



# ZOMBICIDE

## WHITE DEATH



**REGLAS Y AVENTURAS**



# CAPÍTULOS

<b>CONTENIDO</b>	<b>3</b>
<b>UN SOL OSCURO EN EL HORIZONTE</b>	<b>5</b>
<b>PREPARACIÓN</b>	<b>6</b>
<b>RESUMEN DEL JUEGO</b>	<b>9</b>
<b>FASE DE LOS JUGADORES</b>	<b>9</b>
<b>FASE DE LOS ZOMBIS</b>	<b>9</b>
<b>FASE FINAL</b>	<b>9</b>
<b>VICTORIA Y DERROTA</b>	<b>9</b>
<b>LOS FUNDAMENTOS</b>	<b>10</b>
<b>DEFINICIONES ÚTILES</b>	<b>10</b>
<b>LÍNEA DE VISIÓN</b>	<b>11</b>
<b>MOVIMIENTO</b>	<b>12</b>
<b>LECTURA DE UNA CARTA DE EQUIPO</b>	<b>12</b>
<b>ARMAS Y HECHIZOS DE COMBATE</b>	<b>12</b>
<b>EQUIPO QUE MATA ZOMBIS Y HACE RUIDO</b>	<b>13</b>
<b>CARACTERÍSTICAS DE COMBATE</b>	<b>14</b>
<b>RUIDO</b>	<b>15</b>
<b>ADRENALINA, NIVEL DE PELIGRO Y HABILIDADES</b>	<b>16</b>
<b>INVENTARIO</b>	<b>17</b>
<b>MANOS</b>	<b>17</b>
<b>CUERPO</b>	<b>17</b>
<b>MOCHILA</b>	<b>17</b>
<b>LOS ZOMBIS</b>	<b>18</b>
<b>CAMINANTE</b>	<b>18</b>
<b>BRUTO</b>	<b>18</b>
<b>CORREDOR</b>	<b>18</b>
<b>ABOMINACIÓN KAN</b>	<b>18</b>
<b>NIGROMANTE PROFANADOR</b>	<b>19</b>
<b>LA ALMENARA</b>	<b>20</b>
<b>ZONAS DE CORRUPCIÓN</b>	<b>20</b>
<b>FASE DE LOS JUGADORES</b>	<b>21</b>
<b>MOVIMIENTO</b>	<b>21</b>
<b>BUSCAR</b>	<b>21</b>
<b>REORGANIZAR INVENTARIO</b>	<b>21</b>
<b>E INTERCAMBIAR OBJETOS</b>	<b>21</b>
<b>ACCIONES DE COMBATE</b>	<b>22</b>
<b>ACCIÓN DE COMBATE CUERPO A CUERPO</b>	<b>22</b>
<b>ACCIONES DE COMBATE A DISTANCIA Y MAGIA</b>	<b>22</b>
<b>ACCIONES DE ENCANTAMIENTO</b>	<b>23</b>
<b>COGER O ACTIVAR UN OBJETIVO</b>	<b>23</b>
<b>ACCIONES DE LOS GUARDIAS</b>	<b>23</b>
<b>ACCIÓN DE GUARDIA: MOVIMIENTO</b>	<b>23</b>
<b>ACCIÓN DE GUARDIA: COMBATE CUERPO A CUERPO</b>	<b>23</b>
<b>ACCIÓN DE GUARDIA: COMBATE A DISTANCIA</b>	<b>24</b>
<b>ACCIÓN DE GUARDIA: MOVER/VOLCAR UN CALDERO</b>	<b>24</b>
<b>HABILIDADES DE GUARDIAS</b>	<b>24</b>
<b>ACCIONES CON LOS CALDEROS</b>	<b>24</b>
<b>MOVER UN CALDERO</b>	<b>24</b>
<b>VOLCAR UN CALDERO</b>	<b>25</b>
<b>HACER RUIDO</b>	<b>25</b>
<b>NO HACER NADA</b>	<b>25</b>

<b>FASE DE LOS ZOMBIS</b>	<b>25</b>
<b>PASO 1 - ACTIVACIÓN</b>	<b>25</b>
<b>ATAQUE</b>	<b>25</b>
<b>MOVIMIENTO</b>	<b>27</b>
<b>ZOMBIS Y ALMENAS</b>	<b>28</b>
<b>PASO 2 - APARICIÓN</b>	<b>28</b>
<b>CARTA DE ACTIVACIÓN ADICIONAL</b>	<b>29</b>
<b>CARTA DE ASEDIO ZOMBI</b>	<b>29</b>
<b>QUEDARSE SIN MINIATURAS</b>	<b>29</b>
<b>COMBATE</b>	<b>30</b>
<b>COMBATE CUERPO A CUERPO</b>	<b>31</b>
<b>ARMAS DE ASTA</b>	<b>31</b>
<b>COMBATE A DISTANCIA</b>	<b>31</b>
<b>ORDEN DE PRIORIDAD DE BLANCOS</b>	<b>32</b>
<b>FUEGO AMIGO</b>	<b>32</b>
<b>CONGELACIÓN</b>	<b>33</b>
<b>LUGARES ESPECIALES</b>	<b>34</b>
<b>ALMENAS</b>	<b>34</b>
<b>ESCALAS DE CUERDA</b>	<b>35</b>
<b>ZONAS DE RUINAS</b>	<b>35</b>
<b>RASGOS DEL EQUIPO</b>	<b>36</b>
<b>ARMADURA</b>	<b>36</b>
<b>DAGA Y DESCARGA DE ENERGÍA</b>	<b>36</b>
<b>PUEDE UTILIZARSE DESDE LA MOCHILA</b>	<b>36</b>
<b>ARMA DE ASTA</b>	<b>36</b>
<b>RECARGA</b>	<b>36</b>
<b>SHASHKA</b>	<b>37</b>
<b>ANTORCHA + BILIS DE DRAGÓN = FUEGO DE DRAGÓN</b>	<b>37</b>
<b>HABILIDAD DE EQUIPO</b>	<b>37</b>
<b>MODOS DE JUEGO ADICIONALES</b>	<b>38</b>
<b>JUGAR CON VARIAS ABOMINACIONES</b>	<b>38</b>
<b>CREAR UN MAZO DE ABOMINACIONES</b>	<b>38</b>
<b>FESTIVAL DE ABOMINACIONES</b>	<b>38</b>
<b>JUGAR CON VARIOS NIGROMANTES</b>	<b>38</b>
<b>MODO DE JUEGO ULTRARROJO</b>	<b>38</b>
<b>JUGAR CON MÁS DE 6 SUPERVIVIENTES</b>	<b>39</b>
<b>CARTAS DE HABILIDAD DE GUARDIA</b>	<b>39</b>
<b>AVENTURAS</b>	<b>40</b>
<b>INTRODUCCIÓN: PREPARATIVOS PARA LA BATALLA</b>	<b>40</b>
<b>AVENTURA 1: ¡DAD LA VOZ DE ALARMA!</b>	<b>41</b>
<b>AVENTURA 2: LOS ÚLTIMOS TOMOS</b>	<b>42</b>
<b>AVENTURA 3: EL LEGADO DE LA LEGIÓN</b>	<b>43</b>
<b>AVENTURA 4: TIERRA QUEMADA</b>	<b>44</b>
<b>AVENTURA 5: LA EMPERATRIZ DE LAS ESPINAS</b>	<b>45</b>
<b>AVENTURA 6: UNA MURALLA DEMASIADO LEJANA</b>	<b>46</b>
<b>AVENTURA 7: INSIGNIAS IMPERIALES</b>	<b>47</b>
<b>AVENTURA 8: LA MURALLA DE LOS HÉROES</b>	<b>48</b>
<b>AVENTURA 9: DEFENSORES DEL REINO</b>	<b>49</b>
<b>AVENTURA 10: UNA ÚLTIMA BATALLA</b>	<b>50</b>
<b>HABILIDADES</b>	<b>51</b>
<b>ÍNDICE ALFABÉTICO</b>	<b>55</b>
<b>RESUMEN DE LA RONDA DE JUEGO</b>	<b>56</b>



# CONTENIDO

## 6 MINIATURAS DE SUPERVIVIENTES CON TARIETAS DE IDENTIFICACIÓN



Jenia



Ogon



Yasuke



Lorna



Dragomir



Sarnaï



## 9 MÓDULOS DE TABLERO (DE DOBLE CARA)

## 65 MINIATURAS DE ZOMBIS



x5



x5



x5



x5



x5



x5



x5

35 Caminantes



1 Abominación kan



x7



x7



x7



x7



1 Nigromante profanador



x4



x4



x4

## 12 MINIATURAS DE GUARDIAS

## 6 PEANAS DE COLORES PARA LOS SUPERVIVIENTES



## 6 DADOS



## 6 PANELES DE CONTROL DE SUPERVIVIENTE



## 48 INDICADORES



# REGLAS - ZOMBICIDE

## 64 FICHAS

Almenara ..... x1



Caldero ..... x4



Salida/Bandera ..... x1



Primer jugador ..... x1



Congelación ..... x6



Escala de cuerda ..... x2



Ruido ..... x18



Objetivos ..... x11

- ♦ Rojo/azul ..... x1
- ♦ Rojo/verde ..... x1
- ♦ Rojo/rojo ..... x9



Aparición de zombis ..... x5

- ♦ Zona de aparición 1 (inicial) .x1
- ♦ Zona de aparición 2 ..... x1
- ♦ Zona de aparición 3 ..... x1
- ♦ Zona de aparición 4 ..... x1
- ♦ Zona de aparición de profanador ..... x1



Corrupción ..... x15



## 161 CARTAS

72 cartas de Equipo

- ♦ Arco corto (Equipo inicial)..... x 1
- ♦ Descarga de energía (Equipo inicial) ...x 1
- ♦ Lanza de armas (Equipo inicial)..... x 2
- ♦ Shashka (Equipo inicial)..... x 2
- ♦ ¡Aaahh, un Bruto! ..... x1
- ♦ ¡Aaahh, un Caminante! ..... x1
- ♦ ¡Aaahh, dos Caminantes! .... x1
- ♦ ¡Aaahh! ¡1 Corredor!..... x1
- ♦ Agua..... x2
- ♦ Alabarda..... x2
- ♦ Antorcha ..... x4
- ♦ Arco de cuerno ..... x2
- ♦ Arco de guerra ..... x2
- ♦ Armadura pesada ..... x2
- ♦ Ballesta triple ..... x2
- ♦ Ballesta ..... x2
- ♦ Bilis de dragón..... x4
- ♦ Bisarma..... x2
- ♦ Carne en salazón..... x2
- ♦ Curación ..... x1
- ♦ Daga ..... x2
- ♦ Desintegración ..... x2
- ♦ Escudo de combate ..... x2
- ♦ Espada..... x2
- ♦ Esprintar..... x1
- ♦ Hacha de doble filo ..... x2
- ♦ Katana..... x2
- ♦ Lanza ..... x2
- ♦ Mandoble ..... x2
- ♦ Manzanas..... x2
- ♦ Rayo de fuego ..... x2
- ♦ Relámpago ..... x2
- ♦ Repeler..... x1
- ♦ Salto ..... x1
- ♦ Tormenta de hielo ..... x2
- ♦ Alabarda de la Guardia Real x1
- ♦ Arco de hielo..... x1
- ♦ Ballesta de asalto ..... x1
- ♦ Bendición de Baba Yaga..... x1
- ♦ Espadas de derviche ..... x1
- ♦ Furia de Akáh el 47 ..... x1
- ♦ Mazo de Baba Yaga..... x1
- ♦ Partesana..... x1

- ♦ 1 carta de referencia (Acciones de los Guardias)
- ♦ 14 cartas de Habilidad de Guardia

9 cartas de Abominación



56 cartas de Zombi (#429 a #484)



9 cartas de Niigromante





## UN SOL OSCURO EN EL HORIZONTE

**I**nvernizado, la Puerta del Sol.

Durante siglos, este nombre ha estado envuelto en un halo de prestigio y riqueza. Según la leyenda, el sol se alzaba cada mañana desde esta ciudad para renovar la vida en un yermo helado. Generales y reyes consideraban Invernizado como la puerta a Oriente. En ella también confluían numerosas rutas de comercio que traían consigo un aumento en los ingresos, pero también en las actividades delictivas.

Y luego aparecieron los zombis.

La actual Invernizado es un campo de batalla, un símbolo de la guerra entre los vivos y los muertos. Aquí han sucumbido imperios y reinos enteros, y sus dirigentes con ellos. Los kanes, caudillos bárbaros de las tierras del interior, y el grueso de sus ejércitos son ahora muertos vivientes controlados por los terribles nigromantes profanadores. Estos monstruos asedian la ciudad para hacerse con sus riquezas y secretos. Si tienen éxito, un sol oscuro se elevará sobre el horizonte.

Los supervivientes de diversos ejércitos han unido sus fuerzas y se han congregado en Invernizado para formar una última línea de defensa contra los infectados. ¿Lucharás junto a ellos? Ha llegado la hora de dar la cara. Ha llegado la hora de mostrar valentía y entereza. ¡Ha llegado la hora del Zombicidio!

### ZOMBICIDIOS FANTÁSTICOS

La línea de productos de Zombicide permite a los jugadores matar zombis en distintas ambientaciones (fantasía, época moderna, ciencia ficción y otras), planteando entornos exclusivos con sus propios Supervivientes, zombis y demás características especiales.



*White Death* es una caja básica ambientada en un mundo de fantasía, igual que *Black Plague* y *Green Horde*. Las cajas básicas están diseñadas como introducción al juego y son productos independientes, pero totalmente compatibles con otras de la misma ambientación. ¡Puedes combinarlas a tu antojo!

*Zombicide: White Death* es un juego cooperativo en el que los jugadores se enfrentan a hordas de zombis manejadas por el propio juego. Cada jugador controla entre uno y seis Supervivientes en una ciudad de fantasía asediada por los zombis. Una vez seleccionada una aventura, la meta del juego es muy sencilla: ¡completar los objetivos de la aventura, sobrevivir y matar a tantos zombis como sea posible! Los muertos vivientes son lentos y predecibles, pero su número es muy superior. ¡Y cuidado con las abominaciones y los nigromantes! Los Supervivientes matan zombis con cualquier cosa de la que puedan echar mano.

Cuanto mejores sean sus armas, más cadáveres dejarán a su paso y más zombis aparecerán atraídos por la matanza. Los Supervivientes también pueden intercambiar equipo y discutir estrategias. Sólo mediante la cooperación podrán alcanzar la victoria. Luchar contra los zombis es divertido, y los Supervivientes tendrán mucho que hacer mientras exploran la asediada Invernizado: rescatar a otros Supervivientes, defender zonas estratégicas, neutralizar amenazas terribles y mucho más.



## PREPARACIÓN

En cada partida de *Zombicide* suelen participar 6 Supervivientes, repartidos entre los jugadores como se considere oportuno. Es recomendable que los jugadores noveles controlen un solo Superviviente para familiarizarse rápidamente con las reglas del juego. ¡Un jugador veterano puede controlar un equipo entero de seis Supervivientes y proteger la ciudad de Invernigrado sin ayuda!

1. Elige una aventura.
2. Coloca los módulos de tablero.
3. Coloca las Zonas de aparición, fichas y miniaturas que se indiquen en el plano de la aventura.

**ATENCIÓN:** Fíjate bien en las Zonas de aparición numeradas. Los zombis aparecerán en ellas siguiendo un orden ascendente.

4. Cada jugador elige entre 1 y 6 Supervivientes, y luego se sientan a la mesa en los sitios que prefieran. Como todos compiten contra el juego, forman un único equipo.

5. Los jugadores cogen un panel de control para cada uno de sus Supervivientes y colocan encima su tarjeta de identificación. Luego han de coger sus respectivas miniaturas y encajarlas sobre peanas de colores para distinguirlas cuando estén sobre el tablero. También deben coger los cinco indicadores de plástico del mismo color.
6. Aparta las siguientes cartas, que podrás identificar por su categoría y color. Baraja cada uno de estos mazos por separado y sitúalos boca abajo junto al tablero.

♦ **Equipo:** Los objetos y armas que encontrarán los Supervivientes durante la partida.



Esto es una carta de Equipo.

El color de la peana de Lorna coincide con el de los indicadores de su panel

Indicador en el «0» de la barra de Heridas

3 indicadores en reserva

Lorna tiene una Shashka como carta de Equipo inicial

Indicador en el «0» de la barra de Peligro (nivel azul)

Indicador en la habilidad azul

♦ **Zombis:** Los enemigos a los que se enfrentará el grupo durante la partida. ¡Cuanto más zombis eliminen los Supervivientes, más zombis aparecerán de todas las formas y tamaños!



Esto es una carta de Zombi.

♦ **Armas de Cámara secreta:** Estas armas espectaculares sólo se hallan en circunstancias muy específicas. Las Abominaciones y los Nigromantes las sueltan cuando son eliminados. ¡En las reglas especiales de algunas aventuras se indica también dónde pueden encontrarse!



Esto es un arma de Cámara secreta.



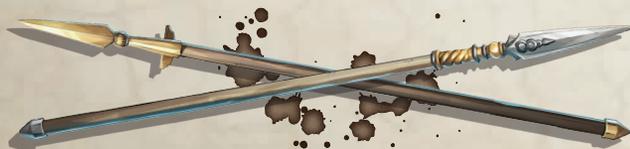
El tablero está listo para la aventura.  
¡Que empiece el zombicidio!

- ♦ Sitúa las cartas de la **Abominación kan** y el **Nigromante profanador** a la vista de todos los jugadores. Estas cartas sirven como referencia de sus capacidades de juego y no pertenecen a ningún jugador en concreto.



7. Las cartas de Equipo inicial se reparten entre los Supervivientes como los jugadores consideren oportuno. *White Death* es un juego cooperativo, así que debéis decidirlo en equipo. Cada Superviviente debe empezar la partida por lo menos con una carta. Si la habilidad inicial de un Superviviente indica que empieza con armas concretas, recibe esas cartas en este momento, independientemente del Equipo inicial que se acaba de distribuir.
8. Coloca las miniaturas de los Supervivientes elegidos en la Zona inicial que se indique en el mapa de la aventura.
9. Cada jugador se pone delante los paneles de control de sus Supervivientes. Debe asegurarse de que el regulador de la barra de Peligro marque la casilla «0» de la franja azul. A continuación inserta un indicador en el orificio del «0» de la barra de Heridas y otro más en el orificio adyacente a la primera habilidad de su tarjeta de identificación (la de color azul). Finalmente, introduce otros 3 indicadores en los orificios de reserva que hay en la parte superior del panel de control. Las cartas de Equipo inicial se pueden colocar en los espacios de Mano, Mochila o Cuerpo del panel de Superviviente, según corresponda (página 17).
 

**ATENCIÓN:** Los Supervivientes de *White Death* empiezan directamente con 2 habilidades de nivel azul. La segunda se utiliza con los Guardias, unos personajes especiales que no controla ningún jugador (página 23).
10. Determina quién será el primer jugador y dale la ficha de Primer jugador.



## DIFERENCIAS CON ANTERIORES EDICIONES

Los veteranos de *Zombicide* que vengáis de jugar a *Black Plague* y *Green Horde* os encontraréis con una serie de cambios que se han aplicado a ciertos términos de reglas y al procedimiento habitual para preparar una partida.

- ♦ Los módulos de tablero tienen impresos lugares específicos para las fichas de Objetivo.
- ♦ En *White Death* no se usan Puertas, así que no se resuelven apariciones de zombis en el interior de los edificios.
- ♦ Las Zonas de aparición presentan números que van del 1 al 4, para facilitar el paso de aparición de zombis (página 28). El Nigromante profanador aparece en su propia Zona de aparición de profanador (página 19).
- ♦ En *White Death* no se usan Zonas de aparición de distintos colores.
- ♦ Los jugadores ya no pierden la partida cuando haya 6 Zonas de aparición o más sobre el tablero.
- ♦ Los zombis siguen teniendo que usar líneas de visión y Ruido para escoger la Zona a la que se dirigen. Sin embargo, ahora darán prioridad a las rutas despejadas que les permitan alcanzar alguna víctima (página 27). De este modo se evita que los zombis se apelonon contra murallas ocupadas por varios Supervivientes e ignoren a uno que esté en la calle con ellos.
- ♦ En esta edición, los zombis ya no se separan en varios grupos cuando se mueven.
- ♦ Ahora los Brutos están por encima de los Caminantes en el orden de prioridad de blancos.
- ♦ Si se acaban las miniaturas de un tipo específico de zombi, ya no se resuelve una activación adicional con todos los zombis de ese tipo, sino que aparece una Abominación (si ya hay una sobre el tablero, es ella quien recibe una activación adicional).
- ♦ Las Abominaciones y los Nigromantes sueltan armas de Cámara secreta en la Zona que ocupan cuando son eliminadas (página 7).
- ♦ La Bilis de dragón y la Antorcha pueden arrojarse desde el inventario, con una misma acción, para crear Fuego de dragón con Alcance 1 y dentro de la línea de visión (página 37). La Bilis de dragón ya no se puede arrojar sola para crear un charco de Bilis de dragón.
- ♦ Las armas de combate a distancia carecen de tipo de Munición. En esta edición ya no hay cartas de Equipo de Montones de flechas ni Montones de virotes.
- ♦ Los puntos de Experiencia (PE) se han sustituido por puntos de Adrenalina (PA). Funcionan igual.
- ♦ Se ha sustituido el término «Zona inicial de los jugadores» por «Zona inicial de los Supervivientes». Funcionan igual.
- ♦ Ahora las habilidades «Rescate» y «Empujón» se pueden utilizar sin que exista una ruta despejada entre ambas Zonas.



## RESUMEN DEL JUEGO



**C**uando acudimos a *Invernizado* para unirnos a la resistencia contra los profanadores, esperaba encontrarme con una ciudad en llamas defendida por supervivientes heroicos liderando batallones enteros contra innumerables zombis. La realidad me ha curado de esta visión tan romántica. La mayor parte de *Invernizado* es ya un agujero infernal. Sus riquezas yacen diseminadas por el suelo, sin que nadie se moleste en recogerlas, puesto que ya han perdido su valor. Los batallones que imaginaba no son más que el remanente de un orgulloso ejército, soldados exhaustos que han pasado por mil penurias.

En una cosa sí que tenía razón: los innumerables zombis.

*White Death* se desarrolla a lo largo de una serie de rondas de juego, que se componen de las siguientes fases:

### ◆ FASE DE LOS JUGADORES

Empieza con su turno el jugador que tenga la ficha de Primer jugador, activando sus Supervivientes de uno en uno, en el orden que elija. Inicialmente, cada Superviviente puede realizar tres acciones por turno, aunque algunas habilidades permiten acciones adicionales conforme avanza la partida. Los Supervivientes usan sus acciones para matar zombis, moverse por el tablero y realizar otras tareas a fin de cumplir los diferentes objetivos de la aventura.

Una vez que un jugador ha activado todos sus Supervivientes, el jugador sentado a su izquierda empieza su turno, activando sus Supervivientes del mismo modo.

Cuando todos los jugadores han completado sus turnos, termina la fase de los jugadores.

En la página 21 se ofrece una explicación más detallada de la fase de los jugadores.

### ◆ FASE DE LOS ZOMBIS

Todos los zombis del tablero se activan y gastan una acción para atacar a un Superviviente que esté en su Zona o, si no tienen a quién atacar, moverse hacia los Supervivientes o hacia Zonas ruidosas.

Los zombis denominados Corredores tienen dos acciones, así que pueden atacar dos veces, atacar y moverse, moverse y atacar, o moverse dos veces.

Una vez que todos los zombis han realizado sus acciones, aparecen nuevos zombis en todas las Zonas de aparición activas del tablero.

En la página 25 se ofrece una explicación más detallada de la fase de los zombis.

### ◆ FASE FINAL

Se retiran del tablero todas las fichas de Ruido y Congelación, y el jugador que tiene la ficha de Primer jugador se la entrega al jugador sentado a su izquierda. Luego comienza una nueva ronda de juego.

### ◆ GANAR Y PERDER

Los jugadores ganan la partida inmediatamente cuando se completan todos los objetivos de la aventura.

Los jugadores pierden la partida cuando un Superviviente es eliminado, cuando ya no se pueden completar los objetivos de la aventura o cuando se cumple un requisito para la derrota especificado en la descripción de la aventura.

