

Una expansión del primer juego Roll & Write ambientado
en el mundo de Planeta Sacro
¡Totalmente Print & Play!

SOLDADOS HORDA ZOMBIE

(NECROPOLIS)

ESCENARIO 2

Un juego de J. Manuel López



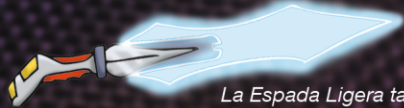
SOLDADOS HORDA ZOMBIE

(NECROPOLIS)
ESCENARIO 2

Necesitas:
3 Dados de 6 caras
1 Lápiz para cada jugador
1 Goma de Borrar
1 Copia del Juego cada 2 Jugadores

Juego Print & Play con mecánica Roll & Write - Octubre 2020
Diseño: J. Manuel López
Manus.fs.fs@gmail.com
Instagram: @PlanetaSacro

Nuestro espíritu se mueve libremente en un plano conocido como Planeta Sacro, el al igual que nosotros, no es consciente de la actividad de su contraparte física. En Planeta Sacro el espíritu camina, trabaja, duerme, tiene miedo y también ríe a carcajadas, quizás al igual que vos o no. En Planeta Sacro el espíritu nace, vive y duerme esperando el día del juicio. Generalmente cuando alguien duerme es llevado a la Necrópolis de su ciudad y allí son almacenados hasta que llegue el día indicado.



Dato de Planeta Sacro:
La Espada Ligera también es un arma utilizada por los Intercosores, otro grupo de llamados por el Gran Rey.

Misión

Llegar con al menos un Civil al Azor-Solar Civilian y activarlo antes de que se acabe el tiempo.

En esta oportunidad los Civiles pasarán a ser lo más importante, cada vez que un Soldado es atacado hará una marca en uno de las casillas de los Civiles indicando que fue infectado y que ya no cuenta como Civil rescatado, esto es muy importante para la condición de Fracaso.

1 jugador: Comienza con 7 Civiles y 7 de Dabar. Tendrás sólo 25 turnos para cumplir con la misión.

2 jugadores: Comienzan con 7 Civiles y 6 de Dabar (Marca una X en la primera casilla correspondiente de cada uno de los Soldados, los Civiles serán compartidos entre ambos). Y tendrán 15 turnos para cumplir con la misión.

Condiciones de Fracaso:

Si en algún momento se quedan sin Civiles (o sea, se marca la última casilla de Civiles) o si no hay más casilleros para marcar en el Marcador de Tiempo/Turnos el juego finaliza y la misión habrá fracasado.

PREPARACIÓN Y DESARROLLO DEL TURNO:

Esta sección es igual a la misión anterior. Seguirás siendo el mismo Soldado que antes manteniendo tu marca. Los turnos siguen iguales, comenzará el que inició la misión anterior y lo hará desde la Flecha que indica el ingreso (el primer movimiento se hace dentro de esta casilla).

Dobles: En esta misión si en los dados salen dos 1 o dos 6 pierden 1 Civil inmediatamente. Pero si se consiguen cualquier otro resultado con dobles, la suma automáticamente es igual a 12 PA.

ACCIONES

Movimiento y Sprint:

Este apartado sigue igual que la misión anterior.

Atacar:

Recuerda que cada ataque consume PA y Dabar. Al comenzar vuelves a poseer la Espada Única, ésta consume 2 PA, 1 Dabar y hace 1 Daño a un Zombie que esté adyacente de forma ortogonal, cada vez que hagas 1 Daño a un Zombie tacha uno de sus hexágonos de resistencia, si ya no le quedan el zombie dejará de estar activo y podrás moverte por ese casillero como si estuviera vacío.

Interactuar con Círculos Especiales:

Este apartado sigue igual que la misión anterior. Y se agregó un nuevo tipo de Círculo Especial.



