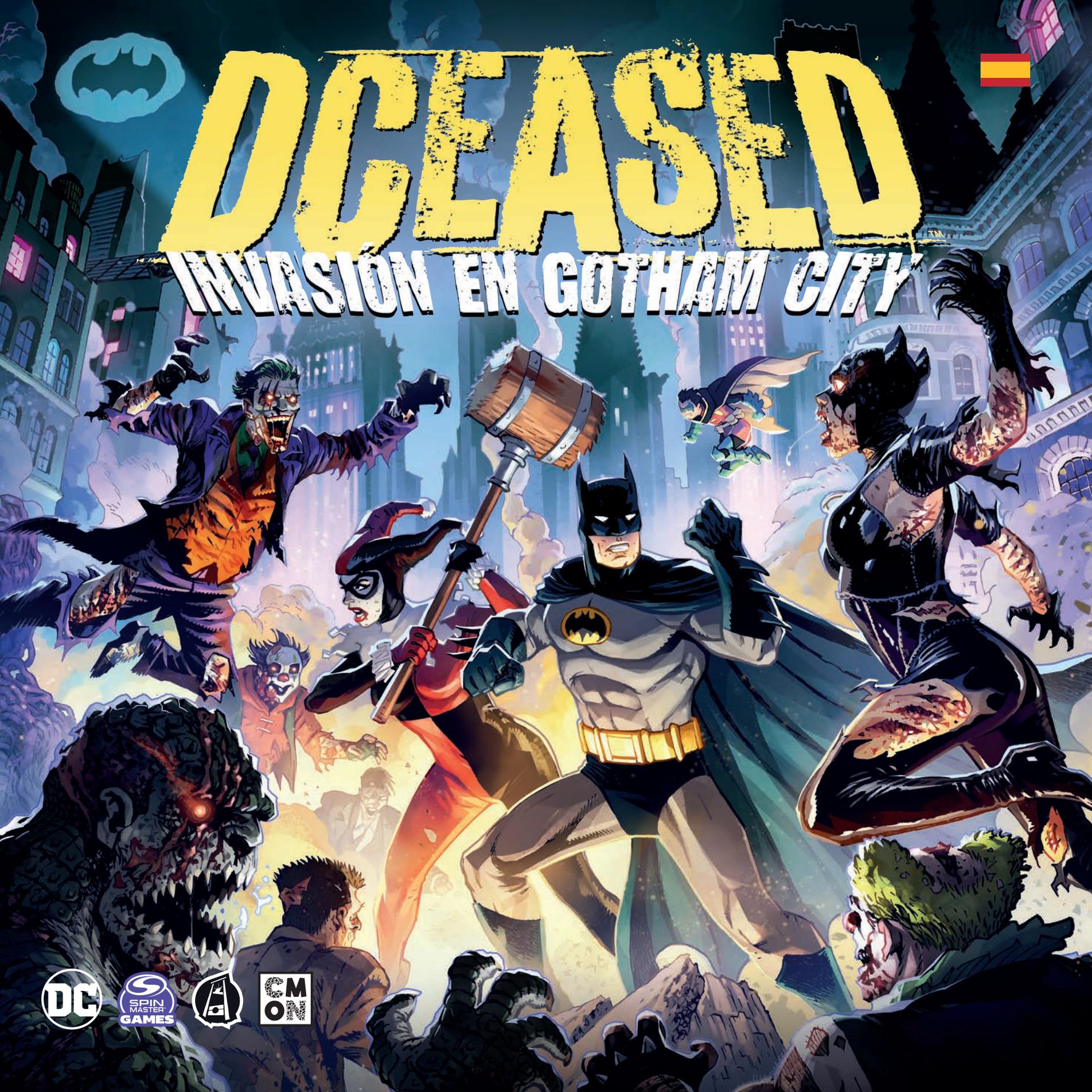




DOCEASED

INVASION EN GOTHAM CITY



CAPÍTULOS

CONTENIDO DEL JUEGO	2
INTRODUCCIÓN	4
PREPARACIÓN DE LA PARTIDA	5
RESUMEN DEL JUEGO	6
GANAR Y PERDER	6
RONDAS DE JUEGO	6
• Fase de los jugadores	6
• Fase de los enemigos	6
• Fase final	6
LOS FUNDAMENTOS	7
DEFINICIONES ÚTILES	7
LÍNEA DE VISIÓN	8
MOVIMIENTO	9
LA BATCUEVA	9
LECTURA DE UNA TARJETA DE IDENTIFICACIÓN	9
EXPERIENCIA, NIVEL DE PELIGRO Y HABILIDADES	10
ENEMIGOS	11
CAMINANTE	11
BRUTO	11
CORREDOR	11
HÉROE ZOMBI	11
FASE DE LOS JUGADORES	12
MOVIMIENTO	12
• Empujar	12
ABRIR UNA PUERTA	12
ACUMULAR PODER	12
INTERACTUAR CON UN OBJETIVO	12
ATACAR	13
RESCATAR A UN TRANSEÚNTE	13
OBTENER UN RASGO	13
RECOGER EQUIPO	13

INTERCAMBIAR/REORGANIZAR	13
FINAL DEL TURNO	13
FASE DE LOS ENEMIGOS	14
1. ACTIVACIÓN DE ENEMIGOS	14
• Ataque	14
• Ataques a Transeúntes	14
• Movimiento	14
• Corredores y Héroes Zombis	15
2. APARICIÓN DE ENEMIGOS	15
• Aparición normal	16
• ¡Avance impetuoso!	16
• ¡¡¡Horda!!!	16
• ¡Carga!	16
• ¡Héroe Zombi!	16
• Quedarse sin miniaturas	17
• Apariciones dentro de Edificios	17
COMBATE	18
• Repetición de tirada	18
PRIORIDAD DE BLANCOS	18
PODER 	19
TRANSEÚNTES	20
TRANSEÚNTES EN PELIGRO	20
¡TRANSEÚNTE ELIMINADO!	20
ACTIVACIÓN DE TRANSEÚNTES	20
TRANSEÚNTES ESCOLTADOS	20
OBJETOS INTERACTIVOS	20
MISIONES	21
ÍNDICE	35
CRÉDITOS	35
RESUMEN DE RONDA	36

CONTENIDO DEL JUEGO

66 MINIATURAS

6 MINIATURAS DE SUPERHÉROE



Batman™



Bane™



Batgirl™



Robin™



Hiedra Venenosa™



Harley Quinn™

4 MINIATURAS DE HÉROE ZOMBI



El Joker™



Killer Croc™



La Cazadora™



Catwoman™

50 FIGURAS DE ZOMBIS DE LA HORDA



10 Brutos



10 Corredores



30 Caminantes

6 FIGURAS DE TRANSEÚNTES



Alfred Pennyworth™



Carmine Falcone™



James Gordon™



Oráculo™



Harvey Bullock™



Lucius Fox™

89 CARTAS



6 TARJETAS DE IDENTIFICACIÓN DE SUPERHÉROE



1 CARTA DE REFERENCIA DE LA BATSEÑAL



30 CARTAS DE APARICIÓN



30 CARTAS DE RASGO HEROICO

4 MÓDULOS DE TABLERO (DE DOBLE CARA)



4 CARTAS DE HÉROE ZOMBI



6 CARTAS DE TRANSEÚNTE



9 CARTAS DE EQUIPO



4 PEANAS DE COLORES



8 INDICADORES

REGLAS INVASIÓN EN GOTHAM CITY™

35 FICHAS

- Ficha de Batseñal (encendida/apagada) 1
- Fichas de Puerta (abierta/cerrada) 12
- Ficha de Puerta azul (abierta/cerrada) 2
- Ficha de Puerta verde (abierta/cerrada) 2
- Fichas de Objetivo 2
- Fichas de Objetivo azul 2
- Fichas de Objetivo verde 2
- Ficha de Punto de aparición inicial 1
- Fichas de Punto de aparición 2
- Fichas de Punto de aparición azul 2
- Fichas de Punto de aparición verde 2
- Ficha de Salida 1
- Fichas de Activación 4



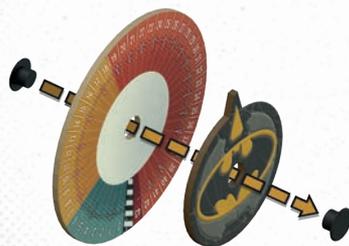
6 DADOS



4 MEDIDORES DE EXPERIENCIA

MONTAJE DE MEDIDORES Y FIGURAS

Antes de empezar a jugar, monta los medidores de Experiencia y las figuras troqueladas tal como se indica en la imagen.