*White Death* es un juego cooperativo, así que todos los jugadores ganan o pierden como un mismo equipo.



# LOS FUNDAMENTOS

No tardamos en comprender lo esencial. La vida era nuestro recurso más preciado; la batalla no terminaría mientras nos quedase un hálito de vida. Debíamos conseguir las mejores armas y mantenernos siempre en movimiento. Nuestros enemigos podían atacar desde cualquier parte. Los nigromantes profanadores estaban corrompiendo la ciudad entera con su siniestra magia. Ni la derrota, ni la retirada ni la rendición eran opciones válidas. ¡De todas maneras no teníamos intención de huir de los zombis! ¡Había mucha gloria que ganar con este nuevo desafío!

## DEFINICIONES ÚTILES

**Actor:** Un Superviviente o un zombi.

**Zona:** Dentro de un edificio, una Zona es una habitación. En la calle, una Zona es el área comprendida entre dos líneas divisorias (o entre una línea divisoria y el borde de un módulo de tablero) y las paredes de los edificios de dicha calle.



Esto es una Zona de calle, delimitada por líneas divisorias y paredes.

Estas dos Zonas de calle están separadas por una línea divisoria.

Esto es una Zona de edificio, delimitada por las paredes.

Estas dos Zonas de edificio están separadas por una pared, en la que hay una abertura.

Este edificio tiene cuatro Zonas separadas por paredes.

Estas dos Zonas de calle están separadas por los bordes de los módulos de tablero.

## LÍNEA DE VISIÓN

Las líneas de visión determinan si dos Actores pueden verse mutuamente; por ejemplo, si un Superviviente puede ver a un zombi a través de una puerta abierta, desde otra habitación, al otro lado de la calle, etc.

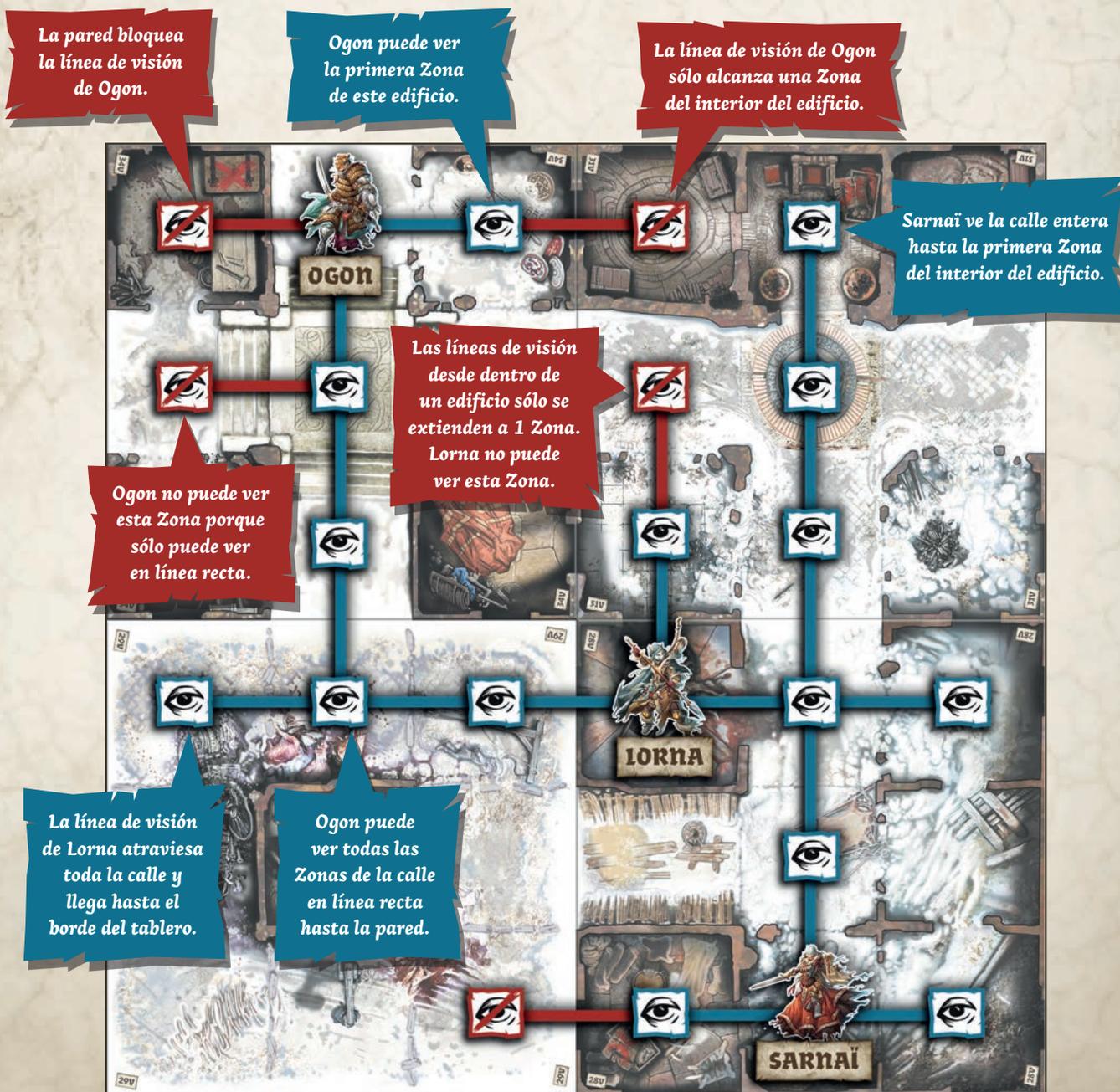
**En Zonas de calle,** los Actores ven en líneas rectas paralelas a los bordes del tablero de juego. Los Actores no pueden ver en diagonal. Su campo visual cubre todas las Zonas que puedan cruzar estas líneas antes de alcanzar una pared o un borde del tablero de juego.

**En Zonas de edificio,** un Actor ve todas las Zonas que compartan una abertura con la habitación en la que se encuentra. Si hay una abertura entre 2 Zonas, las paredes no bloquean la

línea de visión entre ellas. **No obstante, en el interior de un edificio la línea de visión de un Actor está limitada a una distancia de 1 Zona.**

- ♦ Si el Superviviente está mirando desde una Zona de edificio hacia otra de calle, la línea de visión puede atravesar cualquier número de Zonas de calle en línea recta.
- ♦ Si el Superviviente está mirando desde una Zona de calle hacia otra de edificio, su línea de visión se limita a una distancia máxima de 1 Zona.

**ATENCIÓN:** Las Almenas (página 34) y las Ruinas (página 35) poseen reglas especiales en lo concerniente a las líneas de visión.



## ◆ MOVIMIENTO

**H**asta donde alcanzaba la vista, todos los edificios habían resultado dañados en alguna medida. Se habían encendido piras por doquier para quemar los cadáveres, pero eran demasiados y nunca teníamos tiempo suficiente. Invernigrado era un campo de batalla. En cualquier parte podías azacharte para recoger un arma de entre los escombros o arrancarla de las manos frías (o aún calientes) de un cadáver. Día y noche se podían oír silbatos a lo lejos, señal de que estaban atacando un distrito y necesitaban ayuda. Se nos azotaba el tiempo.

Los Actores pueden moverse de una Zona a otra, siempre que la primera comparta al menos un borde con la Zona de destino. Esto no incluye las esquinas, lo que significa que los Actores no pueden efectuar movimientos en diagonal.

**En Zonas de calle**, los movimientos de una Zona a otra no tienen restricciones. Sin embargo, los Actores deben cruzar una abertura para moverse desde un edificio hasta la calle (y viceversa).

**En Zonas de edificio**, los Actores pueden moverse de una Zona a otra siempre que ambas estén conectadas mediante una abertura. La posición de una miniatura dentro de una Zona y la distribución de sus paredes no importan en tanto que ambas Zonas estén unidas mediante una abertura.

**ATENCIÓN:** Las Almenas (página 34) poseen reglas especiales en lo que respecta al movimiento.

## ◆ LECTURA DE UNA CARTA DE EQUIPO

### ARMAS Y HECHIZOS DE COMBATE

**C**onseguir armas no era difícil. ¡Después de todo, había ejércitos enteros tanto vivos como no muertos luchando intramuros en esta inmensa ciudad! Dicho eso, la mayoría de esas armas no estaban bien cuidadas o directamente habían resultado dañadas por el combate. También sabíamos que los pergaminos de conjuros no sobrevivirían mucho tiempo en un clima tan inhóspito. Todos tuvimos que aprender a luchar con lo que hubiese a mano. La eficacia era más importante que el estilo. ¡Así que empecé a matar zombis como si nadie me estuviese mirando!

White Death contiene muchas cartas de Equipo. Las que utilizan los Supervivientes para eliminar zombis presentan diversas puntuaciones de combate en la parte de abajo:



Las armas se engloban en tres categorías diferentes: **armas cuerpo a cuerpo**, **armas a distancia** y **hechizos de combate**. Para distinguirlas se usan símbolos exclusivos.

Las **armas de combate cuerpo a cuerpo** tienen el símbolo de combate cuerpo a cuerpo. La mayoría tienen Alcance 0, por lo que sólo pueden utilizarse en la misma Zona que ocupa el Superviviente. Sin embargo, algunas tienen la palabra clave **Arma de asta**. Su mango alargado permite a los Supervivientes asestar golpes cuerpo a cuerpo con Alcance 1 (y solamente a Alcance 1), sin exponerse a los ataques de los zombis (página 36). En todos los casos, estos tipos de armas se usan con acciones de combate cuerpo a cuerpo (página 31).

Los **hechizos de combate** tienen un pergamino arcano por ilustración y se usan con acciones de magia (página 31).



### EQUIPO QUE MATA ZOMBIS Y HACE RUIDO

Las cartas de Equipo que te permiten matar zombis tienen una serie de características de combate en la parte inferior:

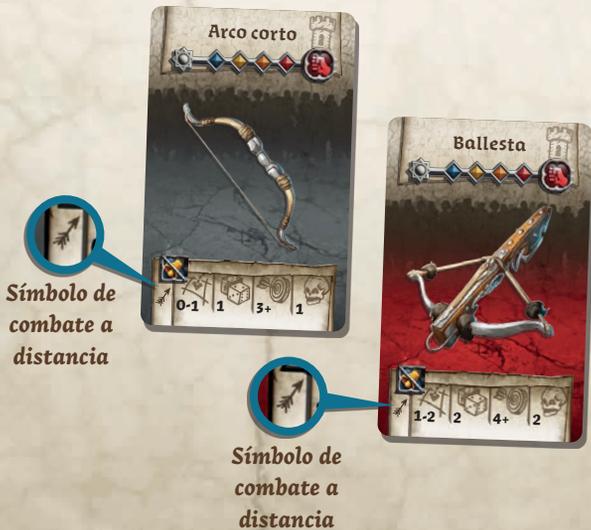


Las cartas de Equipo tienen también un símbolo que alude al ruido, y que indica si la acción de combate correspondiente es ruidosa o no. ¡El ruido atrae a los zombis!

Las **armas de combate a distancia** se usan con acciones de combate a distancia (página 31).

 Esta acción es ruidosa y produce una ficha de Ruido (página 15).

 Esta acción no es ruidosa y no produce ninguna ficha de Ruido.



## CARACTERÍSTICAS DE COMBATE

Las armas de combate cuerpo a cuerpo, las armas de combate a distancia y los hechizos de combate poseen diversas características que representan distintas maneras de mutilar, acribillar o desintegrar zombis.

**DOBLE:** Si tienes armas Dobles del mismo nombre en cada Mano, puedes usar ambas con una única acción (las armas de combate a distancia y los hechizos de combate deben apuntarse siempre hacia la misma Zona).

**MANO:** Para poder utilizar esta carta, debe ponerse en un espacio de Mano.

**SILENCIOSA:** Esta carta no produce una ficha de Ruido cuando se emplea en combate cuerpo a cuerpo.

**DAÑO:** El daño infligido con cada éxito (no se acumula con múltiples éxitos).

**TIPO DE ARMA:** Esta carta representa un arma de combate cuerpo a cuerpo.

**PRECISIÓN:** Cada resultado que iguale o supere este valor es un éxito. Los resultados inferiores son fallos.

**ALCANCE:** El número mínimo y máximo de Zonas que puede alcanzar el arma. O significa que sólo se puede usar en la Zona que ocupa el Superviviente.

**DADOS:** El número de dados que hay que tirar cuando se realiza una acción de combate cuerpo a cuerpo para utilizar esta arma.

**MANO:** Para poder utilizar esta carta, debe ponerse en un espacio de Mano.

**SILENCIOSA:** Esta carta no produce una ficha de Ruido cuando se emplea en combate a distancia.

**TIPO DE ARMA:** Esta carta representa un arma de combate a distancia.

**DAÑO:** El daño infligido con cada éxito (no se acumula con múltiples éxitos).

**ALCANCE:** El número mínimo y máximo de Zonas que puede alcanzar el arma. 0-1 indica que se puede usar en la Zona que ocupa el Superviviente (y sigue considerándose una acción de combate a distancia) o bien a 1 Zona de distancia, siempre que el blanco esté dentro de la línea de visión.

**DADOS:** El número de dados que hay que tirar cuando se realice una acción de combate a distancia para utilizar esta arma.

**PRECISIÓN:** Cada resultado que iguale o supere este valor es un éxito. Los resultados inferiores son fallos.



**DOBLE:** Si tienes armas Dobles del mismo nombre en cada Mano, puedes usar ambas con una única acción (las armas de combate a distancia y los hechizos de combate deben apuntarse siempre hacia la misma Zona).

**MANO:** Para poder utilizar esta carta, debe ponerse en un espacio de Mano.

**RUIDOSA:** Esta carta produce una ficha de Ruido cuando se emplea en combate mágico. Las armas y hechizos Dobles producen una única ficha de Ruido por acción.

**DAÑO:** El daño infligido con cada éxito (no se acumula con múltiples éxitos).

**TIPO DE ARMA:** Esta carta representa un hechizo de combate.

**PRECISIÓN:** Cada resultado que iguale o supere este valor es un éxito. Los resultados inferiores son fallos.

**ALCANCE:** El número mínimo y máximo de Zonas que puede alcanzar el arma. 0-1 indica que se puede usar en la Zona que ocupa el Superviviente (y sigue considerándose una acción de magia) o bien a 1 Zona de distancia, siempre que el blanco esté dentro de la línea de visión.

**DADOS:** El número de dados que hay que tirar cuando se realice una acción de magia para utilizar este hechizo.



## RUIDO

La discreción es algo insostenible. En esta ciudad, el silencio equivale a la muerte y la derrotada. ¡Ese no es nuestro destino! Además, no me puedo privar de tararear.



Lanzar un hechizo o moverse en grupo hace ruido, y el ruido atrae a los zombis. Toda acción realizada para atacar con una carta de Equipo que sea ruidosa produce una ficha de Ruido.

- Coloca esta ficha en la Zona en la que el Superviviente ha resuelto la acción. Se quedará en esa misma Zona aunque el Superviviente se mueva después.

- Una sola acción no puede producir más de una ficha de Ruido, independientemente de los dados que se lancen, los impactos que se logren o de que se empleen dos armas a la vez.
- Las fichas de Ruido siempre se retiran del tablero en la fase final (página 9).

**ATENCIÓN:** Cada miniatura de Superviviente también cuenta como una ficha de Ruido. ¡No saben estarse calladitos!

**EJEMPLO:** Lorna gasta su primera acción con una Espada para eliminar a un Caminante que está en su misma Zona. La Espada es un arma silenciosa, así que no produce fichas de Ruido.

Con su segunda acción lanza el hechizo de combate Tormenta de hielo. Ésta sí es un arma ruidosa. Aunque haya tirado varios dados, solamente ha realizado una acción, de modo que se coloca una única ficha de Ruido en la Zona de Lorna. Finalmente, Lorna emplea su tercera y última acción para alejarse de la Zona. La ficha de Ruido se queda en la Zona donde se originó; no sigue a Lorna cuando se mueve.

## ADRENALINA, NIVEL DE PELIGRO Y HABILIDADES

Por cada zombi que mata, un Superviviente gana 1 punto de Adrenalina (PA) y avanza una posición en su barra de Peligro. Algunas reglas proporcionan PA adicionales, como por ejemplo recoger fichas de Objetivo, consumir alimentos o eliminar Abominaciones.

Existen cuatro niveles de Peligro: **Azul**, **Amarillo**, **Naranja** y **Rojo**. En cada nivel de Peligro, el Superviviente obtiene una nueva habilidad que le será de gran ayuda durante la aventura (página 51). Estas habilidades son acumulativas. A medida que se vayan adquiriendo habilidades para un Superviviente, deberán señalarse en el panel de control insertando un indicador en el orificio correspondiente.

- Todo Superviviente empieza la partida en el **nivel Azul** con 0 puntos de Adrenalina y 2 habilidades (la mayoría de los Supervivientes incluidos en las demás cajas básicas sólo tienen 1 habilidad en este nivel).
- Cuando un Superviviente acumula 7 puntos de Adrenalina, alcanza el **nivel Amarillo** y obtiene una cuarta acción.
- Cuando un Superviviente consigue 19 puntos de Adrenalina, sube al **nivel Naranja** y puede elegir una de las dos habilidades que aparecen en su tarjeta de identificación.

- A los 43 puntos de Adrenalina, el Superviviente alcanza el **nivel Rojo** y obtiene una de las tres habilidades disponibles en su tarjeta.

El aumento de Adrenalina tiene también un efecto secundario. **Cuando se roba una carta de Zombi para resolver una aparición de zombis, hay que leer la línea que se corresponde con el nivel de Peligro más alto alcanzado por los Supervivientes** (página 28). Cuanto más fuertes sean los Supervivientes, más zombis aparecerán.

Con esta carta de Zombi aparecen Caminantes.



Nivel Rojo: 8 Caminantes

Nivel Naranja: 6 Caminantes

Nivel Amarillo: 4 Caminantes

Nivel Azul: 2 Caminantes



De 0 a 6 PA:  
nivel Azul, dos  
habilidades  
iniciales.

De 7 a 18 PA:  
nivel Amarillo,  
se recibe una  
cuarta acción.

De 19 a 42 PA: nivel  
Naranja, elige una de  
las dos habilidades  
disponibles.

43 PA: nivel Rojo,  
elige una de las  
tres habilidades  
disponibles.



## INVENTARIO

Cada Superviviente puede acarrear un máximo de 8 cartas de Equipo repartidas entre los tres tipos de espacios para Equipo de su panel de control: 2 en las Manos, 1 en el Cuerpo y 5 en la Mochila. Pueden descartarse cartas del inventario en cualquier momento sin ningún coste (incluso durante el turno de otro jugador) para hacer sitio a otras cartas.

### MANOS



El icono de Mano sirve para identificar las cartas de Equipo que únicamente pueden emplearse si se colocan en las Manos.

- ♦ Los dos espacios de Mano están reservados exclusivamente para las cartas de Equipo que tienen el icono de Mano.
- ♦ Una carta de Equipo que tiene este icono sólo puede utilizarse cuando está equipada en un espacio de Mano.

### CUERPO



El icono de Cuerpo sirve para identificar las cartas de Equipo que únicamente pueden emplearse si se colocan en el Cuerpo.

- ♦ El espacio del Cuerpo está reservado para las cartas de Equipo que tienen el icono del Cuerpo.
- ♦ También puede colocarse en este espacio la carta de Equipo específica que aparece indicada en él; en este caso se considera equipada en una Mano, y representa un objeto especial que este Superviviente puede sacar y utilizar en un abrir y cerrar de ojos.
- ♦ Una carta de Equipo que tiene este icono sólo puede utilizarse cuando está equipada en el espacio del Cuerpo.

### MOCHILA

En la **Mochila** pueden guardarse hasta 5 cartas de Equipo. Las características y efectos de juego descritos en estas cartas de Equipo no pueden aplicarse hasta haberlas puesto en un espacio de Mano.

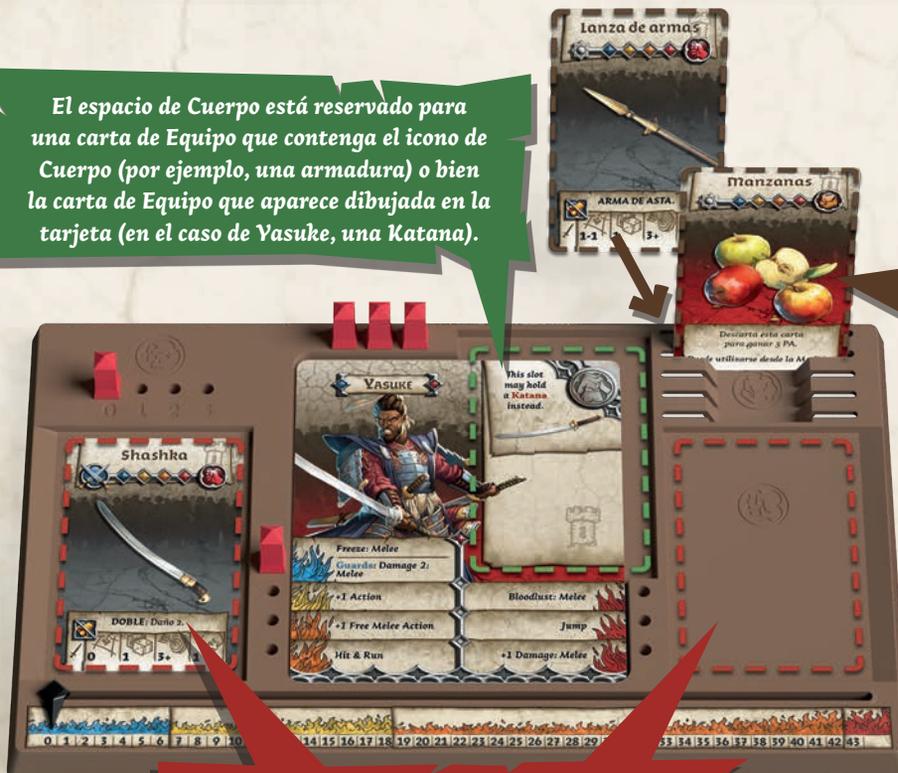
**Las cartas de Equipo que contienen la expresión «Puede utilizarse desde la Mochila» se pueden usar sin ninguna traba desde cualquier espacio, sea de Mano o de la Mochila.**

### ¿TRES MANOS?

Colocando una carta de Equipo apropiada en su espacio de Cuerpo, un Superviviente podría actuar como si tuviese tres cartas equipadas en las Manos al mismo tiempo. Por razones evidentes, sólo podrá utilizar dos de ellas al mismo tiempo. El Superviviente deberá escoger dos de ellas antes de resolver cada acción del turno o efectuar tiradas.

El espacio de Cuerpo está reservado para una carta de Equipo que contenga el icono de Cuerpo (por ejemplo, una armadura) o bien la carta de Equipo que aparece dibujada en la tarjeta (en el caso de Yasuke, una Katana).

En el espacio de la Mochila se puede guardar cualquier cantidad de cartas de Equipo que el Superviviente no esté utilizando actualmente. En este caso, el Superviviente no podrá usar la Lanza de armas hasta equiparla en un espacio de Mano. La carta de las Manzanas, que contiene la expresión «Puede utilizarse desde la Mochila», sí que proporciona su efecto de juego al Superviviente.



Ambos espacios de Mano se usan principalmente para el combate. En ellos sólo se pueden poner cartas que tengan el icono de Mano, como armas y hechizos.

## LOS ZOMBIS

Nadie sabe con certeza de dónde provienen los **Zombis**. Consultamos a supervivientes de todos los confines del mundo, y parece que los monstruos se abalanzaron sobre los vivos en todas partes al mismo tiempo. Los peores de todos son los nigromantes profanadores. ¿De verdad arrasaron un imperio entero al poner en práctica su inefable plan? Se lo preguntaremos al primero que capturemos con vida. Lo cual, a decir verdad, considero poco probable teniendo en cuenta nuestro actual estado de ánimo. ¡Ahora mismo solamente pensamos en el zombicidio!

En *White Death* hay cinco tipos de zombis. La mayoría poseen una única acción que gastan cada vez que se activan (los Corredores tienen dos). Un zombi es eliminado tan pronto es golpeado con éxito por un ataque que inflige el Daño mínimo necesario para destruirlo. El Superviviente que haya asestado el golpe de gracia recibe inmediatamente los puntos de Adrenalina indicados.



