

# SUPERVIVENCIA EN LAS ALTURAS!

## ZOMBICODE

2<sup>ND</sup> EDITION

TC MODERN



REGLAS Y MISIONES

## CAPÍTULOS

- **COMPONENTES DEL JUEGO** **3**
- **UN AVIÓN ZOMBI** **4**
- **LA HISTORIA** **4**
- **PREPARACIÓN DE LA PARTIDA** **4**
- **MOVIMIENTO POR ZONAS** **5**
- **REGLAS DE CAMPAÑA** **6**
- **REGLAS DEL AVIÓN** **6**
- **MISIONES** **7**
  - PL1 - Supervivencia en las alturas!* **8**
  - PL2 - Control o Desastre!* **9**
  - PL3 - Aterrizaje conseguido... Ahora  
¿qué?!* **10**
  - PL4 - Ruta de Escape Alternativa!* **11**
  - PL5 - Escapar a un lugar seguro!* **12**
- **FIN** **13**
- **CRÉDITOS** **13**

# #01 COMPONENTES DEL JUEGO

## 4 EQUIPO INICIAL



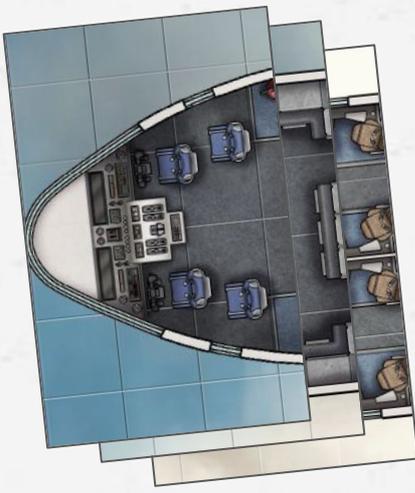
## 4 ID CARDS



## 1 TOKEN CARRITO COMIDA



## LOSETAS



## #02 UN PÁJARO!? UN AVIÓN?! NO, UN AVIÓN ZOMBI!!

Cuando me encontré con este mapa de avión de este increíble creador, supe que tenía que crear una misión de Zombicide basada en él. ¿Qué hay más genial que luchar contra zombies a miles de metros de altura, en una claustrofóbica caja metálica de la muerte, a través de las nubes a velocidades vertiginosas?

Quiero dejar claro que parte del contenido utilizado no es de mi autoría. Está disponible de forma gratuita en internet y no poseo los derechos. Todo lo aquí incluido se usa con fines de entretenimiento y sin ánimo de lucro. Si encuentras este documento ligado a algún pago, ten por seguro que no tiene nada que ver conmigo. Solo soy un fan que quiso crear algo divertido usando elementos que cualquiera puede descargar de forma libre. Y he obtenido permiso siempre que he podido.

Espero que disfrutes jugando esta campaña, o parte de ella. ¡Que lo pases en grande!

## #03 LA HISTORIA

Todo empezó con gente corriente en un vuelo cualquiera. Por diversos motivos, todos decidieron tomar este avión, y todos se arrepintieron. Una cepa de un virus letal se ha colado dentro. Durante las largas horas de vuelo, fue matando silenciosamente a la mayoría de los viajeros. Poco a poco, los muertos se transforman en zombies hambrientos, sedientos de la sangre de los supervivientes!

Comenzamos nuestra primera misión en el momento en que los primeros zombies se levantan y empiezan a buscar su primera comida.



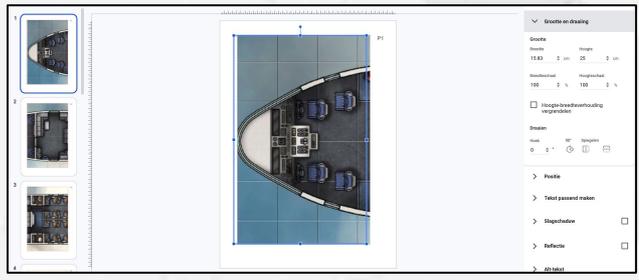
## #04 PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Esta campaña utiliza material personalizado adaptado a la temática del avión. Para las misiones, necesitarás imprimir el mapa y las fichas.

### IMPRIME LAS SIGUIENTES LOSETAS

<https://www.patreon.com/posts/passenger-plane-109709040>

Con una impresora A4, puedes imprimir las losetas con una altura de "15,8" y un ancho de "25". Consulta la imagen para hacerlo con Google Presentaciones:



Debido a restricciones del artista, no puedo compartir el documento de las losetas.

