



# TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES™

**Zombicide**  
TIMECRASH

REGLAS Y AVENTURAS



# CAPÍTULOS

<b>CONTENIDO</b>	2
<b>HÉROES DE DOS MUNDOS</b>	3
<b>LA CUADRILLA TORTUGA</b>	5
<b>EQUIPO DE TORTUGA</b>	5
EQUIPO DEFINITIVO DE TORTUGA	6
<b>REGLAS DEL CHI PARA LA CUADRILLA TORTUGA</b>	6
NUEVA ACCIÓN: MEDITACIÓN DE TORTUGA	7
CAPACIDAD ESPECIAL: PODER TORTUGA	7
ROTURA DE ARMAS NORMALES	7
LA CUADRILLA TORTUGA Y <i>ETERNAL EMPIRE</i>	7
<b>NUEVOS ZOMBIS:</b>	
<b>NINJAS DEL PIE Y SHREDDER</b>	8
NINJAS DEL PIE	8
SHREDDER	8
<b>AVENTURAS</b>	9
AVVENTURA 1: <b>TORTUGAS SOBRE HIELO</b>	9
AVVENTURA 2: <b>NIGROMANCIA PARA TORPES</b>	10
AVVENTURA 3: <b>SIN SERVICIO TÉCNICO</b>	12
AVVENTURA 4: <b>UN BUEN PORTAZO</b>	13
AVVENTURA 5: <b>RASGANDO EL VELO</b>	14
AVVENTURA 6: <b>LA FURIA DE SHREDDER</b>	16
AVVENTURA 7: <b>MURALLAS DESMORONÁNDOSE</b>	17
AVVENTURA 8: <b>BUCLE DE RETROALIMENTACIÓN</b>	18
AVVENTURA 9: <b>TRASLADO DE MUNDOS</b>	19
AVVENTURA 10: <b>DESDE INVERNIGRADO CON AMOR</b>	21
<b>NUEVAS HABILIDADES</b>	22
<b>ÍNDICE ALFABÉTICO</b>	23



# CONTENIDO

## 7 MINIATURAS DE SUPERVIVIENTES CON TARJETAS DE IDENTIFICACIÓN



Leonardo

Raphael

Michelangelo

Donatello



April O'Neil



Splinter



Casey Jones



## 16 MINIATURAS DE ZOMBIS



1 Nigromante profanador Shredder



15 Ninjas del Pie



## 14 CARTAS

### 7 cartas de Equipo

- ♦ Arpa de April .....x1
- ♦ Báculo de Splinter.....x1
- ♦ Bastón bô de Donatello .....x1
- ♦ Ninjatôs de Leonardo .....x1
- ♦ Nunchakus de Michelangelo ..x1
- ♦ Palo de hockey de Casey .....x1
- ♦ Sai de Raphael .....x1



## HÉROES DE DOS MUNDOS

Si tomas el metro de Nueva York, ya es como enfrentarse al apocalipsis zombi dos veces al día. Pero hoy los demás pasajeros estaban mucho más ásicos que de costumbre, por no decir tambaleantes, gemebundos y, eh... putrefactos. No fue hasta la segunda parada que empezamos a pensar que tal vez ocurría algo extraño.

¡Pues bien, al bajar al andén lo encontramos repleto de zombis **de verdad!** Lo más curioso era que la mayoría parecían ir vestidos con ropas de aspecto medieval. ¿Se habría desmadrado algún **ROE EN VIVO?** La verdad es que has de estar muy metido en tu personaje de campesino zombi para arrancarle literalmente de cuajo el brazo a alguien!

En las calles, la cosa también tenía mala pinta. Había zombis por todas partes, gente corriendo y gritando, y un caos generalizado. Intentamos restablecer un poco el orden, pero entonces vimos cómo se abría ese... ¡yo qué sé, parecía un portal y se trazó medio edificio! ¿Y qué salió de ese portal? ¡Más zombis!

¡Así estuvimos todo el día! ¡Multitudes histéricas, muertos andantes y edificios que se esfumaban! Al anochecer, estábamos todos derrenizados, ¡y entonces apareció Shredder!

¡Estaba parado al otro lado de un portal, encaramado a un edificio y gritando algo de que su «malvado plan» estaba «fructificando»! ¿Quién dice «fructificar» hoy en día? En todo caso, no dudamos ni un segundo. Toda la panda cruzó el portal de un salto.

### 6 cartas de Zombi (#541 a #546)



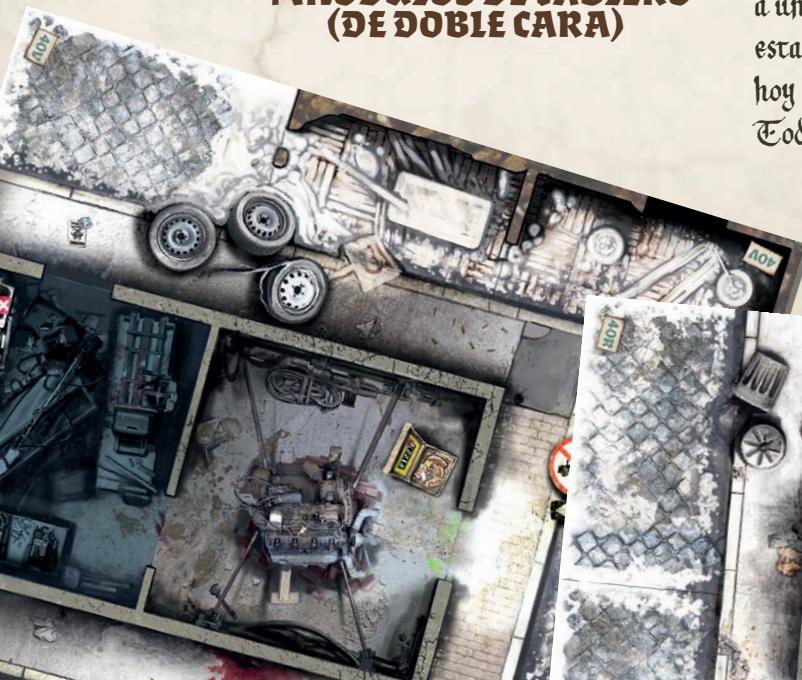
### 1 carta de Nigromante

## 42 FICHAS

### Fichas de Chi.....x36



## 4 MÓDULOS DE TABLERO (DE DOBLE CARA)



Lo primero en que nos fijamos fue en la nieve. ¡Había por todas partes! Lo segundo fue que aquí era de donde venían los zombis. Parecía una ciudad medieval de la antigua Asia, aunque no era ningún lugar que el maestro Splinter conociera. ¡Pero los zombis estaban aquí, junto con bastantes edificios de Nueva York!

