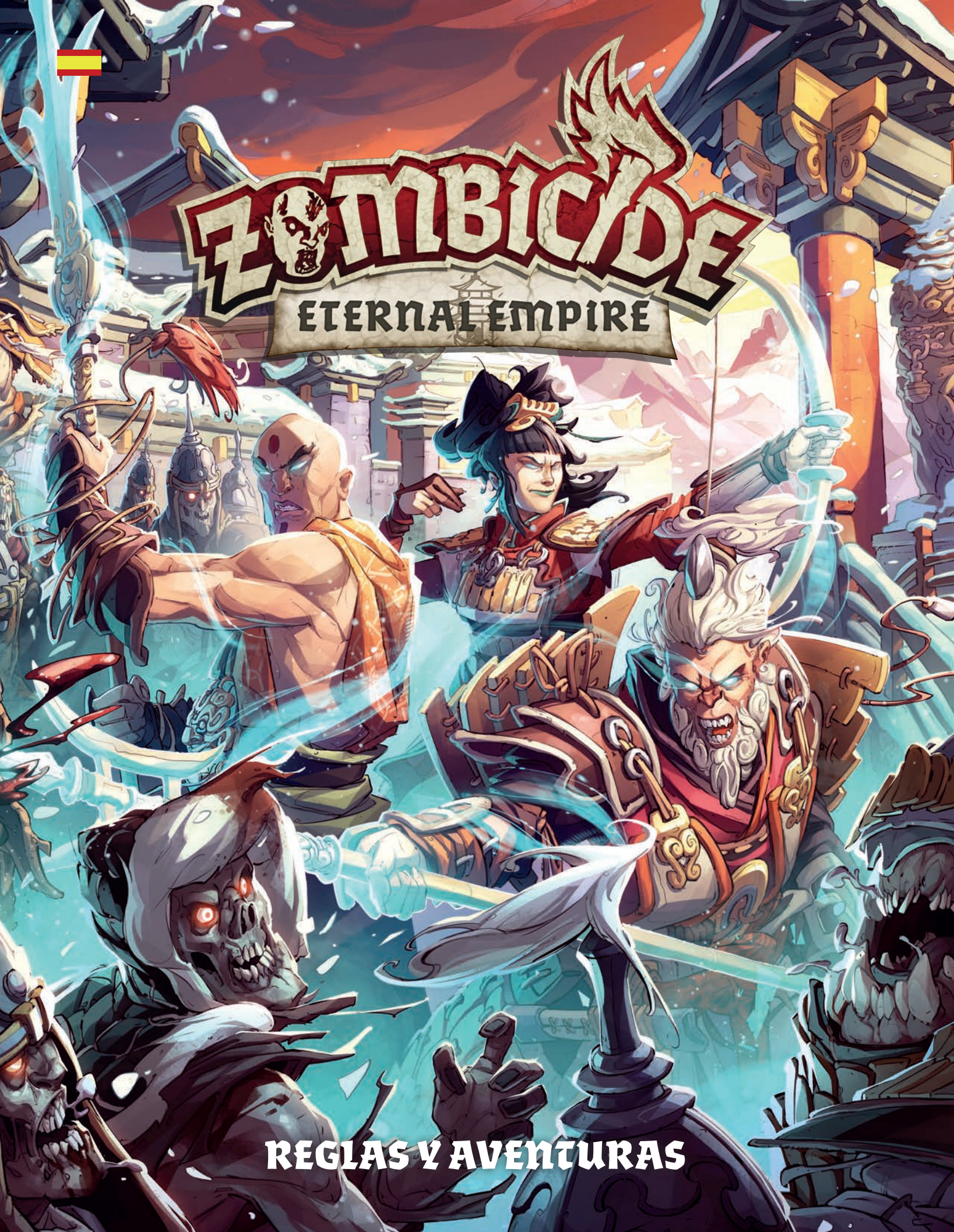




ZOMBICIDE

ETERNAL EMPIRE



REGLAS Y AVENTURAS



CAPÍTULOS

CONTENIDO	2
LA TENEBROSA SENDA DE LA INMORTALIDAD	4
NUEVOS SUPERVIVIENTES	5
REGLAS DEL CHI	5
NUEVA ACCIÓN: MEDITACIÓN	6
CÓMO USAR EL CHI	6
CARTAS DE HABILIDAD DE CHI	7
REGLAS DE EQUIPO AVANZADO	8
USAR EL CHI PARA MEJORAR UN ARMA	8
USAR EL CHI PARA VOLVER A LANZAR UN ENCANTAMIENTO	9
USAR EL CHI PARA MEJORAR UNA ARMADURA	10
FUERA DE COMBATE Y MUERTE	10
REGLAS AVANZADAS DE LOS ZOMBIS	11
NUEVO TIPO DE ZOMBI: BRUTO CUSTODIO	11
NUEVO TIPO DE ABOMINACIÓN: DEVORADORA DE DIOS	11
PUNTES, ZONAS DE HIELO Y FICHA DE APARICIÓN DE ZOMBIS NARANJA	12
ZONAS DE PUENTE	12
ZONAS DE HIELO	12
FICHA DE APARICIÓN DE ZOMBIS NARANJA	13
REGLAS DE CAMPAÑA	13
HOJA DE CAMPAÑA	13
BARRA DE PEC	14
HABILIDADES DE CAMPAÑA	14
ACCIONES EXTRA	14
EQUIPO MANTENIDO	14
CARTAS DE OBJETIVO	15
PREPARACIÓN	15
COGER UNA CARTA DE OBJETIVO	15
AVENTURAS	16
AVENTURA 1: ARMAS PRODIGIOSAS	16
AVENTURA 2: EL ORIGEN DE LA MENTE	17
AVENTURA 3: EL CELESTIAL	18
AVENTURA 4: GRITO DE BATALLA	19
AVENTURA 5: LA LÍNEA DE CHI	20
AVENTURA 6: MATANZA DE CUSTODIOS	21
AVENTURA 7: LA MUERTE TIENE MUCHOS ROSTROS	22
AVENTURA 8: LAS ESTRELLAS DE FUEGO	23
AVENTURA 9: LA MURALLA INTERIOR	24
AVENTURA 10: LA PRISIÓN DE AGUA	25
EPÍLOGO	26
NUEVAS HABILIDADES	26
RESUMEN DE LA RONDA DE JUEGO	28



CONTENIDO

6 MINIATURAS DE SUPERVIVIENTES CON TARJETAS DE IDENTIFICACIÓN



Fengbao



Jianrui



Zhi Yang



Shao



Zhi Shen



Yinying



6 TARJETAS DE IDENTIFICACIÓN PARA WHITE DEATH



145 CARTAS

72 cartas de Equipo avanzado

- ♦ Arco corto (Equipo inicial)x1
- ♦ Descarga de energía (Equipo inicial)x1
- ♦ Espada ligera (Equipo inicial)x2
- ♦ Lanza de armas (Equipo inicial)x2
- ♦ ¡Aaahh, dos Caminantes!x1
- ♦ ¡Aaahh, un Bruto!x1
- ♦ ¡Aaahh, un Caminante!x1
- ♦ ¡Aaahh, un Corredor!x1
- ♦ Aguax2
- ♦ Alabardax2
- ♦ Antorchax4
- ♦ Arco de cuernox2
- ♦ Arco de guerrax2
- ♦ Armadura pesadax2
- ♦ Ballesta triplex2
- ♦ Ballestax2
- ♦ Bilis de dragónx4
- ♦ Carne en salazónx2
- ♦ Curaciónx1
- ♦ Dagax2
- ♦ Desintegraciónx2
- ♦ Escudo de combatex2
- ♦ Espadax2
- ♦ Esprintarx1
- ♦ Hacha de doble filox2
- ♦ Katanax2
- ♦ Lanza de dragónx2
- ♦ Lanza demoníacax2
- ♦ Manzanasx2
- ♦ No-dachix2
- ♦ Rayo de fuegox2
- ♦ Relámpagox2
- ♦ Repelerx1
- ♦ Saltox1
- ♦ Tormenta de granizox2
- ♦ Arco del Emperadorx1
- ♦ Ballesta de repeticiónx1
- ♦ Dragón de Orox1
- ♦ Espada de wushux1
- ♦ Espada del Reyx1
- ♦ Serpiente Negrax1
- ♦ Ventiscax1
- ♦ Virote de jadex1

- ♦ 16 cartas de Habilidad de Chi

1 carta de Abominación

56 cartas de Zombi (#485 a #540)



x3

Estatuas de Chi

4 MÓDULOS DE TABLERO (DE DOBLE CARA)

9 MINIATURAS DE ZOMBIS



x4



x4



8 Brutos custodios

1 Abominación devoradora de dioses

136 CARTAS DE OBJETIVO



1 BLOC DE HOJAS DE CAMPAÑA



37 FICHAS

Fichas de Chi.x36

Ficha de Aparición Naranja. .x1



3

REGLAS - ZOMBICIDE



LA TENEBROSA SENDA DE LA INMORTALIDAD

Durante siglos se creyó que la Muralla Interminable que rodeaba el Imperio Eterno era el confin del mundo. Solo los ciudadanos imperiales podían atravesar sus puertas; una invasión era totalmente impensable. No fue hasta mucho después que el mundo descubrió el motivo de tanto secretismo: al otro lado de la muralla existía una región rica en recursos, cultura y una fuente de poder místico denominada chi. Guerreros y magos por igual canalizaban esta fuerza vital para llevar a cabo proezas de naturaleza casi divina.

La noticia de este increíble y nuevo poder se extendió a otras tierras hasta llegar a oídos de los nigromantes. Cuando por fin se permitió la entrada a los extranjeros, acudieron al Imperio en masa para congraciarse con la nobleza y sacar provecho de la guerra de sucesión que estalló tras la muerte del Emperador.