4 medidores



56 figuras

INTRODUCCIÓN

Al modificar la Ecuación de la Antivida, Darkseid desató un virus tecno-orgánico que se propagó enseguida por las redes digitales del mundo entero. Quienes tenían la mala suerte de contemplar la Ecuación en las pantallas de sus dispositivos electrónicos trataban de sacársela de la cabeza, pero la infección transformó inexorablemente a casi todos los ciudadanos de Gotham City, tanto buenos como malos, en zombis furiosos e irracionales cuyo único objetivo es propagar la Antivida matando o infectando a todos los seres vivos que encuentren a su paso. Batman y sus compañeros deberán unir fuerzas con los villanos que hayan sobrevivido para hacer frente a las hordas de no muertos y abatir a sus antiguos aliados antes de que sea demasiado tarde. Haz acopio de todo tu poder y mantén encendido en los cielos de Gotham el último foco de esperanza de la humanidad.

DCeased: Invasión en Gotham City™ - Un juego de Zombicide es un juego cooperativo en el que entre 1 y 4 jugadores controlan a los últimos superhéroes supervivientes que se enfrentan a héroes zombificados y a hordas de zombis manejados por el propio juego. ¡Para ganar deberás completar los objetivos de la misión, derrotar a los enemigos y rescatar a los transeúntes en peligro! ¡Eliminar zombis te proporcionará la experiencia necesaria para convertirte en un superhéroe aún más poderoso, pero cuanto más fuerte seas, más zombis aparecerán para darte caza! ¡Solo trabajando en equipo y forzando sus poderes hasta el límite podrán los superhéroes poner fin a la amenaza de la Antivida!

¡ATENCIÓN, VETERANOS DE ZOMBICIDE!

Recomendamos encarecidamente que os leáis atentamente TODAS estas reglas, pues hay muchas diferencias, tanto grandes como pequeñas, respecto a las reglas clásicas de *Zombicide*.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1. Elige una **misión**.
2. Coloca los **módulos de tablero** tal como se indica en el mapa de la misión para crear el tablero donde se jugará la partida.
3. Coloca los **Puntos de aparición**, las **fichas** y las **miniaturas** que se indican en la misión.
4. A menos que la misión indique lo contrario, retira las dos cartas de **Misión secreta** del mazo de Transeúntes. A continuación, coloca 1 **carta de Transeúnte** aleatoria boca abajo en cada Zona donde aparezca el icono

5. A menos que la misión indique lo contrario, retira las dos cartas de **Misión secreta** del mazo de Equipo. A continuación, coloca 1 **carta de Equipo** aleatoria boca abajo en cada Zona donde aparezca el icono

6. Separa los siguientes tipos de cartas, diferenciables por su reverso. Baraja cada mazo y déjalo boca abajo cerca del tablero:

A. Mazo de Apariciones: estas cartas provocan la llegada de los zombies de la horda y los Héroes Zombies a los que los jugadores se enfrentarán durante la partida.

B. Mazo de Héroes Zombies: siempre que se robe una carta de Héroe Zombi del mazo de Apariciones, aparecerá un Héroe Zombi aleatorio. ¡Cada Héroe Zombi representa un desafío único!

C. Mazo de Rasgos heroicos: un mazo de capacidades a las que los Superhéroes pueden recurrir para obtener nuevos poderes.

D. Mazo de Transeúntes: personajes notables que pueden aparecer durante la partida para que los jugadores los rescaten.

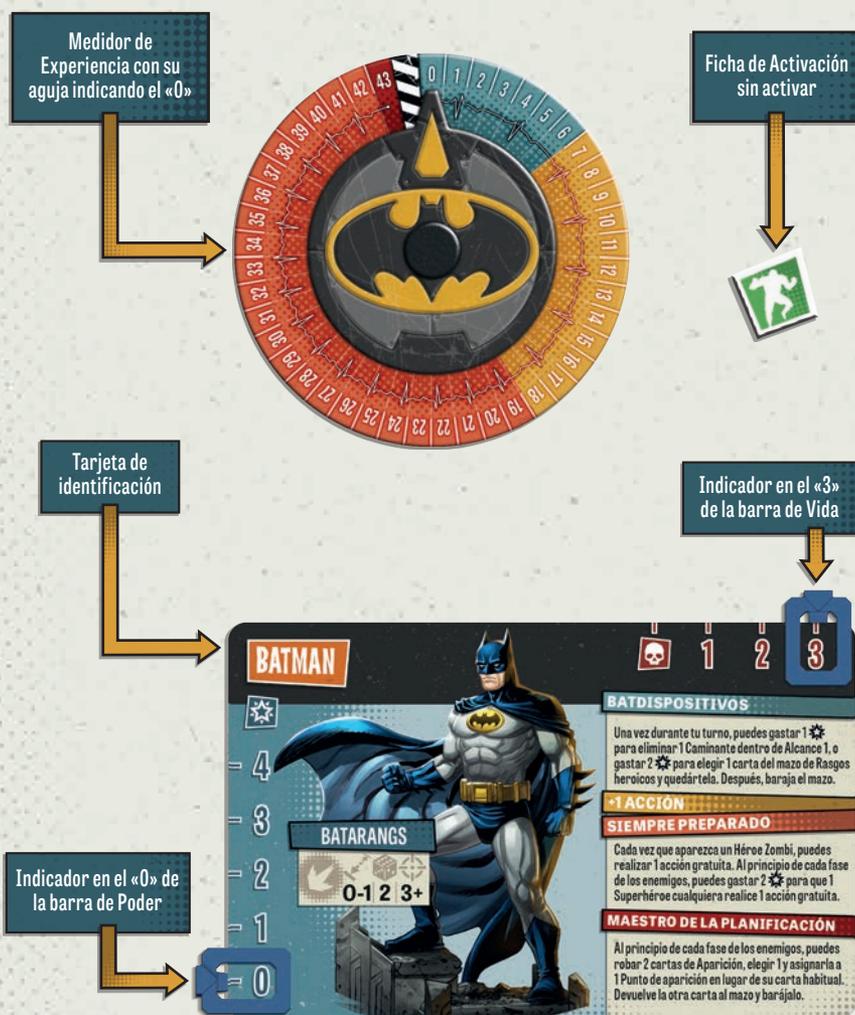
E. Mazo de Equipo: diversos objetos útiles que se pueden recoger durante la partida para ayudar a los jugadores.

F. Carta de referencia de la Batseñal: esta carta es un recordatorio de las reglas para este objeto interactivo.



REGLAS INVASIÓN EN GOTHAM CITY™

7. Elige **4 Superhéroes** y reparte sus miniaturas y tarjetas de identificación entre los jugadores como se considere adecuado. Los jugadores pueden sentarse en el orden que prefieran y jugarán de forma colaborativa contra el juego, formando un único equipo.
8. Para cada uno de sus Superhéroes, los jugadores cogen un **medidor de Experiencia**, una **peana de color** y **2 indicadores** del mismo color que la peana. Ponen uno de los indicadores en la casilla más a la derecha de su **barra de Vida** y el otro en la casilla «0» de su **medidor de Poder**. Luego encajan cada miniatura de Superhéroe en la peana de color que le corresponde y se aseguran de que la aguja del medidor indica 0 PE.
9. Coloca las miniaturas de los Superhéroes elegidos en la Zona inicial de los Superhéroes tal y como se indica en la misión.
10. A continuación, para cada una de sus tarjetas de identificación de Superhéroe, cada jugador coge **1 ficha de Activación** y la deja con la cara verde (sin activar) bocarriba junto a la tarjeta.