Encontramos ropas y armaduras con las que no desentonan con el ambiente, y así es como empezamos nuestra búsqueda de Shredder para desentrañar qué se propone. ¡Ojalá podamos pararle los pies antes de que la pizza se enfrie demasiado!

Timecrash es una expansión para Zombicide: White Death. Shredder, el archienemigo de las Tortugas Ninja, ha hecho colisionar dos dimensiones. Nueva York y la ciudad medieval de Invernigrado de Zombicide están ahora conectadas mediante portales inestables. Edificios modernos han quedado superpuestos sobre casas de piedra, provocando el caos. Shredder, tras unirse a las filas de los nigromantes, está reuniendo lentamente un ejército de zombis con el que invadir Nueva York.

Enfrentadas a una invasión zombi, las Tortugas Ninja y sus amigos han atravesado uno de los portales. ¡Dejando su huella en el peligroso mundo de Zombicide, se disponen a frustrar el malvado plan de Shredder!

Timecrash presenta a las Tortugas Ninja y sus aliados, así como nuevos enemigos, módulos de tablero y reglas. Puedes emplear todo este contenido para jugar las 10 misiones incluidas, o añadir solamente lo que prefieras a tus partidas normales de Zombicide de género fantástico.

Las nuevas reglas incluyen el uso del Chi de las tortugas, una energía mística procedente tanto de su dominio de las artes marciales como de la magia que impregna el mundo de fantasía de Zombicide. Nuestros héroes también pueden contar con la mejor comida de nuestro mundo: ¡la pizza! Al explorar edificios modernos, las tortugas pueden recoger fichas de Equipo definitivo (con la forma de su plato favorito) y mejorar sus armas predilectas hasta nuevos niveles de espectacularidad.

A decir verdad, las tortugas necesitarán toda la ayuda que puedan obtener para hacer frente a las hordas zombi y a los ninjas del Pie liderados por el mismísimo Shredder. ¿Lograrán detener el diabólico plan de Shredder y revertir la colisión temporal?

## ZOMBICIDIOS FANTÁSTICOS

Los módulos y misiones incluidos en esta expansión están diseñados para ser jugados con Zombicide: White Death, pero todos los demás materiales y reglas son totalmente compatibles con toda la línea de juego de Zombicide con ambientación de fantasía, lo que incluye Black Plague y Green Horde.



# LA CUADRILLA TORTUGA

Nueva York se estaba sumiendo en el caos y nuestros amigos humanos acudieron en nuestra ayuda. Cuantos más, mejor, ¿no es cierto? Llamaban Invernigrado a este extraño lugar, y supongo llevaban mucho más tiempo que nosotros sufriendo a estos zombis tan desagradables. Pero si no queremos que Nueva York acabe igual, necesitaremos a la Cuadrilla Tortuga al completo! No hace falta que se apunten los descrebrados... excepto Easey, que viene a ser nuestra mascota.

Los 7 Supervivientes de Timecrash tienen el símbolo de la Cuadrilla Tortuga, que indica su afiliación y el acceso a reglas especiales.



Las Tortugas Ninja y sus amigos forman la **Cuadrilla Tortuga**, representada por 7 miniaturas con sus correspondientes tarjetas de identificación. Se juegan de la misma manera que los Supervivientes normales, y cada integrante posee el símbolo de la Cuadrilla Tortuga, que le concede acceso a las siguientes reglas especiales.

## EQUIPO DE TORTUGA

En esta ciudad hay algo que no escasea: ¡las armas! Las hay por todas partes. Tengo mis favoritas, pero siempre conviene usar la mejor herramienta para cada tarea. A veces, se trata de una espada. Otras, es un arco. Y otras-otras, es lo que tengas a mano. Me gustaría llevarme a casa algunas de estas preciosidades, pero dudo que al maestro Splinter le entusiasme la idea de traer armas mágicas a Nueva York.



**Los miembros de la Cuadrilla Tortuga no empiezan la partida con el Equipo inicial normal.** En vez de eso, poseen una segunda habilidad en el **nivel Azul: Empieza con [Equipo]**. Esta habilidad otorga a cada miembro su arma característica del universo de las Tortugas Ninja.

**Las cartas de Equipo de tortuga empiezan la partida con su lado básico (de color gris) visible.** Pueden intercambiarse o descartarse como cualquier carta de Equipo normal, pero **no pueden** ser usadas por quienes no pertenezcan a la Cuadrilla Tortuga.

**NOTA:** El Arpa de April es un hechizo de combate.

## EQUIPO DEFINITIVO DE TORTUGA

**T**odo este rollo medieval hace que me ponga poético. ¡A ver qué os parece esto!

«Os debo confesar

que ante un plato de pizza

me siento flaquear.»

... Vale, soy un ninja, los haikus no son lo nuestro.

Las fichas de Equipo definitivo se colocan sobre el tablero durante la preparación de la partida en las Zonas indicadas en el plano de la aventura elegida. Cada módulo de Timecrash en el que hay un edificio moderno tiene una Zona predefinida (indicada por una caja de pizza vacía) donde hay que colocar una ficha de Equipo definitivo.



Las fichas de Equipo definitivo sólo son para los miembros de la Cuadrilla Tortuga. Pueden recogerse con acciones de recoger o activar un Objetivo tal como se hace con las fichas de Objetivo.

Un Superviviente de la Cuadrilla Tortuga que recoja una ficha de Equipo definitivo puede darle la vuelta a una (y sólo una) carta de Equipo de tortuga que tenga en su inventario para que muestre su lado definitivo (de color verde). El Equipo definitivo de tortuga tiene mejores puntuaciones de combate y nuevos rasgos. Sigue pudiendo intercambiarse o descartarse como cualquier carta de Equipo normal, pero conserva la restricción de **no poder** ser utilizado por quienes no pertenezcan a la Cuadrilla Tortuga.



Al recoger una ficha de Equipo definitivo, el Superviviente puede darle la vuelta a una carta de Equipo de tortuga en su inventario para que muestre su lado definitivo.