Pulsador Triangular: Activarlo consume 1 PA, el Soldado que lo use debe dejar su marca en el hexágono del mismo y en uno de los que tiene el Pulsador Circular. Los Pulsadores Triangulares son usados para activar sistemas electromecánicos, en este caso del Azor-Solar Civilian. No importa el orden en que se activen.



Pulsador Circular: Sólo pueden ser activados si todos sus hexágonos están marcados, hacerlo consume 1 PA. Estos Pulsadores representan sistemas electromecánicos, en este caso el Azor-Solar Civilian.

Los Soldados del Gran Rey han logrado escapar de la Necrópolis con 7 civiles, pero las calles de la Ciudad se han convertido en un nido de infectados, hay zombies en todas direcciones. Piensan rápido, suben los civiles a un vehículo y cruzan la ciudad hacia donde se encuentran las dársenas aéreas para abordar un Azor-Solar Civilian, una aeronave usada para transporte de pasajeros entre ciudades, de esa forma los civiles podrán escapar. Pero de pronto un Akyrios se cruza en el camino, llevándose por delante el vehículo y terminan estrellándose contra un edificio. Todos están bien, pero los Soldados han perdido todas las mejoras que habían conseguido y además deberán hacer el último tramo a pie. La ciudad nunca estuvo tan sumida en la oscuridad. Llegar a la aeronave será cuestión de vida o muerte eterna.



¡Cuidado! ¡Hay un nuevo tipo de Zombie!

Zombie Kinesi:



Este tipo de infectados emanan un gas zombificador de forma ortogonal. Y sólo resisten 1 Daño. Pero se mueven muy rápido, para poder dañarlos a la hora de atacar debes lanzar el tercer dado. Si sacas un número superior a 2 el zombie recibe el daño y puedes tachar su hexágono, pero si no lo consigues habrás gastado el PA y el Dabar del ataque en vano.

Los demás zombies Kinesi, Laímargos y Akyrios se comportan igual que en la misión anterior.

Prueba de salvación:

Este apartado sigue igual que la misión anterior.

¡HORA DE SALIR DE LA CIUDAD!

¡Ahora ya estás listo para recorrer las calles de la ciudad hasta llegar a las dársena aérea! Imprime una copia de la siguiente página que contiene el mapa y disfruta (éste PDF incluye las versiones a Color y en Blanco y Negro, puedes imprimir esta última y usar de referencia la versión a Color para saber cuáles son las casillas marcadas de un color diferente, aun así elige la que quieras, ambas tienen el mismo diseño).

¡NO SIGAS LEYENDO SI AÚN NO HAS PASADO EL JUEGO!

Si has logrado completar esta misión, quiero decirte que estoy muy agradecido con que hayas jugado a esta versión Roll & Write de Soldados Horda Zombie. ¡Pero la historia no termina aún! Si quieres saber cómo continúa escríbeme al mail Manus.fs.fs@gmail.com con el asunto: Horda Zombie 2. Y con gusto te enviaré un nuevo mapa.

Y no olvides: Nacimos para ser libres, no para ser Zombies. Así que grita fuerte: ¡NO MÁS ZOMBIES!

SOLDADOS HORDA ZOMBIE

(NECROPOLIS)