RESUMEN DEL JUEGO

GANAR Y PERDER

Los jugadores ganan la partida inmediatamente cuando se completan todos los objetivos de la misión y la pierden cuando todos los Superhéroes han sido eliminados o cuando se cumple una condición específica para la derrota en esa misión. ¡Este es un juego cooperativo, así que todos los jugadores ganan o pierden en equipo!

RONDAS DE JUEGO

Una partida de *DCeased: Invasión en Gotham City™* se desarrolla a lo largo de una serie de rondas de juego, que se componen de las siguientes fases:

FASE DE LOS JUGADORES

En esta fase los Superhéroes realizan diversas acciones, como moverse por el tablero, efectuar ataques o rescatar a Transeúntes.

FASE DE LOS ENEMIGOS

Cuando todos los Superhéroes han sido activados, la fase de los jugadores termina y la de los enemigos empieza. Durante esta fase, todos los enemigos que estén en ese momento sobre el tablero tratarán de eliminar a los Superhéroes y también aparecerán nuevos enemigos.

FASE FINAL

Cada misión, así como algunas Habilidades, pueden mencionar ciertos efectos que ocurren durante la fase final. De lo contrario, una vez completada la fase final, empieza una nueva ronda de juego.

LOS FUNDAMENTOS

Antes de entrar en detalles, aquí hay unas cuantas reglas generales que serán de ayuda para los jugadores:

DEFINICIONES ÚTILES

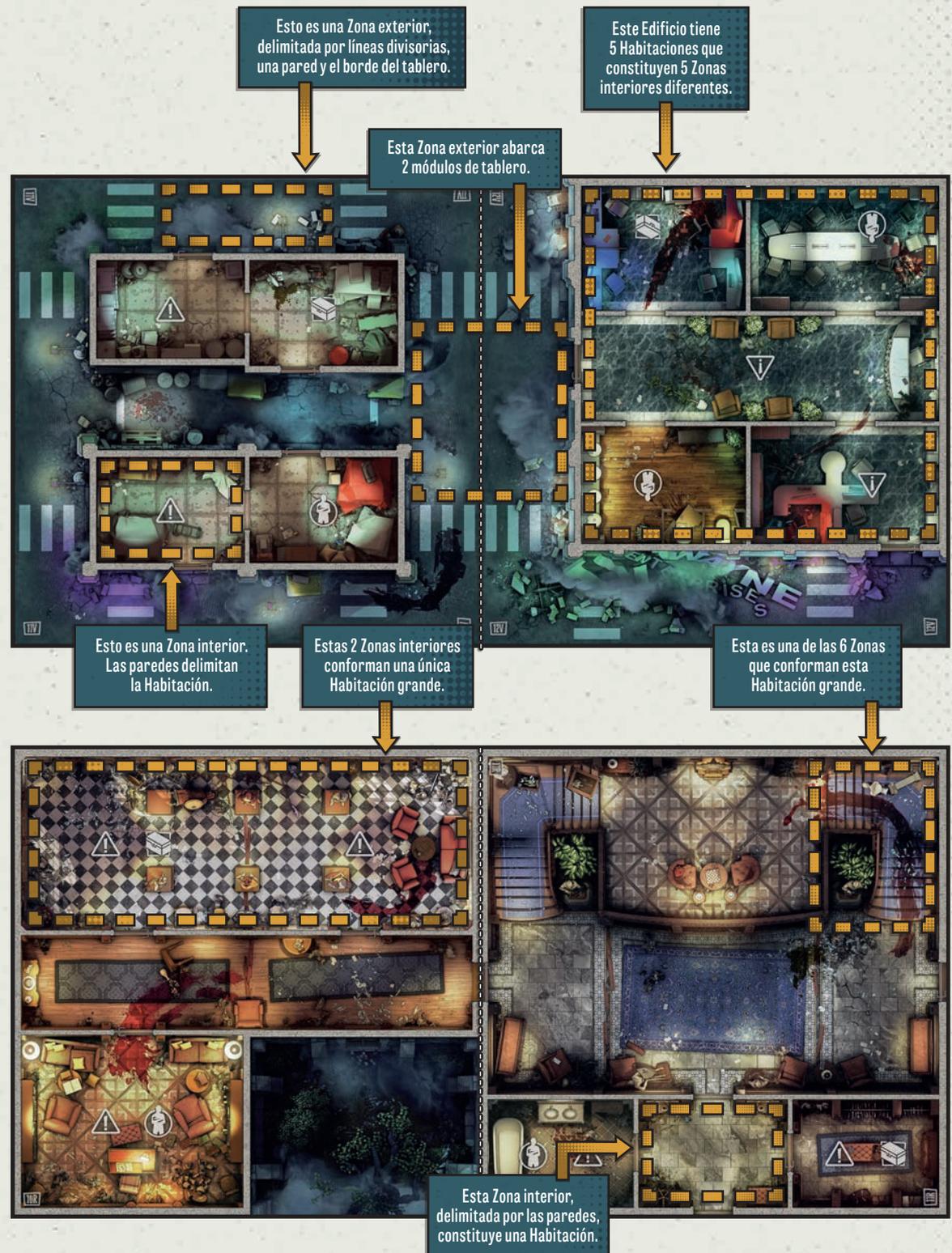
Superhéroe: un superhéroe vivo controlado por un jugador.

Héroe Zombi: un superhéroe zombi que el juego genera y controla para combatir a los jugadores.

Zombi de la horda: un zombi Caminante, Bruto o Corredor anónimo que el juego genera y controla para dar caza a los jugadores. Ten en cuenta que las expansiones del juego pueden incluir nuevos tipos de zombis.

Enemigo: este término hace referencia tanto a los distintos zombis de la horda como a los Héroes Zombis.

Zona: en localizaciones exteriores, una Zona es el área comprendida entre dos líneas divisorias (o entre una línea divisoria y el borde del tablero) y las paredes de los Edificios. En localizaciones interiores, cada Habitación es una Zona distinta (delimitada por las paredes).



LÍNEA DE VISIÓN

Las líneas de visión determinan si dos miniaturas sobre el tablero de juego (Superhéroes, enemigos, Transeúntes, etcétera) pueden verse mutuamente.

En Zonas exteriores, las líneas de visión se trazan en forma de líneas rectas paralelas a los bordes del tablero de juego. Las líneas de visión no se pueden trazar en sentido diagonal. El campo visual de las miniaturas cubre todas las Zonas que puedan cruzar estas líneas antes de alcanzar una pared o un borde del tablero de juego.