## REGLAS DEL CHI PARA LA CUADRILLA TORTUGA

**T**endrías que haber visto nuestras caras cuando April lanzó su primer hechizo de combate. ¡De repente, *bum!* ¡Zombis a la barbacoa para toda la familia! No nos llevó mucho tiempo aprender a canalizar este «chi interior» del que tantas veces nos ha hablado el maestro Splinter. Vale que somos bastante ágiles, pero las fantasmadas que se ven en las películas de kung-fu no deberían ser posibles. ¡Pero ahora lo son! ¡Me pregunto si también habrá enanos y elfos por aquí!



Los miembros de la Cuadrilla Tortuga pueden recurrir al Chi, una energía mística que les permite llevar a cabo proezas extraordinarias!

Las fichas de Chi son un recurso especial que los miembros de la Cuadrilla Tortuga pueden obtener durante la partida y gastar para potenciar sus capacidades de combate. 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 miembro de la Cuadrilla Tortuga empieza la partida con **4** fichas de Chi. No existe un límite máximo para la reserva de Chi, y tampoco puede ser menor que **0**.

La reserva de Chi puede ser superior a 4 mediante ciertos efectos de juego, como los rasgos de arma proporcionados por el Equipo definitivo de tortuga.

**EJEMPLO:** Raphael, que tiene **4** fichas de Chi, realiza una acción de combate **cuero a cuero** con sus **Sai** definitivos y saca **█**, **█** y **█**. El arma de Raphael le otorga la habilidad «**6 en el dado: +1 Chi**», por lo que **█** le da a Raphael una ficha de Chi adicional, dejando su reserva en **5**.

## NUEVA ACCIÓN: MEDITACIÓN DE TORTUGA

La meditación de tortuga es exclusiva de los miembros de la Cuadrilla Tortuga y puede realizarse en cualquier Zona, siempre y cuando no haya zombis ni fichas de Corrupción en ella. Un miembro de la Cuadrilla Tortuga sólo puede realizar una acción de meditación de tortuga por turno (aunque sea gratuita). El Superviviente recibe tantas fichas de Chi como necesite para reposar inmediatamente su reserva de 4.

## CAPACIDAD ESPECIAL: PODER TORTUGA

La capacidad especial de Poder tortuga es exclusiva de los miembros de la Cuadrilla Tortuga, quienes pueden gastar 1 ficha de Chi justo antes de llevar a cabo una acción de combate (cuerpo a cuerpo, a distancia o de magia) y elegir una de las siguientes habilidades:

- ♦ +1 a las tiradas: Combate
- ♦ +2 dados: Combate
- ♦ Daño 2: Combate

La habilidad escogida sólo se aplica a la acción de combate que se realizará a continuación.

## ROTURA DE ARMAS NORMALES

Los miembros de la Cuadrilla Tortuga no están acostumbrados a las armas medievales que encontrarán en Invernigrado. **Cualquier [ ] obtenido en una acción de combate hará que se rompa el arma que el Superviviente estuviera usando en ese momento.** Descarta la correspondiente carta de Equipo después de resolver la acción.

### Esta regla no se aplica a los siguientes casos:

- ♦ Si se trata de una carta de Equipo de tortuga.
- ♦ Si el miembro de la Brigada Tortuga gastó Chi para esa acción de combate (por ejemplo, para utilizar su capacidad de Poder tortuga).

Ocurra lo que ocurra, confía en tu Equipo de tortuga!

## LA CUADRILLA TORTUGA Y ETERNAL EMPIRE



La expansión *Eternal Empire* incluye reglas del Chi ampliadas y cartas de Equipo que lo tienen en cuenta. El Chi se considera lo mismo en ambas expansiones.

Todas las reglas de *Eternal Empire* relacionadas con el Chi se aplican también a los miembros de la Cuadrilla Tortuga, con una excepción: los miembros de la Cuadrilla Tortuga no pueden llevar a cabo la acción de meditación normal; sólo pueden emplear la meditación de tortuga.

### NOTAS:

- + La meditación de tortuga no tienen ningún efecto adicional cuando se lleva a cabo en una Estatua de Chi.
- + Por otra parte, la meditación de tortuga restablece la reserva de Chi en 4 (mientras que la meditación de *Eternal Empire* la fija en 3).
- + El uso del Poder tortuga se considera un efecto de Chi. Esto significa que puede utilizarse para eliminar zombis cuando hay Brutos custodios sobre el tablero.
- + El gasto de Chi para mejorar las puntuaciones de un arma de *Eternal Empire* o para activar el rasgo de un arma impide que pueda romperse al sacar un [ ].





# NUEVOS ZOMBIS: NINJAS DEL PIE Y SHREDDER

Además de las Tortugas Ninja y sus amigos, Timecrash también añade nuevos enemigos: los ninjas del Pie y Shredder! Aunque técnicamente no son muertos vivientes, estos adversarios se consideran zombis a efectos de reglas.



## NINJAS DEL PIE

Shredder se ha traído consigo a sus esbirros, claro. Lo que no entiendo es cómo ha logrado que los zombis los ignoren... ¡Ah, claro! ¡Ya lo entiendo! A los zombis sólo les interesa la gente con cerebro.

Para añadir Ninjas del Pie a cualquier partida, sólo hace falta añadir al mazo de Zombis sus correspondientes cartas de Zombi. Los Ninjas del Pie siguen estas reglas:

**Heridas que causa:** 1

**Para eliminarlo:** Daño 1

**Adrenalina obtenida:** 1 punto

**Reglas especiales:**

- Los Ninjas del Pie son Caminantes y tienen el mismo grado de prioridad que los Caminantes.
- Los Ninjas del Pie aparecen en los Objetivos. Cuando se robe una carta de Zombi de Ninjas del Pie, coloca la cantidad indicada de Ninjas del Pie en cada Objetivo. Si en el tablero no queda ningún Objetivo, entonces no aparecerá ningún Ninja del Pie.
- No se puede gastar Chi para acciones de combate (cuerpo a cuerpo, a distancia o de magia) en Zonas donde haya Ninjas del Pie o apuntadas contra esas Zonas.

