



TREPADORES Y CAMINANTES DE TERRORCOTA



CAMINANTES DE TERRORCOTA

Muchos nobles de la antigüedad se enterraban en túmulos junto con sus posesiones más preciadas, entre las que se incluían concubinas, sirvientes y hasta guardias para que los escoltasen hasta el más allá. Con el tiempo, aquellos pobres

desgraciados fueron sustituidos por esculturas de terracota. Mediante un astuto uso de la magia, algunos incluso se transformaron en gólems, estatuas vivientes cuyo único cometido era proteger los túmulos funerarios de cualquier intruso. Cuando los nobles y los difuntos se vieron corrompidos por los nigromantes, ocurrió lo mismo con sus antiguos protectores. Aunque guardan un parecido asombroso con los zombis ordinarios, los caminantes de terrorcota pueden volver a reanimarse unos a otros con su mera presencia incluso después de ser destruidos. ¡La única manera de destruirlos definitivamente consiste en eliminarlos a todos a la vez!

Para incorporar Caminantes de terrorcota a tus partidas de *Zombicide*, añade las cartas correspondientes al mazo de *Zombicide* durante la preparación y luego barájalo.

CAMINANTE DE TERRORCOTA

Heridas que causa: 1

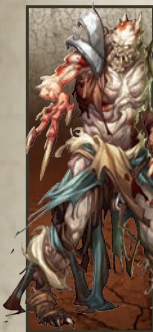
Para eliminarlo: Daño 1

Adrenalina obtenida: 1 punto

Reglas especiales:

- ♦ Los Caminantes de terrorcota ocupan el mismo puesto que los Caminantes en el orden de prioridad de blancos.
- ♦ Al comienzo de cada fase de los zombis, localiza todas las Zonas en las que haya de una a cuatro miniaturas de Caminantes de terrorcota. Luego coloca más Caminantes de terrorcota en todas esas Zonas hasta que haya cinco en cada una. Si no dispones de suficientes miniaturas, elige las Zonas que recibirán los Caminantes de terrorcota que queden. Luego todos los Caminantes de terrorcota reciben una activación adicional.

ATENCIÓN: Esta aparición especial no activa el efecto de la habilidad *Reflejos de combate*.



TREPADORES

Aunque los muros y las barricadas suelen bastar para cortar el paso a una horda de caminantes tambaleantes, unos pocos podrían pertenecer a esta variante de zombi. Cuando se transforman en no muertos, les crecen unas garras enormes de dedos alargados que les permiten escalar prácticamente cualquier pared u obstáculo con relativa facilidad. Por suerte no son más duros ni más inteligentes que los caminantes vulgares, y además poseen sus mismas debilidades. Los Supervivientes que estén defendiendo una posición estratégica deben poner especial cuidado en identificar y eliminar a estos cadáveres con garras si no quieren verse abrumados por ellos antes de darse cuenta siquiera.

Para incorporar Trepadores a tus partidas de *Zombicide*, añade las cartas correspondientes al mazo de Zombis durante la preparación y luego barájalo.

TREPADORES

Heridas que causa: 1

Para eliminarlo: Daño 1

Adrenalina obtenida: 1 punto

Reglas especiales:

- ♦ Los Trepadores ocupan el mismo puesto que los Caminantes en el orden de prioridad de blancos.
- ♦ Los Trepadores pueden cruzar murallas (*Wulfsburg*), Barreras y Cornisas (*Green Horde*) cuando se mueven.
- ♦ Los Trepadores ignoran las murallas y no necesitan usar Escaleras para subir y bajar de Almenas (*White Death*).



ORDEN DE PRIORIDAD DE BLANCOS

Zombicide: White Death, *Black Plague* y *Green Horde* presentan diferencias en cuanto al orden de prioridad de blancos. Los jugadores deben utilizar la tabla correspondiente al producto básico que estén utilizando.