En Zonas interiores, las líneas de visión se pueden trazar hacia cualquier Habitación que comparta una abertura con la Habitación en la que se encuentra la miniatura. Si hay una abertura entre 2 Zonas, las paredes no bloquean la línea de visión entre ellas. No obstante, **la línea de visión hacia una Habitación adyacente se limita a la primera Zona de dicha Habitación.**

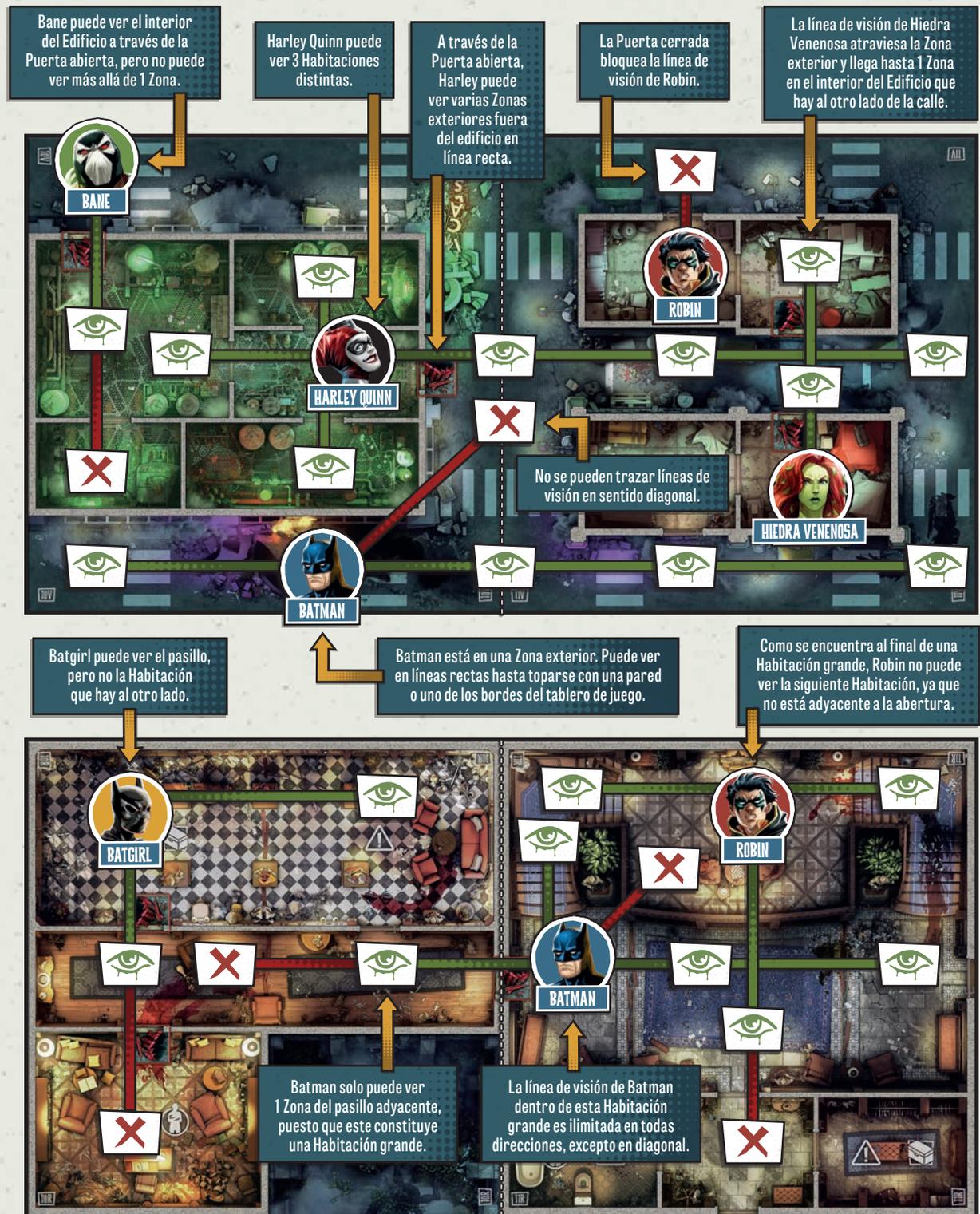
Las **Habitaciones grandes** son Habitaciones que se componen de varias Zonas. Dentro de ellas, las líneas de visión pueden atravesar cualquier número de Zonas en línea recta, pero no en diagonal. Las líneas de visión no alcanzan las Habitaciones adyacentes a menos que la miniatura se encuentre en una Zona que comparta una abertura con la otra Habitación.

Las líneas de visión trazadas entre una Zona interior y una Zona exterior pueden atravesar cualquier número de Zonas exteriores en línea recta, pero solo 1 Zona dentro del Edificio.

Las **Puertas cerradas** bloquean la línea de visión.

Los **enemigos**, los **Transeúntes** y los **Superhéroes** no bloquean la línea de visión.

IMPORTANTE: Todas las Habilidades, Rasgos y capacidades de los Superhéroes requieren tener línea de visión a menos que se indique específicamente lo contrario.



MOVIMIENTO

Las miniaturas, como los Superhéroes, los enemigos y los Transeúntes, pueden moverse desde la Zona que ocupan hasta otra adyacente. Una Zona adyacente es aquella que comparte al menos un borde sin obstrucciones con la Zona ocupada actualmente. Esto no incluye las esquinas, ¡lo que significa que no se pueden efectuar movimientos en diagonal!

En Zonas exteriores, los movimientos de una Zona vacía a otra no tienen restricciones. Sin embargo, las miniaturas deben cruzar una Puerta abierta para moverse desde una Zona interior a una Zona exterior (y viceversa).

En Zonas interiores, las miniaturas pueden moverse de una Zona a otra siempre que ambas estén conectadas mediante una abertura (como una Puerta abierta). La posición de una miniatura dentro de una Zona y la distribución de sus paredes no importan en tanto que ambas Zonas estén unidas mediante una abertura. Los movimientos de los Superhéroes se verán obstaculizados por los enemigos que estén en la Zona que ocupan (ver pág. 12).

LA BATCUEVA

El módulo de la Batcueva (14R) es una Habitación grande que se compone de 5 Zonas. Se accede a través del pasadizo secreto oculto tras el reloj de pie que hay en la entreplanta de la sala principal de la Mansión Wayne (11R). Por simplicidad, se representa mediante una Puerta que se puede abrir para crear una conexión directa entre los dos módulos. Las miniaturas pueden moverse y ver a través de las 2 Zonas conectadas por la Puerta abierta, como si fueran Habitaciones grandes normales.

LECTURA DE UNA TARJETA DE IDENTIFICACIÓN

Cada Superhéroe posee una tarjeta de identificación exclusiva donde figura la siguiente información:



VIDA: cada vez que un Superhéroe resulta herido, este medidor se reduce en 1. Si llega en algún momento a 0 (cero), el Superhéroe queda eliminado.

ATAQUE: cada Superhéroe posee un ataque único. Los ataques se explican con detalle en la página 18.



MEDIDOR DE PODER: los Superhéroes son capaces de recurrir a las increíbles reservas de Poder en su interior para llevar a cabo proezas asombrosas. El Poder de un Superhéroe se incrementa al principio de cada ronda y puede incrementarse aún más con acciones de acumular Poder (ver página 12). Se puede gastar Poder para activar efectos especiales o añadir dados a los ataques (ver página 19).

BATMAN

VIDA: 1 2 3

BATDISPOSITIVOS

Una vez durante tu turno, puedes gastar 1 Poder para eliminar 1 Caminante dentro de Alcance 1, o gastar 2 Poder para elegir 1 carta del mazo de Rasgos heroicos y quedártela. Después, baraja el mazo.

+1 ACCIÓN SIEMPRE PREPARADO

Cada vez que aparezca un Héroe Zombi, puedes realizar 1 acción gratuita. Al principio de cada fase de los enemigos, puedes gastar 2 Poder para que 1 Superhéroe cualquiera realice 1 acción gratuita.

MAESTRO DE LA PLANIFICACIÓN

Al principio de cada fase de los enemigos, puedes robar 2 cartas de Aparición, elegir 1 y asignarla a 1 Punto de aparición en lugar de su carta habitual. Devuelve la otra carta al mazo y barajalo.

Harley Quinn puede moverse 1 Zona por las Zonas exteriores, tanto hacia la izquierda como hacia la derecha...

... pero no puede moverse en diagonal.



La Puerta cerrada impide que Harley entre en el edificio. Antes hay que abrirla.