**NOTA:** Los Supervivientes deberán andarse con cuidado, pues los Ninjas del Pie forman una combinación mortífera con los Brutos custodios de la expansión Eternal Empire. Si hay Brutos custodios sobre el tablero, los zombis sólo podrán eliminarse con acciones de combate en las que se gaste Chi. Si hay tanto Ninjas del Pie como Brutos custodios sobre el tablero, intenta eliminar primero a los Brutos. Como último recurso, los Calderos y el Fuego de dragón pueden eliminar a ambos.



## SHREDDER

Supongo que no deberíamos preocuparnos por cómo ha abierto Shredder estos portales. Es más importante averiguar qué se propone hacer aquí. No va a ser capaz de conquistar un reino lleno de zombis. Bueno, igual sí, ¿pero de qué le serviría? Ah, da igual. La magia negra nunca ha traído nada bueno.

Cubierto de afiladas cuchillas, Shredder siempre ha sido un temible adversario de las Tortugas Ninja. Durante los acontecimientos de Timecrash, Shredder se convierte en un Nigromante que sigue estas reglas:

**Heridas que causa:** 1

**Para eliminarlo:** Daño 1

**Adrenalina obtenida:** 1 punto

**Reglas especiales:** Cada fallo obtenido al atacar la Zona de Shredder infinge 1 Herida al Superviviente que la atacó. Esta regla también se aplica al atacar a Zombis que no sean Shredder y si el Superviviente atacante no se encuentra en la Zona de Shredder.

## JUGAR CON SHREDDER EN BLACK PLAGUE, GREEN HORDE Y WHITE DEATH

Shredder reemplaza al Nigromante (**Black Plague**), al Nigromante orco (**Green Horde**) o al Nigromante profanador (**White Death**). Intercambia sus miniaturas y juega con Shredder como si fuera el Nigromante o el Nigromante orco, pero añadiendo su regla especial. Timecrash incluye una carta de Nigromante de Shredder para utilizarla en el mazo de Nigromantes de **White Death** o como carta de referencia en **Black Plague** y **Green Horde**.





# AVENTURAS

Estas aventuras están diseñadas como una expansión para la caja básica de *White Death*. Se recomienda jugarlas por orden para poder ver cómo se desarrolla la historia de la colisión temporal entre Nueva York e Invernigrado.

## ◆ AVENTURA 1: TORTUGAS SOBRE HIELO

FÁCIL / 6 SUPERVIVIENTES / MODERADA

**A**sí que perseguimos a Shredder hasta ese portal y lo primero con lo que nos topamos fue una oleada de zombis. Mientras nos librábamos de ellos, nos cruzamos con algunos supervivientes, ¡y no estaban precisamente indefensos! Fue un verdadero alivio el no tener que explicarle a esta gente la existencia de tortugas humanoides. Resulta que ellos tenían a un hombre tigre y una mujer zorro! También hay gente oso, gente perro, gente mono... ¡Supongo que no somos los únicos mutantes! Pero aquí se les considera algo relativamente normal. Un poco raro, pero normal. ¡Me gusta este sitio!

Resulta que Invernigrado se encuentra bajo asedio, y no es el único lugar que lo está. Todo este «imperio» está atiborrado de zombis. En este preciso momento los de aquí se estaban preparando para resistir otro ataque. Shredder está ante las puertas de la ciudad y se ha traído consigo a toda una legión de zombis recién salidos del horno.... Bueno, más bien de la tumba, pero ya me entiendes...

### OBJETIVOS

**Bienvenidos a Invernigrado.** La aventura se completa con éxito en cuanto se cumplan todos estos requisitos:

- Se han recogido todos los Objetivos.
- Shredder ha sido eliminado al menos una vez.

### 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.

- **Familiarizarse con Invernigrado.** Cada Objetivo rojo otorga 5 PA al Superviviente que lo recoja.

- **¡Eso es una caja de botín!** 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, en vez de eso el Superviviente gana 5 PA.

33V	28R
42V	32V
41R	40R

Módulos necesarios: 28R, 32V, 33V, 40R, 41R y 42V.



## AVVENTURA 2: NIGROMANCIA PARA TORPES

INTERMEDIA / 6 SUPERVIVIENTES / MODERADA

**S**hredder es tan escurridizo como siempre. Se esfumó ante nuestros ojos antes de que pudiéramos darle el golpe de gracia. Por suerte esto de la magia también funciona a nuestro favor, aunque sea sólo un poco. Pero Shredder se ha vuelto un experto. Estos condenados zombis siguen vieniendo sin parar, por lo que Shredder dispone de un ejército infinito. La nigromancia es su nueva superarma!

Nuestros colegas supervivientes nos han enseñado unos cuantos trucos para liquidar nigromantes, pero Shredder no es un villano ordinario. Debemos buscar pistas en la ciudad y en los campos de batalla, combinando conocimientos ninja y nigrománticos. El tiempo corre en nuestra contra, pues si Shredder logra dominar por completo sus nuevos poderes, se apoderará de ambos mundos. Invernigrado no es más que un ensayo.

¡Pero, siendo sincero, mentiría si dijera que no estoy disfrutando con todo esto! ¡Es decir, hay mucho en juego, pero también hay una horda interminable de zombis a los que machacar! ¡Creo que me he contagiado del espíritu del zombicidio!



Módulos necesarios: **26R, 31V, 39V, 40R, 41R y 42V.**

<b>39V</b>	<b>26R</b>	<b>42V</b>
<b>31V</b>	<b>41R</b>	<b>40R</b>

## OBJETIVOS

- **Buscar pistas.** La aventura se completa con éxito en cuanto se cumplan todos estos requisitos:
  - Se han recogido todos los Objetivos.
  - Shredder ha sido eliminado al menos una vez.

## REGLAS ESPECIALES

- **Preparación.** Mezcla los Objetivos azul y verde con los Objetivos rojos y colócalos todos boca abajo.
- **Es como una partida de rol.** Cada Objetivo rojo otorga 5 PA al Superviviente que lo recoja.
- **¡Yo lo vi primero!** 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, en vez de eso el Superviviente gana 5 PA.



# AVVENTURA 3: SIN SERVICIO TÉCNICO

INTERMEDIA / 6 SUPERVIVIENTES / MODERADA

Por una vez, Shredder no nos tiene en los más alto de su lista. Parece que aún no domina del todo esto de los portales. Sabe cómo crearlos, pero no exactamente donde quiere y definitivamente no durante tanto tiempo como le gustaría, porque se ponen a parpadear como si fueran de un videojuego cutre.

