marines Espaciales zombies, zombies con salvación por armadura, zombies más rápidos o luchas contra jefes son buenos ejemplos.

### Misiones de ejemplo

Mis amigos y yo sólo hemos tenido la oportunidad de probar las reglas una vez, pero funcionaron muy bien con algunos añadidos circunstanciales del DM (yo mismo) (NdT: David Bearwood, claro) durante el juego, y los otros dos jugadores dijeron que se habían divertido mucho. Jugamos un escenario bastante grande que nos llevó unas cinco horas. Incluiré este y también un escenario menor que ideé.

### Misiones de ejemplo

Hephaestus IV, un mundo industrial moderadamente poblado, es hogar de un cuartel general secreto de la Inquisición, que contiene muchos secretos profanos y artefactos del reino demoníaco. Habiendo capturado recientemente una reliquia de Nurgle, cuyos cultistas esperaban usar para abrir un portal a la disformidad para los demonios en un planeta cercano, la Inquisición, inadvertidamente, trajo la ira de Nurgle sobre Hephaestus IV y una terrible plaga que convierte a los hombres en monstruos no muertos que devoran a los vivos, comenzó a asolar el planeta.

Prácticamente todo ha sido arrasado por la plaga, incluidos bastantes Marines Espaciales enviados para ayudar al planeta, pero pequeños grupos de soldados se han hecho con la reliquia de Nurgle y tratan de llevarla fuera del planeta para ser destruida. Han consumido la munición de sus armas principales y deben luchar con coraje usando todo aquello que puedan rapiñar de forma que puedan alcanzar su zona de extracción y salvar otros planetas del mismo destino.

### Escenario 1: Evacuar la reliquia (informe de batalla incluido en las páginas finales del documento)

El equipo superviviente finalmente ha conseguido emerger de la base inquisitorial con la reliquia de Nurgle, y ahora debe encontrar un transporte para evacuar hacia las naves de la Armada en órbita. El equipo comienza en los bordes de una instalación militar de la Guardia Imperial en la periferia de una ciudad. Empezarán cerca de unos barracones, donde pueden buscar y encontrar armas ligeras. En dos direcciones diferentes se encuentran una armería llena de potente armamento personal y un almacén de vehículos que podría ser útil para escapar de la ciudad. El equipo debe elegir entre visitar la armería y el almacén de vehículos mientras la resistencia todavía es leve o visitar uno y arriesgarse a combatir por cada metro de terreno de camino hasta el otro para conseguir los suministros extra. Será necesario que alcancen una torre de comunicaciones y operar la radio para llamar a un avión de transporte que los recoja. El equipo debe combatir por el camino hasta la zona de aterrizaje a las afueras de la ciudad para ser evacuados. Una evacuación exitosa de al menos un miembro del equipo termina el juego con victoria para los jugadores

**Composición sugerida:** dos tableros de 120x150cm colocados en forma de T. Los jugadores comienzan en la parte de abajo de la T y son evacuados en los picos derechos o izquierdo superiores de la T.

**Tiempo estimado de juego:** 4-6 horas.

### Escenario 2: El zombie clásico

Los supervivientes se encuentran encerrados en una fortaleza que no durará para siempre y necesitan encontrar un camino afuera de la ciudad. Hay un parque de vehículos al otro lado de la ciudad y los supervivientes han visto un chimera con pala excavadora abandonado. Deben rapiñar lo que puedan, luchar a través del parque de vehículos y después conducir el chimera a través de la ciudad y hacia la autopista para que puedan alcanzar refugio en el espaciopuerto a unos 100km de distancia. Para ganar, los jugadores deben conducir el chimera más allá del borde del tablero en el que empiezan. Cualquier jugador con miniaturas supervivientes viajando en el chimera en el momento de escapar, gana. Si todas las miniaturas o el chimera es destruido, entonces la misión fracasa.

**Composición sugerida:** Un tablero de 120x150cm. Los jugadores empiezan en un edificio (centro comercial, bar, etc.) a 15cm de uno de los bordes cortos del tablero determinado por el Dm y el chimera está situado a 15cm del borde contrario.