Todas las paredes tienen aberturas adyacentes a su Zona, así que Hiedra Venenosa puede moverse a cualquiera de las otras 4 Habitaciones.

Batgirl puede moverse directamente desde la Zona de la entreplanta hasta la Zona del tubo de descenso de la Batcueva.

También puede moverse a cualquiera de las escaleras laterales, pero no en diagonal.



Aunque la barandilla no bloquea la línea de visión, sí impide el movimiento entre la entreplanta y la planta baja.

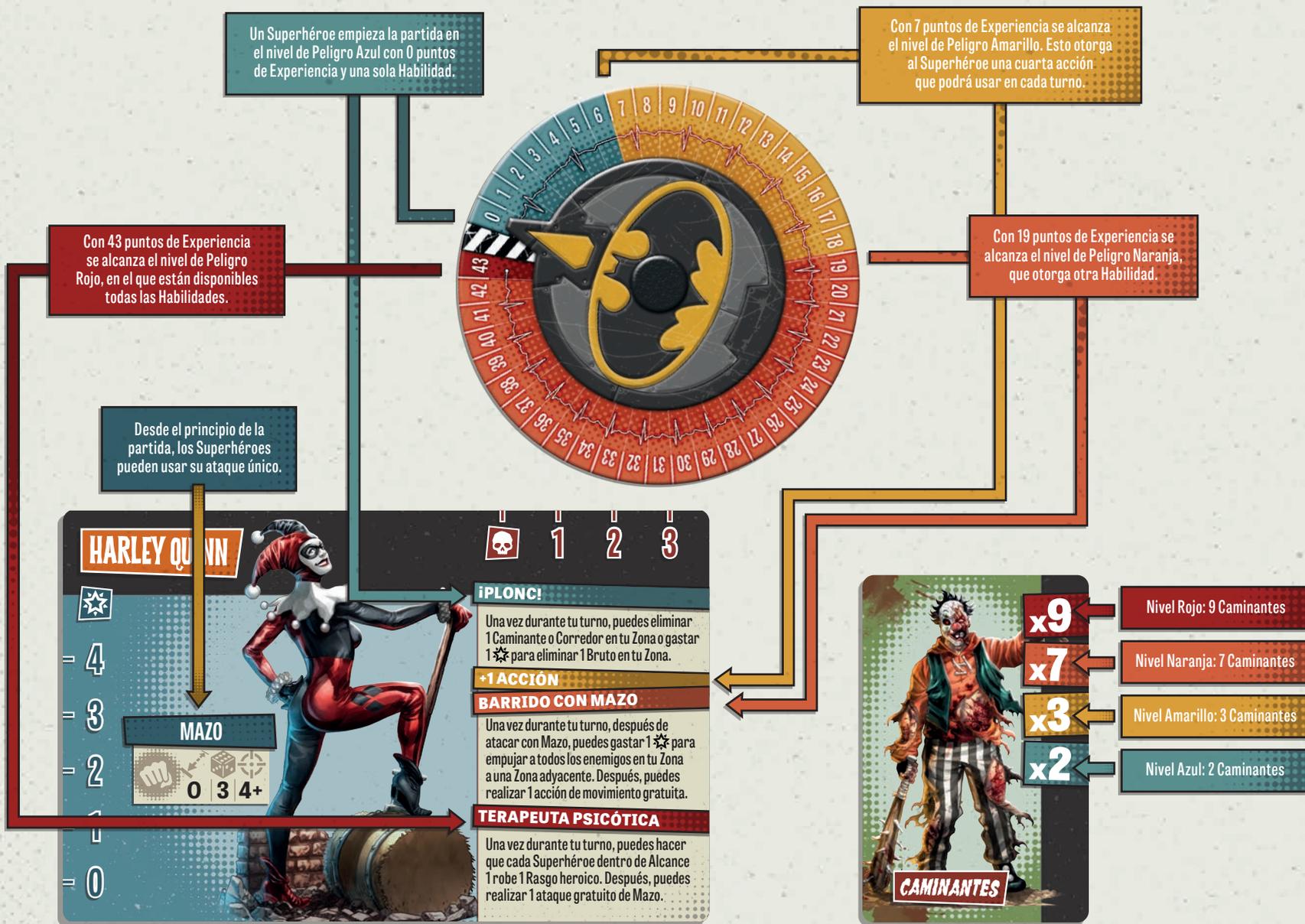
HABILIDADES: cada Superhéroe posee sus propias Habilidades exclusivas, a las que va accediendo a medida que gana Experiencia (ver la siguiente sección).

EXPERIENCIA, NIVEL DE PELIGRO Y HABILIDADES

Cada vez que un Superhéroe elimina a un enemigo, gana 1 punto de Experiencia (PE); si se trataba de un Héroe Zombi enemigo, gana 1 punto de Experiencia por cada punto de Resistencia que tuviera (ver «Héroes Zombis» en la página 11). Siempre que un Superhéroe gane Experiencia, avanza esa misma cantidad de posiciones en su medidor de Experiencia. Algunas misiones pueden ofrecer formas adicionales de ganar Experiencia.

Existen cuatro niveles de Peligro en el medidor de Experiencia: Azul, Amarillo, Naranja y Rojo. En cada nivel de Peligro, el Superhéroe obtiene una nueva Habilidad que le será de gran ayuda en sus misiones.

¡No obstante, ganar Experiencia también tiene un efecto secundario! **Cuando se roba una carta de Aparición, hay que leer la línea que se corresponda con el nivel de Peligro más alto alcanzado por CUALQUIER Superhéroe** (ver «Aparición de enemigos» en la página 15). ¡Cuanto más poderosos se vuelvan los Superhéroes, mayores serán las hordas de zombis que acudirán para propagar la Antivida!



Un Superhéroe empieza la partida en el nivel de Peligro Azul con 0 puntos de Experiencia y una sola Habilidad.

Con 7 puntos de Experiencia se alcanza el nivel de Peligro Amarillo. Esto otorga al Superhéroe una cuarta acción que podrá usar en cada turno.

Con 19 puntos de Experiencia se alcanza el nivel de Peligro Naranja, que otorga otra Habilidad.

Con 43 puntos de Experiencia se alcanza el nivel de Peligro Rojo, en el que están disponibles todas las Habilidades.

Desde el principio de la partida, los Superhéroes pueden usar su ataque único.

HARLEY QUINN

4
3
2
1
0

MAZO

0 3 4+

¡PLONC!

Una vez durante tu turno, puedes eliminar 1 Caminante o Corredor en tu Zona o gastar 1  para eliminar 1 Bruto en tu Zona.

+1 ACCIÓN

BARRIDO CON MAZO

Una vez durante tu turno, después de atacar con Mazo, puedes gastar 1  para empujar a todos los enemigos en tu Zona a una Zona adyacente. Después, puedes realizar 1 acción de movimiento gratuita.

TERAPEUTA PSICÓTICA

Una vez durante tu turno, puedes hacer que cada Superhéroe dentro de Alcance robe 1 Rasgo heroico. Después, puedes realizar 1 ataque gratuito de Mazo.

CAMINANTES

x9
x7
x3
x2

Nivel Rojo: 9 Caminantes
Nivel Naranja: 7 Caminantes
Nivel Amarillo: 3 Caminantes
Nivel Azul: 2 Caminantes

ENEMIGOS

Hay 4 tipos de enemigos. La mayoría disponen de una sola acción que emplean cuando se activan. Los Corredores y los Héroes Zombis son excepciones, puesto que disponen de 2 acciones por activación. Un enemigo resulta eliminado tan pronto como se le asignan en una **única** acción de ataque los suficientes impactos para igualar su valor de Resistencia. Si una única acción de ataque no consigue eliminar a un enemigo, dicho enemigo conserva su valor de Resistencia completo. **El Superhéroe que elimina al enemigo gana 1 punto de Experiencia, salvo si se trata de un Héroe Zombi, que proporciona tantos puntos de Experiencia como su valor de Resistencia.**



CAMINANTE

Lentos y débiles, el verdadero peligro de los Caminantes reside en su número.