El documento "Plane mission - Printables" complementa esta campaña e incluye los supervivientes personalizados y todas las fichas necesarias. Deberías imprimirlo antes de jugar, y preferiblemente, plastificarlo.

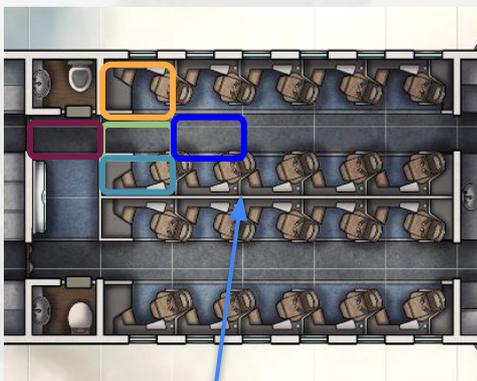


# #05 ZONA VS. MOVIMIENTO POR CASILLAS

Las losetas normales de Zombicide están formadas por grandes habitaciones o zonas. Sin embargo, estas losetas (como la mayoría de los mapas usados en juegos de rol de mesa) están divididas en cuadrículas. Los mapas con zonas de Zombicide están pensados para albergar a varios actores en la misma zona al mismo tiempo. Pero en estas losetas de avión, las casillas encajan mejor. ¡Los pasillos y los asientos del avión no son lo bastante amplios como para que quepan dos personas! Este ejemplo muestra las losetas normales y sus zonas:



El mapa del avión está compuesto por casillas como estas:

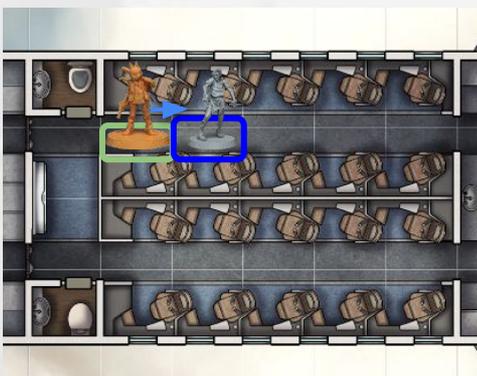


Los asientos del centro están separados por una pared: no se pueden cruzar ni hay línea de visión a través de ellos.

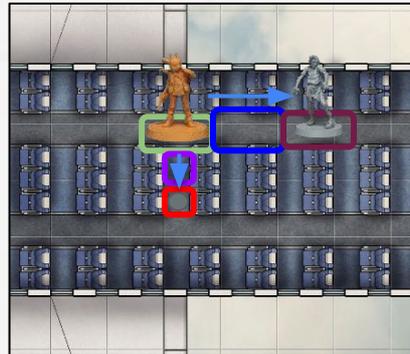
Para jugar con losetas basadas en casillas (en lugar de zonas como en las losetas estándar de Zombicide), puedes usar el siguiente ajuste de rango:

- Rango de casilla 0 y 1: alcance de objeto 0
- Rango de casilla 2: alcance de objeto 1
- Rango de casilla 3: alcance de objeto 2
- Y así sucesivamente...

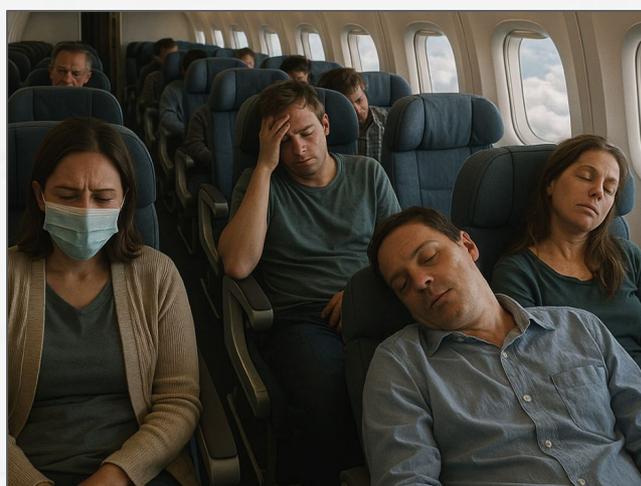
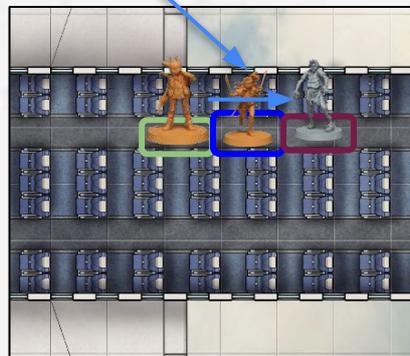
En el siguiente ejemplo, el Superviviente puede realizar un ataque cuerpo a cuerpo contra el enemigo cercano.