Uno de nuestros colegas supervivientes le ha visto practicar en las afueras de la ciudad. Le acompaña una buena horda. No podemos permitirnos que logre perfeccionar su técnica. Incluso aunque Shredder puede que sea el único capaz de enviarnos de vuelta a casa, es hora de arruinar esta fase de su plan.



12

TIMECRASH - AVENTURAS

## OBJETIVOS

- **Ser los primeros en llegar al portal.** Primero, hay que cumplir los siguientes requisitos, en cualquier orden.
  - Recoger todas las fichas de Equipo definitivo.
  - Encontrar la Almenara, que representa el portal que se debe alcanzar (ver reglas especiales).

## LUEGO

- Eliminar a Shredder.

## REGLAS ESPECIALES

- **Preparación.**
  - Mezcla los Objetivos azul y verde con los Objetivos rojos y colócalos todos boca abajo.
  - Cabe señalar que no debe colocarse la Almenara durante la preparación.
- **Carrera hasta el portal.** Shredder considera la ficha de Objetivo más cercana como si fuera la Almenara y la revela en cuanto llega a su Zona. Si la segunda ficha de Objetivo de un color distinto al rojo es revelada de esta manera, Shredder ha logrado encontrar la Almenara y se pierde la partida.
- Si varios Objetivos son revelados a la misma distancia, los jugadores escogen su orden.
- **Portal inestable.** Tanto el Objetivo azul como el verde otorgan cada uno 5 PA al Superviviente que lo recoja. Recoger el segundo Objetivo de un color distinto al rojo revela también la ubicación del portal. Pon la ficha de Almenara en esa Zona. A partir de este momento Shredder tratará de llegar hasta la Almenara, siguiendo las reglas normales de los Nigromantes profanadores.
- **Armas de héroes de antaño.** 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, en vez de eso el Superviviente gana 5 PA.

Módulos necesarios: 28V, 31V, 39R, 40V, 41R y 42R.

41R	40V
31V	28V
39R	42R



# AVVENTURA 4: UN BUEN PORTAZO

INTERMEDIA / 6 SUPERVIVIENTES / CORTA

**K**l tiempo corre en nuestra contra. Hemos aprendido cómo cerrar los portales, pero eso es sólo un pequeño paso hacia nuestro objetivo final. April ha visto un portal que se mantuvo abierto más tiempo de lo habitual y la legión de Shredder se dirige hacia él. Los pocos soldados que quedan en Invernigrado están atrapados entre el portal y la horda de no muertos. No sabemos por qué razón Shredder está arrojando todo lo que tiene contra ese portal, pero no importa. Hemos de ponernos las pilas.

Módulos necesarios: **28R, 30V, 32V, 33V, 41V y 42V.**

<b>30V</b>	<b>32V</b>
<b>28R</b>	<b>33V</b>
<b>42V</b>	<b>41V</b>

## OBJETIVOS

- **Trastocar los portales.** La Almenara representa un portal. Hay que trastocarlo tres veces (ver las reglas especiales) antes de que Shredder lo alcance.

## REGLAS ESPECIALES

- **Tres portales.** Los Objetivos azul y verde no se pueden recoger.
  - La Almenara, que representa un portal, tiene 10 puntos de Vida y sólo puede ser dañada por equipo de Daño 2 (o más). El portal es destruido cuando su Vida queda reducida a 0. Pierde 1 punto de Vida por cada punto de Daño que sufra (por ejemplo: Daño 2 = Vida -2). El atacante recibe 1 PA por cada punto de Daño infligido de esta manera. El portal es inmune a efectos que juegan que destruyan a todos los Actores en su Zona (como el fuego de dragón).
  - En cuanto el portal sea destruido, crea otro en la Zona del Objetivo azul y retira el Objetivo azul. Este segundo portal debe ser destruido de la misma manera.
  - Tras ser destruido por segunda vez, aparecerá un portal en la Zona del Objetivo verde. Retira el Objetivo verde. La partida se gana en cuanto este último portal sea destruido utilizando las mismas reglas.
- **En poco más de poder siempre viene bien.** 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, en vez de eso el Superviviente gana 5 PA.





## AVVENTURA 5: RASGANDO EL VELO

INTERMEDIA / 6 SUPERVIVIENTES / MODERADA

Tenemos por aquí a un par de magos, varios brujos y una hechicera, y todos coinciden en que para abrir tantos portales como ese en tan poco tiempo hacen falta muchísimos recursos en términos de componentes y energía mística. Era todo un misterio hasta que Leo supo encajar las piezas. ¡Shredder está utilizando técnicas y misticismo ninja junto con el chi de este mundo!

Abrimos nuestro yo interior al flujo de chi de este lugar y meditamos (bueno, al menos Splinter y Leo lo hicieron). El flujo de muerte y nigromancia era abrumador. Incluso Leo tuvo que dejarlo con una buena migraña. ¡Pero el maestro Splinter resistió, y ahora tenemos un rastro que poder seguir! ¡La guarida de Shredder está muy cerca!

Estábamos felicitándonos y disfrutando de unas pizzas que habíamos encontrado cuando justo ante nuestros ojos se abrió un portal que conducía a algunos de los edificios de Nueva York que habíamos visto desaparecer en ese primer día. Vamos a darles un vistazo, aunque los zombis ya están vieniendo. ¡No hay tiempo que perder!





Módulos necesarios: **30V, 33R, 39V, 40R, 41V y 42R.**

<b>33R</b>	<b>42R</b>	<b>40R</b>
<b>41V</b>	<b>30V</b>	<b>39V</b>

#### OBJETIVOS

- ♦ **Desvelar el secreto de Shredder.** La aventura se completa con éxito en cuanto se cumplan todos estos requisitos:
  - **Buscar conocimientos prohibidos.** Recoged los Objetivos azul y verde.
  - **Eliminar a Shredder.**

#### REGLAS ESPECIALES

- ♦ **Preparación.** Mezcla los Objetivos azul y verde con los Objetivos rojos y colócalos todos boca abajo.
- ♦ **Conocimientos prohibidos.** Tanto el objetivo azul como el verde otorgan cada uno 5 PA al Superviviente que lo recoja. Cada vez que se recoge un Objetivo de un color distinto al rojo, Shredder aparece inmediatamente en la Zona de aparición inicial. Si Shredder ya está sobre el tablero, en vez de eso realiza inmediatamente una activación adicional.
- ♦ **Una pista no demasiado sutil.** 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.