### CAMINANTE

Los caminantes son los zombis más comunes, los soldados rasos del ejército de infectados. No son ni de lejos tan inteligentes ni tan fuertes como lo fueron en vida, pero su número es legión. ¡No os dejéis abrumar por ellos!

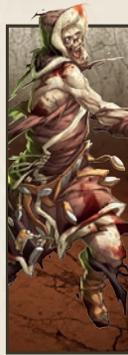
**Heridas que causa:** 1  
**Para eliminarlo:** Daño 1  
**Adrenalina obtenida:** 1 punto



### BRUTO

Los brutos son las tropas de choque del ejército zombi. Sus enormes corpa-chones y las armaduras que aún llevan puestas les permiten ignorar la mayoría de las heridas y seguir luchando a pesar de recibir múltiples impactos. ¡Saca el arma más grande que tengas y esfuerzate al máximo si quieres eliminarlos!

**Heridas que causa:** 1  
**Para eliminarlo:** Daño 2  
**Adrenalina obtenida:** 1 punto



### CORREDOR

Los corredores suponen una verdadera amenaza. Su constante estado de frenesí los hace el doble de rápidos que los demás infectados y persiguen implacablemente a sus presas. Tardamos un tiempo en darnos cuenta de que, cuando estaban vivos, eran los soldados más feroces y fanáticos.

**Heridas que causa:** 1  
**Para eliminarlo:** Daño 1  
**Adrenalina obtenida:** 1 punto  
**Regla especial:**

♦ Los Corredores realizan dos acciones cada vez que se activan. Después de que todos los zombis (Corredores incluidos) hayan acabado el paso de activación (página 25) y resuelto su primera acción, los Corredores reciben una nueva activación, empleando su segunda acción en atacar a un Superviviente que esté en su Zona o en moverse si no hay nadie a quien atacar.

**EJEMPLO 1:** Al principio de la fase de los zombis, un Corredor está en la misma Zona que un Superviviente. El zombi utiliza su primera acción para atacar, infligiendo 1 Herida; luego emplea su segunda acción para volver a atacar y causar 1 Herida más.

**EJEMPLO 2:** Un grupo de 2 Corredores y 1 Bruto está a 1 Zona de distancia de un Superviviente. Con su primera acción, dado que no hay nadie a quien puedan atacar en su Zona, los zombis se mueven hasta la Zona en la que está el Superviviente. A continuación, los Corredores resuelven su segunda acción. Puesto que ahora ocupan la misma Zona que un Superviviente, atacan. Cada Corredor inflige 1 Herida.



### ABOMINACIÓN KAN

Los kanes eran los caudillos de las tribus bárbaras del este. Cada uno de ellos era un guerrero, jinete y soberano consumado. La mera mención de su presencia bastaba a veces para que sus enemigos capitulasen sin presentar batalla. Ahora

los kanes son abominaciones, zombis monstruosos imbuidos de la tenebrosa magia negra de los nigromantes profanadores. Cuando dan rienda suelta a su instinto asesino, nada puede detenerlos; ni armas, ni murallas. El único modo de derrotar a estos otrora valerosos guerreros consiste en abatirlos con una fuerza inhumana, derramarles encima un caldero de alquitrán hirviendo o emplear fuego de dragón.

**Heridas que causa:** 1

**Para eliminarlo:** Daño 3, Caldero o Fuego de dragón

**Adrenalina obtenida:** 5 puntos

**Reglas especiales:**

- ♦ Las Heridas que inflige una Abominación no pueden anularse con tiradas de salvación por armadura (página 26).
- ♦ Sólo se puede matar a una Abominación utilizando un arma de Daño 3. En esta caja básica de *White Death* no hay ningún arma con estas características, pero se puede alcanzar con ciertas habilidades (como «+1 al Daño») o cuando así lo permita alguna regla especial de una misión. El Fuego de dragón (página 37) y los Calderos (página 24) también pueden eliminar a una Abominación.
- ♦ Una vez eliminado el monstruo, escoge al azar un arma de Cámara secreta (si hay alguna disponible) y colócala boca abajo en la Zona de la Abominación. Cualquier Superviviente que se encuentre en esta Zona puede gastar una acción para recoger esta carta; luego puede reorganizar su inventario sin coste alguno.
- ♦ Las Abominaciones ignoran las murallas y no necesitan Escaleras para subir o bajar de las Almenas (página 34).

Si se juega exclusivamente con *White Death*, en circunstancias normales la Abominación kan aparece cada vez que se roba una carta de Zombi que requiera robar una Abominación. Utiliza la carta de la Abominación kan a modo de referencia.

En la página 38 encontrarás reglas adicionales para jugar con varios tipos distintos de Abominaciones.

### NIGROMANTE PROFANADOR

Los nigromantes son más o menos los líderes de las legiones zombis. Decimos «más o menos» porque no les imparten órdenes directas ni tampoco parece que los zombis les hagan demasiado caso. De alguna manera, los nigromantes guían a las manadas de infectados hacia su próximo objetivo y se limitan a esperar para recoger los despojos. Su propósito principal consiste en asediar la ciudad para propagar la corrupción zombi por todas partes.

las manadas de infectados hacia su próximo objetivo y se limitan a esperar para recoger los despojos. Su propósito principal consiste en asediar la ciudad para propagar la corrupción zombi por todas partes.

**Heridas que causa:** 1

**Para eliminarlo:** Daño 1

**Adrenalina obtenida:** 1 punto

**Reglas especiales:**

- ♦ Un Nigromante es un zombi para todos los efectos de juego.
- ♦ Un Nigromante siempre lidera su propio ejército de infectados. Coloca una ficha de Aparición de profanador en la Zona donde ha aparecido el Nigromante. **La Zona de aparición de profanador genera una aparición de zombis en último lugar durante el paso de aparición** (página 28), incluida la ronda en la que se puso sobre el tablero.
- ♦ Los Nigromantes profanadores colocan una ficha de Corrupción en la Zona por donde han entrado, creando en ella una Zona de Corrupción.

- ♦ Cada vez que un Nigromante profanador vaya a moverse (incluyendo las activaciones adicionales), en vez de eso lo que se mueve es la ficha de Aparición por la que llegó. La ficha se mueve 1 Zona hacia la Almenara, siguiendo el recorrido más corto, pasando a través de murallas y escalando Almenas. Si hay varios caminos con la misma longitud, los jugadores eligen por cuál se mueve la ficha. **Coloca una ficha de Corrupción en la Zona de destino (si ya contiene una ficha de Corrupción, no se colocan más).**
- ♦ Siempre que la Corrupción alcance una Zona que contenga un Objetivo, **esa ficha de Objetivo se descarta** (lo cual podría suponer el final de la partida, según se indique en las instrucciones de la aventura). Si la Corrupción alcanza la Zona de la Almenara, **los jugadores pierden la partida.**
- ♦ Al igual que los zombis ordinarios, el Nigromante profanador atacará a cualquier Superviviente que esté en su misma Zona durante su activación en vez de moverse (ver *Fase de los zombis* en la página 25). En este caso se inflige 1 Herida a un solo Superviviente situado en la Zona del Nigromante profanador (si hay varios, los jugadores eligen quién la recibe). Este ataque zombi sustituye el movimiento del Nigromante, y por tanto su Zona de aparición **no se mueve** hacia la Almenara.
- ♦ Cada vez que un Nigromante profanador sea eliminado:
  - Se retira su ficha de Aparición de profanador (**ATENCIÓN: la ficha de Aparición por la que ha entrado el Nigromante profanador se queda donde está.**)
  - Se toma un arma de Cámara secreta al azar (si queda alguna disponible) y se coloca boca abajo en su Zona. Cualquier Superviviente que se encuentre en esta Zona puede gastar una acción para recoger el arma de Cámara secreta. Luego puede reorganizar su inventario sin coste alguno.

Si se juega exclusivamente con *White Death*, en circunstancias normales el Nigromante profanador aparece cada vez que se robe una carta de Zombi en la que figure un Nigromante. Utiliza la carta del Nigromante profanador a modo de referencia.

En la página 38 encontrarás reglas adicionales para jugar con varios tipos distintos de Nigromantes.

El Nigromante profanador no se mueve, sino que desplaza la ficha de Aparición numerada por la que llegó (la 2, en este caso) hacia la Almenara, colocando una ficha de Corrupción en cada Zona recorrida. ¡Si la Corrupción alcanza la Almenara, los jugadores perderán la partida!

## La Almenara



La Almenara representa el objetivo de los Nigromantes profanadores en cada partida. Puede tratarse de un artefacto, un individuo o un lugar que suscita su interés. En muchas aventuras los Supervivientes deberán proteger la Almenara de la corrupción propagada por los Nigromantes profanadores. Y en ocasiones, los Supervivientes tendrán otros objetivos en mente durante la partida. **En cualquier caso, los jugadores pierden la partida si la Corrupción alcanza la Almenara.**

**ATENCIÓN:** Si se utiliza un Nigromante profanador en una aventura que no tiene Almenara (de otro **Zombicide** de género fantástico, por ejemplo), la Almenara se coloca en la Zona inicial de los Supervivientes.

### Zonas de Corrupción

**C**onjurando sus viles artes, los nigromantes profanadores dejan un rastro de corrupción a su paso y mancillan todo lo que tocan. Mientras concentran sus recursos arcanos más tenebrosos son incapaces de moverse, y eso los hace vulnerables. ¡Pero si no se les detiene, con el tiempo acabarán corrompiendo la ciudad entera! Sus estelas de energía oscura atraviesan cualquier tipo de muro y a menudo reaniman más zombis.

Las Zonas de Corrupción tienen las siguientes reglas:

- ♦ Las Zonas de Corrupción son Zonas de calle.
- ♦ Una Zona afectada por Corrupción pierde sus propiedades especiales (esto es especialmente importante en el caso de las Almenas).
- ♦ Todas las paredes que separan Zonas de Corrupción adyacentes se ignoran.
- ♦ En las Zonas de Corrupción pueden aparecer zombis si se roban cartas de Asedio zombi (página 34).



La Corrupción que canalizan los Nigromantes profanadores se extiende en dirección a la Almenara. ¡Si la Almenara resulta corrompida, los jugadores pierden la partida!

Han transcurrido 3 rondas desde que el Nigromante profanador apareció en esta Zona. Cada vez que el Nigromante profanador debería haberse movido, en vez de eso la Zona de aparición por la que llegó fue desplazada hacia la Almenara, y se colocó una ficha de Corrupción en cada una de las Zonas en las que entró.



La Corrupción avanza a través de las Almenas. Toda Zona en la que entra pierde sus propiedades especiales; esto significa que esta Zona deja de considerarse Almenas y se convierte en una Zona de Corrupción.

Del mismo modo, esta Zona ya no es una Zona de edificio, sino de Corrupción. Sus paredes se ignoran, no se puede buscar en ella, se considera una Zona de calle en lo que respecta a la línea de visión... ¡y además pueden aparecer zombis en ella!

Los jugadores perderán la partida si la Corrupción alcanza la Zona de la Almenara. ¡Rápido, eliminad al Nigromante profanador cuanto antes!



## FASE DE LOS JUGADORES

**N**uestros enemigos son legión. Los zombis llegan a millares, sembrando la corrupción y la devastación por dondequiera que pasan. Es cierto que somos pocos, pero todavía conservamos nuestro ingenio, nuestra imaginación, nuestros recuerdos y una causa por la que luchar. Así que despeja tu mente y vigila bien los alrededores. Mientras podamos confiar los unos en los otros, siempre habrá una solución. Utiliza el cerebro tanto como los músculos. Eres un ser vivo, inteligente y único. Los zombis son sólo marionetas. ¡Uno solo de nosotros podría acabar con un centenar, un millar, un millón de ellos!

Empezando por el jugador que tenga la ficha de Primer jugador, cada participante en la partida activa a todos sus Supervivientes de uno en uno, en el orden que elija. Cada Superviviente puede ejecutar hasta tres acciones en el nivel de Peligro Azul (sin contar posibles acciones gratuitas que pueda otorgarle su habilidad inicial de nivel Azul). Las acciones disponibles son:

### MOVIMIENTO

**U**n buen calzado de abrigo es el mejor amigo del guerrero, especialmente durante el invierno... ¡y sobre todo cuando los cadáveres te llegan por las rodillas!

Con esta acción, el Superviviente se mueve de una Zona a la siguiente (no se permite el movimiento a través de paredes).

- Si hay zombis en la Zona que el Superviviente intenta abandonar, deberá gastar una acción adicional por cada zombi presente.
- Entrar en una Zona que contiene zombis termina la acción de movimiento del Superviviente (a menos que posea la habilidad Escurridizo).

**ATENCIÓN:** Las Almenas tienen reglas especiales que afectan al movimiento.

**EJEMPLO:** Dragomir está en la misma Zona que dos Caminantes. Para abandonar esta Zona, gasta una acción en el movimiento y dos acciones más en librarse de los Caminantes, lo que suma un total de tres acciones. Si hubiera tres zombis en su Zona, Dragomir necesitaría cuatro acciones para moverse.

### BUSCAR

**N**o se puede ir por Invernizado con las manos desnudas. El segundo mejor amigo del guerrero es su equipo. Hay mucho donde elegir, tirado sobre la nieve o guardado en refugios improvisados. Asegúrate de quedarte sólo con lo mejor y procura mantenerlo en buen estado tanto como puedas. Pero tampoco le tomes demasiado cariño, porque tarde o temprano todo se acaba rompiendo.



**Una Antorcha es la herramienta ideal para conseguir Equipo rápidamente: ¡cada acción de búsqueda te permite robar 2 cartas de Equipo en lugar de 1!**

Sólo se puede buscar en Zonas que estén dentro de un edificio, y únicamente si no hay zombis en ellas. El jugador roba una carta del mazo de Equipo. A continuación, puede colocarla en el inventario del Superviviente o descartarla de inmediato. Un Superviviente sólo puede llevar a cabo una única acción de búsqueda por turno, aunque se trate de una acción adicional de carácter gratuito.

**ATENCIÓN:** Las Zonas de Ruinas (página 35) son Zonas de edificio, pero no se puede buscar en ellas.

Si el mazo de Equipo se acaba, vuelve a mezclar todas las cartas descartadas (a excepción de las cartas de Equipo inicial que se hayan descartado) para crear un nuevo mazo.

### REORGANIZAR INVENTARIO E INTERCAMBIAR OBJETOS

**P**ero por encima de todo lo demás, los mejores amigos del guerrero son sus compañeros de equipo. Vigilaos las espaldas, no os alejéis demasiado y repartíos las armas en función de vuestras capacidades. ¡Seguid estos consejos y los zombis pasarán de ser una amenaza de muerte inminente al desafío más formidable que jamás habéis afrontado!

El Superviviente puede gastar una acción para reorganizar las cartas de su inventario del modo que desee.

Simultáneamente, puede intercambiar cualquier cantidad de cartas con un único Superviviente que esté en su misma Zona (sólo con uno). Este otro Superviviente también puede reorganizar su propio inventario sin coste alguno.

Este intercambio no tiene por qué ser justo. ¡Se puede entregar todo el Equipo a cambio de nada, siempre que ambas partes estén de acuerdo!

## ACCIONES DE COMBATE

Para realizar acciones de combate se utilizan todos los tipos de cartas de Equipo orientadas al combate: cuerpo a cuerpo, a distancia y magia.

### COMBATE CUERPO A CUERPO

**A**mbos ejércitos, tanto el de los vivos como el de los infectados, dejaron una buena cantidad de armas tiradas por toda la ciudad. Las que están rotas o hecumbrosas las descartarás enseguida, pero en cualquier caso procura tener siempre a mano un arma para el cuerpo a cuerpo. Cuando se desata el caos y lo único que puedes ver son bocas abiertas y babeantes llenas de dientes podridos, tu instinto de supervivencia tomará el control y tu vida dependerá del acero.



El Superviviente utiliza un arma de combate cuerpo a cuerpo que lleve en las Manos para atacar a los zombis que estén en su Zona, o a 1 Zona de distancia si está usando un Arma de asta (ver Combate en la página 30).

### COMBATE A DISTANCIA

**I**nvernizado está bajo asedio, pero sus murallas aún resisten. Hay muchas posiciones de tiro, sobre todo en las ruinas y sobre las almenas, desde la que un arquero certero puede abatir zombis a distancia y trasladarse a otro lugar en caso de necesidad. Para ello se requiere paciencia y pericia táctica. Por desgracia, el tiempo es un lujo que no nos podemos permitir.



El Superviviente utiliza un arma de combate a distancia que lleve en las Manos para disparar a una única Zona que se encuentre dentro del Alcance mostrado en la carta de dicha arma y dentro de su línea de visión (ver Combate en la página 30). Los Supervivientes disparan contra Zonas, no contra Actores; esto es especialmente importante en lo que respecta a la prioridad de blancos (página 32).

Recuerda que utilizar un arma de combate a distancia desde Alcance 0 se sigue considerando una acción de combate a distancia.

### MAGIA

**L**os magos de Invernizado eran célebres por su sabiduría e instruyeron a un sinnúmero de generaciones de aprendices. Su legado perdura en los numerosos hechizos que idearon para que incluso los plebeyos pudiéramos utilizarlos. Sus conjuros nos permiten freír, fulminar y aniquilar a los zombis, pero también mejoran nuestras capacidades y curan heridas que en otras circunstancias tardarían semanas en sanar. Respeta los pergaminos arcanos que encuentres.



El Superviviente utiliza un hechizo de combate (es decir, un hechizo con características de combate) que lleve en las Manos para atacar a los zombis. Para resolver este ataque se emplea el mismo procedimiento que con las acciones de combate a distancia.

## ENCANTAMIENTO

El Superviviente utiliza un encantamiento (un hechizo que no tiene características de combate) que lleve en las Manos. Resuelve los efectos descritos en la carta.

♦ Un encantamiento se lanza sobre un blanco designado, que puede ser un Actor o una Zona (según se indique en el texto de la carta), y que debe estar dentro de la línea de visión del Superviviente que lo lanza.

**IMPORTANTE: No se puede escoger a un Guardia como blanco de un encantamiento.**

♦ Si el blanco es un Superviviente, el lanzador del encantamiento puede usarlo sobre sí mismo.

♦ La mayoría de los encantamientos contienen la expresión «Una vez por turno»: cada Superviviente solamente puede lanzarlo una vez durante cada uno de sus turnos. Si posee varias copias de un mismo encantamiento, puede lanzar por separado cada una de ellas. Se puede lanzar un mismo encantamiento varias veces en una ronda de juego si los Supervivientes se lo van pasando en sus respectivos turnos.



## COGER O ACTIVAR UN OBJETIVO

**A**ún quedan muchos secretos ocultos entre las ruinas. Nunca dejes de buscar. La clave para nuestra victoria podría yacer sepultada bajo uno de esos montones de escombros.

El Superviviente coge o activa una ficha de Objetivo que haya en su Zona. Los efectos de juego se detallan en la descripción de la aventura.



Ésta es la típica ficha de Objetivo.

Algunas aventuras utilizan fichas de Objetivo de distintos colores. Recoger estas fichas puede causar eventos concretos o alterar el curso de la partida, según se explique en la sección de reglas especiales de la aventura.



## ACCIONES DE LOS GUARDIAS

**A**unque su patria ha caído, y pese a las numerosas bajas que han sufrido, estos soldados continúan luchando valerosamente para salvar lo que queda del glorioso imperio al que han jurado servir.



Los Guardias son personajes que se mueven y luchan cuando los Supervivientes se lo ordenan. ¡Mantendrán la formación y defenderán la ciudad!

Una vez en cada uno de sus turnos, un Superviviente puede gastar una acción y elegir una Zona en la que haya al menos 1 Guardia. No es preciso tener línea de visión hasta ella.

A continuación, el Superviviente selecciona una de las acciones que se enumeran más adelante. Todos los Guardias que se encuentren en la Zona elegida realizarán esa acción de manera simultánea. A menos que se especifique lo contrario, se aplican las reglas habituales para las acciones correspondientes.

Los Guardias pueden activarse varias veces de este modo (por distintos Supervivientes) en cada ronda de juego.

Un Guardia:

- ♦ Es un Superviviente. Eso significa que también cuenta como una ficha de Ruido.
- ♦ Puede ser alcanzado por fuego amigo (página 32).
- ♦ Es eliminado si sufre alguna Herida. A menos que en las instrucciones de la aventura se especifique otra cosa, los jugadores NO pierden la partida cuando un Guardia es eliminado.
- ♦ No tiene inventario.
- ♦ No tiene acciones propias.
- ♦ No puede ser seleccionado como blanco de encantamientos.

### ACCIÓN DE GUARDIA: MOVIMIENTO

Cualquier número de Guardias de la Zona elegida realizan una acción de movimiento hacia la misma Zona de destino.

**ATENCIÓN:** El jugador puede realizar esta acción de movimiento con Guardias concretos para separar un grupo de Guardias que estén todos en la Zona elegida.

### ACCIÓN DE GUARDIA: COMBATE CUERPO A CUERPO

Cualquier número de Guardias de la Zona elegida realizan una acción de combate cuerpo a cuerpo. Cada uno de ellos dispone de 1 dado para esta acción. Reúne todos los dados y lánzalos a la vez. El Superviviente que ha ordenado la acción obtiene todos los PA correspondientes.

### ACCIÓN DE GUARDIA: COMBATE A DISTANCIA

Cualquier número de Guardias de la Zona elegida realizan una acción de combate a distancia. Cada uno de ellos dispone de 1 dado para esta acción. Reúne todos los dados y lánzalos a la vez. El Superviviente que ha ordenado la acción obtiene todos los PA correspondientes. Se aplica el orden de prioridad de blancos (página 32).

**EJEMPLO:** Sarnaï realiza una acción de Guardia para ordenar a 4 Guardias que están en la misma Zona de un módulo cercano que disparen contra unos zombis que tienen a tiro. Como hay 4 Guardias, la acción de combate a distancia se resuelve lanzando 4 dados contra la Zona de los zombis. Sarnaï recibe todos los PA obtenidos por los zombis eliminados.

### ACCIÓN DE GUARDIA: MOVER/VOLCAR UN CALDERO

Esta acción de Guardia solamente puede realizarse si hay al menos tres Guardias en la Zona designada. Los Guardias elegidos realizan la correspondiente acción de Caldero, siguiendo el procedimiento que se explica más adelante.

**ATENCIÓN:** El jugador puede realizar esta acción con Guardias concretos para separar un grupo de Guardias que estén todos en la Zona elegida.

### HABILIDADES DE GUARDIAS



La mayoría de los Supervivientes de White Death tienen dos habilidades en el nivel de Peligro Azul que pueden utilizar desde el principio de la partida. La segunda de estas habilidades se aplica a las acciones con Guardias para obtener el máximo beneficio de la heroica resistencia de Invernigrado.

### ACCIONES CON LOS CALDEROS

Es curioso que las murallas de Invernigrado aún sigan prácticamente intactas. Durante las primeras horas del asedio, los plebeyos ayudaron a los soldados haciendo acopio de calderos, llenándolos de alquitrán hirviendo y vertiéndolo desde las almenas. Todavía quedan muchos calderos llenos a rebose que esperan una llama que los prenda. ¡No los desperdiciemos!



Antes los Calderos se utilizaban para defenderse de los asedios o alimentar al pueblo, pero ahora sirven para escaldar zombis.

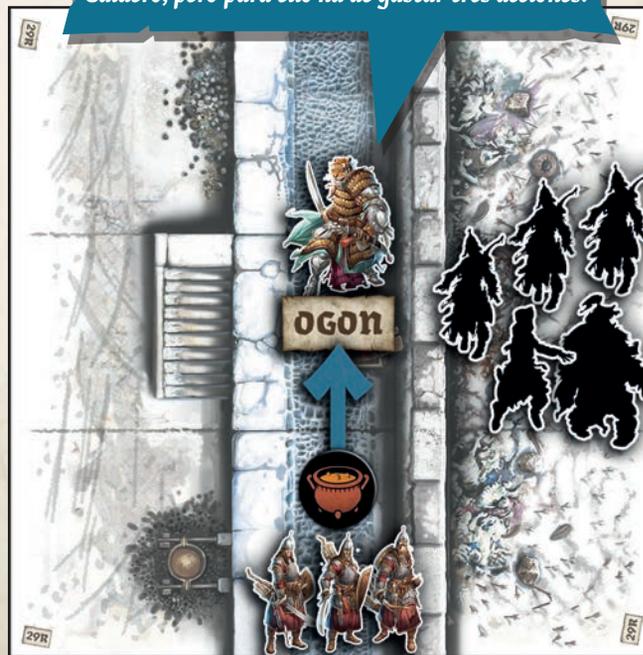
Los Calderos pueden desplazarse por el tablero o volcarse desde las Almenas encima de los zombis. Usarlos de este modo cuesta muchas acciones, ¡pero merece la pena!