... y así fue como la Plaga Negra llegó al Imperio Eterno.

Sumido en el caos y ante la faz de la destrucción total, el Imperio Eterno, que antaño se creyese inmortal e inconquistable, había caído en la ruina. Pero la esperanza no muere nunca, y los últimos maestros del chi continúan la lucha para contener a la horda zombi. Pero necesitan toda la ayuda que puedan conseguir.

¿Responderéis vosotros a su llamamiento?

Zombicide: Eternal Empire es una expansión de campaña para *Zombicide: White Death*. En la época medieval, los supervivientes viajan por todo el mundo en busca de una solución a la invasión de no muertos y las conjuras de los nigromantes. Pero la plaga zombi también ha llegado al Imperio, una región de poder y maravillas. Aquí, los supervivientes pueden canalizar el chi, una energía mística vinculada a la vida misma, para obrar proezas heroicas. ¡Los supervivientes necesitan desesperadamente el chi! Canalizar este poder ancestral es el único modo de derrotar a los zombis cuando los temibles brutos custodios, el brazo fuerte de la legión de zombis, hacen acto de presencia.

¡Y cuidado con las estatuas de chi! Al tratarse de las principales fuentes de poder místico, también son los principales objetivos de la abominación conocida como devoradora de dioses. ¡No permitáis que los monstruos destruyan estas estatuas y extingan la poca fuerza vital que queda en el Imperio!

Eternal Empire contiene nuevos Supervivientes, módulos de tablero y un conjunto de reglas avanzadas para tus partidas de *Zombicide*. Podéis utilizarlas para jugar las diez aventuras incluidas (a partir de la página 16), o limitaros a escoger las que queráis para una partida convencional de *Zombicide*. El Chi (página 5) desempeña un papel fundamental en el Imperio Eterno. Este poder místico se usa con mazos avanzados (página 8) repletos de armas y hechizos que se nutren del chi. El mazo de cartas de Zombi también es nuevo (página 11), e incorpora Brutos custodios en la horda. ¡Mientras haya un Bruto custodio sobre el tablero, será obligatorio gastar Chi para poder matar zombis!

También hay cuatro módulos de tablero con un nuevo tipo de entorno, Zonas de hielo (página 12), que representan superficies precarias que los Supervivientes pueden atravesar, pero en las que no pueden permanecer ni tampoco luchar. Estos módulos usan también la nueva ficha de Aparición de color naranja (página 13), que se vuelve activa en cuanto un Superviviente alcanza el nivel de Peligro Naranja.

El viaje no estaría completo sin las reglas de campaña (página 13), que permiten a los Supervivientes evolucionar, conservar las armas más potentes y aprender nuevas habilidades (página 14). Cada aventura presenta también cartas de Objetivo, que sustituyen las fichas de Objetivo del juego básico con textos de ambientación que plantean decisiones narrativas y pueden otorgar diversas recompensas.

El Imperio es un lugar tan hermoso como letal. ¿Os atrevéis a explorarlo?



Zombicide: Eternal Empire es una expansión para *Zombicide: White Death*.



NUEVOS SUPERVIVIENTES



REGLAS DEL CHI

El Imperio que conocía y amaba ya no existe. Sigo honrando las tradiciones, pero los tiempos han cambiado. Demostradme vuestra valía, y quizá las cosas cambien aún más.

— Jianxui

Todos los Supervivientes de la expansión *Eternal Empire* tienen dos habilidades en el nivel de Peligro Azul que pueden utilizar desde el principio de la partida.

La primera sirve para controlar a los Guardias y es crucial para evitar que el tablero se vea invadido por zombis o para sortear problemas con Zonas de aparición demasiado lejanas.

La segunda habilidad suele hacer uso de las reglas del Chi, que se describen en la siguiente sección. Se activan usando el Chi obtenido a través de la meditación, y si se utilizan de manera oportuna, permiten a los Supervivientes realizar hazañas verdaderamente heroicas. ¡Resultan de especial utilidad contra los Brutos custodios (página 11), que sólo pueden ser derrotados empleando Chi!

Siente cómo fluye la vida a tu alrededor. Nóotala pasar a través de todo tu ser cada vez que respiras. Con un poco de entrenamiento, podrás canalizarla para sobrepasar todos tus límites. El chi es vida, y la vida es fuerte.

— Zhi Yang



Esto es una ficha de Chi. ¡Consíguelas meditando y gástalas para realizar todo tipo de hazañas extraordinarias!

El Chi es un recurso que se gasta para activar efectos de juego espectaculares, como añadir dados, aumentar el Daño o incluso activar ciertas habilidades especiales. Este recurso especial se obtiene con facilidad, pero también se gasta muy deprisa. ¡Los Supervivientes nunca tendrán suficiente!

Las fichas de Chi se colocan sobre el panel de control de un Superviviente formando una reserva. No ocupan espacios del inventario, y **no pueden** intercambiarse.



Cada Superviviente empieza la partida con tres fichas de Chi. No existe un límite máximo para la reserva de Chi, y tampoco puede ser menor que 0.

Los Supervivientes de *Eternal Empire* tienen dos habilidades en el nivel Azul. Pueden usar las dos desde el principio de la partida.

◆ NUEVA ACCIÓN: MEDITACIÓN

Olvidate de reflexionar durante una hora sobre tu esencia y el universo. En pleno combate, inspira para concentrar tu Chi y expira para desatar la muerte sobre tus enemigos. ¡Los zombis no pierden el tiempo con introspecciones sobre el verdadero significado de la vida y la victoria!

— Yinying



Meditar restablece la reserva de Chi de un Superviviente en 3. ¡Si lo hace en una Estatua de Chi, en vez de eso su reserva se fija en 6!

Se puede meditar en cualquier Zona, siempre y cuando no haya zombis ni fichas de Corrupción en ella. Un Superviviente sólo puede realizar una acción de meditación por turno (aunque sea gratuita). El Superviviente recibe tantas fichas de Chi como necesite para reponer inmediatamente su reserva de 3.

Si la meditación tiene lugar en una Zona que contiene una Estatua de Chi, en vez de eso la reserva de Chi del Superviviente se fija en 6.

Ciertos efectos de juego pueden hacer que la reserva de Chi exceda las 6 fichas; por ejemplo, usando las cartas de Equipo «Serpiente Negra» y «Virotos de jade» (ver página 8).

EJEMPLO 1: Shao tiene una ficha de Chi y realiza una acción de meditación. Obtiene dos fichas de Chi para reponer su reserva máxima de 3. Si Shao hubiese meditado en una Zona con una Estatua de Chi, en vez de eso habría recibido cinco fichas de Chi, puesto que el límite máximo de su reserva se habría fijado en 6.

EJEMPLO 2: Zhi Yang tiene tres fichas de Chi. No obtendría ningún beneficio si meditase, a menos que lo hiciera en una Zona que contenga una Estatua de Chi, porque entonces su reserva se fijaría en 6 y recibiría otras tres fichas.



No se pueden colocar fichas de Corrupción (página 20 de White Death) en Zonas que contengan Estatuas de Chi (incluso aunque estén rotas). Estas fichas deben colocarse en cualquier otro recorrido para alcanzar la Almenara.

◆ CÓMO USAR EL CHI


Es indispensable gritar a pleno pulmón el nombre de tu técnica secreta.

— Shao

Cuando un Superviviente realiza una acción, puede gastar un máximo de una ficha de Chi para aplicar uno de los siguientes efectos:

1. **Activar una habilidad de Chi** – Un Superviviente sólo puede activar una habilidad de Chi por turno.
2. **Volver a lanzar un encantamiento (página 9)** – Sólo se puede gastar Chi una vez por turno para volver a lanzar un encantamiento por segunda vez.
3. **Mejorar un arma (página 8)** – Se puede gastar Chi una vez por acción para mejorar las puntuaciones de un arma.

EJEMPLO: Fengbao realiza una acción de combate cuerpo a cuerpo con un No-dachi. Puede gastar una ficha de Chi para:

- Usar su habilidad « +2 dados: Combate».
- Mejorar las puntuaciones de combate del No-dachi, incrementando su Precisión a 4+ (en vez del habitual 5+).

No puede hacer las dos cosas al mismo tiempo. ¡Debe elegir una!

- ♦ Fuera de su turno, un Superviviente **puede** gastar fichas de Chi para mejorar sus tiradas de salvación por Armadura (página 10).
- ♦ Un Superviviente **debe** aplicar un efecto de Chi para atacar a los zombis mientras haya algún Bruto custodio sobre el tablero (página 11).

EJEMPLO: Hay Brutos custodios sobre el tablero, y Fengbao quiere efectuar una acción de combate cuerpo a cuerpo con su No-dachi. ¡Está obligada a gastar una ficha de Chi para utilizar su habilidad de Chi o mejorar las puntuaciones de su No-dachi!

- ♦ Cada Superviviente **pierde** una ficha de Chi (hasta un mínimo de 0) cada vez que se robe una carta de Abominación devoradora de dioses (página 11).

EJEMPLO: Fengbao pierde su última ficha de Chi cuando aparece una Abominación devoradora de dioses sobre el tablero. También hay presentes algunos Brutos custodios. ¡No podrá realizar ninguna acción de combate hasta haber recuperado fichas de Chi o hasta que todos los Brutos custodios hayan sido eliminados!

CARTAS DE HABILIDAD DE CHI

El uso de las cartas de Habilidad de Chi es opcional. Permiten a los Supervivientes de otras cajas básicas y expansiones de *Zombicide* intercambiar hasta dos de sus habilidades por otras que empleen Chi, representando así un adiestramiento en las artes del Chi. ¡Estas cartas son ideales para justificar que los Supervivientes de otras cajas de *Zombicide* hayan dominado el control de su Chi!