En el siguiente ejemplo, el Superviviente puede realizar un ataque a distancia de alcance 1. Esto también es válido a través de los pasillos entre los asientos, siempre que no haya una pared entre ellos.



El fuego amigo siempre se aplica en la casilla anterior a la que el Superviviente intenta alcanzar. Por ejemplo, en el siguiente caso, el Superviviente realiza un ataque a distancia a alcance 1. Pero si falla el ataque, su compañero en la casilla intermedia recibirá el daño debido al fuego amigo.



## #06 REGLAS DE CAMPAÑA

Este conjunto de reglas está basado en un escenario dentro de un avión. Por ejemplo, no sería apropiado permitir que los Supervivientes comiencen con armas especiales. Este capítulo enumera algunas reglas comunes que se aplican a todas las misiones dentro de losetas de avión:

- Retira las cartas de Molotov del mazo de Equipo. También retira las cartas de Abominación del mazo de Aparición y no uses el mazo de Abominaciones. En esta campaña se juega con solo cuatro jugadores y la búsqueda está algo limitada debido a las losetas del avión. Además, no es realista tener enormes abominaciones o cócteles molotov a bordo de un avión.
- No se permite el uso de habilidades azules "Empieza con...".
- No equipes a los Supervivientes con los objetos iniciales normales. Usa en su lugar los objetos iniciales específicos del avión.
- Si el mapa completo no cabe en tu mesa, puedes "deslizar" las losetas: retira la más lejana y coloca la siguiente cuando un Superviviente se acerque al final de la última loseta. Todos los zombis en la loseta que va a retirarse se trasladan al final de la loseta que permanece. No se eliminan.
- Por supuesto, no es realista encontrar armas de fuego en un avión normal, y su uso causaría estragos. Pero no quería limitar demasiado la diversión del juego, así que yo las permito en mis partidas. Si lo prefieres, siéntete libre de retirar cualquier arma u objeto que creas que no encaja con esta ambientación.



## #07 REGLAS DEL AVIÓN

Este capítulo detalla algunas reglas específicas para las losetas del avión:

- Solo se permite un actor por casilla. Las casillas son demasiado pequeñas para albergar a múltiples actores a la vez. Por ello, las casillas adyacentes cuentan como alcance 0 a efectos de juego. Todos los actores pueden interactuar con cualquier otro en una casilla contigua.
- El fuego amigo se extiende a la casilla adyacente al Superviviente que realiza el ataque.
- Los Supervivientes pueden atravesar casillas ocupadas por otros Supervivientes, pero no pueden terminar su movimiento en la misma casilla. Los zombis siguen bloqueando el movimiento como en las reglas estándar.
- Los Supervivientes pueden intercambiar posiciones gastando 1 acción.
- La habilidad "Escurridizo" funciona de forma distinta: el Superviviente puede usar una acción de movimiento por turno para saltar detrás de un zombi adyacente que esté directamente frente a él. La casilla detrás del zombi debe estar libre.
- Una casilla no puede albergar más de 1 zombi. Los zombis adicionales aparecerán y esperarán en las casillas detrás del primero.
- Orden de ocupación de casillas por zombis: Corredores, Caminantes y Brutos. Una vez ocupada una casilla, el orden de entrada se mantiene.
- Si aparecen varios zombis y no hay espacio, los adicionales esperarán en la casilla de aparición hasta que haya una ruta abierta hacia los Supervivientes.
- Si hay zombis esperando en la casilla de aparición, esa zona se omite en la fase de aparición de ese turno. Una casilla sólo puede albergar un número limitado de actores. Como esta campaña es para cuatro jugadores, se recomienda no saturar el tablero. Si deseas aumentar la dificultad, ignora esta restricción y sigue haciendo aparecer zombis.
- El Carrito de Comida puede tomarse con 1 acción. Si un Superviviente lo sostiene frente a sí, los zombis no pueden alcanzarlo. Se mantiene la línea de visión. Como máximo, dos zombis se alinearán detrás del que bloquea; los demás intentarán buscar una ruta alternativa. Mientras lo sostiene, el Superviviente solo puede hacer ataques a distancia de alcance 1 o más. Los que estén detrás de él pueden disparar a alcance 2 o más. Solo se puede empujar el carrito si la siguiente casilla está vacía. Los zombis bloqueados buscarán otros objetivos en su línea de visión.
- La rampa de evacuación puede usarse con una acción. El Superviviente termina en la zona situada bajo la rampa.
- Para subir al avión por la rampa, un Superviviente necesita gastar 3 acciones. Los zombis no pueden subir por la rampa. Si otro Superviviente quiere ayudar, debe estar adyacente y gastar acciones para colaborar. Las 3 acciones pueden dividirse entre varios Supervivientes. Por ejemplo, uno gasta una acción y otro gasta dos: el Superviviente logra subir.
- El Superviviente que esté en la abertura del avión, arriba de la rampa, puede realizar ataques a distancia (alcance 1+) hacia la zona inferior.