### MOVER UN CALDERO

Un Superviviente situado en una Zona que contiene un Caldero puede gastar tres acciones para moverse 1 Zona con él, trasladándose a una Zona situada a Alcance 1 y dentro de su línea de visión. **El Superviviente se mueve junto con el Caldero.** Es necesario usar una Escalera (página 34) para mover una ficha de Caldero desde una Zona de calle hasta una Zona de Almenas.

- ◆ Esta acción también puede llevarse a cabo con un mínimo de tres Guardias que estén en la misma Zona; para ello es necesario realizar una acción de Guardia.
- ◆ Los Supervivientes no pueden mover un Caldero por una Escalera de cuerda.
- ◆ Los modificadores a las acciones de movimiento (como los otorgados por ciertas habilidades) no se aplican a los Calderos.

Empieza el turno de Ogon. Gasta una acción para realizar una acción de Guardia. Los tres Guardias se mueven a su Zona, llevando consigo el Caldero. Un solo Superviviente puede mover un Caldero, pero para ello ha de gastar tres acciones.



## VOLCAR UN CALDERO

Un Superviviente situado en una Zona de Almenas que contiene una ficha de Caldero puede gastar tres acciones y designar cualquier Zona adyacente (que no sea de Almenas) ubicada dentro de su línea de visión. La ficha de Caldero se descarta. Todos los Actores que estén en la Zona designada son eliminados, incluidas las Abominaciones (no se permiten tiradas de salvación por armadura). El Superviviente obtiene todos los PA correspondientes.

Esta acción también puede llevarse a cabo con un mínimo de tres Guardias que estén en la misma Zona de Almenas; para ello es necesario realizar una acción de Guardia (página 23).

**A continuación, Ogon gasta tres acciones para volcar el Caldero en la Zona contigua, al otro lado de las Almenas (en el nivel del suelo). Todos los zombis presentes en ella son eliminados, y Ogon recibe todos los PA que proporcionan. Serían necesarios al menos tres Guardias para volcar un Caldero con una sola acción de Guardia.**



## HACER RUIDO

Lo que nos falta en número, lo compensamos con cerebro y armamento. Los zombis son estúpidos y siempre buscan las presas más fáciles de capturar. Dadas sus pocas luces, es fácil atraerlos hasta trampas mortales: basta con hacer mucho ruido. Por otro lado, tienen el oído muy fino y son capaces de detectar la presencia de un individuo a varias manzanas de distancia simplemente con que respire más fuerte de la cuenta. Y la cuestión es que nosotros no sabemos estarnos callados. ¡Es lo que hay!

El Superviviente hace ruido en un intento por atraer a los zombis. Coloca una ficha de Ruido en su Zona.

## NO HACER NADA

El Superviviente no hace nada y acaba su turno prematuramente. Las acciones restantes se pierden.



## FASE DE LOS ZOMBIS

No sabemos si los zombis están malditos, infectados, poseídos o alguna otra cosa. Atacan, muerden y arañan, y luego sus víctimas se levantan convertidas en uno de ellos al cabo de unos minutos, horas o días. La plaga zombi se extiende como reguero de pólvora, corrompiéndolo todo a su paso. Pero nosotros no somos como los demás. Nosotros no caeremos ni huiremos. ¡Nosotros presentaremos batalla!

En cuanto los jugadores hayan activado a todos sus Supervivientes, es el turno de los zombis. Nadie los controla: ya lo hacen ellos solos, siguiendo estos pasos en orden:



## PASO 1 - ACTIVACIÓN

Cada zombi se activa y gasta su acción en un ataque o en un movimiento, dependiendo de la situación. Resuelve primero todos los ataques y después todos los movimientos. Con una sola acción, cada zombi sólo puede hacer una de estas dos cosas.

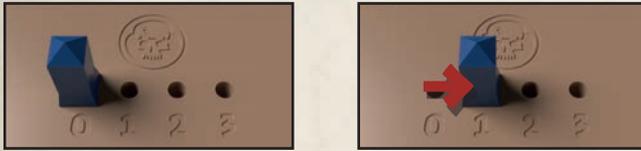
### ATAQUE

Cada zombi que esté en la Zona de un Superviviente realiza un ataque. El ataque de un zombi siempre acierta, no requiere lanzar dados e inflige 1 Herida. Si hay varios Supervivientes en la misma Zona, los jugadores comparten las Heridas del modo que prefieran, incluso aunque ello signifique asignarlas todas a un único Superviviente.

### GUARDIAS Y HERIDAS

Un Guardia solamente puede recibir 1 Herida; después de eso, es eliminado y se retira su miniatura del tablero. A menos que en las instrucciones de la aventura se especifique lo contrario, perder a un Guardia no supone el fin de la partida.

Después de cualquier tirada pertinente de salvación por armadura, el indicador de la barra de Heridas avanza 1 paso por cada Herida recibida. Un Superviviente es eliminado tan pronto su barra de Heridas señala el 3. ¡Si eso llega a ocurrir, los jugadores habrán perdido la partida!



**Cada ataque de zombi con éxito inflige 1 Herida.**

Los zombis luchan en grupo. Todos los zombis activados en la misma Zona que un Superviviente se unen al ataque, aunque haya tantos que ello suponga un desperdicio de capacidad destructiva.

**EJEMPLO 1:** Un Caminante que está en una Zona con dos Supervivientes inflige 1 Herida durante su activación. Los jugadores deciden cuál de ellos recibe esa Herida.

**EJEMPLO 2:** Un grupo de cuatro Caminantes se activa en la misma Zona que dos Supervivientes. Los jugadores deciden cómo repartirse las Heridas. Como un Superviviente es eliminado al recibir la tercera Herida, y con ello se pierde la partida, los jugadores optan por recibir 2 Heridas a cada Superviviente.



Una Armadura se lleva en el espacio del Cuerpo, y sirve para evitar Heridas. ¡Aprovéchala bien!



Un Escudo se lleva en un espacio de Mano, y es un refuerzo muy socorrido en el campo de batalla.

**Tiradas de salvación por armadura:** Los Supervivientes que lleven puesta una armadura (en el espacio del Cuerpo) o tengan abrazado un escudo (en un espacio de Mano) pueden realizar una única tirada de salvación por armadura cada vez que sea atacado por zombis. El Superviviente tira tantos dados como el número de ataques de zombi que quiera intentar evitar. Cada dado en el que se obtenga un resultado igual o superior al valor de Armadura de la carta utilizada anula 1 Herida. ¡Si un Superviviente se siente especialmente afortunado, puede encajar todos los ataques recibidos por sus compañeros y aun así cabe la posibilidad de que salga indemne!

**ATENCIÓN:** Los siguientes tipos de daño no pueden anularse mediante tiradas de salvación por armadura:

- + Ataques de Abominaciones
- + Fuego de dragón (página 37)
- + Volcar un Caldero (página 24)

**EJEMPLO:** Sarnaï y Yasuke están en una Zona con cuatro Caminantes y 2 Brutos. Ambos Supervivientes están ilesos, y además Yasuke lleva puesta una Armadura pesada (Armadura 3+). Los zombis atacan y cada uno inflige 1 Herida, lo que suma un total de 6 Heridas. Los jugadores deciden cómo repartir estos ataques entre sus Supervivientes:

- Uno de ellos podría intentar encajarlos todos. Yasuke es el candidato más obvio, ya que su Armadura pesada le brinda la posibilidad de anular ataques de zombis.
- También pueden compartir los ataques del modo que prefieran. Deciden adjudicar los ataques de dos Caminantes a Sarnaï (que no lleva armadura) y los ataques de dos Caminantes y dos Brutos a Yasuke (Armadura 3+). Sarnaï carece de armadura, de modo que no puede evitar las dos Heridas recibidas. Yasuke efectúa una tirada de salvación por armadura lanzando cuatro dados (uno por cada ataque recibido) y saca 6, 6, 6 y 6. ¡Dos éxitos! Su armadura ha logrado anular dos de los ataques. Yasuke recibe 2 Heridas por los dos ataques que su armadura no ha logrado evitar. ¡Ambos Supervivientes han salido con vida!

### CAMBIOS EN LA CONDUCTA DE LOS ZOMBIS

Los jugadores que estén familiarizados con versiones previas de *Zombicide* advertirán ciertos cambios en el comportamiento de los zombis. Estos cambios se han introducido para simplificar su conducta frente a paredes y Almenas. Por estúpidos que sean, los zombis no se apetonarán contra una muralla intentando alcanzar a los Supervivientes que haya sobre ella si pueden ver a otro Superviviente al que sí puedan llegar. En *White Death*, los zombis siguen estas prioridades en el orden indicado:

1. Línea de visión
2. Una ruta despejada
3. Ruido

## MOVIMIENTO

**V**er una horda entera de zombis que se gira para mirarte con sus ojos muertos es un auténtico bautismo de fuego para un superviviente. Muy en el fondo sabes que esos cadáveres ambulantes te ven como una presa y no se detendrán ante nada con tal de echarte la zarpa encima, precipitándose desde las almenas si hace falta. Debes saber que ni siquiera te consideran comida: para ellos no eres más que una vida que deben extinguir. Pero no te dejes amilanar por esa fatídica sensación. ¡Tú estás por encima de esas cosas!

Los zombis que no hayan atacado usan su acción para moverse una Zona hacia los Supervivientes.

### 1. Los zombis escogen la Zona de destino.

- ♦ En primer lugar avanzarán hacia la Zona con Supervivientes que esté dentro de su línea de visión **y hacia la que tengan una ruta despejada**. Si hay varias Zonas entre las que elegir, los zombis se dirigirán a la que contenga mayor número de fichas de Ruido (recuerda que cada Superviviente cuenta como una ficha de Ruido). Los zombis ignorarán a los Supervivientes que haya en las Almenas si no pueden llegar hasta ellos y hay aunque sea un solo Superviviente al que sí puedan ver y alcanzar.
- ♦ Si los zombis tienen línea de visión hacia Zonas que contienen Supervivientes, pero no tienen ningún camino despejado para llegar hasta ellos, avanzarán hacia la que contenga mayor número de fichas de Ruido.
- ♦ Si los zombis no pueden ver a ningún Superviviente, avanzarán hacia la Zona que contenga más fichas de Ruido **y hacia la que tengan una ruta despejada**.

Este Caminante tiene línea de visión hacia Dragomir y Lorna, que están en las Almenas, y hacia Jenia, a la que tiene justo delante. Puede que Dragomir y Lorna estén haciendo más ruido, pero el zombi no puede llegar hasta ellos, por lo que avanzará hacia Jenia, que está dentro de su línea de visión y en una ruta despejada.

Este Caminante tiene a Yasuke dentro de su línea de visión. Como la línea de visión tiene preferencia sobre los caminos despejados y el ruido, el zombi se mueve una Zona hacia Yasuke.

Estos Caminantes no ven a ningún Superviviente. Por tanto, se moverán hacia la Zona más ruidosa hacia la que tengan un camino despejado: en este caso, la Zona de Jenia.

Hay dos rutas de idéntica longitud hasta Jenia, así que los jugadores deben decidir por cuál avanzarán los dos Caminantes. ¡Nada de separarlos!

- ♦ Si los zombis no tienen línea de visión ni rutas despejadas hacia una Zona que contenga Supervivientes, se dirigirán hacia la Zona que contenga mayor número de fichas de Ruido. En todos estos casos, la distancia es lo de menos. **Un zombi siempre avanzará hacia el objetivo más ruidoso que pueda ver u oír, dando prioridad a los caminos despejados.**

**2.** Los zombis se mueven una Zona **hacia la Zona de destino, siguiendo la ruta más corta disponible.**

Si no hay rutas despejadas hacia la Zona de destino, se moverán hacia ella siguiendo el camino más corto como si no hubiese obstáculos en él, aunque de haberlos (Almenas y paredes, por ejemplo) deberán detenerse igualmente.

**Si hay más de una ruta con la misma longitud, los jugadores deciden cuál de ellas seguirán todos los zombis.**

**ATENCIÓN:** Los jugadores familiarizados con otros juegos de la línea **Zombicide** se habrán percatado de que en esta edición los zombis no se separan en grupos.

### ZOMBIS Y ALMENAS

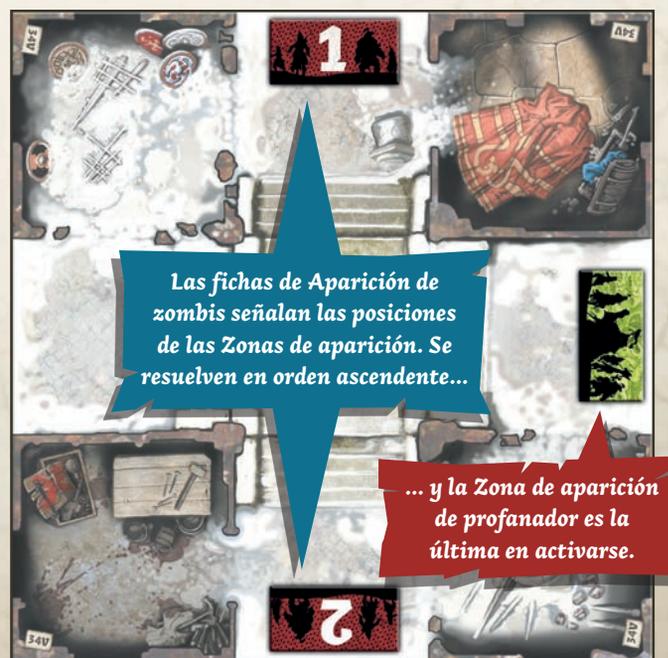
- ♦ Los zombis pueden moverse libremente desde una Zona de Almenas hasta una Zona de calle adyacente; no necesitan Escaleras para ello. Como carecen de instinto de supervivencia, se limitan a arrojar desde las Almenas y luego se levantan como si nada para seguir a sus presas.
- ♦ Los zombis sí deben usar Escaleras para subir desde una Zona de calle hasta una Zona de Almenas.
- ♦ Los zombis pueden alcanzar una Zona de Almenas desde una Zona de calle adyacente si se roba una carta de Asedio zombi que les permita alcanzar a sus objetivos (página 29).
- ♦ Las reglas de las Almenas se explican con mayor detalle en la página 34.



### ◆ PASO 2 - APARICIÓN

**I**ntentamos llegar tan lejos como pudimos más allá de las murallas, pero durante días no vimos otra cosa que zombis. Por lo que a nosotros respecta, los demás habitantes del Imperio han muerto y se han transformado en monstruos. No esperamos que el asedio dure poco.

En los mapas de las aventuras se usan fichas de Aparición de zombis para indicar dónde aparecen los zombis al final de cada fase de los zombis: éstas son las Zonas de aparición.



Localiza la Zona de aparición 1 (la inicial) y roba una carta de Zombi. Lee el tipo de zombi que aparece en ella y la línea que corresponda al color del nivel de Peligro del Superviviente con más puntos de Adrenalina (Azul, Amarillo, Naranja o Rojo). Coloca la cantidad indicada de ese tipo de zombi en la Zona que contiene la ficha de Aparición inicial.

Repite este procedimiento con cada Zona de aparición, de una en una, partiendo de la inicial y en orden ascendente (de la 1 a la 4).

**La Zona de aparición del Nigromante profanador (página 19) se resuelve después de las normales.**

Cuando se acabe el mazo de cartas de Zombi, vuelve a mezclar las cartas descartadas para crear un nuevo mazo.



**EJEMPLO:** Ogon tiene 5 puntos de Adrenalina, así que está en el nivel de Peligro Azul. Jenia tiene 12, lo que la sitúa en el Amarillo. A fin de determinar cuántos zombis aparecen hay que leer la línea Amarilla, que corresponde a Jenia, la Superviviente con más puntos de Adrenalina.

### CARTAS DE ACTIVACIÓN ADICIONAL

Más de un recién llegado se dejó engañar por la aparente torpeza de los zombis. De vez en cuando experimentan impredecibles arrebatos de actividad que pueden sorprender a los supervivientes con la guardia baja. No hay que quitarles ojo de encima, y si no te queda otra que acercarte a ellos, procura eliminarlos sin darles tiempo a reaccionar.



Cuando revelas una carta de Activación adicional, no aparecen zombis en la Zona designada. En vez de eso, todos los zombis del tipo indicado se activan una vez más.

**ATENCIÓN:** Estas cartas no tienen ningún efecto en el nivel de Peligro Azul.

### CARTA DE ASEDIO ZOMBI



Cuando se roba una carta de Asedio zombi, no aparece ningún zombi en la Zona designada. En vez de eso, se resuelve el siguiente procedimiento en el orden indicado:

**1.** Aparecen el número y tipo indicados de zombis en cada Zona de Corrupción (página 20) que haya sobre el tablero. Si no hay suficientes zombis para llenarlas todas, elige las Zonas de Corrupción que recibirán las miniaturas de zombis restantes y luego aparece una Abominación en una Zona de Corrupción que no haya recibido ningún zombi todavía (a elección de los jugadores). Si ya había una Abominación sobre el tablero, en vez de eso recibe una activación adicional.

Solamente puede darse una activación adicional de este modo por cada carta de Zombi.

**2.** Identifica a todos los zombis que estén en una Zona situada junto a unas Almenas. Define su Zona de destino como si estuviesen a punto de realizar un movimiento. Si el camino que les llevaría hasta esa Zona de destino está obstruido por las Almenas, realizan inmediatamente una acción de movimiento y escalan las Almenas. En cualquier otro caso, no se mueven.

### QUEDARSE SIN MINIATURAS

Es posible que los jugadores se queden sin miniaturas del tipo necesario cuando deban colocar un zombi en el tablero durante el paso de aparición. En este caso, se colocan las miniaturas de zombis que queden (si queda alguna) y después se completa el siguiente procedimiento en el orden indicado:

**1.** Si no hay ninguna Abominación sobre el tablero, roba una carta de Abominación. Luego esa Abominación aparece en la Zona de aparición indicada (si se está resolviendo una carta de Zombi normal) o en una Zona de Corrupción (si se está resolviendo una carta de Asedio zombi o una carta de «¡Aaahh!»).

**2.** Si ya hay una Abominación sobre el tablero, ésta recibe una activación adicional. Solamente puede darse una activación adicional de este modo por cada carta de Zombi (en caso de que los jugadores robasen una carta de Asedio zombi y hubiera varias Zonas de Corrupción sin zombis, por ejemplo).



# COMBATE

Conforme pasaba el tiempo, aprendimos a manejar con soltura todo tipo de armas. La mayoría teníamos nuestras especialidades, claro, pero raras veces contábamos con la oportunidad de conservar nuestras herramientas de oficio. Cada vez que se declaraba un zombicidio, el enemigo llegaba en gran número y debíamos enfrentarnos a él con lo que teníamos a mano.

Así que ya sabes: si conoces a alguien que no sepa leer, dile que aprenda lo antes posible. ¡Leer un pergamino arcano podría salvarle la vida!



Símbolo de Dados



Símbolo de arma Doble

Cuando un Superviviente ejecuta una acción de combate cuerpo a cuerpo, combate a distancia, magia o Guardia para atacar a los zombis, debe tirar tantos dados como el valor de Dados del arma que está utilizando (o un dado por Guardia, si está resolviendo una acción de Guardia).

Si el Superviviente activo tiene dos armas o hechizos de combate idénticos con el símbolo Doble equipados en sus Manos, puede utilizar esas dos armas al mismo tiempo al coste de una sola acción. Ambas armas o hechizos deben apuntar a la misma Zona.



Símbolo de arma Doble



Valor de Dados: 1

**EJEMPLO 1:** Sarnaï tiene dos hechizos de Relámpago en las Manos. El Relámpago tiene el símbolo Doble, así que Sarnaï puede lanzar ambos hechizos a la vez. Esto le permite tirar dos dados con una única acción de magia, puesto que cada Relámpago tiene un valor de Dados de 1.

+1 dado a otra arma de combate cuerpo a cuerpo que tengas equipada.

Efecto especial



Valor de Dados: 1

**EJEMPLO 2:** Lorna empuña dos Dagas. Como son armas idénticas que tienen el símbolo Doble, puede golpear con las dos al mismo tiempo. Teóricamente lanzaría dos dados (uno por cada Daga). Sin embargo, cada Daga le concede una bonificación de +1 Dado a un arma de combate cuerpo a cuerpo que se lleve en la otra Mano. En este caso las bonificaciones son recíprocas, de modo que cada Daga posee un valor de Dados de 2, ¡lo que le permite tirar un total de cuatro dados cuando esgrime ambas Dagas a la vez!



Símbolo de Precisión

Cada resultado que iguale o supere el valor de Precisión de la carta representa un impacto con éxito.

**IMPORTANTE:** Un resultado de 1 siempre es un fallo, sin importar la bonificación que otorguen cartas de Equipo, habilidades u otros efectos de juego.



Símbolo de Daño

Cada impacto inflige a un único blanco la cantidad de daño que se especifica en el valor de Daño de la carta. Si todos los blancos disponibles son eliminados, los impactos que sobren se pierden.

- ♦ Los **Caminantes**, **Corredores** y **Nigromantes** mueren con un impacto de Daño 1 (o más).
- ♦ Los **Brutos** mueren con un impacto de Daño 2. Los impactos de Daño 1 no tienen ningún efecto sobre ellos, no importa cuántos reciban.
- ♦ Las **Abominaciones** mueren con un impacto de Daño 3. Como no hay ningún arma de Daño 3 en la caja básica de *White Death*, para destruir a estos monstruos es preciso emplear Fuego de dragón (página 37), volcar un Caldero sobre ellos (página 24) o usar habilidades específicas (por ejemplo, Superfuerza).



Símbolo de Alcance

El alcance de un arma se muestra mediante el valor de Alcance de su carta, que representa el número de Zonas que puede cruzar de un disparo.

El primero de los dos valores muestra el Alcance mínimo. El arma no puede disparar a Zonas que estén a una distancia inferior al mínimo. En algunos casos éste es 0: el Superviviente puede disparar a blancos que se encuentren en la Zona que ocupa en ese momento (aun así, se considera una acción de combate a distancia).

El segundo valor muestra el Alcance máximo del arma. Un arma no puede disparar a Zonas que estén más allá del Alcance máximo.



Valor de Alcance: 1-3



Valor de Alcance: 0-1

**EJEMPLO:** El Arco de guerra tiene un Alcance de 1-3, lo que significa que con él se puede disparar a una distancia máxima de tres Zonas, y que no puede utilizarse en la misma Zona en la que se encuentra el Superviviente que lanza la flecha. El hechizo de combate Descarga de energía tiene un Alcance de 0-1, lo que quiere decir que se puede lanzar sobre la Zona de su propietario o sobre una Zona adyacente a ésta, pero no más.

## ACCIÓN DE COMBATE CUERPO A CUERPO

**Luchamos por las ruinas de una ciudad antaño gloriosa**, sobre sus murallas y en calles amplias, así que es normal acabar combatiendo cuerpo a cuerpo. A veces hemos de adentrarnos en edificios medio destruidos. Los nigromantes convocan zombis que brotan de la corrupción mágica que propagan por la ciudad. Y muchas veces no disparamos lo bastante rápido y los zombis se nos echan encima. ¡Es entonces cuando debemos dar rienda suelta a la bestia que llevamos dentro!



Símbolo de combate cuerpo a cuerpo

Las armas de combate cuerpo a cuerpo son las que tienen este icono.

Un Superviviente que empuña un arma de combate cuerpo a cuerpo en una Mano puede atacar a los zombis que estén en su misma Zona. Cada resultado que iguale o supere el valor de Precisión que se muestra en la carta del arma es un impacto con éxito. El jugador divide sus impactos como desee entre los posibles blancos de la Zona.

Los golpes fallidos con armas de combate cuerpo a cuerpo no causan fuego amigo (página 32).