Las cartas de Habilidad de Chi se dividen en dos grupos correspondientes a distintos niveles de Peligro: Azul/Naranja y Naranja/Rojo. Las cartas que conforman ambos grupos han de barajarse por separado durante la preparación de la partida. Luego cada Superviviente roba una carta de Habilidad de Chi de cada mazo, una después de la otra.

Cada jugador que controle un Superviviente puede intercambiar una de las habilidades del nivel indicado de ese Superviviente (Azul o Naranja para el primer mazo, Naranja o Rojo para el segundo) por una de las cartas de Habilidad de Chi correspondientes. Las habilidades adquiridas que no figuran en la tarjeta de identificación (por ejemplo, las habilidades de campaña) no se pueden intercambiar de este modo.

Si se lleva a cabo este intercambio, el jugador ha de situar la carta junto al panel de control del Superviviente. Durante el transcurso de la partida, esta habilidad se trata como si estuviese impresa en su tarjeta de identificación.

Si el jugador prefiere no cambiar la habilidad de su Superviviente, la carta de Habilidad de Chi se devuelve al mazo antes de barajarlo y entregarse al siguiente jugador para que robe las suyas.

EJEMPLO: Durante su periplo por oriente, Clovis (un Superviviente de *Zombicide: Black Plague*) cruzó la frontera del Imperio Eterno y fue adiestrado por unos monjes a los que salvó de un ataque zombi. Durante la preparación de la partida, el jugador que controla a Clovis roba dos cartas de Habilidad de Chi:

- «☯ Daño 2: Magia O BIEN ☯ Daño 2: Cuerpo a cuerpo O BIEN ☯ Daño 2: A distancia» para el nivel Azul o Naranja. El jugador intercambia la habilidad «Maestro de la espada», impresa en la tarjeta de identificación de Clovis para el nivel Naranja, por la habilidad de Chi «☯ Daño 2: Cuerpo a cuerpo».
- «☯ +1 a las tiradas: Magia O BIEN ☯ +1 a las tiradas: Cuerpo a cuerpo O BIEN ☯ +1 a las tiradas: A distancia» para el nivel Naranja o Rojo. El jugador intercambia la habilidad «+1 acción de combate cuerpo a cuerpo gratuita», impresa en la tarjeta de identificación de Clovis también para el nivel Naranja, por la habilidad de Chi «☯ +1 a las tiradas: Cuerpo a cuerpo».

Estos cambios permanecen en vigor hasta el final de la partida.

ATENCIÓN: Los jugadores pueden ponerse de acuerdo para elegir directamente sus cartas de Habilidad de Chi en vez de robarlas al azar, o incluso tomar más de una de cada mazo. Eso sí, ten en cuenta que esto afectará a la dificultad de la partida. ¡Pero la cuestión es divertirse!



Clovis, de *Black Plague*, puede reemplazar su habilidad de nivel Azul o cualquiera de sus dos habilidades de nivel Naranja por una de las habilidades de Chi que figuran en la carta robada.



REGLAS DE EQUIPO AVANZADO

Nuestros ancestros tardaron varias generaciones en averiguar cómo canalizar el chi a través de sus cuerpos y mentes, y aún varias más para conseguir que fluyese a través del metal y la madera. Nuestra dedicación nos ha otorgado una ventaja. Por eso vuestros reinos nunca fueron capaces de cruzar la frontera. Pero seamos sinceros: nos necesitamos mutuamente para luchar contra los zombis. El arte de la guerra no está completo sin una dosis de furia visceral.

— Fengbao



Las versiones avanzadas de las cartas de Equipo inicial, Equipo y Cámara secreta se utilizan en sustitución de los mazos correspondientes de White Death. Estos mazos usan las nuevas reglas de Chi y Mantenimiento.

Eternal Empire incluye varios mazos de Equipo:

- ♦ Equipo inicial avanzado
- ♦ Equipo avanzado
- ♦ Armas de Cámara secreta avanzadas

Estas cartas contienen puntuaciones de Chi y Mantenimiento, cuyo uso se describe en la siguiente sección. **Para usarlas, basta con reemplazar los mazos correspondientes por sus contrapartidas avanzadas.**

Cabe señalar que las versiones avanzadas de algunas armas y objetos de equipo son distintas a sus formas clásicas. Es posible que se den cambios en sus puntuaciones o en su nombre. Algunas cartas de Equipo han desaparecido para dejar lugar a otras nuevas.

USAR EL CHI PARA MEJORAR UN ARMA

— ¡Mi chi es mejor que el tuyo!

— Shao

— ¡Venga ya!

— Fengbao



Gasta una ficha de Chi para utilizar las puntuaciones mejoradas de estas armas, que están marcadas con el icono de Chi: inflige Daño 2 con la Lanza de armas, mejora a 4+ la Precisión del No-dachi y tira dos dados adicionales con los Virotos de jade!

Un Superviviente puede gastar un punto de Chi para mejorar las puntuaciones de un arma que tenga equipada justo antes de utilizarla para realizar una acción de combate. Durante la resolución de dicha acción, se aplican todas las puntuaciones y efectos de juego que estén señalados con el icono de Chi. Al usar armas Dobles, mejorar una sola de ellas también aplica la misma mejora a la otra durante la acción que se realice.

Las puntuaciones de combate de un arma sólo se pueden mejorar una vez por cada acción.

ATENCIÓN: El Superviviente sólo puede mejorar de manera eficaz el arma que se vaya a usar para llevar a cabo la acción. Las armas equipadas que proporcionen bonificaciones adicionales, pero que no se utilicen para golpear a los zombis (como por ejemplo una Daga o una Descarga de energía) no podrán mejorarse para resolver la acción.



Gasta un punto de Chi para mejorar una Lanza de armas justo antes de realizar una acción de combate cuerpo a cuerpo con ella. Para esta acción, la Lanza de armas inflige Daño 2 en vez de 1.



Sólo hay que gastar un punto de Chi para mejorar las puntuaciones de dos Espadas ligeras que se utilicen como armas Dobles. ¡El Superviviente lanzará seis dados!



Mejorar un No-dachi incrementa su puntuación de Precisión a 4+, aumentando así la probabilidad de obtener impactos con él.



Gasta un punto de Chi para lanzar dos dados extra con los Virote de jade. ¡Esto también te permitirá aplicar su efecto especial con más facilidad!



Gastar un punto de Chi con la Ballesta de repetición mejora tanto su Alcance como su Precisión.



Mejorar la Espada de wushu no altera sus puntuaciones de combate, pero sí aplica su habilidad impresa «+1 a las tiradas: Cuerpo a cuerpo».

CARTA DE EQUIPO «ESPADAS DEL REY»

Cuando se tiene equipada, la Espada del Rey otorga al usuario la habilidad «+1 acción de Guardia gratuita». Sin embargo, esta acción de Guardia gratuita se suma a la que ya puede realizar el Superviviente en circunstancias normales. Por lo tanto, si un Superviviente esgrime la Espada del Rey, puede realizar hasta dos acciones de Guardia en su turno: una por sí mismo, y otra gratuita concedida por la Espada del Rey.



USAR EL CHI PARA VOLVER A LANZAR UN ENCANTAMIENTO

El chi es la vida misma. Será un don que procede del interior, pero sus resultados pueden ser espectaculares. ¡Te lo demostraré!

— Zhi Shen



Gastar Chi permite al Superviviente lanzar un encantamiento por segunda vez durante su turno.

En circunstancias normales, un Superviviente sólo puede lanzar cada encantamiento una vez por turno. No obstante, puede gastar un punto de Chi para volver a lanzar ese mismo encantamiento por segunda vez en el mismo turno (pero le sigue costando una acción). Cuando un encantamiento se lanza por segunda vez, puede dirigirse contra el mismo objetivo o contra un objetivo distinto.

EJEMPLO: Zhi Yang usa el encantamiento «Esprintar» sobre Vi-nying para sacarla de una situación comprometida. Gastando una ficha de Chi, Zhi Yang puede volver a lanzar ese mismo encantamiento en su turno actual, esta vez sobre sí mismo, para reunirse con su compañera de equipo y eludir a los zombis.

USAR EL CHI PARA MEJORAR UNA ARMADURA



Se puede gastar Chi para mejorar las tiradas de salvación por armadura. ¡Esto podría salvarle la vida a tu Superviviente!

Un Superviviente puede gastar un punto de Chi para mejorar una tirada de salvación por armadura que vaya a realizar, ya sea reduciendo su dificultad o repitiendo la tirada (según las características de la carta). Este Chi se gasta fuera del turno del Superviviente, y sólo se puede hacer una vez por cada tirada de salvación.

VALOR DE MANTENIMIENTO



Como su nombre indica, el valor de Mantenimiento se utiliza para determinar si un Superviviente puede conservar una carta de Equipo para la próxima aventura cuando se juega una campaña. Las reglas de campaña se explican en la página 13.

FUERA DE COMBATE Y MUERTE

Las partidas clásicas de Zombicide se pierden cuando un Superviviente es eliminado. Esto podría evitarse si se juega una serie de aventuras usando estas reglas. Quedar fuera de combate proporciona tiempo adicional a los demás jugadores para salvar a un camarada caído antes de que muera definitivamente.

Un Superviviente que pierde su último punto de Vida se considera fuera de combate (pero no muerto). Su miniatura se tumba en la Zona que ocupa actualmente, y se descartan todas las cartas de Equipo que pueda tener (sin tiradas de Mantenimiento que valgan).

A partir de este momento, el Superviviente pasa a considerarse una ficha de Objetivo hasta la fase final de la siguiente ronda de juego (y no de la ronda actual). Podrá ser recogido por otro Superviviente utilizando una acción de la manera habitual. Si no se recoge al Superviviente caído antes de que expire este plazo... pues nada, habrá palmado.