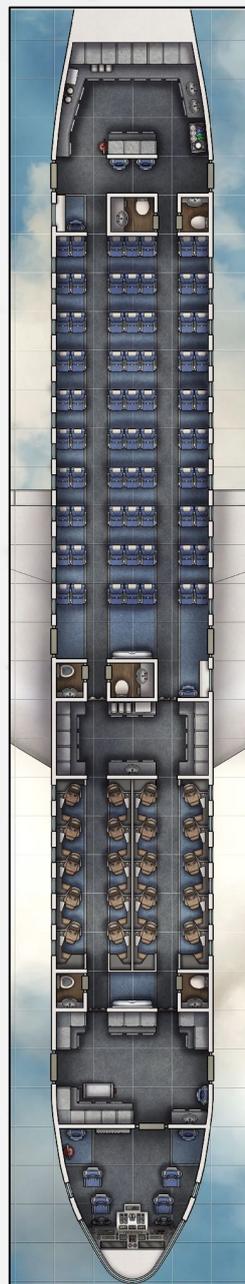
# #08 MISIONES

Las siguientes misiones darán inicio a nuestra historia a bordo del avión. Usaremos las losetas creadas a partir del avión de TC Modern. Se reutilizarán en la mayoría de las misiones.

Dado que el escenario es un avión, debemos aceptar cierta flexibilidad temática. Después de todo, ¿cómo van a luchar nuestros Supervivientes contra la horda zombi si no pueden buscar mejores armas? Asumiremos que algunas personas llevaban armas a bordo en caso de un posible ataque terrorista.

Puedes elegir Supervivientes personalizados (sin habilidades "Empieza con...") o los específicos del avión: azafatas, auxiliar de vuelo y piloto. Más adelante, se encontrará otro piloto, pero puedes usarlo desde el inicio si lo deseas: simplemente asumimos que otro piloto viajaba de regreso a casa.

En misiones posteriores, se usará una combinación de las losetas del avión y las del juego base de 2ª Edición, para simular que el avión ha aterrizado. Solo coloca las losetas del avión encima de las del juego base, asegurándote que la parte de la calle permanezca visible.



# PL1 - Supervivencia on las alturas!

Media / 4 Supervivientes / 60 minutos

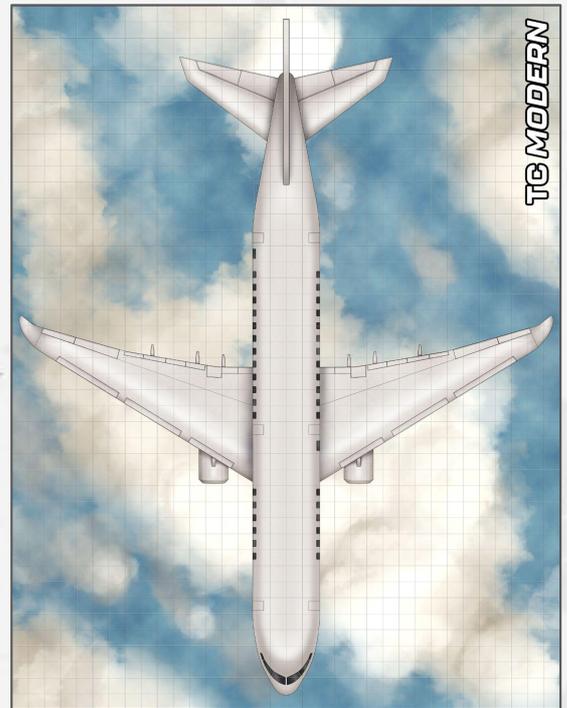
Llevo horas en este vuelo. Estamos en algún punto sobre el océano Atlántico, muy por encima de las nubes. Todo iba bien... hasta que alguien empezó a gemir con fuerza en la parte delantera del avión, como si estuviera sufriendo. Molesto, miro a mi alrededor... y veo que varias personas no se ven nada bien. ¿Habrá sido la comida?

