



BESTIAS DIVINAS EXPANSIÓN DE ABOMINACIONES.

Las cuatro bestias divinas de la antigüedad se consideran guardianas de este mundo; cada una de ellas está asociada a un punto cardinal, un color, una estación y un conjunto de virtudes. Aunque su origen está envuelto en misterio, son muy veneradas por toda la nación.

A pesar de su relevancia, únicamente los sacerdotes más devotos creían de verdad en la existencia de estos poderes de la naturaleza hasta que el influjo corruptor de la plaga zombi hizo que se manifestasen. Ahora las encarnaciones corrompidas de estas bestias divinas se aparecen ante los supervivientes, buscando su ayuda mediante el combate y un sacrificio purificador. Cuando sus espíritus son liberados, las bestias divinas otorgan su bendición al benefactor confiriéndole poderes elementales.

Esta expansión contiene 1 carta de Abominación para Zombicide: White Death, 1 carta de Zombi para Black Plague y Green Horde, 5 cartas de referencia, 4 cartas de Habilidad y 12 cartas de Acción.

Las Bestias divinas siguen estas reglas:

- Las Bestias divinas son Abominaciones. Las Heridas que infinge una Abominación no pueden evitarse mediante tiradas de salvación por armadura.
- Las Bestias divinas no realizan acciones normales como las demás Abominaciones; en vez de eso, al comienzo de la fase de los zombis, se roba una carta de Acción del mazo correspondiente y se resuelve su enunciado.
- Cada Bestia divina aparece una vez por partida, siguiendo un orden predeterminado. Cuando se roba su carta de Abominación, se elimina de la partida y aparece en primer lugar el **Pájaro Bermellón**.
- Una Bestia divina sólo puede abandonar la partida de dos maneras:
 - **Cuando una Bestia divina es eliminada**, se coloca la siguiente Bestia divina en la Zona de aparición más cercana (si hay varias a la misma distancia, los jugadores eligen). El Superviviente que la ha eliminado recibe los PA correspondientes, junto con la carta de Habilidad asociada a la Bestia divina. La habilidad otorgada por esta carta se considera adquirida al nivel Azul y se conserva hasta el final de la partida. No ocupa ningún espacio en el inventario y tampoco puede intercambiarse, descartarse ni perderse.

- **Cuando una Bestia divina se queda sin cartas de Acción**, se elimina de la partida y en la fase final posterior se coloca la siguiente Bestia divina en la Zona de aparición más cercana (si la Bestia divina es el Dragón Cerúleo, se barajan sus cartas de Acción descartadas para formar un nuevo mazo). Si la Bestia divina desaparece por haberse quedado sin cartas de Acción, los Supervivientes no obtienen su carta de Habilidad.

Este procedimiento se repite hasta que todas las Bestias divinas hayan sido eliminadas. Una vez que se elimine al Dragón Cerúleo, habrán desaparecido para siempre.



Las Bestias divinas aparecen siguiendo este orden:

1. **Pájaro Bermellón** (otorga Esprintar)
2. **Tigre Blanco** (otorga Sed de sangre: Combate)
3. **Tortuga Negra** (otorga Piel de hierro)
4. **Dragón Cerúleo** (otorga Afortunado)

PÁJARO BERMELLÓN

Acciones: Roba una carta de Acción

Heridas que causa: 1

Para eliminarlo: Dos impactos con un arma de combate a distancia en una misma acción de combate

Adrenalina obtenida: 5 puntos

Reglas especiales: Ocupa el último puesto en el orden de prioridad de blancos. No puede ser eliminado por ataques de Guardias. Al comienzo de la fase de los zombis, los demás zombis que estén en su Zona ganan una acción de movimiento gratuita.

TIGRE BLANCO

Acciones: Roba una carta de Acción

Heridas que causa: 2

Para eliminarlo: Dos impactos con un arma de combate cuerpo a cuerpo en una misma acción de combate

Adrenalina obtenida: 5 puntos

Reglas especiales: Ocupa el último puesto en el orden de prioridad de blancos. No puede ser eliminado por ataques de Guardias. Al comienzo de la fase de los zombis, los demás zombis que estén a Alcance 1 del Tigre Blanco ganan una acción de combate cuerpo a cuerpo gratuita.

TORTUGA NEGRA

Acciones: Roba una carta de Acción

Heridas que causa: 1

Para eliminarlo: Dos impactos con un arma de Cámara secreta en una misma acción de combate

Adrenalina obtenida: 5 puntos

Reglas especiales: Ocupa el último puesto en el orden de prioridad de blancos. Los demás zombis que no sean Abominaciones y estén a Alcance 1 y dentro de la línea de visión de la Tortuga Negra sólo pueden eliminarse con impactos de Daño 2.

DRAGÓN CERÚLEO

Acciones: Roba una carta de Acción

Heridas que causa: 2

Para eliminarlo: Daño 3, Caldero o Fuego de dragón

Adrenalina obtenida: 5 puntos

Reglas especiales: Al comienzo de la fase de los zombis, todos los Supervivientes que estén a Alcance 2 o inferior y dentro de su línea de visión sufren una Herida.



DISEÑO Y DESARROLLO DE LA EXPANSIÓN:

Fel BARROS, Rodrigo SONNESSO y Toi VON GLEHN

ILUSTRACIONES:

Dany ORIZIO

COLOR:

Simon TESSUTO, Giorgia LANZA