- Si el Superviviente que está fuera de combate es recogido, su miniatura se coloca sobre su propio panel de control. El Superviviente no ha muerto, pero ya no podrá jugar hasta la próxima aventura.
- Si el Superviviente que está fuera de combate **no** es recogido, ha **muerto** definitivamente y su miniatura se retira del tablero. Luego hay que comprobar los objetivos de la aventura; es posible que se pierda la partida si muere algún Superviviente. El Superviviente muerto deja de estar disponible durante el resto de la campaña.

ATENCIÓN: Tomad nota de los Supervivientes que hayan muerto para asegurarnos de no volver a utilizarlos en la misma campaña.

El jugador que llevaba al Superviviente eliminado puede escoger otro Superviviente para la próxima aventura, empezando con una hoja de campaña nueva. Al escoger otro Superviviente se pierden todas las cartas de Equipo, PEC, acciones extra y habilidades de campaña.

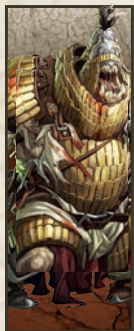
Si no queda ningún Superviviente con el que jugar (porque todos están fuera de combate o muertos), los jugadores habrán perdido la campaña.





REGLAS AVANZADAS DE LOS ZOMBIS

Eternal Empire trae su propio mazo de cartas de Zombi que contiene Brutos custodios, un nuevo tipo de zombi. Para utilizarlo, basta con sustituir el mazo de cartas de Zombi de White Death por el mazo avanzado de Eternal Empire.



NUEVO TIPO DE ZOMBI: BRUTO CUSTODIO

Acostumbrados a profanar todo lo que tocan, los nigromantes crearon unos guerreros impíos llamados brutos custodios. Estas criaturas antinaturales protegen a todos los zombis de los alrededores contra todo golpe que no esté imbuido de chi. ¡Mucho cuidado si hay brutos custodios cuando

vuestros reservas de chi están bajo mínimos, pues estaréis indefensos ante su ferocidad!

Heridas que causa: 1

Para eliminarlo: Daño 2

Adrenalina obtenida: 1 punto

Reglas especiales:

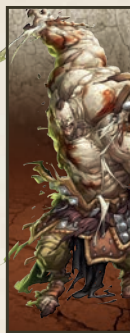
- Las cartas de Zombi que provocan la aparición de Brutos también hacen que aparezca 1 Bruto custodio adicional.
- Mientras haya algún Bruto custodio sobre el tablero, los zombis solamente podrán ser eliminados mediante:
 - Acciones de combate para las que se haya gastado Chi (ya sea para mejorar las puntuaciones del arma o para emplear una habilidad de Chi).
 - Efectos de juego que eliminen a todos los Actores presentes en una Zona objetivo (como por ejemplo un Caldero o Fuego de dragón).

ATENCIÓN: Las acciones de Guardia no son acciones de combate y no permiten el gasto de Chi. ¡Los Guardias no podrán eliminar a ningún zombi mientras haya algún Bruto custodio sobre el tablero! No obstante, la habilidad «Guardias: Matacustodios» (página 26) ignora esta restricción y permite a los Guardias matar zombis pese a la presencia de Brutos custodios.



Los Brutos custodios aparecen junto con los Brutos normales.

Las Abominaciones devoradoras de dioses harán lo posible por destruir las Estatuas de Chi. Forman un equipo letal con los Brutos custodios.



NUEVO TIPO DE ABOMINACIÓN: DEVORADORA DE DIOS

Los maestros del chi saben que la energía vital fluye a través de corrientes sagradas que surcan todo el planeta. Se erigieron santuarios y estatuas en diversos puntos de los recorridos de estas corrientes; a su vez, se fundaron ciudades enteras en torno a estos lugares de poder. Como los nigromantes ansían controlar todo el chi, crearon las abominaciones devoradoras de dioses, cuyo único propósito es robar esta sagrada energía y destruir las estatuas donde confluye.

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.
- Sólo se puede matar a una Abominación utilizando un arma de Daño 3. En *Eternal Empire* no hay ningún arma con estas características, pero se puede alcanzar con ciertas habilidades o cuando así lo permita alguna regla especial de una aventura. El Fuego de dragón y los Calderos 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.
- Cada Superviviente pierde un punto de Chi (hasta un mínimo de 0) cada vez que se robe la carta de una Abominación devoradora de dioses.**
- Una Abominación devoradora de dioses ataca con normalidad, pero siempre se mueve hacia la Zona más próxima que contenga una Estatua de Chi.** Si tiene varias Estatuas de Chi a la misma distancia, los jugadores deciden hacia cuál se mueve. Si no queda ninguna Estatua de Chi sobre el tablero, la Abominación devoradora de dioses se comporta como una Abominación normal.
- Una Abominación devoradora de dioses ataca a las Estatuas de Chi como si fuesen Supervivientes, destruyéndolas con un solo ataque.** Las Estatuas de Chi rotas no proporciona Chi adicional cuando un Superviviente medite en su Zona. Si una Abominación devoradora de dioses ataca en una Zona que contiene tanto Supervivientes como una Estatua de Chi, los jugadores deciden cuál es el objetivo de su ataque.

ATENCIÓN: La Abominación devoradora de dioses reemplaza a la Abominación kan. Sin embargo, los jugadores pueden utilizar ambas si van a implementar las reglas del Festival de Abominaciones descrito en el reglamento de *White Death*.





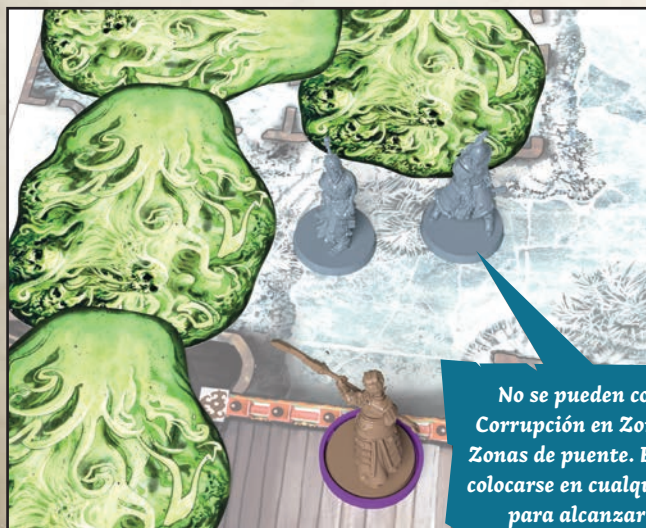
PUENTES, ZONAS DE HIELO Y FICHA DE APARICIÓN DE ZOMBIS NARANJA

En esta sección se explican las reglas específicas de los nuevos módulos de tablero y fichas de *Eternal Empire*.

ZONAS DE PUENTE

Las Zonas de puente son Zonas de calle. Permiten un tránsito seguro por encima de Zonas de hielo. Un Actor sólo puede entrar o salir de una Zona de puente utilizando uno de sus extremos. Se puede usar la habilidad «Salto» (o el encantamiento que la otorga) para ignorar esta regla.

Las Zonas de puente no afectan a las líneas de visión.



ZONAS DE HIELO

En el Imperio Eterno hay agua por doquier. Fluye igual que la vida. Pero el invierno ha llegado y no muestra ningún indicio de querer marcharse, al igual que los zombis. No os acerquéis al hielo. ¡Está embrujado y os sorberá la vida y el calor de los huesos!

— Yinying



Las Zonas de hielo son Zonas de calle. Poseen reglas adicionales y muy importantes que afectan a los Supervivientes (incluidos los Guardias):

- ♦ ¡Es imposible combatir sobre el hielo! Un Superviviente (o Guardia) que está en una Zona de hielo sólo puede realizar acciones de movimiento. Recoger Objetivos o armas de Cámara secreta si está permitido en estas Zonas.
- ♦ Todo Superviviente que se halle en una Zona de hielo durante una fase final es eliminado (sin tirada de salvación por armadura).

Las Zonas de hielo no afectan a los zombis.

FICHA DE APARICIÓN DE ZOMBIS NARANJA



La ficha de Aparición de zombis de color naranja se activa cuando se alcanza el nivel de Peligro Naranja o superior.

Esta ficha puede utilizarse fácilmente en cualquier aventura o misión de Zombicide para crear una ficha de Aparición naranja. Como su nombre implica, la ficha de Aparición naranja se activa en cuanto un Superviviente alcance el nivel de Peligro Naranja. A partir de ese momento, aparecerán zombis en ella durante todas las fases de los zombis.

La ficha de Aparición de zombis naranja tiene el número 5. Su efecto se resuelve después de las apariciones en las fichas 1 a 4, y antes que la aparición en la ficha del Nigromante profanador.



REGLAS DE CAMPAÑA

Las reglas de campaña que se describen en este capítulo completan las reglas básicas y avanzadas del juego para su uso específico en la campaña de *Eternal Empire*.



HOJA DE CAMPAÑA

Conque acabas de cruzar la frontera, ¿eh? Pues bienvenido a nuestra pesadilla, forastero. Aquí te harás más fuerte y aprenderás nuevos trucos... ¡si sobrevives el tiempo suficiente!

— Shao

Los jugadores que pretendan llevar los mismos Supervivientes en las aventuras que conforman la campaña pueden combinar las reglas de Mantenimiento (página 14) con las hojas de campaña incluidas en la caja de *Eternal Empire*. Estas hojas permiten a los Supervivientes acumular puntos de Experiencia de campaña (PEC), con los que pueden adquirir habilidades nuevas. Su uso se explica en la página 14.

Marca las casillas a medida que tu Superviviente gane PEC. Cada vez que alcanzas uno de los hitos indicados, tu Superviviente recibe una acción extra o una habilidad de campaña.

Cada vez que tu Superviviente gane una acción extra, marca una casilla de la reserva. Son acumulativas, pero cada una de ellas solamente se podrá usar una vez por aventura.