¡Oh no! ¡Ahora la gente grita y corre por todas partes! Definitivamente, algo va mal. ¿Qué...? ¡Están comiéndose unos a otro! ¿Caníbales? No... ¡parece que están muertos! ¡Zombis!

Cruzo miradas con varios pasajeros. Todos están tan confundidos como yo. Pero, como si fuésemos viejos conocidos, asentimos... y nos unimos como un equipo. Tenemos que encontrar armas y llegar a la cabina. ¡El piloto sabrá qué hacer!

Es un avión. Aquí no hay armas para defendernos. Pero espera... ¡hay una trampilla al compartimento de equipaje en la parte trasera! ¡Vamos a revisar! Y quién sabe qué puede haber en todos los compartimentos del avión...

“Vete de vacaciones”, dijeron. “Será divertido”, dijeron...



Material necesario: <https://www.patreon.com/posts/passenger-plane-109709040>

## OBJETIVOS

- **Ármate.** Recoge el arma épica.
- **Limpia el avión de zombis.** Debes eliminar todos los zombis del avión.
- **Llega a la cabina.** Cuando el avión esté libre de zombis, todos los Supervivientes deben forzar la puerta de la cabina y entrar para ganar la misión.

## REGLAS ESPECIALES

### Preparación.

- Coloca zombis en las ubicaciones indicadas.
- Los Supervivientes se reparten aleatoriamente entre las zonas naranjas.
- Las zonas de aparición comienzan en el centro del avión, pero se trasladan a la zona más a la izquierda de las losetas visibles cuando los Supervivientes alcanzan la casilla adyacente.
- Cuando los Supervivientes llegan a la puerta de la cabina, las zonas de aparición desaparecen.



Cartografía del avión por Tom Cartos <https://www.tomcartos.com/>

## PL2 - Control o Desastrol

Medio / 4 Supervivientes / 60 minutos

*Forzamos la entrada de la cabina, y de no haberlo hecho, probablemente nos habríamos estrellados. El copiloto estaba a punto de convertir al piloto en su almuerzo...*

*¡Tenemos que ayudar al piloto! Es el único que puede llevarnos con vida a la ciudad más cercana. Asumimos que en tierra firme todo sigue bajo control y que el desastre a bordo del avión es una situación aislada.*

*Ahora oímos gruñidos y alboroto viniendo desde el fondo del avión. Una rápida mirada nos lo confirma: todos los cadáveres han comenzado a levantarse... y caminan hacia nosotros con hambre en los ojos muertos y fríos.*

*El piloto está aterrizando el avión. ¡Debemos despejar el avión y prepararnos para salir por la parte trasera!*