**EJEMPLO:** Jenia y Ogon están en la misma Zona que un Bruto, un Caminante y un Corredor. Jenia ataca con su Espada y saca  y , lo que genera un impacto. La Espada tiene Daño 1, de modo que es incapaz de dañar al Bruto. Jenia asigna el impacto al Corredor, eliminándolo. Como ha sido un ataque cuerpo a cuerpo, Ogon está a salvo de los tajos de Jenia pese a haber obtenido un fallo en la tirada.

## ARMAS DE ASTA



Valor de Alcance: 1-1



Las Armas de asta infligen daño cuerpo a cuerpo a Alcance 1.

Las armas de combate cuerpo a cuerpo que tienen la palabra clave **Arma de asta** se utilizan para realizar acciones de combate cuerpo a cuerpo a Alcance 1 (ni más, ni menos) contra cualquier Zona que esté dentro de la línea de visión del Superviviente.

**ATENCIÓN:** Dado que tienen Alcance 1, las Armas de asta no se pueden usar para efectuar acciones de combate cuerpo a cuerpo en la Zona que ocupa el Superviviente. ¡Mucho ojo! El arma de Cámara secreta llamada «Partesana», que tiene Alcance 0-1, es la única excepción a esta regla.

## ACCIONES DE COMBATE A DISTANCIA Y MAGIA

**Luchar a distancia es un modo elegante** (casi siempre) y astuto de diezmar a la horda zombi. Después de todo, los muertos no devuelven los disparos ni se molestan en buscar cobertura. Avanzan hacia tí como corderos camino del matadero. Pero no te confíes: disparar en momentos de tensión contra una masa compacta de carne putrefacta y tambaleante no es sencillo, y ni las flechas ni los rayos arcanos detendrán a los monstruos más resistentes.



Símbolo de combate a distancia

Las armas de combate a distancia son las que tienen este icono.

Un Superviviente que empuña un arma de combate a distancia o hechizo de combate en una Mano puede disparar a una Zona que se encuentre dentro del Alcance del arma y esté dentro de su línea de visión (página 11).

#### RECUERDA:

- ♦ En las Zonas de edificio (incluidas las Ruinas, página 35), la línea de visión se limita a las Zonas adyacentes que compartan una abertura.
- ♦ En las Zonas de calle (incluidas las afectadas por la Corrupción, página 20), la línea de visión recorre una línea recta paralela al borde del tablero hasta toparse con una pared o con el mismo borde del tablero.
- ♦ Los disparos fallidos pueden causar fuego amigo, ¡así que procura sopesar bien los riesgos!

Ignora a todos los Actores que estén en las Zonas interpuestas entre el tirador y la Zona seleccionada como blanco. Los Supervivientes pueden disparar a través de Zonas ocupadas sin consecuencias para los otros Supervivientes o zombis. ¡Incluso se puede disparar a otra Zona habiendo zombis en la misma Zona del tirador!

#### ORDEN DE PRIORIDAD DE BLANCOS

Cuando utiliza un arma de combate a distancia (aunque sea a Alcance 0), el Superviviente que dispara no elige a los blancos a los que alcanza con sus éxitos. Los impactos se asignan a los Actores que se encuentren en la Zona apuntada siguiendo este orden de prioridad de blancos:

- 1 - Bruto o Abominación (el tirador elige)
- 2 - Caminante
- 3 - Corredor
- 4 - Nigromante

Los impactos son asignados a los blancos del grado de prioridad inferior hasta que todos ellos han sido eliminados, después a los del siguiente grado de prioridad hasta que todos hayan sido eliminados, y así sucesivamente. **Si varios blancos comparten un mismo orden de prioridad de blancos, los jugadores eligen cómo repartir los impactos entre ellos.**

**Recuerda:** El orden de prioridad de blancos no se aplica a las acciones de combate cuerpo a cuerpo.

**EJEMPLO:** Ogon, armado con una Ballesta (Daño 2), realiza una acción de combate a distancia contra una Zona ocupada por un Bruto, dos Caminantes y dos Corredores.

- Ogon saca y con su primera acción. La Ballesta impacta con resultados de 4 o más, por lo que ha conseguido dos impactos. Según el orden de prioridad de blancos, el primer impacto se asigna al Bruto y lo elimina (la Ballesta tiene Daño 2). El segundo impacto se asigna un Caminante, y también lo elimina (1 impacto = 1 blanco).

- Ogon saca y con una segunda acción, obteniendo otros dos impactos. El orden de prioridad de blancos designa al Caminante como primer blanco, de modo que es eliminado. El segundo impacto se asigna a uno de los dos Corredores, eliminándolo igualmente. En la Zona ya sólo queda un Corredor.

**ATENCIÓN:** Los Brutos ocupan el primer puesto en el orden de prioridad de blancos y son inmunes a las armas de Daño 1. Esto significa que, mientras no sean eliminados, protegerán a los Caminantes, Corredores y Nigromantes que estén en su misma Zona contra todas las acciones de combate a distancia efectuadas con armas de Daño 1. Lo mismo se aplica a las Abominaciones, que requieren armas de Daño 3 (o Fuego de dragón, o Calderos) para ser eliminadas.

## ORDEN DE PRIORIDAD DE BLANCOS

PRIORIDAD DE BLANCOS	NOMBRE	ACCIONES	DAÑO MÍN. PARA SER ELIMINADO	PUNTOS DE ADRENALINA
1	Bruto/ Abominación	1	2/3	1/5
2	Caminante	1	1	1
3	Corredor	2	1	1
4	Nigromante	1	1	1

#### FUEGO AMIGO

- ¡Aaay! ¡Dye, que yo no soy un zombi!
- Perdona, es que... pensé que... ¡bueno, mira qué pinta tienes!
- Ya sé que estoy cubierto de vísceras. ¿Qué quieres que le haga? ¿Colgarme un letrero que diga «No soy un zombi»?

**Un Superviviente no puede golpearse a sí mismo con sus propios ataques.** Sin embargo, una situación de emergencia puede requerir una acción de combate a distancia, de magia o de Guardia apuntada contra una Zona en la que haya un compañero Superviviente (recuerda que el fuego amigo no se aplica a las acciones de combate cuerpo a cuerpo). En estos casos, todo fallo obtenido en una tirada de ataque impacta automáticamente a los Supervivientes que se encuentren en la Zona objetivo. Estos impactos de fuego amigo se asignan a los Supervivientes del modo que prefieran los jugadores.

**Se permiten tiradas de salvación por armadura** contra estos impactos; cada éxito obtenido anula un impacto de fuego amigo. Cada impacto de fuego amigo no anulado inflige al Superviviente un número de Heridas igual al valor de Daño del arma o hechizo de combate empleado.

**Matar a un Superviviente (incluidos los Guardias) no proporciona PA.** Además, matar a un compañero Superviviente implica que los jugadores pierdan la partida. En la mayoría de los casos, matar a un Guardia no supone el fin de la partida (¿pero de verdad hay alguien lo bastante desalmado como para hacerlo?).

**EJEMPLO 1:** Lorna dispara con un Arco de guerra a una Zona ocupada por Vasuke y por un Caminante. Saca y , un fallo. La flecha yerra el blanco y alcanza a Vasuke por accidente, causándole Daño 1. Vasuke sufre 1 Herida.

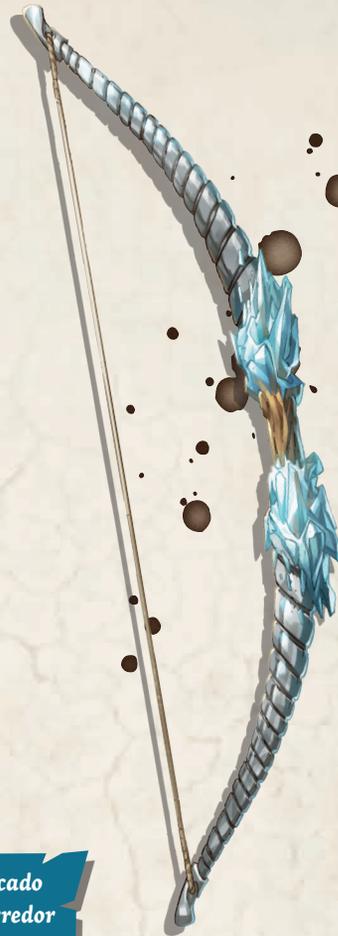
**EJEMPLO 2:** Ogon dispara una Ballesta a una Zona ocupada por Jenia y por un Corredor. Saca y , ¡dos éxitos! El primero basta para matar al Corredor; el segundo se pierde. Únicamente se asignan a los Supervivientes los disparos fallidos, así que Jenia está a salvo.



**La ficha de Congelación incapacita temporalmente a los zombis. ¡Perderán su siguiente activación!**

Diversos efectos de juego, como ciertas habilidades o las reglas especiales de algunas aventuras, pueden colocar una ficha de Congelación en una Zona designada. Cada vez que vayan a activarse zombis en una Zona que contiene una ficha de Congelación, en vez de eso se descarta la ficha de Congelación. Los zombis omiten su activación entera (incluso aunque dispongan de varias acciones, como es el caso de los Corredores).

- ♦ Sólo puede haber una ficha de Congelación en cada Zona.
- ♦ Toda ficha adicional que debiera colocarse en ella se pierde.
- ♦ Una ficha de Congelación se retira cuando no hay ningún zombi en su Zona.
- ♦ Mientras se encuentre bajo los efectos de una ficha de Congelación, un Nigromante profanador (página 19) no puede mover la ficha de Aparición por la que llegó.



**Estamos en la fase de los zombis y se ha colocado una ficha de Congelación en esta Zona. El Corredor y el Caminante pierden su próxima activación en su totalidad. No se mueven ni tampoco atacan. Luego se retira la ficha de Congelación.**



**El Bruto empieza su activación en una Zona sin ficha de Congelación. El zombi se activa con normalidad y no se ve afectado en modo alguno cuando entra en la Zona que contiene la ficha de Congelación.**

**El Corredor no se ve afectado por la ficha de Congelación cuando se activa y resuelve sus dos acciones con normalidad. El zombi atraviesa sin impedimentos la Zona que contiene la ficha de Congelación y llega hasta la Zona ocupada por Jenia.**



## LUGARES ESPECIALES

En antaño orgullosa ciudad de Invernigrado, conocida como una meca de mercaderes y viajeros, es ahora un campo de batalla entre supervivientes y no muertos. La mayoría de los edificios han sufrido graves desperfectos y muchas estructuras yacen en ruinas. Las imponentes murallas son a menudo la última línea de defensa que se interpone entre los nigromantes profanadores y sus misteriosos propósitos. ¡Continuad la lucha, defensores!

### ALMENAS

Las Almenas representan la parte superior de los elevados muros que protegen la ciudad de Invernigrado de los invasores. ¡Son, de hecho, lo bastante amplias como para luchar en ellas!

- Las Almenas son Zonas de calle. Aunque para subir hasta ellas se precisan reglas especiales (ver más adelante), no existe restricción alguna para moverse de una Zona de Almenas a otra contigua.

**ALMENAS:** Esto es una Zona de Almenas. Posee reglas especiales en lo concerniente a las líneas de visión. ¡Los zombis pueden arrojar desde las Almenas para seguir a sus presas en el nivel del suelo!

**ESCALA DE CUERDA:** Los Supervivientes pueden usar las Escalas de cuerda para pasar de una Zona de calle a la Zona de Almenas contigua (y viceversa).

**FICHA DE CALDERO:** Los Calderos se pueden volcar desde las Almenas para verter su contenido en la Zona de calle de abajo, matando a todo lo que haya en ellas. Las reglas de los Calderos se explican en la página 24.

**ESCALERA:** Cualquier Actor puede usar una Escalera para pasar de la Zona de calle a la Zona de Almenas contigua (y viceversa).

- Para subir y bajar de las Almenas, los **Supervivientes** deben utilizar Escaleras o Escalas de cuerda.

**ATENCIÓN:** Las Escaleras y las Escalas de cuerda no son Zonas en sí mismas.

- Los **zombis** suben a las Almenas utilizando Escaleras o por efecto de cartas de Asedio zombi. Por otro lado, **los zombis no tienen ninguna restricción para bajar de las Almenas, pues se arrojan inofensivamente desde lo alto de la muralla y se levantan en el acto para seguir a sus presas.**
- Dado que se hallan en lo alto de una muralla muy alta, **los Actores situados en una Zona de Almenas ven por encima de los edificios y sus líneas de visión llegan a las Zonas que hay más allá de ellos.** Del mismo modo, todo Actor situado en una de estas Zonas tiene línea de visión hasta los Actores que se encuentren en las Almenas.
- Los Actores que estén en una Zona de Almenas no pueden ver el interior de los edificios. Su línea de visión solamente abarca Zonas de calle y Ruinas.

**CARTA DE ASEDIO ZOMBI:** Los zombis que estén junto a unas Almenas suben a ellas cuando se roba una carta de Asedio zombi, pero sólo si el movimiento resultante los acerca a su objetivo. Los efectos de las cartas de Asedio zombi se explican en la página 29.

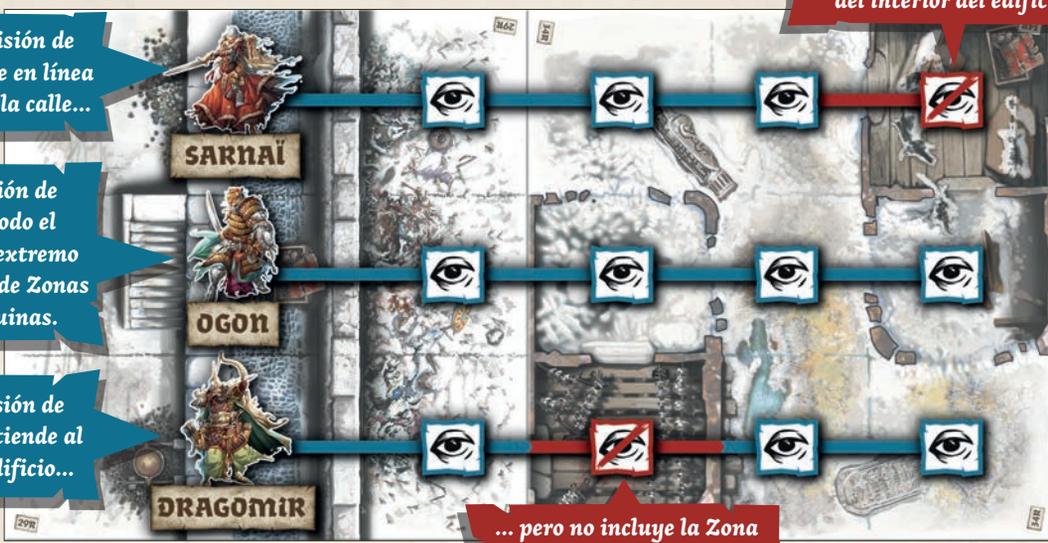


... pero no llega a esta Zona del interior del edificio.

La línea de visión de Sarnai discurre en línea recta por toda la calle...

La línea de visión de Ogon recorre todo el tablero hasta el extremo opuesto, a través de Zonas de calle y de Ruinas.

La línea de visión de Dragomir se extiende al otro lado del edificio...



... pero no incluye la Zona del interior del mismo.

### ESCALAS DE CUERDA

Las fichas de Escala de cuerda pueden recogerse como si fueran fichas de Objetivo (página 23); para ello, el Superviviente debe gastar una acción en la misma Zona que la ficha o en una de las dos Zonas unidas por la Escala de cuerda. La ficha de Escala de cuerda se coloca sobre el panel del Superviviente; no ocupa ningún espacio en su inventario y puede intercambiarse como si fuera una carta de Equipo.

Más adelante, gastando otra acción, el Superviviente puede colocar la ficha de Escala de cuerda **en el borde que separa su Zona actual de una Zona de Almenas, creando así un paso entre ambas**. Cualquier Superviviente puede utilizar esta Escala de cuerda para desplazarse entre esas dos Zonas.

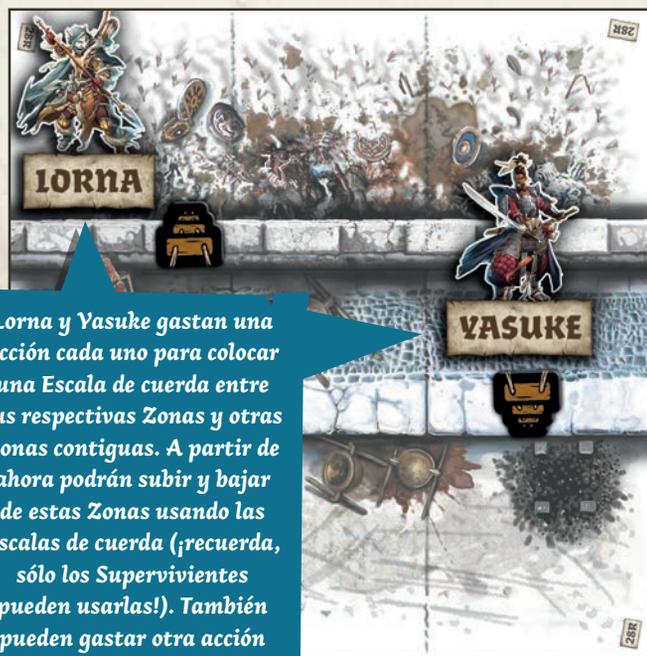
**ATENCIÓN:** Los zombis no pueden utilizar Escalas de cuerda.



Esto es una ficha de Escala de cuerda.

### ZONAS DE RUINAS

- ♦ Las Zonas de Ruinas son Zonas de edificio. Esto afecta a las líneas de visión (página 11).
- ♦ No se puede buscar en las Zonas de Ruinas.
- ♦ Los Actores que se encuentren en una Zona de Almenas pueden trazar líneas de visión a través de Zonas de Ruinas y también hacia el interior de las mismas.



Lorna y Yasuke gastan una acción cada uno para colocar una Escala de cuerda entre sus respectivas Zonas y otras Zonas contiguas. A partir de ahora podrán subir y bajar de estas Zonas usando las Escalas de cuerda (¡recuerda, sólo los Supervivientes pueden usarlas!). También pueden gastar otra acción para recoger las Escalas y así recuperar las fichas.



Estas son Zonas de Ruinas.



# RASGOS DEL EQUIPO

**I**nvernizado era la ciudad más grande de toda la región y en ella también moraban los mejores herreros. Las armas que forjaban se comercializaban a lo largo y ancho del mundo. Ahora la mayoría están quebradas y abandonadas en la nieve... la mayoría, pero no todas. Localizar estos artefactos es una de nuestras prioridades, estén donde estén, pues son de un valor incalculable contra el ejército zombi.

Algunas cartas de Equipo tienen propiedades especiales que se describen a continuación.

## ARMADURA



Las cartas de Equipo que poseen una puntuación de Armadura pueden otorgar tiradas de salvación por armadura contra ataques de zombis (página 25) y fuego amigo (página 32). ¡Cuanto más baja sea esta puntuación, más probabilidades tendrá el Superviviente de evitar Heridas!

## DAGA Y DESCARGA DE ENERGÍA



Las Dagas y las Descargas de energía suman 1 dado adicional a otra arma de combate cuerpo a cuerpo o hechizo de combate que se tenga equipado, respectivamente. Para sacarles el máximo partido, deben combinarse con armas que tengan valores bajos de Dados y valores altos de Daño.

Cabe destacar que esta bonificación es recíproca. Por ejemplo, usar dos Descargas de energía proporciona un dado adicional a cada una de ellas, ¡lo que suma un total de 4 dados para cada acción de magia (página 22)!  
**PUEDEN UTILIZARSE DESDE LA MOCHILA**



Las cartas de Equipo normales no se pueden utilizar mientras se lleven guardadas en espacios de la Mochila (página 17). Las cartas que contienen la expresión **Puede utilizarse desde la Mochila** son una excepción y se pueden usar desde esos espacios.

## ARMA DE ASTA



Las Armas de asta son armas de combate cuerpo a cuerpo que se utilizan para efectuar acciones de combate cuerpo a cuerpo a Alcance 1 contra cualquier Zona que esté dentro de la línea de visión del Superviviente.

## RECARGA



Las armas recargables efectúan disparos muy potentes, pero tienen que recargarse para poder volver a dispararlas.

Las armas que poseen el rasgo **Recarga** se quedan sin munición cada vez que se disparan. Un Superviviente puede gastar una acción para recargar el arma si quiere dispararla varias veces en una misma ronda. En la fase final de la ronda todas estas armas se recargan de manera gratuita, por lo que siempre empiezan cada ronda listas para disparar.

- ♦ Si una de estas armas se dispara y luego se pasa a otro Superviviente sin ser recargada, el nuevo propietario tendrá que recargarla si quiere utilizarla en la misma ronda.
- ♦ Basta una sola acción para recargar dos armas Dobles que se hayan disparado a la vez.
- ♦ Es posible disparar con una única arma Doble recargable a una Zona y luego disparar a otra Zona con otra arma Doble recargable. No obstante, en este caso se requieren dos acciones de combate a distancia diferentes.

## SHASHKA



Si se usan como armas Dobles (página 30), la puntuación de Daño de cada Shashka aumenta a 2. Al principio de la partida constituyen una de las mejores bazas de grupo para eliminar a los Brutos (que sólo son vulnerables a ataques de Daño 2).

## ANTORCHA + BILIS DE DRAGÓN = FUEGO DE DRAGÓN

Por sí sola, una Antorcha puede utilizarse desde la Mochila para agilizar las búsquedas (página 21), permitiendo al Superviviente robar dos cartas de Equipo en lugar de una.



Además, un Superviviente puede descartar una carta de Bilis de dragón y otra de Antorcha al mismo tiempo y con una misma acción de combate a distancia para provocar un estallido de Fuego de dragón a Alcance 1 y dentro de su línea de visión.

Todos los Actores situados en la Zona objetivo son eliminados, sin importar cuál sea su umbral de Daño, su puntuación de Armadura o las Heridas que le queden. El Fuego de dragón no hace Ruido.

El Superviviente que ha provocado el estallido de Fuego de dragón obtiene todos los PA correspondientes.

## HABILIDAD DE EQUIPO

Algunas cartas de Equipo tienen su propia habilidad (como Certero, en el caso del Arco de cuerno).

**Cartas de arma:** El Superviviente se beneficia de la habilidad indicada cuando realiza una acción de combate con un arma equipada que posea dicha habilidad.

**Otras cartas:** El Superviviente recibe la habilidad mientras tenga la carta de Equipo colocada en el espacio adecuado.



Algunas armas proporcionan una habilidad cuando se utilizan.



## MODOS DE JUEGO ADICIONALES

¡Utiliza los modos de juego adicionales que se describen en este capítulo para añadir un toque de variedad al juego, explorar nuevas posibilidades en aventuras ya jugadas y planear nuevos desafíos temáticos!

### ◆ JUGAR CON VARIAS ABOMINACIONES

Las demás cajas básicas y expansiones de *Zombicide* contienen distintos tipos de Abominaciones. Los jugadores pueden cambiar la Abominación kan por otra de sus favoritas, o elegir una de ellas al azar cada vez que aparezca una Abominación, ¡o incluso jugar con todas a la vez, por su cuenta y riesgo!

#### CREAR UN MAZO DE ABOMINACIONES

El mazo de Abominaciones añade variedad y preserva el equilibrio del mazo de Zombis. ¡Cada vez que se robe una carta de Zombi en la que figure una Abominación, aparece una Abominación aleatoria! Para implementar este modo de juego, forma un mazo con la carta de la Abominación kan y una sola carta de cada tipo de Abominación que se quiera incluir en la partida. Este mazo de Abominaciones se baraja durante la preparación de la partida (página 6) y se sitúa junto al tablero.

Resuelve los siguientes efectos de juego cada vez que se robe una carta de Zombi que cause la aparición de una Abominación:

- ◆ **Si no hay ninguna Abominación sobre el tablero**, roba una carta del mazo de Abominaciones. Luego coloca la correspondiente Abominación.
- ◆ **Si ya hay una Abominación sobre el tablero**, ésta recibe una activación adicional.

**ATENCIÓN:** Las Abominaciones con reglas especiales que afecten a las paredes no se pueden utilizar en aventuras de *White Death*.

#### FESTIVAL DE ABOMINACIONES

Utilizando un mazo de Abominaciones como se explica más arriba, con el Festival de Abominaciones se permite que haya varias Abominaciones sobre el tablero al mismo tiempo. Cuantas más haya, más peligro corren los Supervivientes. ¡Quedáis advertidos!