Nombre del Superviviente:		Nombre del jugador:		
PEC 1 <input type="checkbox"/> 21 <input type="checkbox"/> +1 acción extra O BIEN +1 habilidad de campaña 2 <input type="checkbox"/> 22 <input type="checkbox"/> +1 acción extra O BIEN +1 habilidad de campaña 3 <input type="checkbox"/> 23 <input type="checkbox"/> +1 acción extra O BIEN +1 habilidad de campaña 4 <input type="checkbox"/> 24 <input type="checkbox"/> +1 acción extra O BIEN +1 habilidad de campaña 5 <input type="checkbox"/> 25 <input type="checkbox"/> +1 acción extra O BIEN +1 habilidad de campaña 6 <input type="checkbox"/> 26 <input type="checkbox"/> +1 acción extra O BIEN +1 habilidad de campaña 7 <input type="checkbox"/> 27 <input type="checkbox"/> +1 acción extra O BIEN +1 habilidad de campaña 8 <input type="checkbox"/> 28 <input type="checkbox"/> +1 acción extra O BIEN +1 habilidad de campaña 9 <input type="checkbox"/> 29 <input type="checkbox"/> +1 acción extra O BIEN +1 habilidad de campaña 10 <input type="checkbox"/> 30 <input type="checkbox"/> +1 acción extra O BIEN +1 habilidad de campaña 11 <input type="checkbox"/> 31 <input type="checkbox"/> +1 acción extra O BIEN +1 habilidad de campaña 12 <input type="checkbox"/> 32 <input type="checkbox"/> +1 acción extra O BIEN +1 habilidad de campaña 13 <input type="checkbox"/> 33 <input type="checkbox"/> +1 acción extra O BIEN +1 habilidad de campaña 14 <input type="checkbox"/> 34 <input type="checkbox"/> +1 acción extra O BIEN +1 habilidad de campaña 15 <input type="checkbox"/> 35 <input type="checkbox"/> +1 acción extra O BIEN +1 habilidad de campaña 16 <input type="checkbox"/> 36 <input type="checkbox"/> +1 acción extra O BIEN +1 habilidad de campaña 17 <input type="checkbox"/> 37 <input type="checkbox"/> +1 acción extra O BIEN +1 habilidad de campaña 18 <input type="checkbox"/> 38 <input type="checkbox"/> +1 acción extra O BIEN +1 habilidad de campaña 19 <input type="checkbox"/> 39 <input type="checkbox"/> +1 acción extra O BIEN +1 habilidad de campaña 20 <input type="checkbox"/> 40 <input type="checkbox"/> +1 acción extra O BIEN +1 habilidad de campaña		HABILIDADES DE CAMPAÑA (Nivel azul, una vez por turno) +1 acción de Guardia gratuita Buscador de corrupción Buscador de ruinas Búsqueda segura Divinidad interior Equilibrio sobre hielo Guardias: +1 al Alcance máximo Guardias: Daño 2: A distancia Guardias: Daño 2: Cuerpo a cuerpo Guardias: Empujar Guardias: Esquivar Guardias: Matacustodios Lucha sobre hielo Maestría en combate cercano Ojo para las ruinas Saltapuentes Sortear la corrupción Trepamuros Urraca	ACCIONES EXTRA (un uso por misión) RESERVA Usadas 1 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Equipo mantenido ZOMBICIDE

Cada vez que tu Superviviente gane una habilidad de campaña, elige una de la lista y marca la casilla correspondiente. La habilidad de campaña se puede utilizar en el mismo turno en el que la obtienes.

Anota aquí las cartas de Equipo que tu Superviviente ha logrado conservar para la siguiente aventura.

La hoja de campaña sirve para llevar la cuenta de los progresos individuales de un Superviviente. Al principio de la campaña, cada jugador debe arrancar una hoja del bloc de hojas de campaña. A continuación se explican los distintos apartados que componen una hoja de campaña.

BARRA DE PEC

Existen distintas maneras de ganar los valiosos PEC que se utilizan para mejorar a los Supervivientes durante la campaña:

- ♦ +1 por completar una aventura.
- ♦ +1 por llegar al nivel de Peligro Naranja (o superior) por primera vez en la aventura. Alcanzar el nivel de Peligro Ultrarrojo (ver página 39 de *White Death*) no cuenta.
- ♦ +1 por mantener con vida a todos los Guardias durante la aventura.
- ♦ +1 por mantener intactas todas las Estatuas de Chi durante la aventura.

Algunas aventuras permiten a los Supervivientes obtener PEC adicionales.

EJEMPLO: *Jianrui ha completado con éxito su primera aventura (+1 PEC) y ha llegado al nivel de Peligro Naranja durante la misma (+1 PEC). Murieron dos Guardias (0 PEC), pero todas las Estatuas de Chi han sobrevivido intactas (+1 PEC). La jugadora marca tres casillas de PEC en la hoja de campaña de Jianrui. Estos puntos se conservan durante toda la campaña (o hasta que Jianrui sea eliminada).*

Los PEC duran hasta el final de la campaña: conforme aumente la reserva de PEC del Superviviente, deberán marcarse las casillas correspondientes de su hoja de campaña. Alcanzar los hitos señalados en la hoja proporciona al Superviviente las recompensas indicadas.

Los PEC se ganan durante el transcurso de las aventuras. **Las recompensas por alcanzar los hitos se reciben inmediatamente y pueden utilizarse en el mismo turno en el que se obtienen.**

Cada hito permite escoger entre dos recompensas posibles: una acción extra o bien una habilidad de campaña.

EJEMPLO: *El grupo está jugando la segunda aventura de la campaña. Jianrui alcanza el nivel de Peligro Naranja (+1 PEC), suficiente para llegar a 4 PEC y desbloquear una recompensa. La jugadora debe elegir entre una acción extra o una habilidad de campaña.*

HABILIDADES DE CAMPAÑA

El Superviviente gana una habilidad de campaña que deberá elegir de la lista marcando la casilla correspondiente. **Cada jugador solamente puede adquirir una vez cada habilidad de campaña.**

A partir de ese momento, el Superviviente siempre recibirá la habilidad escogida en el nivel Azul, además de las otras habilidades de nivel Azul que ya posea. Algunas habilidades de campaña son nuevas; su descripción puede encontrarse en la página 26.

EJEMPLO: *La jugadora que lleva a Jianrui opta por la habilidad de campaña «Guardias: Matacustodios». ¡A partir de ahora, Jianrui tiene las habilidades «+1 acción de Guardia gratuita», «Combate: Daño 2» y «Guardias: Matacustodios» como habilidades de nivel Azul!*

ACCIONES EXTRA

Puede que de vez en cuando disfrute leyendo algún que otro conjuro como otros se deleitarían con un poema. Pero me cuesta memorizar las palabras y recitarlas en situaciones de peligro. En esos casos prefiero expresarme con mis garras.

— Yinying

Cuando obtiene una determinada cantidad de PEC, el Superviviente puede ganar una acción gratuita que puede gastar como mejor le parezca **una sola vez por aventura**.

Esta recompensa puede escogerse más de una vez a lo largo de la campaña. Tacha la casilla de la cifra correspondiente en la columna «Reserva» de la sección de acciones extra.

Cada vez que el Superviviente gaste una acción extra, marca con un lápiz una casilla de la columna «Usadas» hasta que llegues a la cantidad señalada como «Reserva». El Superviviente puede utilizar varias acciones extra en un mismo turno. La reserva de acciones extra se repone por completo al final de cada aventura (basta con borrar las marcas de la columna «Usadas»).

EJEMPLO: *Vinying ha obtenido la recompensa «+1 acción extra» en tres ocasiones durante el transcurso de la campaña. Dispone de un máximo de tres acciones extra que puede gastar en cada aventura para lo que quiera.*

EQUIPO MANTENIDO

La mayoría de las familias legaban sus armas de una generación a la siguiente como una cuestión de honor y tradición. Pero ya no se hace. Nuestros líderes se creyeron las promesas de los nigromantes y no hay arma de buena factura capaz de resistir las condiciones del uso que le damos. Ahora el honor y la nobleza son más una cuestión de destreza que de ascendencia.

— Zhi Shen

Las reglas de mantenimiento permiten a los Supervivientes conservar cartas de Equipo para aventuras futuras. Esta sección de la hoja de campaña se puede utilizar para anotar con lápiz los nombres de estas cartas y así llevar la cuenta.

Todas las cartas del inventario de los Supervivientes se descartan al final de cada aventura, excepto las cartas de Equipo que tengan un valor de **Mantenimiento**. Luego se hace una tirada individual para cada una de estas cartas usando tantos dados como su valor de Mantenimiento:

- ♦ **Si se obtiene algún 1, la carta de Equipo se descarta.** Se ha roto antes de empezar la próxima aventura y se pierde para siempre.
- ♦ **Si no se obtiene ningún 1, la carta de Equipo se conserva.** El Superviviente empezará la siguiente aventura con esa carta en su inventario; se le asigna de forma automática durante la preparación de la partida, además del Equipo inicial que recibe normalmente. Luego el jugador puede reorganizar su inventario como mejor le parezca antes de empezar la partida.

ATENCIÓN: Los dados lanzados en esta tirada de Mantenimiento no pueden volver a tirarse bajo ninguna circunstancia.

ATENCIÓN: Si no quedan suficientes cartas de Equipo para todos los Supervivientes que las hayan conservado, los jugadores deciden qué Supervivientes reciben las cartas de Equipo disponibles (los demás habrán perdido las suyas).



EJEMPLO: Shao termina una partida de Zombicide con un No-dachi (Mantenimiento 5), una Alabarda (Mantenimiento 4), un par de Rayos de fuego (Mantenimiento 3) y una carta de Bilis de dragón (sin valor de Mantenimiento).