Material necesario: <https://www.patreon.com/posts/passenger-plane-109709040>

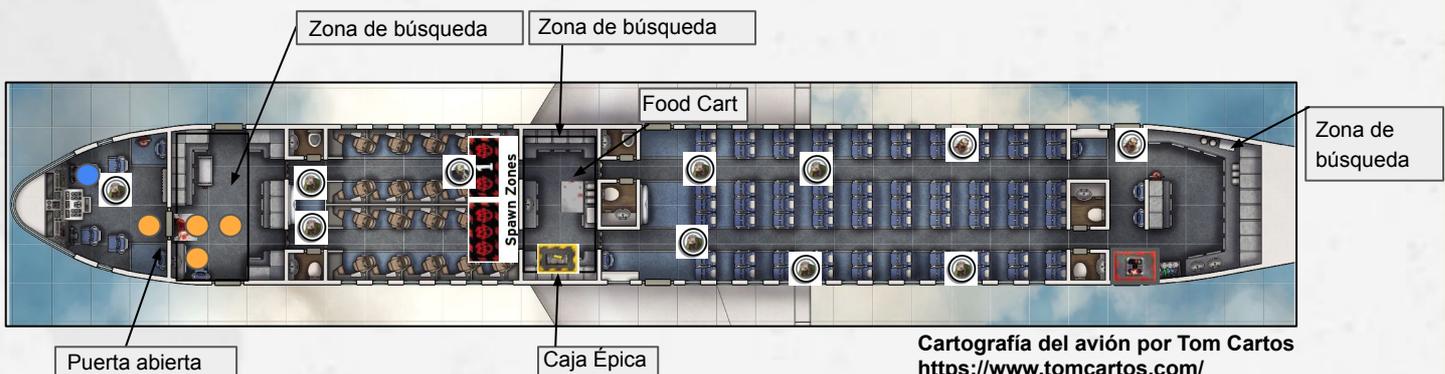
### OBJETIVOS

- Rescata al piloto. Elimina al zombi copiloto.
- Limpia el avión de zombis. Elimina todos los zombis del avión.
- Abre la salida de emergencia. Recoge el objetivo rojo para abrir la salida de emergencia y desplegar la rampa de evacuación.

### REGLAS ESPECIALES

#### Preparación.

- Coloca zombis en las ubicaciones indicadas cuando las losetas se hagan visibles.
- Los Supervivientes se reparten aleatoriamente entre las zonas naranjas.
- Las zonas de aparición comienzan en el centro del avión, pero se trasladan a la zona más a la derecha de las losetas visibles cuando los Supervivientes alcancen la casilla adyacente.
- Cuando los Supervivientes lleguen al extremo final del avión, las zonas de aparición desaparecen.



Cartografía del avión por Tom Cartos <https://www.tomcartos.com/>

## PL3 - Aterrizaje conseguido... Ahora que?!

Medio / 4 Supervivientes / 50 minutos

*El piloto logró aterrizar el avión en un pueblo desierto. El avión está dañado: las alas chocaron contra un edificio cercano. El piloto está más afectado de lo que pensábamos...y no tenemos combustible para despegar.*

*Desde las ventanillas, vemos las calles vacías... pero llenas de zombis. Parece que esta epidemia no se limita a nuestro avión. Necesitamos investigar la situación en tierra y, tal vez, usar el avión como base segura de retirada.*



Material necesario: **Avión:**  
<https://www.patreon.com/posts/passenger-plane-109709040>  
 SE: 1V, 2V, 3R, 4R, 5R, 6R

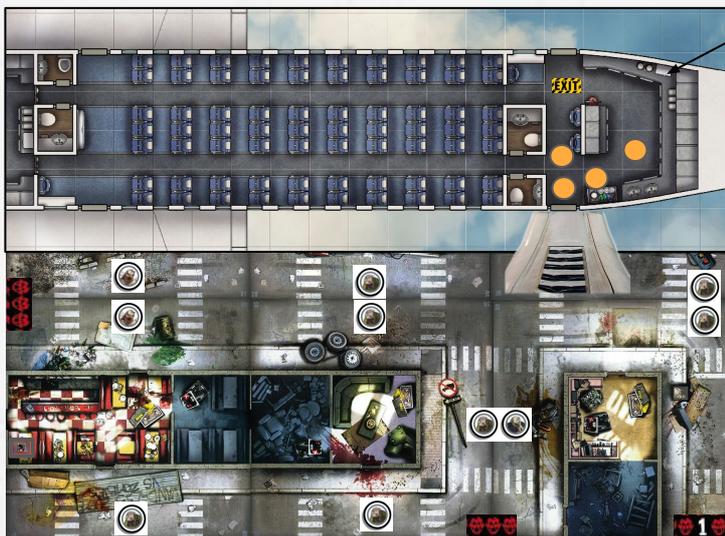
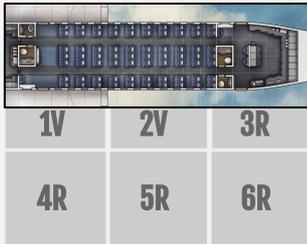
### OBJETIVOS

- Sal del avión.
- Investiga la situación. Recoge todos los objetivos.
- Regresa al avión y evalúa la situación. Cuando se hayan recogido todos los objetivos, todos los Supervivientes deben volver al avión para terminar la misión.

### REGLAS ESPECIALES

#### Preparación

- Coloca zombis en las ubicaciones indicadas.
- Los Supervivientes se reparten aleatoriamente entre las zonas naranjas.