Resuelve los siguientes efectos de juego cada vez que se robe una carta de Zombi que cause la aparición de una Abominación:

- ◆ **Si no hay ninguna Abominación sobre el tablero**, roba una carta del mazo de Abominaciones. Luego coloca la correspondiente Abominación.
- ◆ **Si ya hay una Abominación sobre el tablero**, todas las Abominaciones que haya sobre el tablero reciben una activación adicional. DESPUÉS, roba una carta del mazo de Abominaciones y coloca la correspondiente Abominación.

### ◆ JUGAR CON VARIOS NIGROMANTES

Para jugar con varios Nigromantes se sigue el mismo procedimiento que para jugar con varias Abominaciones: crear un mazo de Nigromantes del que se robe una carta cada vez que se robe una carta de Zombi en la que figure un Nigromante. Las reglas son las mismas, pero con las siguientes modificaciones:

- ◆ Si no hay ningún Nigromante profanador sobre el tablero, aparece un Nigromante profanador.
- ◆ Si ya hay un Nigromante profanador sobre el tablero y los jugadores roban una carta de Zombi en la que figura un Nigromante, en primer lugar el Nigromante profanador recibe una activación adicional, y luego aparece otro Nigromante del mazo de Nigromantes.
- ◆ Con la llegada de Nigromantes adicionales no se añaden nuevas Zonas de aparición. El Nigromante profanador es el único que las coloca.
- ◆ Coloca una ficha de Corrupción en toda Zona en la que entre un Nigromante, creando así una Zona de Corrupción (página 20). Esta regla se ignora si el Nigromante entra en una Zona de Corrupción.
- ◆ Un Nigromante considera la Zona de la Almenara como su Zona de destino. A diferencia de los Supervivientes y los zombis, el Nigromante puede subir y bajar de las Almenas libremente sin necesidad de utilizar Escaleras (página 34). **Si un Nigromante llega a la Zona de la Almenara, los jugadores pierden la partida.**

#### ¿Y QUÉ PASA CON LAS CÁBALAS?

Las Cábalas de Nigromantes descritas en *Black Plague* y *Green Horde* no se utilizan en *White Death*. Los Nigromantes adicionales que tengan reglas especiales que afecten a las paredes y las Zonas de aparición tampoco son compatibles con *White Death*.

### ◆ MODO DE JUEGO ULTRARROJO

**Puede que al principio seas cauteloso y discreto, pero por mucho que te esfuerces los zombis acabarán por encontrarte y tendrás que luchar por tu vida. Es entonces cuando la bestia que llevas dentro rompe sus cadenas y te insufla toda su velocidad, su rabia y su fuerza. Enseguida comprendes que tu potencial es muy superior a lo que creías y te conviertes en el mejor guerrero, mucho mejor de lo que jamás imaginaste posible. He de admitir que muchos nos hemos vuelto adictos a esa furia combativa y ahora disfrutamos matando zombis. Hace que nos sintamos vivos. ¡Es el único camino hacia la victoria definitiva!**

La modalidad de juego Ultrarrojo permite que los Supervivientes obtengan puntos de Adrenalina más allá del **nivel Rojo** a fin de ganar habilidades adicionales. Este modo de juego es estupendo para alcanzar un asombroso número de bajas y completar aventuras muy largas.

**Modo Ultrarrojo:** Cuando un Superviviente alcance el nivel de Peligro Rojo, pon su indicador de Adrenalina en el 0 y añade los puntos de Adrenalina ganados más allá del mínimo requerido para alcanzar el nivel Rojo. El Superviviente sigue estando en el nivel Rojo y conserva sus habilidades. contabiliza los próximos puntos de Adrenalina de la manera habitual y gana habilidades que no seleccionaste cada vez que cambies de nivel de Peligro.

Cuando hayas seleccionado todas las habilidades disponibles del Superviviente, cada vez que alcances el nivel de Peligro Naranja o Rojo podrás elegir cualquier otra habilidad de las que existen en *White Death* (página 51).

**EJEMPLO:** Ogon acaba de obtener su punto de Adrenalina número 43, alcanzando así el nivel Rojo. Ya posee las siguientes habilidades: Empujón y Guardias: Empujón (Azul), +1 acción (Amarillo), Sed de sangre: Cuerpo a cuerpo (Naranja) y +1 acción de combate gratuita (Rojo).

El jugador sitúa su indicador de Adrenalina de nuevo en el 0 y continúa la aventura. Ogon sigue estando en nivel Rojo y ganando puntos de Adrenalina con cada zombi que elimina.

Ogon no recibe una habilidad adicional cuando llega por segunda vez a los niveles de Peligro Azul y Amarillo: ya tiene todas las habilidades disponibles en esos niveles. Cuando consigue alcanzar otra vez el nivel Naranja, obtiene Piel de hierro, su segunda habilidad disponible en ese nivel de Peligro. Al llegar otra vez al nivel Rojo, el jugador debe elegir una nueva habilidad de entre las dos disponibles que le quedan para ese nivel, y opta por Reflejos de combate. El indicador de Adrenalina vuelve a ponerse en el 0.

En su tercer recorrido por la barra de Adrenalina, Ogon no gana ninguna habilidad adicional en los niveles Azul, Amarillo y Naranja, puesto que ya las tiene todas. Cuando alcanza por tercera vez el nivel Rojo, obtiene la última habilidad que le queda (Segador: Cuerpo a cuerpo). El indicador de Adrenalina vuelve a ponerse en el 0. A partir de este momento, Ogon sigue recibiendo puntos de Adrenalina: obtiene una habilidad a elección del jugador cada vez que llegue al nivel Naranja, y otra más al alcanzar el nivel Rojo.

## JUGAR CON MÁS DE 6 SUPERVIVIENTES

Zombicide cuenta con un extenso reparto de Supervivientes con los que jugar. Tarde o temprano sentirás la tentación de echar una partida con más de seis Supervivientes. Para esto necesitaréis los paneles de control, indicadores, peanas de colores y cartas de Equipo inicial de una expansión *Hero Box* (a la venta por separado).

Jugar con más Supervivientes (¡o jugadores!) de lo habitual es muy sencillo. Basta con seguir estas pautas generales y ajustarlas para regular el nivel de dificultad de la partida.



- ♦ Por cada Superviviente a partir del sexto, hay que añadir una carta de Equipo inicial adicional de la expansión al surtido de cartas que se reparten entre los Supervivientes durante los preparativos de la partida.
- ♦ Resuelve una carta de Zombi adicional por cada dos Supervivientes a partir del sexto (redondeando hacia arriba). Estas apariciones adicionales se resuelven siguiendo el orden de las Zonas de aparición (empezando otra vez por la inicial cuando se haya resuelto la aparición en la última). ¡Sí, eso significa que en algunas Zonas se duplica o incluso se triplica el número de apariciones!

## CARTAS DE HABILIDAD DE GUARDIA



**Clovis, un Superviviente de Black Plague, recibe instrucción básica del último oficial que queda en Invernigrado. Roba una carta de Habilidad de Guardia y recibe la habilidad «Guardias: Congelación a distancia», que podrá usar durante el resto de la partida.**

Las cartas de Habilidad de Guardia son opcionales. Permiten a los Supervivientes que carecen de habilidades de Guardia disponer de una para jugar en *White Death* y con ello beneficiarse plenamente de las reglas de los Guardias. Pueden utilizarse para jugar con Supervivientes de otros productos de la línea Zombicide, representando con ello una instrucción básica en el mando de tropas.

Baraja las cartas de Habilidad de Guardia durante la preparación de la partida y luego roba una para cada Superviviente que no posea ya una habilidad de Guardia. El Superviviente gana la correspondiente habilidad de Guardia mientras dure la partida, **en el nivel Azul**. Sitúa la carta de Habilidad de Guardia junto al panel del Superviviente. La habilidad se trata como si estuviese impresa en su tarjeta de identificación.

**ATENCIÓN:** Los jugadores también pueden optar por escoger las cartas de Habilidad de Guardia en vez de robarlas al azar. No obstante, esto puede afectar a la dificultad de la partida.



# AVENTURAS

Las siguientes aventuras pueden jugarse en cualquier orden, según el tiempo del que dispongan los jugadores y del nivel de dificultad deseado. Las reglas especiales que se describen en ellas tienen prioridad sobre las reglas generales y los enunciados de las cartas. En la descripción de cada aventura se indica su nivel de dificultad, la cantidad recomendada de Supervivientes y la duración media de una partida.

## ◆ INTRODUCCIÓN: PREPARATIVOS PARA LA BATALLA

FÁCIL / 6 SUPERVIVIENTES / BREVE

**L**internizado no es ningún paseo por el campo. Logramos repeler la última invasión zombi, pero aún quedan grupos muy numerosos deambulando por las calles. Dos de ellos van a converger directamente sobre nuestra posición y atacarán nuestro refugio improvisado. Hemos de recoger nuestros pertrechos antes de que sea demasiado tarde o no viviremos para ver otro día.



Módulos necesarios: 31R y 32R.

31R 32R

### OBJETIVOS

- ◆ **Recuperar vuestro equipo.** La aventura se completa con éxito cuando se hayan recogido ambos Objetivos.

### REGLAS ESPECIALES

- ◆ **Preparación.** Roba tantas cartas de Equipo como Supervivientes y colócalas boca abajo en la Zona con el Objetivo del módulo 31R. Repite este procedimiento con la Zona del Objetivo que hay en el módulo 32R.
- ◆ **Vine con todo mi arsenal.** Un Superviviente puede gastar una acción para realizar una búsqueda en una Zona que contenga un Objetivo; esto le permite tomar una carta de Equipo del montón. Esta acción puede repetirse varias veces en un mismo turno. No se pueden recoger Objetivos mientras haya cartas de Equipo en su Zona. Cada Objetivo otorga 5 PA al Superviviente que lo recoja.



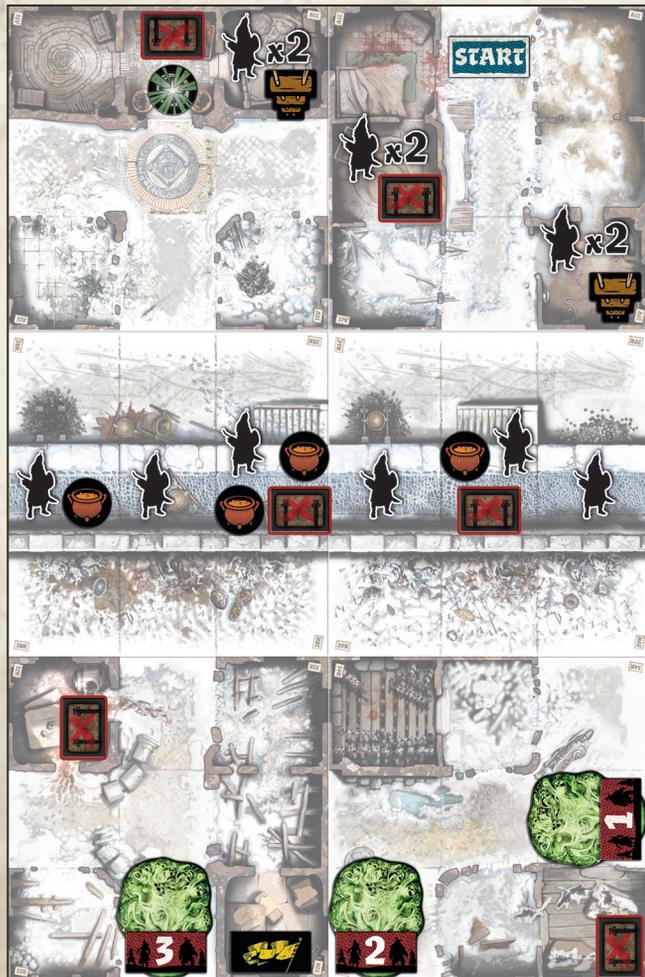
# ♦ AVENTURA 1: ¡DAD LA VOZ DE ALARMA!

FÁCIL / 6 SUPERVIVIENTES / MODERADA

**E**sta misma mañana descubrimos un arsenal oculto extramuros, pero una repentina nevada interrumpió nuestra búsqueda. Arramblamos con lo que pudimos, pero nos dejamos varios tarros de bilis de dragón. No quisimos correr riesgos, así que los desperdizamos por toda la zona.

Justo cuando la tormenta empieza a amainar, se oye un silbato. ¡Vienen los zombis! La nevada ha ocultado su avance y están a punto de asaltar las murallas. Si actuamos deprisa, tal vez podamos recoger los tarros de bilis de dragón y repeler la ofensiva de los no muertos.

¡Reunid a las tropas, desenvainad las espadas y alzaos victoriosos!



## OBJETIVOS

- ♦ **¡Defender la ciudad!** La aventura se completa con éxito en cuanto se cumplan todos estos requisitos a la vez.
  - Se han recogido todos los Objetivos.
  - Los Supervivientes tienen 4 cartas de Bilis de dragón en sus inventarios (entre todos).
  - Todos los Supervivientes están en las Almenas (incluidos los Guardias).
  - No hay zombis en las Almenas.

## REGLAS ESPECIALES

- ♦ **Preparación.** Mezcla los Objetivos azul y verde con los Objetivos rojos y colócalos todos boca abajo.
- ♦ **Equipo de supervivencia.** Cada Objetivo rojo otorga 5 PA al Superviviente que lo recoja.
- ♦ **Armas poco comunes.** Los Objetivos azul y verde otorgan cada uno un arma de Cámara secreta aleatoria al Superviviente que los recoja (luego puede reorganizar su inventario sin coste alguno). Si no queda ninguna arma de Cámara secreta disponible, en vez de eso el Superviviente gana 5 PA.
- ♦ **Depósito de bilis de dragón.** Un Superviviente situado en la Zona que contiene la ficha de Bandera puede gastar una acción para tomar una carta de Bilis de dragón de cualquier mazo o pila de descartes (luego se baraja ese mazo). El Superviviente puede reorganizar su inventario sin coste alguno. Esto no es una acción de búsqueda, y puede hacerse varias veces en un mismo turno.

31V	27V
28R	29R
32R	34R

Módulos necesarios: 27V, 28R, 29R, 31V, 32R y 34R.



## ◆ AVENTURA 2: LOS ÚLTIMOS TOMOS

FÁCIL / 6 SUPERVIVIENTES / MODERADA

La corrupción se desliza por las murallas, franqueando el paso a los zombis. Su última ofensiva ha abierto varias brechas en los muros que suponen una grave amenaza para el distrito. Organizar a los soldados que se batían en retirada no es difícil, ya que todos han oído hablar de nuestras hazañas. Entre todos quizá podamos contener a los zombis el tiempo suficiente para que los civiles se pongan a salvo. Los soldados nos hablan de su anterior líder, un hechicero que empleaba tomos arcanos para repelear a los zombis y cerrar las grietas de las murallas. El héroe murió durante el ataque zombi, pero sus últimos tomos aún siguen en la zona. Los muertos vivientes regresarán tarde o temprano. ¡Pero de momento, este sitio es nuestro y de aquí no nos moveremos!

Módulos necesarios: 26V, 28V, 29R, 32R, 33V y 34R.

### OBJETIVOS

- ◆ **Purgar la corrupción.** La aventura se completa con éxito cuando se hayan eliminado todas las fichas de Corrupción (ver reglas especiales).

### REGLAS ESPECIALES

- ◆ **Preparación.**
  - Mezcla los Objetivos azul y verde con los Objetivos rojos y colócalos todos boca abajo.
  - Reparte al grupo de Supervivientes lo más equitativamente posible entre ambas Zonas iniciales.
- ◆ **Los últimos tomos de purificación.** Cada Objetivo rojo otorga 5 PA al Superviviente que lo recoja.
  - Los Objetivos azul y verde representan tomos de purificación intactos. La ficha de Objetivo se coloca sobre el panel del Superviviente que la recoja; no ocupa ningún espacio de su inventario y puede intercambiarse como cualquier carta de Equipo.
  - Cada Objetivo rojo representa un fragmento del último tomo de purificación. Se colocan sobre el panel del Superviviente que los recoja, igual que en el caso anterior, y también pueden intercambiarse. Un Superviviente puede reunir todos los fragmentos sobre su panel para reconstruir el último tomo; en tal caso, descarta todos los Objetivos rojos excepto uno.

- ◆ **Librarse de la corrupción.** Gastando una acción, un Superviviente situado a Alcance 0-1 de una ficha de Aparición de zombis (pero **NO** de una ficha de Aparición de profanador) puede descartar un tomo de purificación de su inventario. A continuación, se resuelven los efectos siguientes por orden:

1. La ficha de Aparición de zombis se traslada a la Zona de aparición inicial, lo cual incrementa su tasa de apariciones.
2. Empezando por la ficha de Corrupción que está debajo de la Zona de aparición que se acaba de trasladar, retira del tablero esa ficha de Corrupción y todas las fichas de Corrupción adyacentes que formen un rastro hasta ella (esto también se aplica a la Corrupción que haya debajo de otras Zonas de aparición). ¡Si no queda ninguna ficha de Corrupción sobre el tablero, los jugadores han ganado la partida!



# AVENTURA 3: EL LEGADO DE LA LEGIÓN

INTERMEDIA / 6 SUPERVIVIENTES /  
MODERADA

Un distrito bastante amplio de Invernigrado albergaba a la Legión del Alba, un batallón de élite. Como cabía esperar, cuando los zombis invadieron sus tierras la Legión tomó las armas y se puso al frente de las fuerzas imperiales. Dado que siempre luchaban en la vanguardia de las tropas, sufrieron más bajas que ningún otro contingente y libraron su última batalla justo donde estamos nosotros ahora. Los escasos legionarios que lograron sobrevivir están diseminados por todo el distrito, intentando sobrevivir un día más. ¿Y si los reunimos a todos?

Sabemos que sus oficiales empuñaban armas con propiedades mágicas. Recuperarlas podría ayudarnos a luchar contra los zombis y además reforzaría la moral de la tropa.

Módulos necesarios: 26R, 28R, 29R, 30V, 31R y 32R.

30V	31R
28R	29R
26R	32R

## OBJETIVOS

- ♦ **Recuperar las armas de Cámara secreta.** La aventura se completa con éxito en cuanto todos los Supervivientes hayan tomado 8 cartas de Arma de Cámara secreta del mazo de Armas de Cámara secreta, ya sea recogiendo fichas de Objetivo o eliminando Abominaciones y Nigromantes profanadores.

  
**Zona inicial de los Supervivientes**

  
**Almenara**

  
**5x Corrupción**

  
**2x Escalas de cuerda**

  
**7x Objetivos**

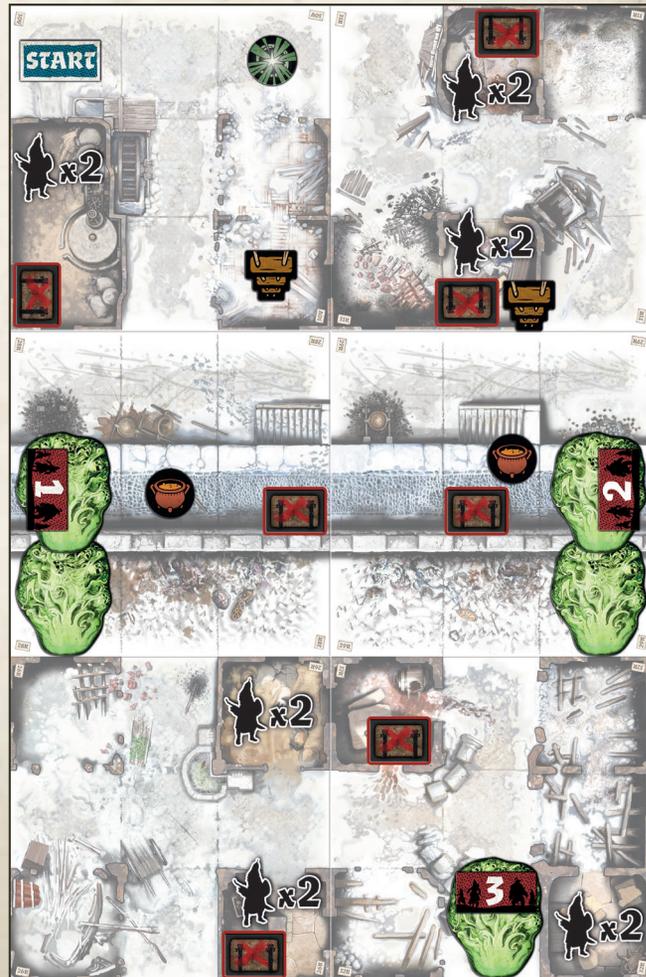
  
**12x Guardias**

  
**2x Calderos**

  
**Zonas de aparición**

## REGLAS ESPECIALES

- ♦ **Preparación.** Mezcla los Objetivos azul y verde con los Objetivos rojos y colócalos todos boca abajo.
- ♦ **Reliquias.** Tanto el Objetivo azul como el verde otorgan 5 PA cada uno al Superviviente que los recoja.
- ♦ **Las armas perdidas.** Cada Objetivo rojo otorga un arma de Cámara secreta aleatoria al Superviviente que lo recoja (luego puede reorganizar su inventario sin coste alguno).



## ◆ AVENTURA 4: TIERRA QUEMADA

INTERMEDIA / 6 SUPERVIVIENTES / LARGA

La corrupción de los muertos vivientes arraiga lenta pero segura en Invernigrado. Algunos distritos son ya una causa perdida, y debemos trazar una línea clara entre los vivos y los muertos. Para ello, primero hemos de evacuar a los aliados que nos quedan, y luego incendiar los edificios para despejar el campo visual y poder otear el entorno por si los zombis se aproximan. Mientras la ciudad es pasto de las llamas al otro lado de los muros, las escaramuzas urbanas se convierten poco a poco en un asedio pleno. ¡No os preocupéis, amigos! ¡Invernigrado resurgirá de sus cenizas y resplandecerá de nuevo!

Módulos necesarios: 26V, 27R, 29R, 31R, 32V y 33V.

29R	33V
32V	27R
31R	26V

### OBJETIVOS

◆ **¡No les dejéis nada!** La aventura se completa con éxito en cuanto los tres edificios estén incendiados (ver reglas especiales).

**ATENCIÓN:** Si alguno de los Guardias es eliminado, los jugadores pierden la partida.

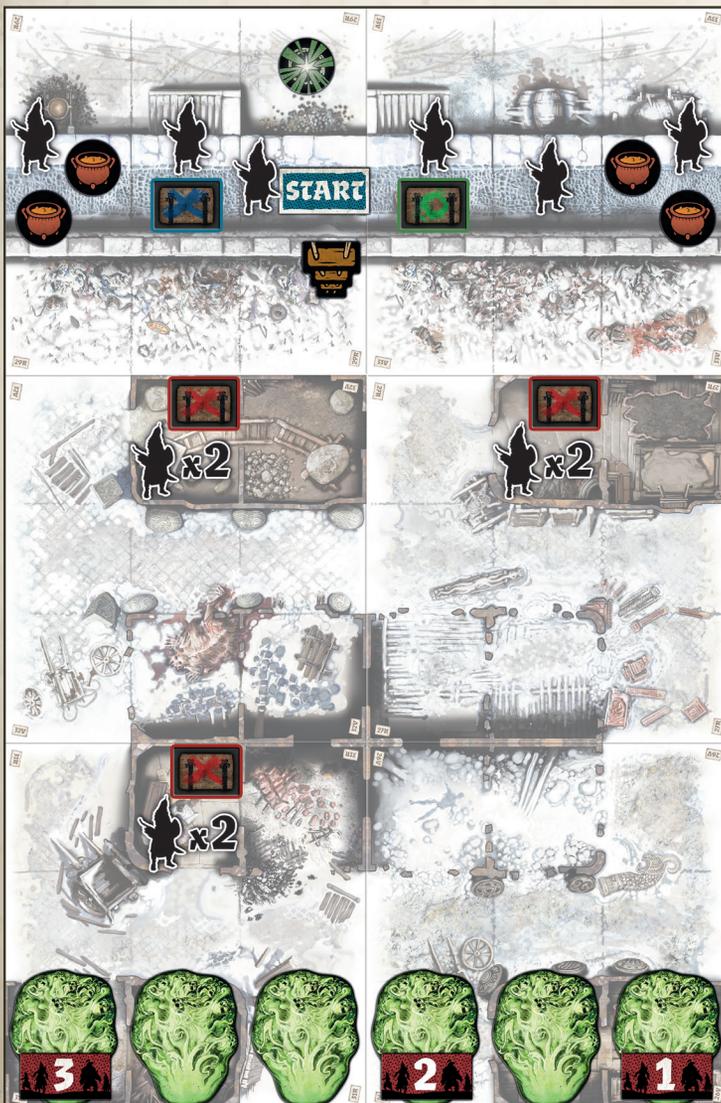
### REGLAS ESPECIALES

◆ **Preparación.** Coloca los Objetivos azul y verde en las Zonas indicadas. Cabe señalar que no ha de colocarse ninguna ficha de Objetivo en el módulo 26V.