- **Acciones:** 1
- **Resistencia:** 1
- **Recompensa de PE:** 1



BRUTO

Fuertes y corpulentos, estos grandullones son difíciles de eliminar.



- **Acciones:** 1
- **Resistencia:** 2
- **Recompensa de PE:** 1



CORREDOR

Rápidos y letales, los Corredores son una verdadera amenaza a la que no hay que despreciar.



- **Acciones:** 2
- **Resistencia:** 1
- **Recompensa de PE:** 1



HÉROE ZOMBI

Cada Héroe Zombi es poderoso y único, pero todos ellos están dominados por el Virus de la Antivida, que los obliga a destruir tanta vida como puedan.



- **Acciones:** 2
- **Resistencia:**  Este valor depende de cada Héroe Zombi, tal como se indica en su carta de Héroe Zombi.



- **Recompensa de PE:** igual a su Resistencia.
- Cada Héroe Zombi posee también una capacidad única indicada en su carta de Héroe Zombi que se mantendrá activa mientras el Héroe Zombi permanezca sobre el tablero de juego.

FASE DE LOS JUGADORES

En cada fase de los jugadores, se siguen estos pasos en el orden indicado:

- 1. Recibir Poder:** todos los jugadores incrementan en 1 sus medidores de Poder.
- 2. Restaurar fichas de Activación:** todos los jugadores les dan la vuelta a sus fichas de Activación para que muestren su cara verde (sin activar).
- 3. Activar a los Superhéroes:** todos los Superhéroes se activan de uno en uno. Cada ronda, los jugadores eligen el orden de activación de los Superhéroes. Durante su turno, un Superhéroe puede **realizar un máximo de 3 acciones en el nivel de Peligro Azul** (sin contar posibles acciones gratuitas que pueda otorgarle su Habilidad del nivel de Peligro Azul). Las acciones disponibles para los Superhéroes son las siguientes:

MOVIMIENTO

El Superhéroe se mueve de su Zona actual a otra adyacente (no se permite el movimiento en sentido diagonal ni a través de paredes ni Puertas cerradas).

- Si hay enemigos en la Zona que el Superhéroe intenta abandonar, deberá gastar 1 acción adicional por cada enemigo presente.

Ejemplo: Batman está en la misma Zona que 2 Caminantes. Para abandonar esta Zona, debe gastar 1 acción en el movimiento y 2 acciones más (1 por cada Caminante), lo que suma un total de 3 acciones. Si hubiera 3 enemigos en su Zona, Batman necesitaría 4 acciones (1+3) para moverse.

- Entrar en una Zona que contiene enemigos termina la acción de movimiento del Superhéroe (esto es importante para Habilidades o efectos que permiten a los Superhéroes atravesar varias Zonas con cada acción de movimiento).

EMPUJAR

Algunos efectos consisten en «empujar» a una miniatura. Al empujar a una miniatura, esta se mueve tantas Zonas como indique el efecto, ignorando a los enemigos. A menos que el efecto especifique una dirección concreta, la miniatura puede empujarse en cualquier dirección válida.

ABRIR UNA PUERTA

El Superhéroe abre por la fuerza una Puerta situada en su misma Zona. **Ten en cuenta que todas las Puertas que conducen a Edificios empiezan la partida cerradas, a menos que la misión especifique lo contrario.** Coloca una ficha de Puerta abierta donde antes estaba la Puerta cerrada para indicar que ahora está abierta (o, si ya había una ficha de Puerta cerrada, dale la vuelta para dejar bocarriba su cara de Puerta abierta).

NOTA: una vez abiertas, las Puertas no pueden volver a cerrarse

En algunas misiones hay Puertas de distintos colores. Por lo general, estas Puertas no se podrán abrir hasta que se completen ciertos requisitos, como puede ser recoger un Objetivo concreto. Las instrucciones de cada misión proporcionan toda la información necesaria.

IMPORTANTE: al abrir la primera puerta de un Edificio (o una Habitación) se revelan todos los enemigos y Transeúntes que hay dentro. Esto se explica en la sección «Apariciones dentro de Edificios» de la página 17.

ACUMULAR PODER

Aunque los Superhéroes reciben automáticamente 1 punto de Poder  al principio de cada ronda, también pueden, durante su turno, realizar una acción de acumular Poder para incrementar en 2 su medidor de Poder. Esta acción puede realizarse más de una vez por turno.

- Un Superhéroe solo puede tener 4  como máximo. Todo  obtenido que supere ese límite se ignora.
- Muchas Habilidades y Rasgos heroicos requieren el gasto de  para generar distintos efectos, tal como se explica en su descripción.
- El  también se utiliza para recibir dados adicionales cuando un Superhéroe efectúa un ataque (ver «Poder» en la página 19).

INTERACTUAR CON UN OBJETIVO

El Superhéroe recoge y/o activa un Objetivo que se encuentre en su misma Zona. Los efectos concretos de esta acción se detallan en la descripción de la misión.



Fichas de Puerta cerrada y de Puerta abierta



Fichas de Puerta azul y de Puerta verde



Fichas de Objetivo

ATACAR

El Superhéroe ataca a un enemigo que sea un blanco válido. El combate se explica en detalle en la página 18.

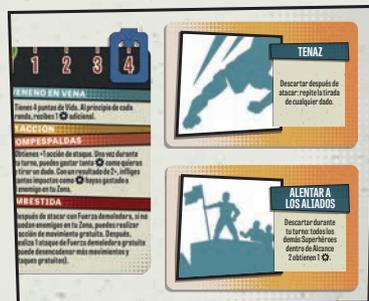
RESCATAR A UN TRANSEÚNTE

Si un Superhéroe está en la misma Zona que un Transeúnte **y no hay ningún enemigo en esa Zona**, el Superhéroe puede rescatar a ese Transeúnte. El Superhéroe recibe la carta del Transeúnte y la deja junto a su tarjeta de identificación de Superhéroe. Una vez rescatado, la miniatura del Transeúnte sigue al Superhéroe y se convierte en un **Transeúnte escoltado** (las reglas de los Transeúntes escoltados se explican en la página 20).

- Cuando un Superhéroe rescata a un Transeúnte, **su medidor de Poder se llena hasta su máximo** inmediatamente.
- Rescatar a un Transeúnte no suele otorgar PE, pero algunas misiones pueden modificar esta regla.
- A menos que se indique lo contrario, las cartas de Transeúnte no se descartan tras su uso, sino que el Superhéroe que los escolta puede utilizarlas múltiples veces.
- No hay límite al número de Transeúntes que un Superhéroe puede escoltar al mismo tiempo.
- Los Superhéroes pueden intercambiarse Transeúntes escoltados al realizar la acción de Intercambiar/Reorganizar.

OBTENER UN RASGO

El jugador roba la primera carta del mazo de Rasgos heroicos y la coloca junto a su tarjeta de identificación de Superhéroe. **Un Superhéroe solo puede llevar a cabo una única acción de obtener un Rasgo por turno**, aunque otros efectos pueden proporcionarle cartas de Rasgo heroico adicionales.



- **Cada Superhéroe solo puede tener un máximo de 2 Rasgos heroicos al mismo tiempo.** Si ya tiene 2 Rasgos cuando roba uno nuevo, puede descartar el Rasgo que acaba de robar o descartar y sustituir uno de los que ya tiene.
- Si se agotan todas las cartas del mazo de Rasgos heroicos, vuelve a mezclar todas las cartas descartadas para crear un nuevo mazo.
- Los Rasgos heroicos poseen efectos muy potentes, pero **se descartan tras un solo uso.** ¡Cada Rasgo heroico contiene instrucciones específicas sobre sus efectos que deben leerse atentamente! Se pueden usar dos Rasgos en combinación si se cumplen todos sus requisitos.
- A menos que se indique lo contrario, **usar** un Rasgo heroico **no requiere gastar una acción**; se hace de forma gratuita siempre que se cumplan sus requisitos.