- La carta de Bilis de dragón no tiene valor de Mantenimiento, por lo que se descarta inmediatamente.
- Se tiran cinco dados por el No-dachi: y . Un solo 1 basta para perder el arma, por lo que se descarta sin más.
- Se tiran cuatro dados por la Alabarda: y . Como no se ha sacado ningún 1, Shao podrá conservar la Alabarda para la próxima partida.
- Se tiran tres dados para el primer Rayo de fuego: y . Ningún 1; el primer Rayo de fuego también se conserva.
- Se tiran tres dados para el segundo Rayo de fuego: y . ¡Dos 1! El segundo Rayo de fuego debe descartarse.

CARTAS DE OBJETIVO

En las aventuras de Eternal Empire, las fichas de Objetivo se sustituyen por cartas de Objetivo. Estas cartas están diseñadas para colocarse en Zonas específicas (casi siempre Zonas de Objetivo). La ilustración del reverso coincide con la del módulo de tablero en cuestión. ¡Las cartas de Objetivo no deben leerse hasta que un Superviviente las recoja, de otro modo podría arruinarse la experiencia de juego!

PREPARACIÓN

Cada aventura tiene su propio repertorio de cartas de Objetivo que se juntan para formar un conjunto de Objetivos. Hay que cerciorarse de coger las cartas adecuadas para la aventura escogida y colocarlas siguiendo las instrucciones de preparación. **Para facilitar los preparativos de la partida, en las cartas de Objetivo aparecen los números de los módulos de tablero en los que deben colocarse.**

¡Precaución! La Corrupción puede destruir cartas de Objetivo del mismo modo que si fueran fichas de Objetivo.

Algunas cartas de Objetivo, denominadas **Notas**, se sitúan boca abajo junto al tablero. Durante el transcurso de la aventura, es posible que puedan leerse a consecuencia de las decisiones que tomen los Supervivientes.



COGER UNA CARTA DE OBJETIVO

- ♦ Las cartas de Objetivo colocadas en Zonas se recogen del mismo modo que las fichas de Objetivo convencionales.
- ♦ Las cartas de Objetivo situadas sobre aberturas se recogen cuando un Superviviente pasa a través de dicha abertura.

ATENCIÓN: A menos que se especifique otra cosa, recoger una carta de Objetivo no otorga puntos de Adrenalina.

Siempre que se recoge una carta de Objetivo, se lee su enunciado en voz alta para que todo el grupo disfrute del momento, y luego se aplican los efectos de juego descritos en ella. En estas descripciones, la expresión «el Superviviente» alude al Superviviente que ha recogido la carta de Objetivo. Algunas cartas pueden suscitar un debate si el grupo ha de tomar una decisión. ¡Zombicide es un juego cooperativo!

A menos que se especifique lo contrario, las cartas de Objetivo no otorgan PA y se descartan una vez resueltos sus efectos. Algunas requieren que se dejen «boca arriba»: en tal caso, deben colocarse boca arriba en la misma Zona en la que se recogieron, o bien junto al tablero, para recordar que sus efectos aún permanecen en vigor.



AVENTURAS

Las aventuras de este capítulo se han diseñado para usar las reglas de campaña (página 13) y plantean un grado cada vez mayor de tensión y dificultad. Es perfectamente posible jugarlas por separado sin recurrir al modo de campaña, ¡pero más vale que estéis preparados para un desafío!

Estas aventuras se centran en el uso del Chi y la presencia de Estatuas de Chi, de modo que la Abominación devoradora de dioses aparece a menudo en todas ellas.

Si los jugadores prefieren añadir otras Abominaciones a sus partidas, deben hacerlo teniendo en cuenta la siguiente regla: si la Abominación devoradora de dioses no está sobre el tablero cuando se roba una carta de Abominación, ha de ser siempre la primera que aparezca.

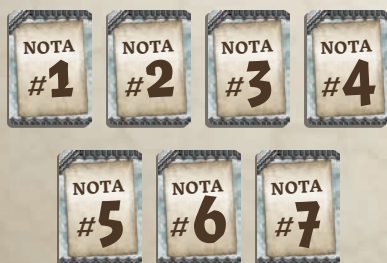
AVENTURA 1: ARMAS PRODIGIOSAS

INTERMEDIA / 6 SUPERVIVIENTES / MODERADA

El Imperio tiene una cultura muy rica y llena de matices. Sus ciudadanos aspiran a la perfección y la inspiración en todos sus aspectos. Aunque los pertrechos militares se producen siguiendo una normativa estandarizada, los oficiales se gastan los ahorros de toda una vida para contratar a los mejores herreros y que les forjen armas exclusivas que puedan legar a sus herederos.

Numerosos héroes han perecido a manos de los muertos vivientes, y sus legados, esas armas prodigiosas, aún yacen entre las ruínas donde cayeron. Debemos recuperarlas por muchos motivos: para lavar el honor de sus propietarios, para reclamar nuestro legado imperial y... ¡bueno, porque aún sirven para machacar cabezas de zombis!

Módulos necesarios: 26V, 32V, 34R, 35V, 36V y 38V.



OBJETIVOS

- ♦ **Recuperar vuestra herencia.** La aventura se completa con éxito en cuanto los Supervivientes hayan obtenido todas las armas de Cámara secreta disponibles. Para ello han de recoger Objetivos o eliminar Abominaciones y Nigromantes profanadores.

ATENCIÓN: Esta aventura carece de reglas especiales.



AVENTURA 2: **EL ORIGEN** **DE LA MENTE**

INTERMEDIA / 6 SUPERVIVIENTES / CORTA

Esta parte de la ciudad ya no es segura, y los zombis nos pisan los talones. Mientras nos abríamos paso luchando para encontrar otro refugio, nos hemos topado con unos monjes que están meditando. Sus cuerpos físicos están presentes, pero sus mentes vagan por un plano de existencia superior. Sólo despertarán si alguien les da golpecitos en el hombro, y luego encima estarán de mal humor. Tarde o temprano los zombis darán con ellos, así que no podemos abandonarlos a su suerte. La última vez que probé a meditar, me dormí y soñé que estaba en un mundo infernal, con una armadura blanca y lanzando rayos desde el cielo a unos demonios que emergían de las entrañas de la tierra. ¡Nunca se lo he contado a nadie, pero me divertí muchísimo!



Módulos necesarios: 26R, 34R, 35V, 36V, 37R y 38V.



34R	26R
38V	36V
37R	35V

OBJETIVOS

- ♦ **Salvar a los monjes.** Activad tantos Guardias como podáis recogiendo las cartas de Objetivo que hay en sus Zonas y mantenlos a salvo durante toda la aventura. Perderéis la partida si mueren ciertos Guardias concretos (ver reglas especiales).

REGLAS ESPECIALES

- ♦ **Preparación.** Mezcla todas las Notas aleatorias y amontónalas formando un mazo junto al tablero. Cuando se recoja un Objetivo rojo, roba una carta de este mazo y léela en voz alta. La carta de Objetivo que está en la Zona de aparición 1 se ha ubicado deliberadamente en una Zona con Corrupción. No puede ser destruida.
- ♦ **Monjes meditando.** Los Guardias representan monjes. Ninguna pareja de monjes podrá realizar acciones de Guardia hasta que se haya recogido el Objetivo rojo presente en su Zona. La Nota que se robe del mazo indicará cómo actúan los correspondientes Guardias.
- ♦ Cada vez que un zombi mate a un Guardia en una Zona que contenga un Objetivo rojo, roba una Nota del mazo y léela en voz alta. En la carta se aclarará si los jugadores han perdido la partida o no. Acto seguido, descarta la Nota sin más efecto. Si el otro Guardia aún vive, a partir de este momento se comportará como un Guardia normal.
- ♦ **Epílogo.** El Objetivo verde sólo se coloca cuando se juega el epílogo (página 26).



AVENTURA 3: EL CELESTIAL

INTERMEDIA / 6 SUPERVIVIENTES / LARGA

La situación nos parecería absurda si no fuésemos consciente de lo que hay en juego.

Estamos registrando un edificio en ruínas con lo que queda de una unidad del ejército imperial. Los zombis vienen hacia aquí, pero los guardias se niegan a marcharse hasta haber encontrado un mandato imperial que se perdió junto con su oficial al mando. En el edificio se guarda el palanquín de un Celestial, un sacerdote que desciende de una familia noble. Los guardias no renunciarán hasta dar con todas las páginas del mandato, que están diseminadas por todas partes. Es la ley, y están dispuestos a arriesgar sus vidas con tal de cumplirla.

El caso es que yo los entiendo. A veces lo único que nos queda es aferrarnos al deber, incluso en la faz de una destrucción inminente. En cuanto a nosotros, les ayudaremos, pero no por tradición, sino para mantenerlos con vida. Cuando estén libres de sus obligaciones, podrán unirse a nosotros.

Módulos necesarios: 27R, 30V, 31R, 36V, 37V y 38V.



27R	30V
37V	31R
38V	36V

OBJETIVOS

- ♦ **Salvar al Celestial.** Completad estos objetivos por orden para ganar la partida.

1. **Recuperar el mandato celestial.** Los lugares en los que podría encontrarse están marcados con cartas de Objetivo.
2. **Escortar al Celestial hasta un lugar seguro.** La ficha de Almenara representa al Celestial. La aventura se completa con éxito tan pronto llegue a la Zona de salida (debéis recoger cartas de Objetivo para averiguar cómo conseguirlo).

REGLAS ESPECIALES

- ♦ **Preparación.** La carta de Objetivo que está en la Zona de aparición 1 se ha ubicado deliberadamente en una Zona con Corrupción. No puede ser destruida.
- ♦ **Epílogo.** El Objetivo verde sólo se coloca cuando se juega el epílogo (página 26).