◆ **Armas poco comunes.** Tanto el Objetivo azul como el verde otorgan cada uno un arma de Cámara secreta aleatoria al Superviviente que lo recoja (luego puede reorganizar su inventario sin coste alguno). Si no queda ninguna arma de Cámara secreta disponible, el Superviviente obtiene 5 PA en su lugar.

◆ **Tierra quemada.** Los Objetivos rojos no se pueden recoger por medios normales. Un edificio se incendia cuando se genera Fuego de dragón en la Zona del Objetivo. Cuando esto ocurra, se aplican los siguientes efectos:

- Se retira la ficha de Objetivo. El Superviviente que ha creado el Fuego de dragón obtiene 5 PA.
- Todos los Actores que estén dentro del edificio son eliminados. El Superviviente que ha creado el Fuego de dragón recibe los PA correspondientes.
- A partir de este momento, todas las Zonas del edificio se consideran Zonas de Ruinas.



# AVENTURA 5: LA EMPERATRIZ DE LAS ESPINAS

INTERMEDIA / 6 SUPERVIVIENTES / LARGA

**N**os acaba de sorprender un mensajero. Su ropa está hecha jirones, pero porta el sello imperial y solicita nuestra ayuda. ¿Podría tratarse de una trampa?

El mensajero nos cuenta la verdad justo antes de llegar a nuestro destino: la Emperatriz de las Espinas, soberana de Invernigrado y dirigente máxima del ejército imperial, se oculta aquí junto con su guardia personal. Sufrió heridas graves en defensa de la ciudad y lleva postrada varias semanas. Ha recobrado las fuerzas suficientes para escapar, pero los profanadores le pisan los talones. De hecho, están tan cerca que ahora mismo los estamos viendo. ¡A por ellos!

Oye, lo mismo con esto nos ganamos una invitación para el próximo baile real.

## OBJETIVOS

- ♦ **Salvar a la Emperatriz de las Espinas.** Tenéis que recoger la Almenara (ver reglas especiales). La aventura se completa con éxito en cuanto la Almenara esté en la Zona de salida.

## REGLAS ESPECIALES

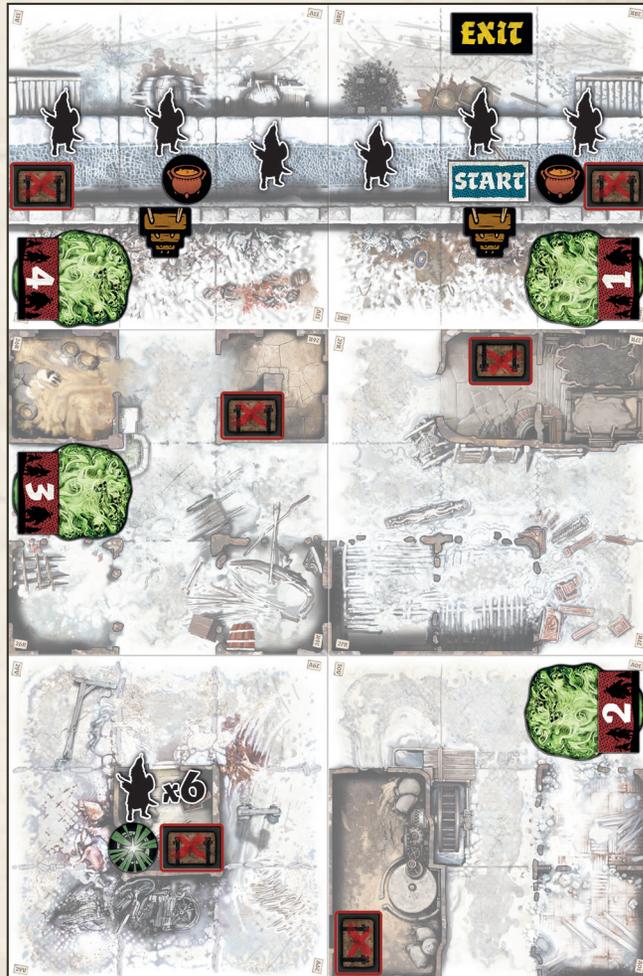
- ♦ **Armamento noble.** Cada Objetivo otorga un arma de Cámara secreta aleatoria al Superviviente que lo recoja (luego puede reorganizar su inventario sin coste alguno). Si no queda ninguna arma de Cámara secreta disponible, el Superviviente obtiene 5 PA en su lugar.
- ♦ **Su Majestad.** La ficha de Almenara representa a la Emperatriz de las Espinas. Un Superviviente situado en su Zona puede gastar una acción para recoger la Almenara. La ficha se coloca sobre el panel del Superviviente; no ocupa ningún espacio de su inventario y puede intercambiarse como cualquier carta de Equipo. A partir de este momento, el Superviviente que lleva la ficha se trata como si fuera la propia Almenara.
- ♦ **Guardia Imperial.** Hasta que se recoja la Almenara, los Guardias que están en su Zona no podrán moverse (pero sí luchar).

Módulos necesarios: 26R, 27R, 28R, 29V, 30V y 33V.

33V 28R

26R 27R

29V 30V



# ◆ AVENTURA 6: UNA MURALLA DEMASIADO LEJANA

INTERMEDIA / 6 SUPERVIVIENTES / LARGA

Nuestra última incursión más allá de los muros de Invernigrado dio un giro inesperado. Los crueles profanadores, al frente de una horda de zombis, lograron cruzar las murallas pero dejaron a los soldados que las defendían, valerosos hombres y mujeres que morirán de inanición y frío en lo alto de las murallas a menos que los rescatemos.

Los profanadores han cometido un grave error dejando con vida a esos soldados. ¡Ahora estarán el doble de motivados para luchar la próxima vez que nos topeemos con nigromantes!

26V	27R
30V	34V
32V	31V
28R	33V

Módulos necesarios: 26V, 27R, 28R, 30V, 31V, 32V, 33V y 34V.

## OBJETIVOS

- ◆ **Salvar a los guardias.** Completad estos objetivos por orden para ganar la partida.
  - **Encontrar dos Escalas de cuerda.** Recoged los Objetivos azul y verde.
  - **Escapar con todos los Guardias.** Todos los Supervivientes y Guardias deben llegar a la Zona de salida. Cualquier Superviviente puede escapar a través de esta Zona al final de su turno, junto con los Guardias que haya en ella, siempre y cuando no haya zombis en la Zona.

**ATENCIÓN:** Si alguno de los Guardias es eliminado, los jugadores pierden la partida.

Legend of game components:

- START** Zona inicial de los Supervivientes
- Almenara** (Green star icon)
- 12x Guardias** (Guardian icon)
- 2x Calderos** (Pot icon)
- EXIT** Zona de salida
- 9x Corrupción** (Green brain icon)
- 8x Objetivos** (Blue and green objective icons)
- Zonas de aparición** (Red icons with numbers 1, 2, 3)

## REGLAS ESPECIALES

- ◆ **Preparación.**
  - Coloca dos fichas de Objetivo adicionales en los módulos 30V y 31V, en las Zonas que aparecen resaltadas en la ilustración.
  - Mezcla los Objetivos azul y verde con los Objetivos rojos y colócalos todos boca abajo.
- ◆ **Armamento heroico.** Cada Objetivo rojo otorga un arma de Cámara secreta aleatoria al Superviviente que lo recoja (luego puede reorganizar su inventario sin coste alguno). Si no queda ninguna arma de Cámara secreta disponible, el Superviviente obtiene 5 PA en su lugar.
- ◆ **Buscando Escalas de cuerda.** Tanto el Objetivo azul como el verde otorgan cada uno 5 PA al Superviviente que lo recoja, junto con una ficha de Escala de cuerda.



# AVENTURA 7: INSIGNIAS IMPERIALES

**DIFÍCIL / 6 SUPERVIVIENTES / LARGA**

Las murallas de Invernizado han caído. A pesar de los esfuerzos de sus defensores, los zombis y sus amos profanadores han logrado atravesar los muros y ahora corrompen la ciudad desde dentro.

La Emperatriz de las Espinas ha vuelto a enviarnos a su mensajero. Nos ha confiado la tarea de escoltar a sus consejeros y sus insignias imperiales, la corona y el cetro, fuera de Invernizado. Ella ha de reunir al pueblo en otro lugar. Pues sí, ahora que lo dices, la Emperatriz es más proclive a utilizar armadura y yelmo que un vestido y joyas.

*¡Igualita que mi madre!*

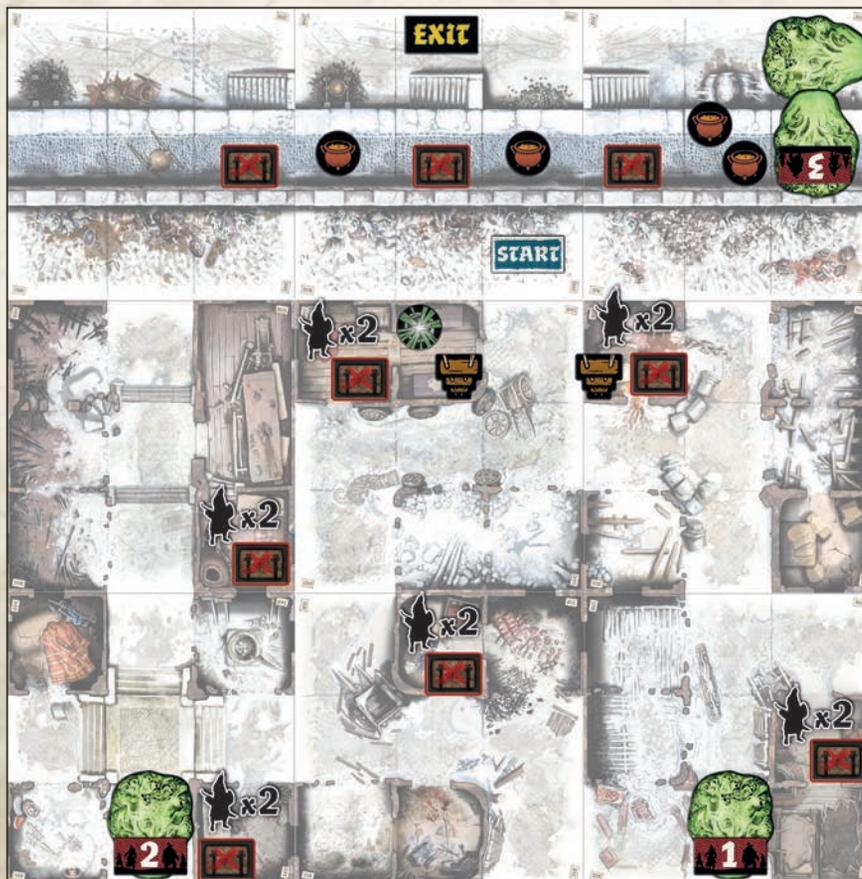
## OBJETIVOS

- ♦ **¡Proteger las insignias imperiales y a sus defensores!** Completad estos objetivos por orden para ganar la partida.
  - **Obtener la corona y el cetro.** Recoged los Objetivos azul y verde.
  - **Escapar con todos los Guardias.** Todos los Supervivientes y Guardias deben llegar a la Zona de salida. Cualquier Superviviente puede escapar a través de esta Zona al final de su turno, junto con los Guardias que haya en ella, siempre y cuando no haya zombis en la Zona.

**ATENCIÓN:** Si alguno de los Guardias es eliminado, los jugadores pierden la partida.

## REGLAS ESPECIALES

- ♦ **Preparación.** Mezcla los Objetivos azul y verde con los Objetivos rojos y colócalos todos boca abajo.
- ♦ **¡Hay que ver lo que pesan las joyas de la corona!** Tanto el Objetivo azul como el verde otorgan cada uno 5 PA al Superviviente que los recoja. Representan la corona y el cetro.
- ♦ **Armamento imperial.** Cada Objetivo rojo otorga un arma de Cámara secreta aleatoria al Superviviente que lo recoja (luego puede reorganizar su inventario sin coste alguno). Si no queda ninguna arma de Cámara secreta disponible, el Superviviente obtiene 5 PA en su lugar.



28R	29R	33V
30R	26V	32R
34V	31R	27R

Módulos necesarios: 26V, 27R, 28R, 29R, 30R, 31R, 32R, 33V y 34V.

Zona inicial de los Supervivientes  
 4x Corrupción  
 2x Escalas de cuerda  
 Almenara  
 12x Guardias  
 4x Calderos  
 Zonas de aparición (1, 2, 3)  
 Zona de salida  
 9x Objetivos

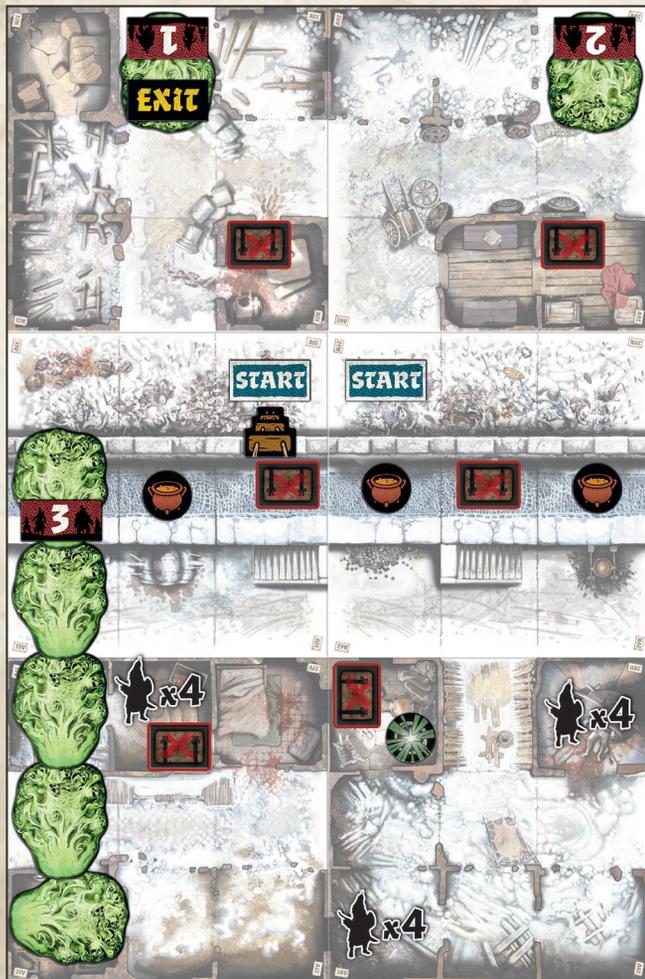


## AVENTURA 9: DEFENSORES DEL REINO

**DIFÍCIL / 6 SUPERVIVIENTES / LARGA**

Un par de guardias nos apremian para que les ayudemos a sacar a la Emperatriz de Invernizado. ¡Los profanadores han unido sus fuerzas y están lanzando una ofensiva a gran escala! Lo primero que atacaron fue el cuartel provisional de la Emperatriz. Hay zombis por todas partes. No hay tiempo que perder.

Su Majestad aún está débil, pero puede caminar. Algún día liderará a su ejército para retomar Invernizado, pero hasta entonces nosotros somos los defensores del reino.



### OBJETIVOS

♦ **Escoltar a la Emperatriz hasta la Zona de salida (ver reglas especiales).** La Almenara representa a la Emperatriz de las Espinas. La aventura se completa con éxito en cuanto la Emperatriz esté en la Zona de salida, siempre y cuando no haya zombis en ella.

Los jugadores pierden la partida si la Emperatriz sufre alguna Herida.

### REGLAS ESPECIALES

♦ **Preparación.** Reparte al grupo de Supervivientes lo más equitativamente posible entre ambas Zonas iniciales.

♦ **Escoltar a la Emperatriz.** La Almenara se considera un Superviviente. Cuenta como una ficha de Ruido, es eliminada si sufre una sola Herida y únicamente puede realizar acciones de movimiento. Al principio de cada fase de los jugadores, la Almenara puede moverse una Zona en cualquier dirección que quieran los jugadores. Para poder hacerlo debe haber al menos 1 Superviviente y ningún zombi en su Zona.

♦ **¡Una colección impresionante!** Cada Objetivo otorga un arma de Cámara secreta aleatoria al Superviviente que lo recoja (luego puede reorganizar su inventario sin coste alguno). Si no queda ninguna arma de Cámara secreta disponible, el Superviviente obtiene 5 PA en su lugar.

32R	26V
33V	29R
27V	28V

Módulos necesarios: 26V, 27V, 28V, 29R, 32R y 33V.



# ◆ AVENTURA 10: UNA ÚLTIMA BATALLA

**DIFÍCIL / 6 SUPERVIVIENTES / LARGA**

**I**nvernigrado ya no es segura. Es sólo cuestión de tiempo que los zombis invadan toda la ciudad. Debemos presentar batalla una última vez antes de marcharnos para salvar a todos los que podamos y conseguir las poderosas armas que a los profanadores les encantaría poner la zarpa encima. ¡Puede que los muros hayan caído, pero nosotros estamos aquí para quedarnos!

## OBJETIVOS

- ◆ **La caída de Invernigrado.** Completad estos objetivos por orden para ganar la partida.
  - **Obtener armamento heroico.** Conseguid 8 armas de Cámara secreta, ya sea recogiendo Objetivos o eliminando Abominaciones y Nigromantes profanadores.
  - **Escapar con todos los Guardias.** Todos los Supervivientes y Guardias deben llegar a la Zona de salida. Cualquier Superviviente puede escapar a través de esta Zona al final de su turno, junto con los Guardias que haya en ella, siempre y cuando no haya zombis en la Zona.

**ATENCIÓN:** Si alguno de los Guardias es eliminado, los jugadores pierden la partida.

## REGLAS ESPECIALES

- ◆ **Preparación.** Mezcla los Objetivos azul y verde con los Objetivos rojos y colócalos todos boca abajo.
- ◆ **Rescate de supervivientes.** Tanto el Objetivo azul como el verde otorgan 5 PA cada uno a los Supervivientes que los recojan. Representan a lugareños que han quedado atrapados y necesitan que los rescaten.
- ◆ **Recuerdos de Invernigrado.** Cada Objetivo rojo otorga un arma de Cámara secreta aleatoria al Superviviente que lo recoja (luego puede reorganizar su inventario sin coste alguno). Si no queda ninguna arma de Cámara secreta disponible, el Superviviente obtiene 5 PA en su lugar.



30V	29V
28V	33R
34V	31V

Módulos necesarios:  
28V, 29V, 30V, 31V,  
33R y 34V.





## HABILIDADES

Cada Superviviente de *White Death* tiene habilidades específicas cuyos efectos se describen en esta sección. En caso de conflicto con las reglas generales, las reglas de las habilidades tienen prioridad.

Los efectos de las siguientes habilidades y bonificaciones son inmediatos, y pueden utilizarse durante el turno en que son adquiridas. Esto significa que si una acción provoca que un Superviviente suba de nivel y obtenga una habilidad, dicha habilidad puede utilizarse inmediatamente si al Superviviente le quedan acciones (o puede llevar a cabo una acción adicional, si la habilidad la concede).

**+1 a las tiradas: [Acción]** – El Superviviente suma 1 al resultado de cada dado que lance en una acción del tipo especificado (combate, magia, cuerpo a cuerpo o a distancia). El resultado máximo siempre es 6.

**RECUERDA: Un resultado de 1 siempre es un fallo.**

**+1 acción** – El Superviviente tiene una acción adicional que puede utilizar como desee.

**+1 acción de [tipo] gratuita** – El Superviviente tiene 1 acción adicional del tipo especificado (combate, encantamiento, Guardia, magia, cuerpo a cuerpo, a distancia, movimiento o búsqueda). Esta acción sólo puede utilizarse para llevar a cabo una acción de ese tipo.

**ATENCIÓN:** *Un Superviviente sólo puede realizar una acción de Guardia y una acción de búsqueda en cada turno. Recuerda que una acción de combate incluye también las acciones de magia.*

**+1 al Alcance máximo** – El Alcance máximo del Superviviente con armas a distancia y hechizos de combate aumenta en 1.

**+1 al Daño: [Acción]** – El Superviviente obtiene una bonificación de +1 al Daño con el tipo de acción especificada (combate, cuerpo a cuerpo, a distancia o de magia).

**+1 dado: [Acción]** – El Superviviente lanza un dado adicional con sus armas al realizar acciones del tipo especificado (combate, magia, cuerpo a cuerpo o a distancia). Las armas Dobles reciben un dado cada una, para un total de +2 dados por cada acción de combate con armas Dobles del tipo especificado.

**+1 Zona por movimiento** – El Superviviente puede recorrer una Zona adicional cada vez que lleva a cabo una acción de movimiento. Entrar en una Zona que contenga zombis termina la acción de movimiento del Superviviente.

**6 en el dado: +1 al Daño [acción]** – El Superviviente suma 1 al Daño del arma que esté usando por cada 6 que obtenga al realizar una acción del tipo especificado (combate, magia, cuerpo a cuerpo o a distancia).

**6 en el dado: +1 dado de [acción]** – El Superviviente puede lanzar un dado adicional por cada 6 obtenido en una acción del tipo especificado (combate, magia, cuerpo a cuerpo o a distancia). El jugador seguirá tirando dados mientras obten-

ga un 6 en ellos. Los efectos de juego que permitan volver a lanzar dados deben aplicarse antes de lanzar los dados adicionales conferidos por esta habilidad.

**Acometida** – El Superviviente puede utilizar esta habilidad sin coste alguno durante cada uno de sus turnos. Se moverá un máximo de dos Zonas hasta una Zona que contenga al menos un zombi. Las reglas normales de movimiento se siguen aplicando. Entrar en una Zona que contenga zombis termina la acción de movimiento del Superviviente.

**Acorazado: [Tipo de zombi]** – El Superviviente ignora todas las Heridas que provengan del tipo de zombi especificado (por ejemplo, «Acorazado: Caminante» protegería contra todos los Caminantes).

**Afortunado** – Por cada acción (o tirada de salvación por armadura) que realice el Superviviente, su jugador puede volver a lanzar una vez más todos los dados. El nuevo resultado sustituye al anterior.

**Aguanta la respiración** – El Superviviente roba una carta de Equipo cada vez que el último zombi de su Zona sea eliminado, ya sea por el propio Superviviente, por otro Superviviente o por algún efecto de juego. Esta habilidad funciona en cualquier Zona, incluidas las de calle, y puede utilizarse varias veces en un mismo turno. Esto NO se considera una acción de búsqueda.

**Alcance 2+: [Habilidad]** – El Superviviente se beneficia de la habilidad indicada al realizar una acción del tipo especificado a un Alcance de 2 o más.

**Ambidiestro** – El Superviviente trata todas las armas como si tuviesen el símbolo Doble.

**Arma improvisada: A distancia** – El Superviviente puede utilizar esta habilidad sin coste alguno una vez en cada uno de sus turnos para realizar una acción de combate a distancia gratuita usando las siguientes puntuaciones. Los demás modificadores al combate a distancia (como los de otras habilidades, por ejemplo) se siguen aplicando.



**Arma improvisada: Cuerpo a cuerpo** – El Superviviente puede utilizar esta habilidad sin coste alguno una vez en cada uno de sus turnos para realizar una acción de combate cuerpo a cuerpo gratuita usando las siguientes puntuaciones. Los demás modificadores al combate cuerpo a cuerpo (como los de otras habilidades, por ejemplo) se siguen aplicando.



**Ataque y retirada** – El Superviviente puede utilizar esta habilidad sin ningún coste, justo después de resolver una acción de combate cuerpo a cuerpo, a distancia o de magia que resulte en la muerte de al menos un zombi. A continuación puede resolver una acción de movimiento gratuita. El Superviviente no necesita gastar acciones adicionales para realizar esta acción de movimiento gratuita si hay zombis en su misma zona.