**Tiempo estimado de juego:** 2-3 horas.

### **Escenario 3: Eliminar la fuente**

El equipo de supervivientes ha determinado la fuente original de la infestación zombie, y si es destruida entonces el planeta podrá ser purgado sin declarar una orden de Exterminatus. Es asunto del equipo eliminar el peligroso demonio/líder de progenie/máquina necrona/psíquico/etc. Los jugadores ganan si la fuente es destruida.

**Composición sugerida:** En esta ocasión es a tu elección.



Ficha de datos del Jugador

Granadas de fragmentación:

Granadas defensivas:

Soldado 1:  Arma A:  Arma B:  Pistola:  Equipo:	Soldado 2:  Arma A:  Arma B:  Pistola:  Equipo:
Soldado 3:  Arma A:  Arma B:  Pistola:  Equipo:	Soldado 4:  Arma A:  Arma B:  Pistola:  Equipo:
Soldado 5:  Arma A:  Arma B:  Pistola:  Equipo:	Soldado 6:  Arma A:  Arma B:  Pistola:  Equipo:

## Informe de batalla: Misión de ejemplo 1

Tres personas estuvieron implicadas en esta prueba de juego: David, el DM (yo), Jon y Mark, los jugadores. Las listas de equipo encontrado en los edificios más grandes se encuentran en la página final del documento.

Desgraciadamente no hice fotos del tablero, pero describiré el despliegue brevemente. Antes de que el juego comenzara empecé poniendo los dos tableros de 120x150cm en forma de T, con el primer tablero puesto verticalmente y el segundo horizontalmente arriba. Coloqué dos pequeños edificios de barracones en el primer tablero, abajo a la izquierda, donde los jugadores comenzarían; coloqué el parque de vehículos a la derecha, a unos 45cm por encima y la armería en la parte izquierda, 90cm por encima. También coloqué una antigua fortaleza de los Marines Espaciales en el centro a unos 150cm más arriba y coloqué la torre de comunicaciones a 165cm, 15cm por encima de donde ambos tableros se unían. La zona de extracción fue elegida como una pequeña estación de aprovisionamiento de combustible en la esquina superior derecha del segundo tablero. Coloqué una carretera recorriendo ambos tableros, con fortificaciones alrededor del lugar donde los tableros se unían, para mostrar donde los defensores habían intentado contener a los zombies antes de que fueran arrollados. Entonces distribuí numerosos pequeños edificios y tanques abandonados, así como algunos bosques a las afueras de la ciudad. La mayoría de los edificios eran anodinos, pero dejé claro que ciertos edificios tenían funciones específicas, como una capilla, casas familiares, edificios de oficinas, para dar una pista de lo que podrían encontrar en cada uno.

Jon eligió tres Soldados de Asalto y los llamó Bruce Willis, Bill Cosby y Master Chief, y Mark eligió cinco Guardias Imperiales y los llamó Vincenzo, Phillip, Billy, Jamaal y Johnson, y comenzaron su viaje.

Jon y Mark en principio optaron por dividir sus fuerzas y comprobar ambos barracones a la vez. Les advertí que no deberían dividir sus fuerzas mientras sólo estuvieran equipados con pistolas pero decidieron hacerlo igualmente, y descubrieron cuatro zombies en un edificio y nueve en el otro. Sus pequeñas armas no fueron capaces de hacer mucho, así que cargaron contra los zombies restantes, y tres de sus hombres murieron en el primer turno. Les dije que deberían haberme escuchado y decidí pasar por alto ese patinazo porque estaban todavía haciéndose con la mecánica, así que sus hombres volvieron a la vida, pero no habría más ayuda como esa en adelante.