RECOGER EQUIPO

Si un Superhéroe está en la misma Zona que una carta de Equipo **y no hay ningún enemigo en esa Zona**, el Superhéroe puede recoger ese Equipo. La carta se retira del tablero de juego y se deja bocarriba junto a la tarjeta de identificación del Superhéroe.

- **Cada Superhéroe solo puede tener 1 carta de Equipo equipada al mismo tiempo**, pero puede mantener reservadas todas las cartas que quiera. Si ya tiene una carta equipada y recoge otra, puede decidir cuál se equipa y cuál mantiene reservada.
- Las cartas de Equipo otorgan ataques y/o capacidades potentes a los Superhéroes que se las equipan. Si la carta contiene un ataque, este puede emplearse exactamente igual que el ataque único de la tarjeta de identificación del Superhéroe.
- A menos que se indique lo contrario, las cartas de Equipo no se descartan tras su uso, sino que el Superhéroe que las tiene equipadas puede utilizarlas múltiples veces.
- Un Superhéroe puede cambiar su carta equipada y/o intercambiar Equipo con otros Superhéroes al realizar la acción de Intercambiar/Reorganizar.
- Si un Superhéroe resulta eliminado, sus cartas de Equipo se dejan en su Zona; otros Superhéroes pueden recogerlas.

INTERCAMBIAR/REORGANIZAR

El Superhéroe y (como máximo) otro Superhéroe situado en su misma Zona pueden intercambiar tantas cartas de Equipo y Transeúntes escoltados como quieran (no es obligatorio que el intercambio sea equitativo). El Superhéroe también puede cambiar la carta de Equipo que tiene junto a su tarjeta de identificación por otra carta de Equipo que tenga reservada.

FINAL DEL TURNO

El Superhéroe no está obligado a gastar todas sus acciones si no lo desea, por lo que puede renunciar a cualquier acción que le faltara por hacer y acabar su turno.

Cuando un Superhéroe ha completado todas sus acciones (o renunciado a cualquier acción restante), su turno acaba. **Para indicar esto, se le da la vuelta a su ficha de Activación para que muestre su cara roja (activada).**



FASE DE LOS ENEMIGOS

En cuanto los jugadores hayan activado a todos sus Superhéroes, la fase de los jugadores termina y la fase de los enemigos da comienzo. Ningún jugador controla a los enemigos; ya lo hacen ellos solos siguiendo estos pasos en el orden indicado:

1. Activación de enemigos: todos los enemigos sobre el tablero de juego se activan y gastan sus acciones para atacar a Superhéroes o a Transeúntes que se encuentren en su misma Zona o moverse hacia el Superhéroe o el Transeúnte más cercano si no hay ninguno en la Zona que ocupan. Una vez que todos los enemigos se hayan activado, todos los **Transeúntes** que haya sobre el tablero de juego se activan también (ver «Activación de Transeúntes» en la página 20).

2. Aparición de enemigos: una vez completadas todas las activaciones, aparecen nuevos enemigos en todos los Puntos de aparición activos del tablero de juego.

1. ACTIVACIÓN DE ENEMIGOS

ATAQUE

Cada enemigo que esté en la Zona de un Superhéroe o un Transeúnte gasta su acción para ejecutar un ataque. El ataque de un enemigo siempre acierta (por lo que no requiere el lanzamiento de dados) e inflige 1 Herida.

Las Heridas se reparten entre todos los Superhéroes que haya en la Zona de la manera en que los jugadores prefieran. ¡Sí, se pueden infligir todas las Heridas a un único Superhéroe! A cada Transeúnte que se encuentre en la misma Zona que los Superhéroes solo se le podrá asignar una única Herida.

Cuando un Superhéroe resulta herido, el indicador de su barra de Vida se desplaza 1 casilla hacia la izquierda por cada Herida recibida. Un Superhéroe es eliminado cuando su barra de Vida llega al «0». ¡Si todos los Superhéroes resultan eliminados antes de completar los objetivos de la misión, los jugadores pierden la partida!



Los enemigos luchan en grupo. Todos los enemigos que atacan en la misma Zona que un Superhéroe o un Transeúnte contribuyen al ataque, incluso aunque esto inflija más Heridas de las necesarias para acabar con él.

Ejemplo 1: un Caminante que está en una Zona con 2 Superhéroes inflige 1 Herida durante su ataque. Los jugadores deciden cuál de los Superhéroes recibe esa Herida.

Ejemplo 2: un grupo de 5 Caminantes ataca en la misma Zona que 2 Superhéroes y 1 Transeúnte. Como ambos Superhéroes tienen 3 puntos de Vida, los jugadores optan por infligir 2 Heridas a cada Superhéroe y 1 al Transeúnte (eliminandolo).



ATAQUES A TRANSEÚNTES

Los Transeúntes son eliminados si reciben 1 Herida. Esto supone un serio fracaso para los Superhéroes, puesto que activa los efectos de «Transeúnte eliminado» (ver página 20).

Un Superhéroe que tenga Transeúntes escoltados (ver página+21) puede elegir descartarlos (¡el Transeúnte se interpone frente al enemigo!) para ignorar 1 Herida que vaya a recibir por cada Transeúnte escoltado sacrificado. Es un acto desesperado, puesto que esto también activa los efectos de «Transeúnte eliminado» (ver página 20).