## AVVENTURA 6: LA FURIA DE SHREDDER

DIFÍCIL / 6 SUPERVIVIENTES / MODERADA

**E**s fácil perder un poco la perspectiva cuando estás luchando contra zombis. Y incluso perderla del todo. Te olvidas del paso del tiempo, a pesar de que en semejante situación no lo tienes a tu favor. Da igual lo bueno que seas, los zombis acabarán sobrepasándote. Nunca se acaban. En resumen, que escapamos por los pelos y los tenemos pegados a nuestros verdes y delicados talones. Pero obtuvimos la información que buscábamos!

Hay un libro llamado «Los trazos de las estrellas de Thoth» que sólo Shredder sabe leer. Según el maestro Splinter, el libro explica cómo viajar entre dimensiones, de modo que así es como Shredder consigue crear portales, o al menos en parte, porque necesita alimentarlos con la destrucción de las valiosas armas de Cámaras secretas que todos los de este mundo aprecian tanto. La energía mágica contenida en estas armas le permite mantener sus portales.

Debemos decidir qué hacer con esta información. Pero los zombis están ahora mismo machacando lo que queda del ejército de Invernigrado. Esos pobres tipos han sufrido mucho para ayudarnos, por lo que ya es hora de devolverles el favor. *¡¡Cowabunga!!*

Módulos necesarios: 29R, 32R, 33V, 34V, 39V y 41V.

33V	29R
34V	32R
41V	39V

### OBJETIVOS

- **Salvar a los soldados de Invernigrado.** La aventura se completa con éxito en cuanto todos los Guardias estén en Almenas.

### 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.

• **Combustible para el villano.** Cada Objetivo rojo otorga una 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, en vez de eso el Superviviente gana 5 PA.

• **Material para asedios.** Tanto el Objetivo azul como el verde otorgan cada uno una ficha de Escala de cuerda al Superviviente que lo recoja.



# AVVENTURA 7: MURALLAS DESMORONÁNDOSE

DIFÍCIL / 6 SUPERVIVIENTES / LARGA

**A**sí pues... detuvimos una horda justo a tiempo para ver aparecer una segunda. Y era aún más grande. ¡Nos habían seguido desde la guarida de Shredder! Que atravesaran las defensas exteriores no era ninguna novedad, pues los supervivientes de esta ciudad han estado permitiendo que las hordas de zombis vayan dispersándose por la ciudad en grupos cada vez más pequeño que puedan ser destruidos uno por uno. Pero eso no va a funcionar esta vez, y hay un problema todavía mayor.

Tenemos que evacuar a los no combatientes. Los niños y los ancianos no son rival para estas cosas. ¡Pero el maestro Splinter ha logrado entender parte del contenido del libro, y tras destruir una poderosa espada mágica, consiguió abrir un portal hacia Nueva York! ¡Tenemos que ganar el tiempo suficiente para que nuestros amigos puedan escapar a donde es primavera y hay pizza! ¡Que prueben el sueño americano!

26R	33R
34V	27V
28R	29R

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

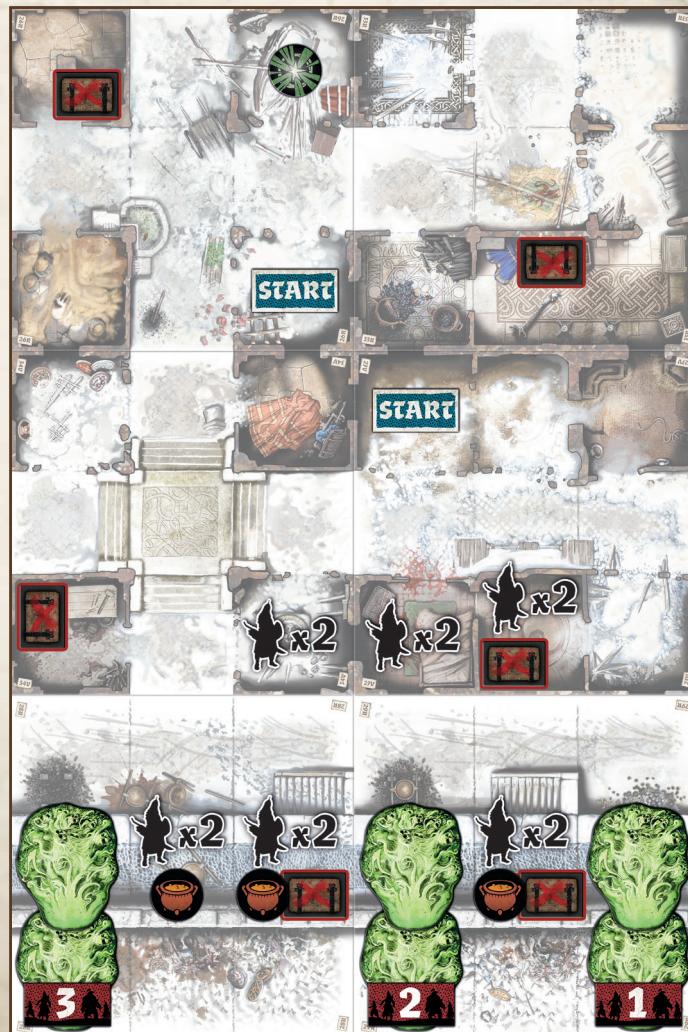


## OBJETIVOS

- **Evacuar a los civiles.** La aventura se completa con éxito en cuanto todos los Guardias (que representan a los civiles) hayan escapado por la Almenara. Cualquier Guardia puede escapar a través de esta Zona al final de la fase de los jugadores siempre y cuando no haya zombis en la Zona.

## REGLAS ESPECIALES

- **Preparación.** Reparte al grupo de Supervivientes lo más equitativamente posible entre ambas Zonas iniciales.
- **Preparación.** Las miniaturas de los Guardias representan a civiles, quienes no pueden realizar acciones de Guardia. Lo único que pueden hacer es moverse una sola Zona por ronda de juego al final de la fase de los jugadores. Los civiles siempre se mueven a Zonas libres de zombis, si es posible, siguiendo la ruta más corta hacia la Almenara. No pueden moverse si hay zombis en la Zona que ocupan o si hay zombis en todas las Zonas a las que podrían moverse.
- **Tesoros 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.