Después de equiparse con las armas encontradas en los barracones, Billy encontró su par de Calcetines de la Suerte bajo su catre en los barracones, que permitía a los jugadores repetir una única tirada de dados a lo largo del juego. Se dirigieron hacia el parque de vehículos, donde encontraron un chimera y un sentinel explorador que estaban bajos de gasolina. Podrían hacer funcionar el sentinel con cualquier arma de sentinel de su elección disparando a doble capacidad por la partida entera y a su vez el chimera durante cuatro turnos, o podrían sacar el combustible del sentinel y hacer funcionar el chimera durante ocho turnos. Eligieron la primera opción y pusieron un silencioso multiláser en el sentinel. Se dirigieron entonces hacia la armería, buscando en edificios con el chimera y el sentinel dándoles fuego de apoyo. Master Chief fue algo agresivo mientras conducía el sentinel y se quedó atascado en un asalto con dos unidades de zombies, que inmovilizaron el sentinel y destruyeron el multiláser, incluso después de la ayuda de los Calcetines de la Suerte de Billy. Master Chief optó por saltar del sentinel justo sobre las cabezas de los zombies, y esprintó hacia la armería con el resto del equipo dándole fuego de cobertura.

Cuando la mayor parte del grupo se había equipado convenientemente en la armería, Bill Cosby fue a buscar en el apartamento donde él, su mujer y su hijo vivían. Encontró un recuerdo de su esposa muerta que incrementó su liderazgo con un +1 por el resto de la partida, cargado de determinación y coraje. Bill también buscó el tejado de los apartamentos, donde encontró un francotirador infectado, que mató, consiguiendo del cadáver una capa de camuflaje, un rifle de francotirador y un garfio de arrastre para uso del grupo.

El equipo, ahora fuertemente armado, abandonó el sigilo por completo y con el destello de las armas comenzaron a buscar en los alrededores buscando más equipo, encontrando algunas armaduras de caparazón, granadas, minas antipersona y algunas armas en los edificios cercanos, así como un rosario de sacerdote y un eviscerador (puño de combate sin requerir una mochila de potencia) en la capilla. También encontraron un retroreactor de Marine de asalto, que tuvieron que dejar atrás porque no tenían servoarmadura para poder operarlo. Phillip y Johnson estaban trabajando separados del grupo y fueron rápidamente sobrepasados por zombies, siendo extremadamente afortunados al superar dos salvaciones de 5+ y una de 4+ de la recientemente encontrada armadura de caparazón. El equipo se empezaba a preocupar, cuando encontraron algunos zombies Marines Espaciales en los edificios donde estaban buscando y tuvieron algunos sustos. En la aproximación al edificio en ruinas que había sido una fortaleza de los Marines Espaciales, Phillip fue abatido por la escuadra de Marines Espaciales zombies en el interior y el grupo tuvo que seguir adelante sin él. Desde aquí en adelante tenía un zombie Marine Espacial en cada unidad de zombies que creaba y en la que obtenía resultados de dobles al determinar el número de zombies de la unidad.

El equipo avistó la torre de comunicaciones que tenían que usar y se dieron cuenta de que el edificio estaba rodeado por una enorme masa de zombies que intentaban furiosamente alcanzar a dos supervivientes en el tejado. Los supervivientes eran Guardias Imperiales Veteranos con escopetas, uno fue para Jon, que lo llamó Waldo y el otro fue para Mark y lo

llamó "Fraggs" McGee. Los supervivientes se comunicaron con el grupo, diciéndoles que los defensores del edificio habían sido infectados y que un número indeterminado de Marines Espaciales zombies, Soldados de Asalto zombies (zombies con Sv4+) y zombies estaban en esos momentos dentro, intentando llegar al tejado. Waldo y Frags dijeron que el grupo sólo tenía cinco turnos para salvarlos antes de que los zombies atravesaran sus barricadas. El grupo, usando la última carga de su valorado combustible de lanzallamas pesado, consiguieron eliminar los zombies alrededor de la torre. Mientras tanto, un errante Marine Espacial zombie tiroteó a Johnson y otros dos prácticamente mataron a Bruce Willis, que se salvó únicamente por el medipack de Billy. Bill Cosby lideró la carga hacia el interior de la torre de comunicaciones y el grupo barrió a los zombies del interior del edificio, otra vez después de cargar contra los zombies que no mataron durante los disparos y después de pasar una salvación por armadura de Bill Cosby, con la regla ¡Manteneos Firmes! Eliminando los dos zombies que quedaban.