Zona de búsqueda

	
<b>Punto de Salida</b>	<b>Zonas de Aparición</b>
<b>3x</b> 	<b>4x</b> 
<b>Cajas de Armas Épicas</b>	<b>Objetivos</b>

# PL4 - Ruta de escape alternativa!

Media / 4 Supervivientes / 50 minutos

**Los zombis saben que estamos aquí. De hecho, llevan un rato acumulándose en la rampa de evacuación. Nuestra salida está bloqueada...**

**Oímos tropiezos y gruñidos. ¡Se acercan! ¡Oh no! Están amontonándose unos sobre otros y se aproximan a la abertura del avión!**

**El piloto nos sugiere que vayamos a la cabina. Hay una escotilla de salida para el piloto. Los zombis están concentrados en la entrada de la rampa, así que deberíamos poder salir a salvo por la cabina.**

**¡Han llegado a la entrada! ¡Rápido! ¡A la cabina!**

Material necesario: <https://www.patreon.com/posts/passenger-plane-109709040>

## OBJETIVOS

- **Llega a la cabina.** Todos los Supervivientes deben alcanzar la cabina.
- **Abre la escotilla de emergencia.** La escotilla está atascada. Cualquier Superviviente puede gastar una acción para intentar abrirla. Tras gastar 20 acciones consecutivas, la escotilla se abre.
- **Sal del avión.** El Superviviente puede gastar una acción para salir del avión por la escotilla, pero no puede haber ningún zombi en las casillas adyacentes.

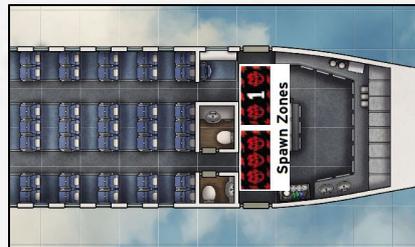


<b>Punto de Salida</b>	<b>Zonas de Aparición</b>
<b>1x Objetivos</b>	<b>1x Cajas de Armas Épicas</b>

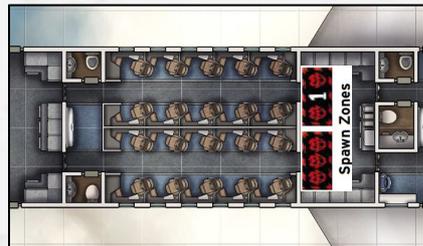
## REGLAS ESPECIALES

### Preparación.

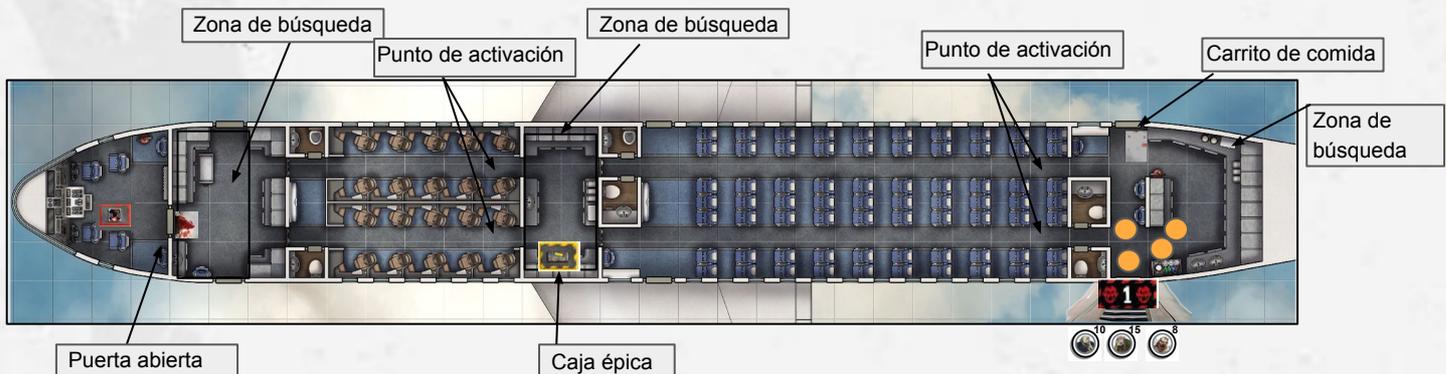
- Los Supervivientes se reparten aleatoriamente entre las zonas naranjas.
- Coloca 15 Caminantes, 8 Corredores y 10 Brutos en la rampa. Estos zombis están atascados y no se moverán. Generan activaciones extra si te quedas sin miniaturas.
- Todos los zombis están enfurecidos y se mueven 1 casilla adicional en cada fase zombi. Los más cercanos se mueven primero, dejando espacio para los siguientes. Un Caminante puede moverse 2 veces, o moverse 1 vez y atacar (pero no atacar 2 veces). Un Corredor puede moverse 1 vez y atacar 2 veces, moverse 2 veces y atacar 1, o moverse 3 veces.
- La zona de aparición comienza en la entrada del avión, pero en cuanto un Superviviente alcanza uno de los dos puntos de activación, la zona de aparición se traslada a la nueva ubicación indicada abajo.