# AVVENTURA 8: BUCLE DE RETROALIMENTACIÓN

DIFÍCIL / 6 SUPERVIVIENTES / MODERADA

**L**os civiles ya están a salvo y sólo nos queda ocuparnos de Shredder y sus millones de zombis. Sueña fácil, ¿verdad? Claro que sí...

En todo caso, el maestro Splinter se ha figurado un modo de debilitar el poder de Shredder. Si le podemos obligar a teleportarse a un lugar que esté vinculado a nuestro mundo moderno, eso creará una especie de bucle de retroalimentación y le estallará todo en la cara. Pero Shredder sólo hará eso si está desesperado, por lo que vamos a tener que quitarle todo el combustible para sus poderes, y eso significa reunir hasta la última arma de Cámara secreta a la que podamos echarle el guante.

¿Cómo? ¿Qué un grupo de ninjas va a tener que ir a buscar armas de un poder tremendo? Oh, no. Qué dolor. Menuda tortura... **¡¡Fuera de mi camino!!**



Módulos necesarios: 31V, 32V, 39R, 40R, 41R y 42R.

41R	39R	32V
42R	40R	31V

## OBJETIVOS

- **Crear un bucle de retroalimentación.** La aventura se completa con éxito en cuanto se cumplan todos estos requisitos:
  - **Cortar las fuentes de poder.** Recoger todos los Objetivos.
  - **Eliminar a Shredder.** Eliminar a Shredder cuando la Corrupción alcance una o más Zonas del edificio grande que abarca los módulos 39R, 40R, 41R y 42R.

## REGLAS ESPECIALES

- **Preparación.** Mezcla los Objetivos azul y verde con los Objetivos rojos y colócalos todos boca abajo.
- **¡Esto pertenece a un museo!** Tanto el Objetivo azul como el verde otorgan cada uno 5 PA al Superviviente que lo recoja.
- **¡Dejemos a Shredder sin combustible!** 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.



# AVVENTURA 9: TRASLADO DE MUNDOS

DIFÍCIL / 6 SUPERVIVIENTES / LARGA

**H**a picado! Shredder está justo donde le queríamos y va de camino hacia el mundo moderno. Eso nos da un poco de tiempo para revertir todos esos portales abiertos. El maestro Splinter nos ha hecho memorizar los encantamientos mágicos que debemos recitar. ¡Todo ese tiempo dedicado al karaoke va a serme ahora de utilidad!

He mos de ir con cuidado a medida que la realidad se vaya reiniciando. Si decimos o trazamos la Señal de Thoth equivocada, puede que el tiro nos salga por la culata y se lleve por delante todo (y a todos) lo que haya en las cercanías. Así que vamos a asegurarnos de que toda la gente que queda esté a salvo. Me refiero a nuestra gente, claro. Los matones de Shredder sólo recibirán la planta de mi pie!

## MÓDULOS NECESARIOS:

Tablero alterado: 27R, 29V, 30V, 31V, 32V y 34R.

Tablero inicial: 39R, 40R, 41R y 42V.

Tablero  
inicial

Tablero  
trasladado

39R	41R	30V	31V
42V	34R	32V	34R
29V	40R	29V	27R



Tablero inicial



Tablero trasladados

## OBJETIVOS

- ♦ **Empezar la transferencia dimensional.** Retira todos los módulos con edificios modernos (39R, 40R, 41R y 42V). **Si alguno de los Guardias es eliminado, los jugadores pierden la partida.**

## REGLAS ESPECIALES

- ♦ **Preparación.** El tablero tiene dos niveles. El **tablero inicial** se crea como un tablero de Zombicide normal. Durante la preparación, se ponen módulos adicionales **encima de los módulos indicados**. Consulta el mapa de la aventura para su colocación y orientación.

- 39R se pone encima de 30V
- 40R se pone encima de 27R
- 41R se pone encima de 31V
- 42V se pone encima de 32V

Todos los módulos visibles están conectados y se juegan como si estuvieran en el mismo nivel (ver «Cerrando la fisura»).

- ♦ **Cerrando la fisura.** Recoger el Objetivo en un módulo con un edificio moderno (39R, 40R, 41R y 42V) provoca un traslado dimensional. El módulo se retira durante la siguiente fase final, revelando el que tenía debajo. Todos los Actores y fichas (excepto las fichas de Corrupción y de Zona de aparición) sobre el módulo también se retiran, sin recibir ningún PA. Las fichas de Corrupción y de Zona de aparición se trasladan a las Zonas correspondientes de los módulos que han quedado visibles.

- ♦ **Preparación.** Tanto el Objetivo azul como el verde otorgan cada uno 5 PA al Superviviente que lo recoja.

- ♦ **¡Nosotros también tenemos superarmas!** 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.



# AVVENTURA 10: DESDE INVERNIGRADO CON AMOR

DIFÍCIL / 6 SUPERVIVIENTES / LARGA

**F**unciona! Shredder ha regresado, pero ya es demasiado tarde para que pueda detener el proceso. Estamos abriendo portales junto a todos los edificios para enviarlos a su lugar de procedencia. Nos iremos a casa en cuanto terminemos nuestra tarea aquí.

Eso significa llevarnos a Shredder con nosotros. Es demasiado peligroso para dejarlo en este mundo, y le echaremos de menos, ¿verdad? Bueno, probablemente no, pero es una carga que hemos de soportar nosotros, así que le noquearemos y nos lo llevaremos.

¡Adiós, Invernigrado!

**Pst!** El maestro Splinter dice que, en caso de emergencia, podríamos usar el libro para regresar a este mundo. Deberíamos darle nuestro número de contacto a los amigos que hemos hecho aquí.

27R	31V
26V	33R
42R	28V

Módulos necesarios: 26V, 27R, 28V, 31V, 33R y 42R.

