

# REFUGIO DE INVIERNO



Hace ya tiempo que vuestro grupo ha oído hablar de un lugar perfecto para pasar el invierno. Una Antigua Iglesia con muros de piedra y grandes subterráneos con túneles que comunican con las afueras del pueblo y dan acceso al río cercano evitando las nieves.

Fue hace pocos días cuando supisteis que los mapas para localizar la iglesia así como los planos de su interior y túneles se encontraban en la comisaría de Forrest Town Green, en el centro de la ciudad rodeada por el río.

Habéis llegado a las afueras de Forrest Town Green y ya falta poco para cumplir vuestro objetivo. Ahora queda lo más difícil adentrarse en la ciudad a por los mapas y limpiar la iglesia antes de que lo hagan otros.


Una vez eliminados los zombis que en su día la infestaron podréis restaurar las defensas del edificio y pasar tranquilos el invierno y, quién sabe, quizás tengáis suerte y este sea vuestro último refugio.

## OBJETIVO DE LA MISIÓN

Hay que registrar la Comisaría antes de ir a limpiar la Iglesia. Una vez el grupo registra la Comisaría coloca una ficha de registrado en la Comisaría y en la Iglesia.

**HORDA FINAL:** Al llegar a la Iglesia, el grupo debe eliminar a 20 Zombis (20 dados negros). El primer grupo en conseguirlo ganará la partida.

## PREPARACIÓN

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

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

Se elige el jugador Inicial.

La Misión transcurrirá durante 8 rondas (cartas de Estación) a 1, 2 y 4 jugadores o a 9 Rondas si es a 3 jugadores. 2 de Primavera, 2 de Verano, 2 de Otoño y 2 o 3 de Invierno.

Montar el mapa del siguiente modo.



**LOCALIZACIÓN ESPECIAL:** Para esta Misión, las cuatro casillas marcadas en rojo de la **Iglesia** cuentan como Localización, por lo que los cuatro grupos podrían estar en la Iglesia al mismo tiempo.



## REGLAS ESPECIALES

Las cartas de Misión y de Habilidad no se utilizan en este escenario.



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

La carta "Aquí no hay nada" no tiene efecto en la comisaría.

La carta "Pistola de señales" no tiene efecto para limpiar la Iglesia.

Muerte del último Personaje del Grupo: Igual que en el Juego original. Ver Pág. 16 del reglamento.

**HELADAS:** Durante las Rondas de Invierno los ríos se hielan y se pueden cruzar. Los Botes no tienen efecto.

**SOBRECARGADOS:** los grupos se pueden sobrecargar pagando 3 Puntos de Experiencia (Px) para cargar un objeto más de la cuenta a uno de sus Personajes.

Se puede sobrecargar tantos personajes como se tenga en el grupo pagando 3 PX cada vez.

Mientras algún Pj del grupo este sobrecargado, la mano de cartas de Acción se reduce a 5.

**NOTA:** Intercambiar los objetos de un Personaje sobrecargado a otro no cuesta ningún Px, pero los Px gastados anteriormente no se recuperan.

**Ej. 1** Sobrecargamos un grupo de 2 Pjs. con 5 objetos (3+2). Después encontramos un 3er Pj y le damos uno de estos objetos por lo que el grupo deja de estar sobrecargado y en la siguiente Ronda recibirá hasta 6 cartas de Acción.

**Ej. 2** Sobrecargamos un grupo de 2 Pjs. con 5 objetos (3+2). Después encontramos un 3er Pj, pero no le damos ninguno de los objetos del personaje sobrecargado por lo que el grupo sigue estando sobrecargado. En la siguiente Ronda recibirá hasta 5 cartas de Acción.

## HORDA FINAL

Al llegar a la Iglesia, el grupo debe eliminar a 20 Zombis (20 dados negros). El primer grupo en conseguirlo ganará la partida.

Las reglas de combate son las mismas que en el Juego original (Ver pág. 13 del reglamento), pero los Jugadores **NO** pueden añadir zombis a la Horda Final.

En este combate final **NO** se aplica **Ruido**.