- Cuando cualquier Superviviente cruce el siguiente punto de activación, las zonas de aparición se trasladan nuevamente a la nueva ubicación.



- El objetivo rojo representa la escotilla de la cabina. Se abre después de gastar 20 acciones consecutivas, en cualquier combinación entre los Supervivientes. Puedes usar cuatro dados para llevar la cuenta: colócalos todos en "1" y súbelos uno a uno con cada acción. Cuando los cuatro estén en "6", la escotilla se abre. El objetivo rojo puede activarse desde cualquiera de las casillas adyacentes a la escotilla. No puede haber zombis en la cabina mientras se abre la escotilla.



Cartografía del avión por Tom Cartos <https://www.tomcartos.com/>

ZOMBICIDE 2<sup>ND</sup> EDITION

# PL5 - Escapar a un lugar seguro!

Medio / 4 Supervivientes / 60 minutos

*El avión fue sobrepasado por los zombis. Tuvimos que huir. Pero... ¿y ahora qué? Estamos justo debajo de la cabina, escuchando a los zombis correr hacia la escotilla. ¡Y los que estaban cerca de la rampa también nos han oído! ¡Están viniendo!*

*Estamos en una ciudad. Debería haber suficientes edificios donde podamos atrincherarnos con seguridad ¡Solo tenemos que llegar hasta ellos!*

Material necesario: Avión:  
<https://www.patreon.com/posts/passenger-plane-109709040>  
 SE: 1R, 3V, 4V, 6R, 8V, 9R

## OBJETIVOS

- **Investiga.** busca suministros y un lugar seguro. Recoge todos los objetivos.
- **Encuentra y fortifica una ubicación segura.** cuando se hayan recogido todos los objetivos, ve en la salida para completar con éxito la misión.

## REGLAS ESPECIALES

- **Preparación.**
  - Coloca zombis en las ubicaciones indicadas.
  - Los Supervivientes se reparten aleatoriamente entre las zonas naranjas.



1R	P1 8V	4V
6R	9R	3V



Punto de Salida	Salida	Zonas de aparición
5x	5x	
Cajas de Armas Épicas	Objetivos	Puerta Abierta

# #09 FINAL

*Los Supervivientes han encontrado un lugar seguro, con suministros suficientes para sobrevivir los primeros días.*

*No fue un incidente aislado en su avión. No... el mundo se ha ido al garete. Los zombis lo están conquistando.*

*Puede que el mundo haya caído. Puede que los humanos hayan sido reemplazados por muertos vivientes. Pero aún queda vida en estos Supervivientes. ¡Todavía hay tiempo para un Zombicide!*

Has completado esta breve campaña! ¡Enhorabuena! Ahora puedes decidir continuar con estos Supervivientes y avanzar por otras misiones de Zombicide Segunda Edición. Puedes empezar por las misiones de la caja básica, o continuar con las campañas oficiales.

También puedes sumergirte en las misiones personalizadas. La mayoría están recopiladas en el siguiente documento: <https://zombicedefans.com/zombicide-second-edition-collection-of-many-custom-missions/>

O, si prefieres, puedes crear tus propias misiones con ayuda de esta guía: <https://zombicedefans.com/second-edition-random-missions-creation-rules/>



## CREDITS

### TOM CARTOS:

Quiero dar las gracias a TOM por el mapa del avión. ¡Se ve increíble y ofrece una gran oportunidad para jugar Zombicide en un entorno diferente!

<https://www.tomcartos.com/>

<https://www.patreon.com/posts/passenger-plane-109709040>

### SUPERVIVENCIA EN LAS ALTURA!

Randy Vriens

<https://zombicedefans.com/survival-up-high-2/>

Traducción: Ivang

ChatGPT

Gracias por generar algunas de las imágenes.