AVENTURA 4: **GRITO DE BATALLA**

INTERMEDIA / 6 SUPERVIVIENTES / MODERADA

La ciudad está bajo asedio. Los zombis han invadido las calles y todos los oficiales al mando están muertos o desaparecidos. Ahí fuera todavía quedan muchos supervivientes, pero si luchamos a pecho descubierto no tendremos ninguna oportunidad. Cuando las cosas se descontrolan, los guerreros emplean su fuerza y su astucia. Debemos ganarnos la confianza de los soldados y asumir el mando nosotros mismos. ¡Ha llegado nuestro momento!

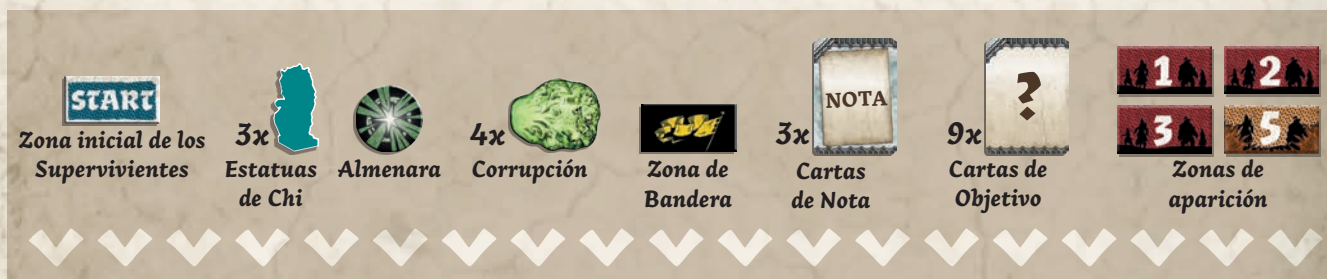
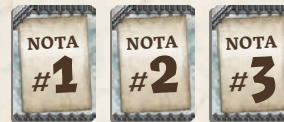
Módulos necesarios: **31V, 32V, 35V, 36R, 37R y 38V.**

OBJETIVOS

- ♦ **Salvar a tantos Guardias como podáis.** Completad estos objetivos por orden para ganar la partida.

- 1. Hallar a los Guardias.** Los lugares en los que podrían encontrarse están marcados con cartas de Objetivo.
- 2. Poner a salvo a los Guardias.** La aventura se completa con éxito cuando todos los Guardias estén en la Zona de Bandera. Perderéis la partida si muere un solo Guardia.

ATENCIÓN: Esta aventura carece de reglas especiales.



AVENTURA 5: LA LÍNEA DE CHI

DIFÍCIL / 6 SUPERVIVIENTES / MODERADA

La energía del chi fluye de manera natural a través de todas las cosas. Eso incluye el propio mundo, lo que viene a significar que la tierra que pisamos está viva y es sagrada. Los herederos de las cortes reales solían desviar las líneas de chi que recorrían la tierra para satisfacer sus necesidades. Por desgracia, ahora esas líneas han sido profanadas por los nigromantes para nutrirse con su poder. Hemos localizado una convergencia de chi en un palacete situado justo al otro lado de los muros de la ciudadela. La línea chi que pasa por ella fue desplazada empleando armas encantadas como anclajes. Si retiramos esos anclajes, la línea de chi volverá a su recorrido original por el interior de los muros. ¡Así se restablecerá la armonía y negaremos a los profanadores una de sus fuentes de energía!



Módulos necesarios: 28R, 31R, 35R, 36R, 37V y 38V.



31R	36R
37V	38V
35R	28R

OBJETIVOS

- ♦ **Desplazar la línea de chi.** Completad estos objetivos por orden para ganar la partida.
 - Retirar las armas que sirven de anclajes.** Recoged todas las cartas de Objetivo.
 - Liberar la línea de chi.** Todos los Supervivientes y la Almenara deben llegar a la Zona de salida (en las cartas de Objetivo se explica cómo conseguirlo). Cualquier Superviviente puede escapar a través de esta Zona al final de su turno, siempre y cuando no haya zombis en ella. La Almenara saldrá por esta Zona junto con el último Superviviente.

REGLAS ESPECIALES

- ♦ **Preparación.** Elige al azar cuatro armas de Cámara secreta y amontónalas en un mazo aparte. Sólo se podrán robar cartas de este mazo siguiendo las instrucciones de ciertas cartas de Objetivo.
- ♦ **¡Han atravesado nuestras defensas!** Perderéis la partida si una ficha de Corrupción destruye una carta de Objetivo o se coloca en una Zona de Almenas.



AVENTURA 6: MATANZA DE CUSTODIOS

DIFÍCIL / 6 SUPERVIVIENTES / MODERADA

El distrito en el que acabamos de entrar sucumbió anoche mismo a la horda zombi, dejando muchos suministros y recursos valiosos al alcance de cualquiera. Es obvio quiénes son los responsables: brutos custodios que mantienen a salvo a los demás muertos vivientes con su aura de protección impía. Debemos canalizar nuestros ataques de chi más potentes para destruirlos. Cuantos más de estos monstruos existan, más se prolongará esta guerra. ¡Declaro inaugurada la temporada de caza del bruto custodio!

Módulos necesarios: 28R, 31R, 35R, 36V, 37V y 38R.

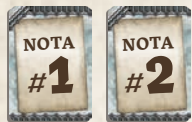
OBJETIVOS

- ♦ **¡Exterminar a los Brutos custodios!** Completad estos objetivos en cualquier orden para ganar la partida.
 - Recoged todas las cartas de Objetivo.
 - Eliminad a 4 Brutos custodios (como mínimo).

REGLAS ESPECIALES

- ♦ **Preparación.**
 - Coloca una Escala de cuerda en la Zona señalada del módulo 28R.
 - Coloca el Objetivo verde en la Zona señalada del módulo 31R.
- ♦ **Guardias en apuros.** Los Guardias que tengan una carta de Objetivo en su misma Zona no podrán realizar acciones de Guardia hasta que se haya retirado esa carta.
- ♦ **¡Eso no se toca!** El Objetivo verde no se puede recoger.

38R	35R	31R
37V	28R	36V



Zona inicial de los Supervivientes	3x Estatuas de Chi	4x Corrupción	12x Guardias	Almenara	3x Calderos
2x Cartas de Nota	10x Cartas de Objetivo	1x Escala de cuerda	1x Objetivo	Zonas de aparición	



AVENTURA 7: LA MUERTE TIENE MUCHOS ROSTROS

DIFÍCIL / 6 SUPERVIVIENTES / LARGA

Todo empezó por la mañana. Un nigromante profanador nos provocó con su mera presencia y una escalofriante carcajada desde el tejado de una casa próxima a la muralla, pero luego se esfumó. Ahora ha vuelto, y se ha traído una horda de zombis que se acercan desde todas las direcciones, listos para derribar nuestras defensas e irrumpir en la ciudad de una vez por todas. Pero nosotros tenemos otros planes. Si salimos y acabamos con el profanador antes de que su legión caiga sobre nosotros, quizá evitemos la mayor ofensiva desde el comienzo de esta guerra.

Si, estamos a punto de contemplar los numerosos rostros de la muerte, pero confiamos en volver a casa cubiertos de tripas ajenas y de gloria. ¿Estáis con nosotros?



Módulos necesarios: 27R, 30V, 35R, 36R, 37V y 38V.

OBJETIVOS

- ♦ **Derrotar al profanador y a su ejército de no muertos.** Completad estos objetivos en orden para ganar la partida.

1. **Buscar supervivientes.** Recoged todas las cartas de Objetivo.
2. **Purgad los no muertos.** La aventura se completa con éxito en cuanto no quede ningún zombi sobre el tablero.

- ♦ **Buscar supervivientes.** Recoged todas las cartas de Objetivo.

REGLAS ESPECIALES

- ♦ **Preparación.**

- Coloca un Nigromante profanador (y su correspondiente Zona de aparición) en el módulo 27R.
- Coloca las Escalas de cuerda en la Zona señalada del módulo 35R.

- ♦ **Epílogo.** El Objetivo verde sólo se coloca cuando se juega el epílogo (página 26).

30V	35R
38V	36R
27R	37V



AVENTURA 8: LAS ESTRELLAS DE FUEGO

DIFÍCIL / 6 SUPERVIVIENTES / LARGA

Los zombis han descubierto una vía de acceso a la ciudad, y las murallas podrían ceder en cualquier momento. Cualquiera con dos dedos de frente huiría sin darle más vueltas, pero nosotros no somos simples plebeyos que se ocultan tras los muros de la ciudad a la espera de que les llegue el fin. ¡Somos héroes, y pretendemos enfrentarnos al invasor no muerto en una batalla gloriosa!

En el arsenal de la ciudad se guardaban «estrellas de fuego»: bombas de pólvora de un tamaño nada desdeñable. Ya se han usado muchas, pero seguro que todavía quedan unas pocas. Podríamos utilizarlas para aniquilar a los intrusos y repelear a los zombis que arañan las murallas.

¡Venid con nosotros y disfrutaremos de los fuegos artificiales!



38R	28R
36V	37R
33R	35V

START

Zona inicial de los Supervivientes

3x

Estatuas de Chi

5x

Corrupción

2x

Calderos

Zona de Bandera

Almenara

6x

Cartas de Nota

12x

Guardias

8x

Cartas de Objetivo

1

2

3

5

Zonas de aparición

Módulos necesarios: 28R, 33R, 35V, 36V, 37R y 38R.

OBJETIVOS

♦ **Rechazar a los invasores zombis.** Completad estos objetivos por orden para ganar la partida.

- Encontrar las estrellas de fuego.** En las cartas de Objetivo se explica dónde pueden estar.
- Expulsar a los zombis.** Utilizad las estrellas de fuego para desplazar la Zona de aparición 1 al otro lado de la muralla (hasta la Zona de la Bandera). La aventura se completa con éxito en cuanto no quede ningún zombi sobre el tablero (sin contar los que haya en las Zonas de aparición 1, 2 y 3).