**Bárbaro** – Al resolver una acción de combate cuerpo a cuerpo, el Superviviente puede sustituir el valor de Dados del arma o armas de combate cuerpo a cuerpo que esté utilizando por el número de zombis que haya en su Zona. Las habilidades que afecten al número de dados, como +1 dado: Cuerpo a cuerpo, se siguen aplicando.

**Buscador de corrupción** – El Superviviente puede realizar acciones de búsqueda en Zonas de Corrupción.

**Buscador de ruinas** – El Superviviente puede realizar acciones de búsqueda en Zonas de Ruinas.

**Búsqueda: 2 cartas** – Roba 2 cartas cuando llesves a cabo una acción de búsqueda con el Superviviente.

*ATENCIÓN: Este efecto no puede combinarse con el efecto de la Antorcha.*

**Búsqueda segura** – Esta habilidad puede utilizarse una vez por turno, justo después de que el Superviviente haya robado una carta de ¡Aaahh! al resolver una acción de búsqueda. La carta de ¡Aaahh! se descarta sin efecto y se roba una nueva carta en su lugar.

**Certero** – El Superviviente puede elegir libremente los blancos de todas sus acciones de combate a distancia y de magia. El fuego amigo se ignora.

**Congelación: [Acción]** – Cada vez que el Superviviente realice una acción del tipo especificado (combate, magia, cuerpo a cuerpo o a distancia), coloca una ficha de Congelación (página 33) en la Zona atacada (tanto si la acción tiene éxito como si no).



*Ésta es una ficha de Congelación.*

**Conjuro duplicado** – Cada vez que el Superviviente realice una acción de encantamiento, puede seleccionar gratuitamente un blanco adicional para ese mismo encantamiento. Primero ha de designar ambos blancos, y luego resuelve una aplicación del encantamiento tras la otra, en el orden que prefiera.

**Daño 2: [Acción]** – Las armas del tipo especificado (combate, magia, cuerpo a cuerpo o a distancia) que utilice el Superviviente y cuyo Daño sea 1 se consideran de Daño 2.

**Destino** – El Superviviente puede utilizar esta habilidad una vez por turno, al revelar una carta de Equipo que haya robado. Si lo hace, puede ignorar esa carta y robar otra del mismo mazo.

**Disparo a bocajarro** – El Superviviente puede resolver acciones de combate a distancia y de magia en su misma Zona, sin importar cuál sea el Alcance mínimo de su arma. Cuan-

do dispara a Alcance 0, el Superviviente elige libremente los blancos y puede eliminar a cualquier tipo de zombi. Sus hechizos de combate y armas a distancia siguen teniendo que infligir el Daño necesario para matar a sus blancos. El fuego amigo se ignora.

**Duro** – El Superviviente ignora la primera Herida que reciba en cada ataque zombi (en la fase de los zombis) y a causa del fuego amigo (por acciones de magia o combate a distancia realizadas por otros Supervivientes).

**Empieza con 2 PA** – El Superviviente empieza la partida con 2 puntos de Adrenalina.

**Empieza con un [Equipo]** – El Superviviente empieza la partida con la carta de Equipo indicada. Esta carta le es asignada automáticamente durante los preparativos de la partida.

**Empujón** – El Superviviente puede utilizar esta habilidad, sin coste, una vez en cada uno de sus turnos. Selecciona una Zona que esté a Alcance 1 del Superviviente y dentro de su línea de visión. Todos los zombis que se encuentren en la Zona del Superviviente son desplazados a la Zona seleccionada. Esto no es una acción de movimiento.

**Ensañamiento: [Acción]** – El Superviviente añade 1 dado a las tiradas de las acciones consecutivas del tipo especificado (combate, magia, cuerpo a cuerpo o a distancia). Esta bonificación es acumulativa y se aplica hasta el final del turno del Superviviente. La bonificación se pierde si el Superviviente realiza otro tipo de acción.

***EJEMPLO:** Un Superviviente con la habilidad Ensañamiento: A distancia gasta su primera acción para efectuar un ataque a distancia con un Arco largo (Dados 1). Con su segunda acción decide volver a realizar un ataque a distancia, lo cual añade 1 dado más a su tirada (Dados 3). La tercera acción la gasta para moverse, por lo que pierde la bonificación acumulada del Ensañamiento.*

**Escurridizo** – El Superviviente no tiene que gastar acciones adicionales cuando realiza una acción de movimiento para salir de una Zona en la que hay zombis. También ignora a los zombis cuando realiza acciones de movimiento (incluidas las que le permitan recorrer varias Zonas, como por ejemplo al usar la habilidad Esprintar).

**¿Eso es todo lo que tienes?** – Esta habilidad puede utilizarse cada vez que el Superviviente vaya a recibir Heridas. El Superviviente anula una Herida por cada carta de Equipo que descarte de su inventario.

**Esprintar** – El Superviviente puede utilizar esta habilidad una vez en cada uno de sus turnos. Gasta una acción de movimiento con el Superviviente para moverlo dos o tres Zonas en vez de una. Entrar en una Zona que contenga zombis termina la acción de movimiento del Superviviente (a menos que también posea la habilidad Escurridizo).

**Evasión** – Cada vez que aparezcan zombis a Alcance 0-1, el Superviviente puede realizar inmediatamente una acción de movimiento gratuita. No necesita gastar acciones adicionales para llevar a cabo este movimiento aunque haya zombis en su misma Zona. El Superviviente puede utilizar esta habilidad una vez por cada carta de Zombi que se robe.

**Experto en armas dobles** – El Superviviente dispone de una acción de combate gratuita mientras tenga equipadas armas Dobles. Esta acción solamente puede usarse con las armas Dobles equipadas.

**Extensión** – El Superviviente puede realizar acciones de combate cuerpo a cuerpo con Alcance 0-1.

**Grimorio** – Todos los hechizos de combate y encantamientos que haya en la Mochila del Superviviente se consideran equipados en sus Manos. En la práctica, con esta habilidad un Superviviente tiene varias cartas de hechizos de combate y encantamientos equipadas en las Manos. Por razones evidentes, sólo puede utilizar dos hechizos de combate Dobles idénticos a la vez. Antes de resolver acciones o tiradas que afecten al Superviviente, el jugador que lo controla debe elegir cualquier combinación de dos de estas cartas.

**Guardias: [Habilidad]** – Esta habilidad se utiliza cuando el Superviviente realiza una acción de Guardia. Los Guardias designados se benefician de la habilidad especificada durante la resolución de dicha acción.

**Guardias: Empujar** – Esta habilidad puede utilizarse cada vez que el Superviviente realiza una acción de Guardia. En vez de resolver la acción escogida, selecciona una Zona que esté a Alcance 1 de los Guardias designados y dentro de su línea de visión. Todos los zombies que estén en la Zona de los Guardias designados son desplazados a la Zona seleccionada. Esto no se considera un movimiento.

**ATENCIÓN:** ¡Con esta habilidad se puede empujar a los zombies desde las Almenas hasta Zonas de calle!

**Guardias: Esquivar** – Esta habilidad puede utilizarse cada vez que el Superviviente realiza una acción de movimiento de Guardia. Los Guardias ignoran a los zombies que haya en su Zona inicial cuando realizan dicha acción de movimiento.

**Hechicero** – El Superviviente tiene una acción gratuita adicional que solamente puede utilizar como acción de magia o de encantamiento.

**Hermano de batalla: [Efecto]** – El Superviviente puede usar esta habilidad cada vez que esté en la misma Zona que otro Superviviente. Mientras permanezca activa, todos los Supervivientes de esa Zona (incluido el que posee la habilidad) se beneficiarán de la habilidad o efecto de juego indicado. Los Guardias no se benefician de esta habilidad.

**ATENCIÓN:** Esta habilidad suele abreviarse como HDB en las tarjetas de identificación.

**Líder nato** – Durante el turno del Superviviente, éste puede otorgar una acción gratuita a otro Superviviente, que podrá utilizarla como desee. Esta acción debe utilizarse inmediatamente, luego se reanuda el turno del Superviviente que ha usado Líder nato.

**Lluvia de hierro** – Al resolver una acción de combate a distancia, el Superviviente puede sustituir el valor de Dados del arma o armas de combate a distancia que esté utilizando por el número de zombies que se encuentren en la Zona atacada. Las habilidades que afecten al número de dados, como +1 dado: A distancia, se siguen aplicando.



**Lluvia de maná** – Al resolver una acción de magia, el Superviviente puede sustituir el valor de Dados del hechizo o hechizos de combate que esté utilizando por el número de zombies que se encuentren en la Zona atacada. Las habilidades que afecten al número de dados, como +1 dado: Magia, se siguen aplicando.

**Maestría en combate cercano** – El Superviviente puede realizar acciones de combate cuerpo a cuerpo con Armas de asta en su propia Zona, sin importar el Alcance mínimo del arma.

**Maestro de la espada** – El Superviviente trata todas las armas de combate cuerpo a cuerpo como si tuvieran el símbolo Doble.

**Mano firme** – El Superviviente puede ignorar a otros Supervivientes de su elección cuando falle con una acción de combate a distancia o de magia. Esta habilidad no se aplica a los efectos de juego que lo maten todo en la Zona atacada (como los Calderos o el Fuego de dragón).

**Médico** – Esta habilidad se utiliza gratuitamente en cada fase final. El Superviviente, así como todos los demás Supervivientes que estén en su misma Zona, pueden curarse 1 Herida (pero sin superar su Vida máxima). El Superviviente gana 1 PA por cada Herida que cure de este modo.

**Ojo para las ruinas** – El Superviviente trata las Zonas de Ruinas como si fuesen Zonas de calle a la hora de trazar líneas de visión.

**Par conjuntado** – Cuando un Superviviente lleve a cabo una acción de búsqueda y robe una carta de Equipo con el símbolo Doble, puede buscar inmediatamente una segunda carta del mismo tipo en el mazo de cartas de Equipo y quedarse con ella. Después, baraja el mazo.

**Pasar desapercibido** – El Superviviente no puede ser golpeado por el fuego amigo (pero los Calderos y el Fuego de dragón sí le afectan). Se ignora a este Superviviente cuando se lanza un hechizo de combate o se dispara contra la Zona en la que se encuentra.

**Piel de hierro** – El Superviviente puede hacer tiradas de salvación por armadura con un valor de Armadura de 5+, incluso aunque no lleve puesta ninguna armadura en el Cuerpo. En caso de que sí la lleve, el Superviviente añade 1 al resultado de todos los dados que lance en sus tiradas de salvación por armadura. El resultado máximo siempre es 6.

**Provisiones** – El Superviviente puede llevar hasta 2 cartas de Equipo adicionales. Estas cartas se colocan junto a su panel de control, pero se considera que las lleva en la Mochila.

**Provocación** – El Superviviente puede usar esta habilidad, sin coste, una vez durante cada uno de sus turnos. Selecciona una Zona que esté dentro de la línea de visión del Superviviente. Todos los zombis que se encuentren en la Zona seleccionada reciben inmediatamente una activación adicional: intentarán alcanzar por todos los medios al Superviviente que los provoca. Los zombis provocados ignoran al resto de Supervivientes: no los atacarán, e incluso saldrán de su Zona si fuera necesario para alcanzar al Superviviente que los ha provocado.

**Puede buscar más de una vez** – El Superviviente puede buscar varias veces en un mismo turno, gastando una acción por cada búsqueda.

**Recarga gratuita** – El Superviviente puede recargar armas recargables (como la Ballesta triple, por ejemplo) sin ningún coste.

**Reflejos de combate** – Cada vez que aparezcan zombis a Alcance 0-1, el Superviviente puede realizar inmediatamente una acción de combate gratuita contra ellos. Con esta acción se pueden eliminar más zombis de los que hayan aparecido. Las acciones de combate a distancia deberán dirigirse igualmente contra la Zona en la que hayan aparecido los zombis. El Superviviente puede utilizar esta habilidad una vez por cada carta de Zombi que se robe.

**Regeneración** – Durante cada fase final, la Vida del Superviviente se restablece a su valor máximo.

**Rescate** – El Superviviente puede utilizar esta habilidad sin coste una vez en cada uno de sus turnos. Selecciona una Zona que contenga al menos un zombi y un Superviviente situada a Alcance 1 del Superviviente. Ambas Zonas deben compartir línea de visión. Los Supervivientes de tu elección que estén en la Zona seleccionada son arrastrados hasta la Zona de tu Superviviente sin penalizaciones. Esto no es una acción de movimiento. Un Superviviente puede rechazar el rescate y quedarse en la Zona seleccionada si su jugador así lo prefiere.

**ATENCIÓN:** *A diferencia de lo que ocurre en otras versiones de Zombicide, en White Death esta habilidad puede utilizarse sin necesidad de que exista una ruta despejada entre ambas Zonas (por ejemplo, se puede atraer a un Superviviente desde una Zona de calle hasta unas Almenas).*

**Salto** – El Superviviente puede utilizar esta habilidad una vez en cada uno de sus turnos. Gastando una acción, puede moverse dos Zonas hasta una Zona situada dentro de su línea de visión, ignorando todo lo que haya en la Zona intermedia (excepto las paredes). Esta habilidad puede utilizarse para subir a unas Almenas que estén dentro de la línea de visión del Superviviente. Las habilidades relacionadas con el movimiento (como +1 Zona por movimiento o Escurridizo) se ignoran, pero las penalizaciones al movimiento (como que haya zombis en la Zona de inicio) se aplican.

**Saqueador** – El Superviviente puede realizar acciones de búsqueda en Zonas de calle. Se aplican las reglas normales de búsqueda (por ejemplo, sigue sin ser posible buscar en Zonas donde haya zombis).

**Sed de sangre: [Acción]** – El Superviviente puede usar esta habilidad una vez en cada uno de sus turnos. Gastando una acción, podrá moverse un máximo de dos Zonas hasta una Zona que contenga al menos un zombi. A continuación, obtiene una acción gratuita del tipo especificado (combate, magia, cuerpo a cuerpo o a distancia). Se aplican las reglas de movimiento habituales.

**Segador: [Acción]** – Esta habilidad puede utilizarse cuando se asignen impactos al resolver una acción del tipo especificado (combate, magia, cuerpo a cuerpo o a distancia). Uno de esos impactos puede eliminar gratuitamente a un zombi adicional del mismo tipo que esté en la misma Zona. Con esta habilidad sólo se puede eliminar un único zombi adicional por acción. El Superviviente obtiene los PA otorgados por este zombi adicional.

**Sortear la Corrupción** – Una vez por turno, el Superviviente puede realizar una acción de movimiento gratuita cuando esté en una Zona de Corrupción.

**Superfuerza** – El valor de Daño de las armas de combate cuerpo a cuerpo de este Superviviente es de 3.

**Táctico** – El turno del Superviviente puede resolverse en cualquier momento de la fase de los jugadores, antes o después del turno de cualquier otro Superviviente. Si varios Supervivientes se benefician de esta habilidad al mismo tiempo, pueden resolver sus turnos en el orden que prefieran.

**Transmutación** – El Superviviente puede utilizar esta habilidad tan a menudo como desee durante cada uno de sus turnos. Gasta una acción y descarta una carta de Equipo de su inventario para robar una nueva carta de Equipo. Esto no es una acción de búsqueda. Las cartas de «¡Aaahh!» se resuelven con normalidad.

**Trepamuros** – El Superviviente puede entrar y salir de las Almenas sin necesidad de usar Escaleras ni Escalas de cuerda.

**Urraca** – El Superviviente puede recoger las cartas de arma de Cámara secreta que suelten las Abominaciones y los Nigromantes a una distancia máxima de una Zona y dentro de su línea de visión. Es necesario que haya una ruta despejada entre ambas Zonas.

**Vínculo zombi** – El Superviviente juega un turno adicional cada vez que se roba una carta de Asedio zombi del mazo de Zombis. El turno del Superviviente se juega antes que los zombis. Si hay más de un Superviviente con esta habilidad, los jugadores deciden el orden de juego de los Supervivientes.

**Vista fantasma** – El Superviviente puede trazar líneas de visión a través de obstáculos, como puertas, paredes y demás. Sus líneas de visión no se ven limitadas a 1 Zona en el interior de los edificios.



# ÍNDICE

Abominación.....	18
Acciones.....	21
Activación adicional.....	29
Activación de zombis.....	25
Actor.....	10
Adrenalina, puntos de.....	16
Alcance.....	30
Almenara.....	20
Almenas.....	34
Aparición de zombis.....	28
Arma de asta.....	36
Armadura.....	26
Armas de Cámara secreta.....	7
Armas de combate a distancia.....	13
Armas de combate cuerpo a cuerpo.....	13
Armas recargables.....	36
Armas silenciosas.....	13
Asedio zombi, carta de.....	29
Ataque de los zombis.....	25
Bruto.....	18
Caldero.....	24
Calle.....	10
Caminante.....	18
Combate.....	30
Combate a distancia (acción).....	22, 31
Combate cuerpo a cuerpo (acción).....	22
Congelación.....	33
Corrupción.....	20
Cuerpo (espacio).....	17
Dados.....	30
Daño.....	30
Doble.....	30
Edificio.....	10
Encantamiento (acción).....	23
Equipo.....	36
Equipo inicial.....	8
Escalas de cuerda.....	35
Escudos.....	26
Fase de los jugadores.....	21
Fase de los zombis.....	25
Fase final.....	9
Fuego amigo.....	32
Fuego de dragón.....	37
Guardias.....	23
Habilidades.....	51
Habitación.....	10
Hechizo de combate.....	22
Heridas.....	26
Inventario.....	17
Línea de visión.....	11
Magia (acción).....	22
Mano (espacio).....	17
Mochila (espacio).....	17

Movimiento.....	12
Movimiento (acción).....	21
Movimiento de los zombis.....	25
Nigromante.....	19
Nigromante profanador.....	19
Peligro, nivel de.....	16
Precisión.....	30
Preparación de la partida.....	6
Prioridad de blancos.....	32
Reorganizar el inventario.....	21
Ruido.....	15
Ruinas.....	35
Zona.....	10

## CRÉDITOS

### DISEÑO DEL JUEGO:

Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN, Nicolas RAOULT y David PRETI

### DESARROLLO:

Fel BARROS, Fabio TOLA, Rodrigo SONNESSO, Antonio PAES

### PRODUCCIÓN:

Rebecca HO (coordinación), Thiago ARANHA, Daryl CHOO, Randall CHUA, Marcela FABRETI, Guilherme GOULART, Isadora LEITE, Thiago MEYER, Shafiq RIZWAN, Nicholas SIA, Kenneth TAN y Gregory VARGHESE

### ILUSTRACIONES:

Jérémy MASSON (Lead), Edouard GUITON, Nicolas FRUCTUS, Giorgia LANZA, Dany ORIZIO, Simon TESSUTO

### DISEÑO GRÁFICO:

Gabriel BURGHI (Lead), Matteo CERESA (Lead), Marc BROUILLON, Louise COMBAL, Fabio DE CASTRO, Max DUARTE y Júlia FERRARI

### DISEÑO DE ESCULPIDO:

Vincent FONTAINE, Aragorn MARKS

### ESCULTORES:

BigChild Creatives, Jason HENDRICKS, Aragorn MARKS, Elfried PEROCHON, Carles VAQUERO y Rafal ZELAZO

### REDACCIÓN:

Eric KELLEY

### EDICIÓN TÉCNICA:

Jason KOEPP

### DIRECCIÓN ARTÍSTICA:

Mathieu HARLAUT

### EDITOR:

David PRETI

### TRADUCTOR:

Juanma Coronil Maldonado

### REVISIÓN:

Moisés Busanya

© 2024 CMON Global Limited, todos los derechos reservados. Ninguna parte de este producto puede reproducirse sin permiso. Guillotine Games y el logotipo de Guillotine Games son marcas comerciales de Guillotine Press Ltd. Zombicide, CMON y el logotipo de CMON son marcas registradas de CMON Global Limited. Distribuido en español por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010 Madrid, España y Asmodee Chile, Carlos Antúnez 1934, Providencia, Santiago, Chile. Los componentes reales pueden diferir de los mostrados. Las miniaturas y componentes de plástico incluidos vienen montados y sin pintar. Fabricado en China.

# RESUMEN DE LA RONDA DE JUEGO

Cada ronda empieza con:

## 01- FASE DE LOS JUGADORES

El primer jugador activa a todos sus Supervivientes, uno tras otro, en cualquier orden. Cuando termine, empieza el turno del siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj. Inicialmente, cada Superviviente tiene tres acciones para gastar, elegidas de la siguiente lista. A menos que se diga otra cosa, cada acción puede realizarse varias veces en cada activación.

- + **Movimiento:** Muévete una Zona (gasta acciones adicionales si hay zombis en la Zona inicial).
- + **Búsqueda (una por turno):** Sólo en Zonas de edificios donde no haya zombis. Roba una carta del mazo de Equipo. Después el Superviviente puede reorganizar su inventario sin coste alguno.
- + **Reorganizar e intercambiar equipo:** Es posible intercambiar Equipo con otro Superviviente que esté en la misma Zona. Se pueden entregar cartas a cambio de nada.
- + **Acción de combate:**
  - **Cuerpo a cuerpo:** Hay que tener equipada un arma de combate cuerpo a cuerpo.
  - **A distancia:** Hay que tener equipada un arma de combate a distancia.
  - **Magia:** Hay que tener equipado un hechizo de combate.
- + **Acción de encantamiento:** Hay que tener equipado un encantamiento.
- + **Recoger o activar un Objetivo** en la Zona del Superviviente.
- + **No hacer nada:** Todas las acciones restantes se pierden.
- + **Acción de Caldero (requiere tres acciones):**
  - **Mover un Caldero** desde la Zona del Superviviente hasta una Zona adyacente por un camino despejado. El Superviviente se mueve con él.
  - **Volcar un Caldero** desde unas Almenas hasta una Zona de calle adyacente. Todos los Actores de la Zona objetivo son eliminados.
- + **Acción de Guardia:**
  - Acción de combate cuerpo a cuerpo o a distancia.
  - Mover o volcar un Caldero (se necesitan al menos tres Guardias).

Cuando todos los jugadores han terminado:

## 02- FASE DE LOS ZOMBIS

### PASO 1 – ACTIVACIÓN: ATAQUE O MOVIMIENTO

Todos los zombis gastan una acción haciendo una de estas dos cosas:

- + Los zombis que estén en la misma Zona que uno o más Supervivientes los atacan.
  - + Los zombis que no han atacado se mueven.
- Todos los zombis van primero a por los Supervivientes visibles a los que puedan alcanzar. Si no tienen ningún Superviviente en su línea de visión, irán a por la Zona más ruidosa a la que puedan alcanzar antes que a otra que no puedan alcanzar. Siempre se elige el camino más corto. Si hay varias Zonas de destino entre las que escoger y no existe un camino despejado hacia ninguna, se ignora el último criterio. En cualquier otro caso, los jugadores deciden por dónde se mueven los zombis.

### PASO 2 – APARICIÓN

- + Roba siempre cartas de Zombi para todas las Zonas de aparición en orden ascendente, empezando por la primera Zona de aparición y terminando con la Zona de aparición de profanador.
- + El nivel de Peligro utilizado es el nivel de Peligro más elevado de todos los Supervivientes activos.
- + Si no hay más miniaturas del tipo especificado: Coloca las que queden y luego aparece una Abominación (o resuelve una activación adicional si ya hay una Abominación sobre el tablero).
- + **Nigromante profanador:** En vez de moverse el Nigromante, se mueve la ficha de Aparición por la que llegó una Zona hacia la Almenara, propagando Corrupción a su paso.

## 03-FASE FINAL

- + Retira todas las fichas de Ruido del tablero.
- + Se entrega la ficha de Primer jugador al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj.

## ORDEN DE PRIORIDAD DE BLANCOS

Si hay varios blancos con el mismo orden de prioridad, los jugadores eligen cuáles de ellos son eliminados primero.

PRIORIDAD DE BLANCOS	NOMBRE	ACCIONES	DAÑO MÍN. PARA SER ELIMINADO	PUNTOS DE ADRENALINA
1	Bruto/Abominación (cualquiera)/Dragón	1	2/3/Especial	1/5/1
2	Caminante (cualquiera) + Plaga de ratas + Bandada de cuervos	1	1	1
3	Corredor (cualquiera) + Lobos zombi	2	1	1
4	Nigromante (cualquiera)	1	1	1