Los defensores tuvieron que permanecer en el edificio durante tres turnos para que una de las miniaturas operara la radio y llamara un transporte para evacuación. Arriesgando su propia seguridad, Waldo corrió para rapiñar el equipo del cuerpo de Phillip's durante ese tiempo y fue asesinado por otro afortunado Marine Espacial zombie cuando consiguió un 5 para impactar con su HP2, matando a Waldo un turno después de que escapara de la torre de comunicaciones. Un transporte Valquiria apareció finalmente, pero reportó que iba bajo de combustible y munición, teniendo sólo suficiente para disparar su multiláser, baterías de cohetes y bolters pesados durante tres fases de disparo, y tendría que aterrizar en una estación de combustible cercana si tenía que llevar al grupo al último espaciopuerto operativo en bastantes cientos de kilómetros a la redonda. La aeronave tampoco podría aterrizar en cualquier lugar alejado de la estación de combustibles porque podría crear un gran riesgo de ser desbordados en un terreno tan denso, pero ya que llegará desde una posición bastante alta en el cielo su movimiento no generaría nuevas unidades zombies. El grupo se dirigió hacia la estación de combustible.

Cuando el grupo se aproximaba a las primeras líneas de defensa de la ciudad, parecía que la enorme cantidad de recursos que los defensores sentían que necesitaban para mantener la línea habían permanecido en los zombies de alguna extraña manera, por el número de Marines Espaciales zombies y escuadras de Guardias Imperiales zombies (Sv5+) que todavía persisten alrededor de las líneas. En el curso de unos cuantos turnos el grupo limpió las líneas, usando de todo incluso su último disparo de lanzallamas, su única carga de demolición, y docenas y docenas de proyectiles del cañón de asalto de Bruce Willis que escupía ocho disparos cada turno que se mantuvo estacionario. Incluso con las inteligentes tácticas del equipo y la potencia de fuego, Johnson fue eliminado por otro proyectil de bolter de un Marine Espacial zombie. El grupo entonces tomó posiciones bajo cobertura mientras una enorme cantidad de zombies salían en tropel de los bosques y una escuadra de Marines Espaciales zombies emergían desde un Land Raider abandonado.

Una vez el terreno circundante quedó despejado con la ayuda de la carga bélica del Valquiria, el grupo se aproximó al puente que les llevaba a través de un pequeño río a la estación de combustible, donde encontraron la "batalla con el jefe" de la misión; dos Exterminadores zombies y ocho Marines Espaciales zombies que estaban guardando el puente sobre el terreno impenetrable. El grupo parece que había estado guardando toda su suerte para el ese momento, ya que todos los disparos de bolter y bolter de asalto fallaron y los zombies fallaron prácticamente todas las tiradas de salvación que tuvieron que realizar, dejando al DM decepcionado y la escuadra del jefe muertos incluso sin haber llegado al asalto. Durante el enfrentamiento, de todas formas, una unidad de zombies errantes sobrepasaron al desafortunado Jamaal. Sus compañeros escogieron no dispararle para ver si podría salir adelante. Mark obtuvo un 5, y así Jamaal, sintiendo su fin, tiró de la anilla de una de sus granadas de fragmentación, llevándose por delante cuatro zombies con él en su glorioso acto final.

