

# GUERRA FRATRICIDA

(Escenario por equipos para 1, 2 y 4 Jugadores)



Vuestro grupo ha tenido que abandonar Forrest Town Green. La Iglesia os ha refugiado todo el invierno, pero la zona no es segura para un asentamiento a largo plazo. Hay algo más peligroso que los Zombis. ¡Los humanos!

En un mundo asolado por monstruos, malnutrición, enfermedades y falta de medicamentos, el ser humano se ha convertido en el peor de los depredadores.

Hay grupos de Humanos que no se conforman con robar víveres u objetos necesarios, quieren convertir a otros en esclavos o incluso... en comida.

Por el momento aceptáis la situación y os marcháis del lugar. Ahora os dirigís hacia una prisión cerca de Grosvenor Lake allí parece que podréis estar seguros.

Esta vez no volveréis a renunciar tan fácilmente a un refugio. Si encontráis más Grupos no lo pensaréis, atacaréis primero y preguntaréis después.

## OBJETIVO DE LA MISIÓN

Cada Grupo tendrá que equiparse al máximo durante los turnos del juego para ganar el combate final entre Grupos y poder quedarse con la prisión.

## PREPARACIÓN

Los grupos empiezan en las casillas marcadas con la Ficha de Grupo de su color. 

Se elige el jugador Inicial.

La Misión transcurrirá durante 6 rondas de verano y 2 rondas de otoño.

Los grupos empiezan con 2 personajes al azar y un Objeto Especial al azar.

Montar el mapa del siguiente modo.



## REGLAS ESPECIALES

Las cartas de Misión y de Habilidad no se juegan en este Escenario.

Los personajes muertos van al fondo de la Pila de Personajes.



**Muerte del último Personaje del Grupo:** Igual que en el Juego original. Ver Pág. 16 del reglamento. En el modo en solitario finaliza el juego.

Cuando terminen los 8 turnos o cuando un Grupo llegue a la prisión y la registre se procederá a resolver el Combate Final y terminará el juego.

**Muerte del último Personaje del Grupo en el Combate Final:** Si un Grupo pierde todos sus supervivientes no recibe ningún nuevo Personaje y queda fuera del juego.

**CURTIDOS:** los Grupos pueden Gastar 1 Punto de Experiencia para reducir un punto uno de los resultados de las tiradas enemigas ya sean Zombis o Grupos Oponentes. 2 PX para reducir en 2 uno de los resultados, etc... También pueden usarse 2 PX para reducir en uno dos dados distintos.

**FORTIFICADOS:** El Primer Grupo que llegue a la prisión y la Registre estará fortificado.

**Solo durante el Combate Final** cada personaje de ese Grupo tendrá 1 punto de vida adicional, por lo que solo morirá al recibir la quinta herida. Puedes representar esto poniendo encima de cada carta de personaje una ficha de registrado de su color.

**NOTA:** los personajes fortificados siguen las reglas habituales para las heridas de vida o muerte. Pueden morir aunque no tengan la quinta herida si fallan una tirada de vida o muerte.

## COMBATE FINAL ENTRE GRUPOS

Al finalizar la última ronda o cuando el primero de los Grupos llegue a la Prisión y la registre, cada Grupo debe luchar entre sí como si se encontraran en la misma Localización.

Las reglas de combate son las mismas que en el Juego original (Ver páginas 13 y 14 del reglamento).

**Excepción:** en este Combate Final no se descartará una carta para iniciar el combate entre Grupos.

## COMBATE FINAL SEGÚN NÚMERO DE JUGADORES.

### MODO EN SOLITARIO

Se aplicarán las reglas del juego en solitario, ver pág. 19 del reglamento.

Cuando terminen las 8 rondas o el Grupo llegue a la prisión y la registre se procederá a resolver el Combate Final.

El Grupo luchará contra 4 personajes equipados con 2 Pistolas, 1 hacha y una ballesta.

### MODO PARA 2 JUGADORES

Cuando terminen las 8 rondas o alguno de los Grupos llegue a la prisión y la registre, se procederá a resolver el Combate final.

## **MODO PARA 4 JUGADORES**

Se jugará por equipos de 2 Grupos Aliados.

Los Grupos Aliados **NO pueden jugar los turnos de manera consecutiva.**

Cuando terminen los 8 turnos o alguno de los Grupos llegue a la prisión y la registre, se procederá a resolver el Combate final.

Cada Grupo Aliado luchará solamente contra 1 Grupo Enemigo al que infligirá su daño.

**NOTA:** si inflige más daños de los que el Grupo enemigo puede recibir estos daños sobrantes no se contabilizarán hacia otro Grupo.

### **FASES DEL COMBATE MÚLTIPLE (2 Grupos contra 2 Grupos)**

La Fase de Combate será resuelta del siguiente modo:

- 1) los 2 primeros Grupos, lanzan los dados y resuelven los daños realizados.
- 2) los 2 siguientes Grupos, lanzan los dados y resuelven los daños realizados.

Esta Fase se repetirá hasta que un equipo sea eliminado.

Si un Grupo elimina a todos los supervivientes del Grupo enemigo entonces podrá añadirse al combate de su Grupo Aliado una vez finalice la Fase de Combate.

### **Elección de los Grupos para el combate:**

Si terminan las 8 rondas de Juego sin que ningún Grupo llegue a la Prisión el Equipo de Aliados con menos Personajes y menos Puntos de Experiencia elegirá que Grupos se emparejan en el combate.

Si un Grupo llega a la Prisión y la registra, elegirá que Grupos se emparejan en el combate.

El combate será simultáneo entre los 4 grupos, aunque pueden lanzarse los dados por separado y contabilizar heridas simultáneamente a posteriori.

**NOTA:** Sólo los Pjs. del Grupo que registre en primer lugar la Prisión quedará Fortificado. Los Pjs. del Grupo aliado no tendrán esta ventaja.