ATENCIÓN: Esta aventura carece de reglas especiales.



AVENTURA 9:

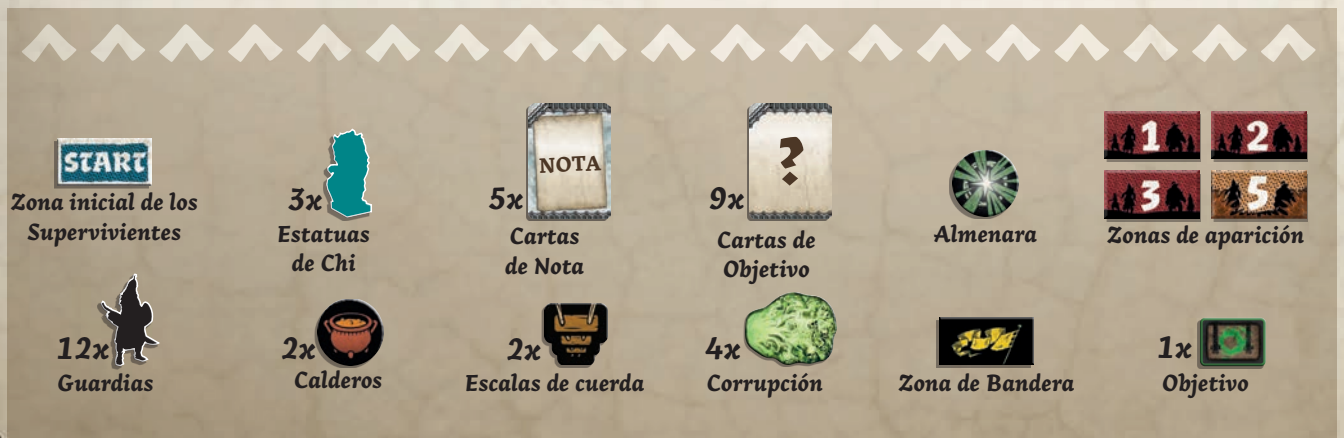
38R	37V	30V
36V	32R	35R

Ea muralla exterior ha cedido en varios puntos y los zombis irrumpen en tropel. Si no queremos que nos rodeen, no tenemos más remedio que replegarnos a la siguiente posición fortificada. Ahora mismo nuestros aliados de la guardia están desperdigados, y también nos convendría recoger los suministros más valiosos antes de retroceder. ¡Hemos de reunir tantos efectivos y provisiones como podamos antes de proceder con la evacuación!

♦ **¡Evacuar!** La aventura se completa con éxito cuando todos los Guardias estén en la Zona de la Bandera. Perderéis la partida si muere un solo Guardia.

- ♦ **Preparación.** Coloca Escalas de cuerda en las Zonas señaladas de los módulos 32R y 37V.

- ♦ **Epílogo.** El Objetivo verde sólo se coloca cuando se juega el epílogo (página 26).



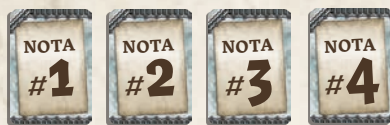
AVENTURA 10: LA PRISIÓN DE AGUA

DIFÍCIL / 6 SUPERVIVIENTES / LARGA

Enfrascados en el fragor de la batalla, tardamos un buen rato en darnos cuenta de que ni los profanadores ni sus rastros de corrupción podían pasar por encima del agua. El agua es la personificación de la fuerza vital, del propio chi. Se adapta y fluye en cualquier circunstancia. ¡Exactamente igual que nosotros! Por eso hemos sobrevivido todo este tiempo. Ahora lo vemos claro. Por eso vamos a ganar esta guerra.

Siendo más prácticos, podríamos usar el agua para aco-rralar y retener a los profanadores. Tal vez sean capaces de engañar a la muerte, pero no podrán escapar de una prisión de agua. Para conseguirlo, necesitaremos salvaguardas mágicas que redirijan a los zombis por las calles adecuadas.

Módulos necesarios: 27R, 28R, 30V, 31V, 35R, 36V, 37V y 38V.



27R	37V
36V	31V
35R	38V
28R	30V

OBJETIVOS

- ♦ **Atrapar al profanador.** Completad estos objetivos por orden para ganar la partida.
 1. **Encontrar las salvaguardas mágicas.** Las cartas de Objetivo contienen pistas sobre su paradero.
 2. **Redirigir a los zombis.** Usad las salvaguardas para desplazar la Zona de aparición 1 hasta la Zona de la Bandera. Lo mismo puede hacerse con la Zona de aparición naranja.
 3. **Aprisionar al profanador.** La aventura se completa con éxito cuando el Nigromante profanador aparezca en la Zona de la Bandera.

REGLAS ESPECIALES

- ♦ **Preparación.**
 - Coloca Escalas de cuerda en las Zonas señaladas de los módulos 36V y 38V.
 - Coloca el Objetivo verde en el módulo 37V. No se puede recoger.
- ♦ **Corrupción insidiosa.** Muestra todas las cartas de Objetivo que sean destruidas por la Corrupción; es posible que tengan consecuencias desagradables.



◆ EPÍLOGO

La inmortalidad de los nigromantes profanadores podría obrar en nuestro beneficio. Poseemos los conocimientos y las armas necesarias para mantenerlos recluidos por toda la eternidad. No puede hacerse en cualquier sitio, pero es posible alcanzar una victoria total. ¡Merece la pena arriesgarnos a volver a los barrios más infestados de la ciudad!

Este epílogo puede jugarse si los Supervivientes hallaron la Rueda de oración imperial o la Tablilla de jade grabada. Los jugadores pueden volver a jugar las siguientes aventuras, incorporando esta vez la ficha de Objetivo verde y los objetivos adicionales que se explican más adelante. En estos casos, la duración de cada partida cambia a Muy larga.

- ♦ Aventura 2 – El origen de la mente (página 17)
- ♦ Aventura 3 – El Celestial (página 18)
- ♦ Aventura 7 – La muerte tiene muchos rostros (página 22)
- ♦ Aventura 9 – La muralla interior (página 24)

OBJETIVOS ADICIONALES

Estos objetivos adicionales deben completarse en el orden indicado, después de que se hayan completado los objetivos principales de la aventura escogida. Si en la aventura se menciona que los Supervivientes deben alcanzar la salida (junto con los Guardias), en vez de eso permanecen sobre el tablero y continúan jugando con estos nuevos objetivos.

1. **Redirigir a los zombis.** Utilizad la Rueda de oración imperial o la Tablilla de jade grabada para desplazar la Zona de aparición 1 hasta la Zona del Objetivo verde.
2. **Aprisionar al profanador.** La aventura se completa con éxito cuando el Nigromante profanador aparezca en la Zona del Objetivo verde.

REGLAS ESPECIALES ADICIONALES

- ♦ **Tesoros rituales.** Las cartas de la Rueda de oración imperial y la Tablilla de jade grabada (se encuentran en la aventura 10, La prisión de agua) forman un mazo que se coloca boca abajo junto al mazo de armas de Cámara secreta. Cada vez que deba robarse un arma de Cámara secreta, los jugadores pueden robar de cualquiera de estos dos mazos.



NUEVAS HABILIDADES

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).

RECUERDA: Sólo se puede gastar un punto de Chi para cada acción (ver página 6).

☯ **+2 dados: [Acción]** – Cada vez que resuelva una acción del tipo especificado (combate, magia, cuerpo a cuerpo o a distancia), el Superviviente puede gastar un punto de Chi para lanzar dos dados adicionales con el arma que utilice.

☯ **[Habilidad]** – El Superviviente puede gastar un punto de Chi para usar la habilidad especificada.

☯ **Salto** – El Superviviente puede gastar un punto de Chi para usar la habilidad Salto sin coste alguno. El Superviviente puede utilizar esta habilidad una vez en cada uno de sus turnos. Se mueve dos Zonas hasta una Zona situada dentro de su línea de visión, ignorando todo lo que haya en la Zona intermedia (excepto paredes y puertas cerradas). 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.

6 en el dado: +1 ☯ – El Superviviente gana un punto de Chi por cada 6 que obtenga en una acción de combate.

Divinidad interior – El Superviviente no pierde un punto de Chi cuando se roba una carta de la Abominación devoradora de dioses.

Equilibrio sobre hielo – Una vez por turno, el Superviviente puede realizar una acción de movimiento gratuita estando en una Zona de hielo.

Guardias: Matacustodios – Esta habilidad puede utilizarse cada vez que el Superviviente realice una acción de Guardia de combate cuerpo a cuerpo o a distancia. Los Guardias designados tratan a los Brutos custodios como si fuesen Brutos normales para la siguiente acción de combate cuerpo a cuerpo o a distancia. ¡Pueden matar zombis sin que nadie tenga que gastar Chi!

Lucha sobre hielo – El Superviviente puede realizar acciones de combate estando en una Zona de hielo.

Saltapuentes – El Superviviente puede entrar o salir de una Zona de puente por los lados (y no sólo por los extremos).

CRÉDITOS

DISEÑO DEL JUEGO:

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

DESARROLLO:

Fel BARROS, Fabio TOLA, Rodrigo SONNESSO y Toi VON GLEHN

PRODUCCIÓN:

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

ILUSTRACIONES:

Jérémy MASSON (portada y diseño de personajes), Nicolas FRUCTUS (módulos de tablero) y Giorgia LANZA (colores)

DISEÑO GRÁFICO:

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

DISEÑO DE ESCULPIDO:

Vincent FONTAINE y Aragorn MARKS

ESCUITORES:

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

PRUEBAS DE JUEGO:

Rafael ASSAF, Fernando MONTEIRO, Euclides RIBEIRO, Marco SACCOMANI

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.
- + **Hacer ruido:** Se coloca una ficha de Ruido 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