## OBJETIVOS

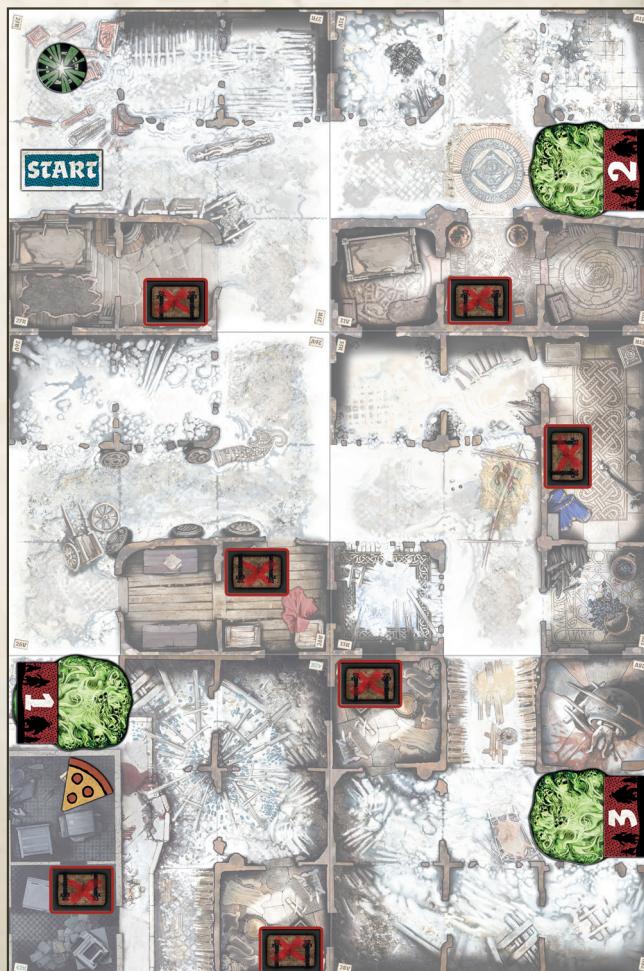
- Buscando pistas.** La aventura se completa con éxito en cuanto se cumplan todos estos requisitos:
  - Todas las fichas de Aparición de zombies están reunidas en la Zona de aparición inicial (ver reglas especiales).
  - Todos los Objetivos han sido recogidos. Tras recoger el último Objetivo, Shredder y todos los Supervivientes deben estar en el módulo 42R en la siguiente fase Final.

## REGLAS ESPECIALES

- Preparación.** Mezcla los Objetivos azul y verde con los Objetivos rojos y colócalos todos boca abajo.

• **Anclas nigrománticas.** Tanto el Objetivo azul como el verde otorgan cada uno 5 PA al Superviviente que lo recoja. El jugador coloca a continuación ese Objetivo sobre una ficha de Aparición de zombies a su elección. Ese Objetivo no puede volver a recogerse, pero siguen apareciendo Ninjas del Pie en él. En cuanto Shredder aparezca en esta Zona, mueve la ficha de Aparición de zombies (y la de Objetivo que tiene encima) a la Zona de aparición inicial.

• **¿Un pequeño recuerdo?** Cada Objetivo rojo otorga una 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.





# 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).

**+2 dados: [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 dos dado cada una, para un total de +4 dados por cada acción de combate con armas Dobles del tipo especificado.

**1 Poder tortuga gratuito** – El Superviviente puede usar esta habilidad una vez en cada uno de sus turnos para activar la capacidad de Poder tortuga sin el gasto de una ficha de Chi.

**NOTA:** Esta habilidad no puede utilizarse si hay Ninjas del Pie en la Zona objetivo.

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

**Arma improvisada: Combate** – 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 o de combate a distancia gratuita usando las siguientes puntuaciones. Los demás modificadores (como los de otras habilidades, por ejemplo) se siguen aplicando.



Arma improvisada: A distancia



Arma improvisada: Cuerpo a cuerpo

**Bonificación de tortuga [Habilidad]** – Cada vez que el Superviviente utiliza la capacidad de Poder tortuga, recibe la habilidad especificada además de cualquier otra que elija para esta acción de combate.

**EJEMPLO:** Donatello tiene «Bonificación de tortuga: +2 dados: Combate». Cada vez que elige «+1 a las tiradas: Combate» o «Daño 2: Combate» con su Poder tortuga, recibe «+2 dados: Combate» como una bonificación adicional.



**Concentración de tortuga: +2 a las tiradas: Combate** – Cada vez que el Superviviente elige «+1 a las tiradas: Combate» con la capacidad de Poder tortuga, en vez de eso recibe «+2 a las tiradas: Combate». El superviviente suma 2 al resultado de cada dado que lance para acciones de combate. Un resultado de 1 siempre es un fallo, y el resultado máximo siempre es 6.

**Concentración de tortuga: +3 dados: Combate** – Cada vez que el Superviviente elige «+2 Dados: Combate» con la capacidad de Poder tortuga, en vez de eso recibe «+3 dados: Combate». El superviviente lanza tres dados adicionales con sus armas al realizar acciones de combate. Las armas Dobles reciben tres dados cada una, para un total de +6 dados por cada acción de combate con armas Dobles del tipo especificado.

**Concentración de tortuga: Daño 3: Combate** – Cada vez que el Superviviente elige «Daño 2: Combate» con la capacidad de Poder tortuga, en vez de eso recibe «Daño 3: Combate». Cada vez que el Superviviente realiza acciones de combate, el valor del Daño puede considerarse que es 3.

**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.

**Poder tortuga: 2 por 1** – El Superviviente elige dos habilidades de la lista (en vez de una) cada vez que utiliza la capacidad de Poder tortuga.

**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.

**Vista fantasma** – El Superviviente puede trazar líneas de visión a través de obstáculos, como Puertas cerradas, paredes, Almenas, etcétera. Además, dentro de edificios su línea de visión no tiene ningún límite de distancia.



# índice

Cuadrilla tortuga .....	5
Equipo de tortuga .....	5
Equipo definitivo .....	6
Eternal Empire .....	7
Fichas de Equipo definitivo .....	6
Meditación de tortuga .....	7
Ninjas del Pie .....	8
Poder tortuga .....	7
Reglas del Chi .....	6
Rotura de armas normales .....	7
Shredder .....	8



## 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:

Filipe PAGLIUSO, Prosper TIPALDI y Nicholas FRUCTUS

### DISEÑO GRÁFICO:

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

### DISEÑO DE ESCULPIDO:

Vincent FONTAINE y 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 y Giorgia LANZA

### EDITOR:

David PRETI

### PRUEBAS DE JUEGO

Rafael ASSAF, Fernando MONTEIRO, Euclides RIBEIRO, Marco  
SACCOMANI

### TRADUCCIÓN:

Alfred Moragas

### 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