Una vez que alcanzaron la estación de combustible, el Valquiria aterrizó y dos miembros de la tripulación saltaron para reabastecer el vehículo. Debido a todo el ruido de aterrizaje de la aeronave (y porque la escuadra del jefe final había fracasado en conseguir algo con el grupo), cinco unidades de zombies de 3D6 miniaturas aparecieron a 30cm de las miniaturas de los jugadores. Los jugadores fueron informados entonces que llevaría cinco turnos el reabastecimiento de la nave y que si cualquier miembro de la tripulación muriera entonces otra miniatura tendría que tomar su lugar y al menos dos miniaturas aparte de la tripulación serían necesarias para volar la aeronave. Mientras todo esto ocurriera, la evacuación sería exitosa. Eligiendo cuidadosamente sus posiciones y usando los últimos elementos de equipo de manera inteligente, el grupo consiguió prevenir que ninguno de sus miembros muriera durante el reabastecimiento y embarcaron en la nave antes de que los zombies, que se habían demorado en el río (que ellos sí podían cruzar), pudieran alcanzarlos, ganando la misión. Al final, Jon sólo perdió su Guardia Imperial Veterano, Waldo, mientras Mark, cuyos soldados habían sido considerablemente más prescindibles, perdió cuatro guardias: Phillip, Billy, Johnson y Jamaal.

**Nota del DM:** Desde muy pronto, Jon y Mark se dieron cuenta de cómo evitar todos los asaltos desfavorables, siendo casi todas sus bajas por disparos y siendo alcanzados sólo por unos pocos asaltos no deseados. Esto fue debido principalmente a que Mark y Jon se anticipaban a los movimientos de los zombies, y en parte también al exceso de efectividad de las armas pesadas, así que para hacer los asaltos menos predecibles incluí la regla de Correr y aumenté la distancia de despliegue a 30cm, haciendo los asaltos más difíciles de predecir y afortunadamente justificando el enorme poder de las armas pesadas. No hemos probado aun estas nuevas reglas, pero todos estamos de acuerdo en que deberían

funcionar mejor.

## Resultados de las búsquedas en los edificios grandes del Informe de Batalla

### Suministros

#### Barracones I:

6 rifles láser  
2 armas cuerpo a cuerpo  
1 lanzagranadas  
1 pistola bolter  
1 pistola láser  
1 turno de granadas de fragmentación

#### Armería:

246 rifles láser  
92 escopetas  
34 armas de cuerpo a cuerpo  
29 pistolas láser  
9 pistolas bolter  
8 bolters  
4 lanzagranadas  
4 rifles de plasma  
3 rifles de francotirador  
3 cañones automáticos  
3 cañones láser  
2 rifles de fusión  
2 bolter pesados  
2 armas de energía  
2 pistolas de plasma  
1 lanzamisiles  
1 lanzallamas  
4 cargas de demolición  
3 packs de minas antipersonal  
3 packs de 2 granadas flashbang  
1 puño de combate  
1 medi-kit  
1 mochila de potencia  
1 garfio de agarre  
1 armadura de caparazón  
3 turnos de granadas de fragmentación  
2 turnos de granadas defensivas

#### Torre de comunicaciones:

8 escopetas  
4 armas de cuerpo a cuerpo  
2 morteros

2 rifles láser sobrecargados  
1 pistola láser sobrecargada  
1 turno de granadas de fragmentación

1 medi-kit  
1 campo de refracción  
1 dispositivo de ocultación personal

#### Barracones D:

4 rifles láser  
2 escopetas  
1 rifle de plasma  
1 bolter de asalto  
1 turno de granadas defensivas  
1 pack de minas antipersonal

#### Parque de vehículos:

14 rifles láser  
12 pistolas láser  
5 escopetas  
1 ametralladora pesada con supresor (silenciado)  
1 cañón de asalto  
1 lanzallamas pesado  
1 cañón automático con supresor (silenciado)  
1 rifle de fusión  
1 packs de 2 granadas flashbang  
1 mochila de potencia

#### Fortaleza Marine Espacial:

7 bolters  
4 pistolas bolter  
4 armas de cuerpo a cuerpo  
2 bolters de asalto  
2 armas de energía  
2 cuchillas relámpago  
1 martillo de trueno  
1 escudo de tormenta  
1 lanzallamas  
1 puño de combate  
1 lanzamisiles  
1 carga de teleportación  
1 capa de camuflaje  
1 turno de granadas defensivas  
1 turno de granadas de frgmentación