ESCENARIO 2

SOLDADO **X**

DABAR          

ARMA          

ESCUDO         


ESPÍRITU  _____

SOLDADO **O**

DABAR          

ARMA          

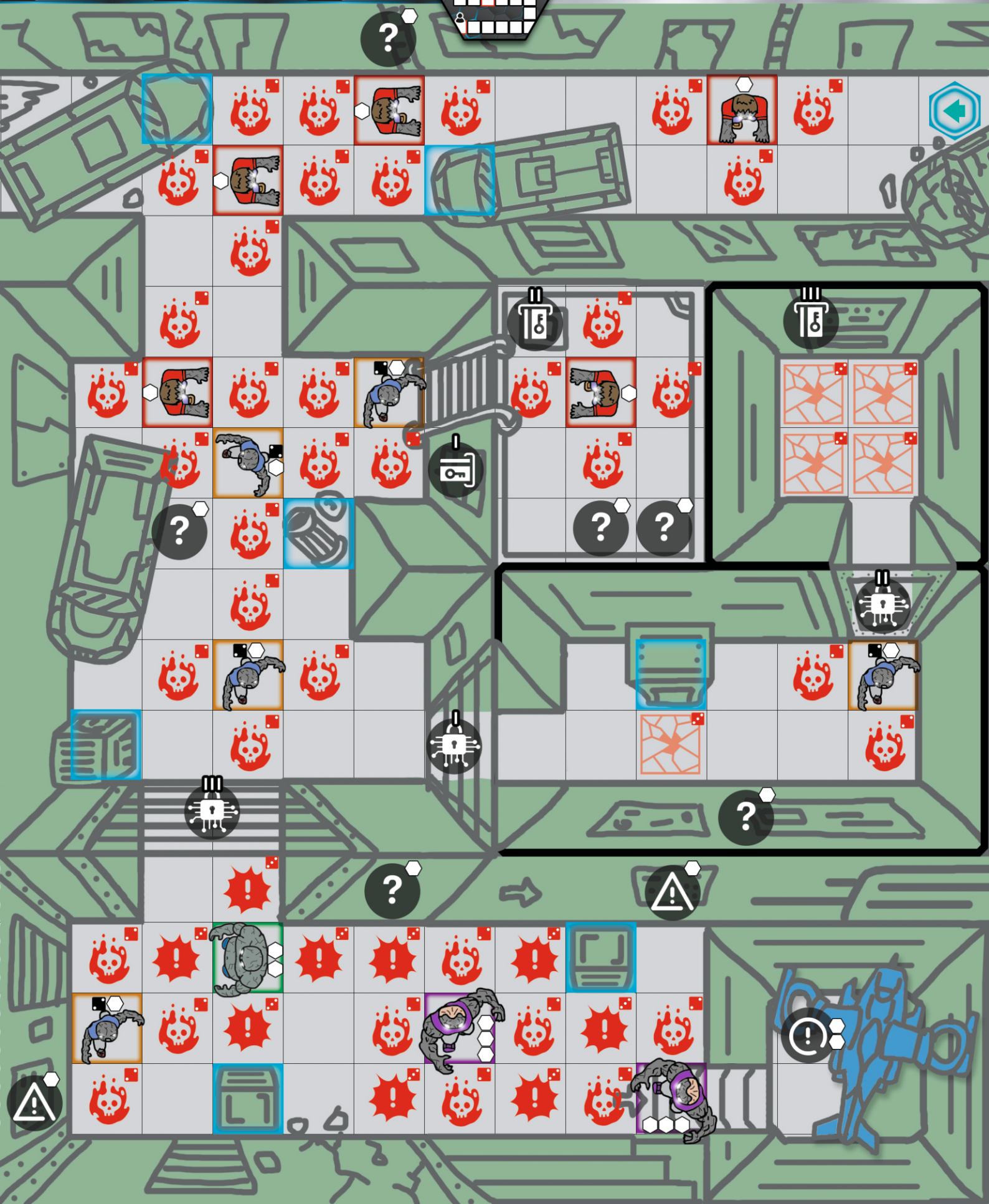
ESCUDO         

ESPÍRITU  _____

 DABAR  DABAR  ESCUDO
 ESPADA LIBRE  BALLESTA SACRA  GRANADA DE DABAR





SOLDADOS HORDA ZOMBIE

(NECROPOLIS)

ESCENARIO 2

SOLDADO

DABAR



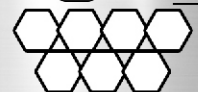
ESCUDO



Espíritu

SOLDADO

DABAR



ESCUDO



Espíritu