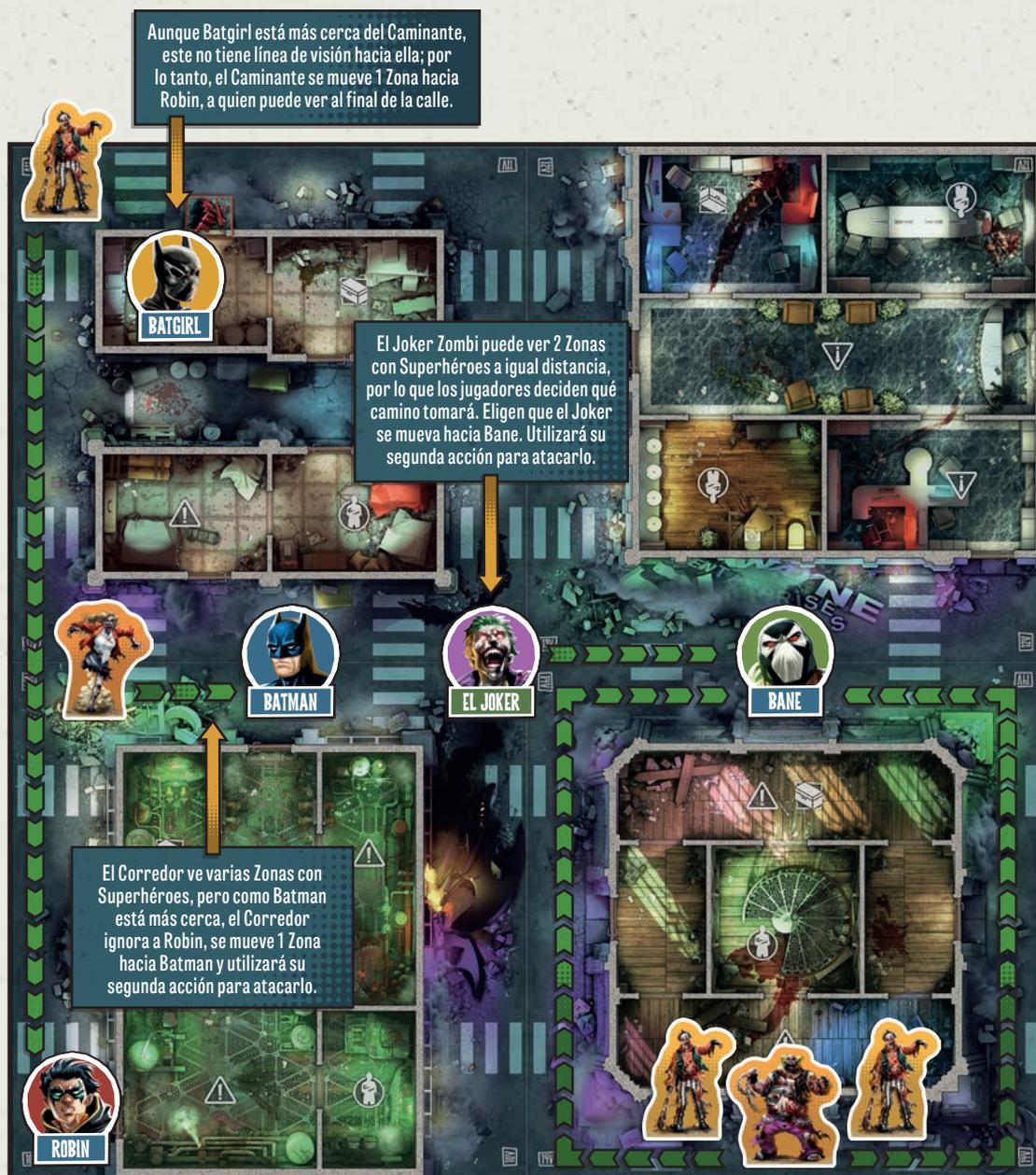
MOVIMIENTO

Los enemigos que no hayan atacado (porque no había ningún Superhéroe o Transeúnte en su Zona) usan su acción para moverse 1 Zona hacia los Superhéroes o Transeúntes:

- Los enemigos siempre se moverán hacia la Zona más cercana donde haya algún Superhéroe o Transeúnte que se encuentre dentro de su línea de visión.
- Si no pueden ver a ningún Superhéroe o Transeúnte, los enemigos se moverán hacia la Zona con Superhéroes o Transeúntes con la que tengan la ruta despejada más corta posible. Si no hay ninguna ruta despejada hacia Superhéroes o Transeúntes, los enemigos no se moverán.
- Si hay más de una Zona más cercana con Superhéroes o Transeúntes, o hay más de una ruta de igual longitud hacia la Zona más cercana, los enemigos se dividen en grupos del mismo número, separados por su tipo, para seguir todas las rutas posibles. Si no es posible dividir un tipo de enemigo en grupos del mismo número, los jugadores deciden cuál de esos grupos recibe el enemigo sobrante.
- Los enemigos no pueden abrir Puertas.

Ejemplo: un grupo formado por 4 Caminantes, 3 Brutos y 1 Héroe Zombi se activa a igual distancia de 2 Zonas ocupadas por Superhéroes. Los enemigos quieren ir a ambas Zonas, por lo que se dividen en 2 grupos.

- 2 Caminantes van por un lado y otros 2 se desvían por la otra ruta.
- 2 Brutos van por un lado y el tercero se desvía por la otra ruta (los jugadores eligen por dónde se mueve cada grupo).
- Los jugadores eligen el camino que tomará el Héroe Zombi.



CORREDORES Y HÉROES ZOMBIS

Tanto los Corredores como los Héroes Zombis tienen 2 acciones por activación. Siempre que se activan, realizan una acción, ya sea para atacar o para moverse con el resto de los enemigos, y luego efectúan su segunda acción, ya sea para atacar a un Superhéroe o Transeúnte que esté en su Zona, o para moverse de nuevo si siguen estando en una Zona sin ningún Superhéroe o Transeúnte.

2. APARICIÓN DE ENEMIGOS

En los mapas de las misiones se indica dónde aparecen los enemigos al final de cada fase de los enemigos: estos son los Puntos de aparición.



Las fichas de Punto de aparición señalan la ubicación de las Zonas de aparición. Durante el paso de «Aparición de enemigos», siempre se empieza por el Punto de aparición inicial, que está señalado con un «1».

Empezando por la ficha de Punto de aparición inicial y procediendo luego en sentido horario, roba una carta de Aparición y lee la línea que corresponda al color del nivel de Peligro del Superhéroe con más puntos de Experiencia (Azul, Amarillo, Naranja o Rojo). Coloca la cantidad indicada de ese tipo de enemigos en esa Zona de aparición.

Haz lo mismo con cada ficha de Punto de aparición activo.

IMPORTANTE: cuando aparecen enemigos, siempre se tiene en cuenta el nivel de Peligro más alto que haya alcanzado cualquier Superhéroe, aunque dicho Superhéroe haya sido eliminado. ¡Nada puede aplacar a la horda!

REGLAS INVASIÓN EN GOTHAM CITY™

Puntos de aparición de colores: en algunas misiones se usan fichas de Punto de aparición de color azul y/o verde. A menos que se indique lo contrario, en estas Zonas no aparecen enemigos hasta que tenga lugar un suceso específico (dictado por la misión) que las active. En estas Zonas **solo** empezarán a aparecer enemigos cuando se hayan cumplido esos requisitos.



Si el mazo de Apariciones se agota, vuelve a mezclar todas las cartas de Aparición descartadas para crear un nuevo mazo.

El mazo de Apariciones contiene varios tipos de cartas de Aparición:

APARICIÓN NORMAL

x9	Nivel de Peligro Rojo: 9 Caminantes
x7	Nivel de Peligro Naranja: 7 Caminantes
x3	Nivel de Peligro Amarillo: 3 Caminantes
x2	Nivel de Peligro Azul: 2 Caminantes

CAMINANTES ← Con esta carta aparecen Caminantes.

Ejemplo: Hiedra Venenosa tiene 5 PE, así que está en el nivel de Peligro Azul. Bane tiene 12 PE, lo que lo sitúa en el nivel de Peligro Amarillo. A fin de determinar cuántos enemigos aparecen, hay que leer la línea amarilla, que corresponde a Bane, por ser quien tiene más Experiencia.

¡AVANCE IMPETUOSO!

Cuando un jugador roba una carta de Avance impetuoso de enemigos, los enemigos generados por esta carta reciben una activación inmediata justo después de ser colocados.



¡¡¡HORDA!!!

Cuando un jugador roba una carta de ¡¡¡Horda!!!, no solo se generan los enemigos de la línea correspondiente al nivel de Peligro actual, sino también los de todos los niveles inferiores.

Ejemplo: si un Superhéroe está en el nivel de Peligro Rojo, esta carta genera 1 Héroe Zombi, 1 Corredor, 1 Bruto y 4 Caminantes.



¡CARGA!

Cada tipo de zombi de la horda tiene una carta de ¡Carga! diferente. En primer lugar, se genera el número indicado de enemigos. Después, TODOS los enemigos de ese tipo situados en el tablero de juego se mueven. Por último, cada carta aplica un efecto distinto.



¡HÉROE ZOMBI!

Cuando un jugador roba una carta de Aparición de Héroe Zombi, roba la primera carta del mazo de Héroes Zombis y coloca el Héroe Zombi correspondiente en esa Zona, junto con los zombis de la horda (Caminantes, Brutos o Corredores) que indica la carta de Aparición.

Debe tenerse en cuenta que cada Héroe Zombi posee una capacidad única que estará activa mientras siga sobre el tablero y una puntuación de Resistencia específica, por lo que su carta de Héroe Zombi debe dejarse bocarriba y a la vista de todos los jugadores.

Si el mazo de Héroes Zombis se agota, vuelve a mezclar todas las cartas de Héroes Zombis descartadas para crear un nuevo mazo. ¡Parece que aún no estaban muertos del todo!



QUEDARSE SIN MINIATURAS

Es posible que los jugadores se queden sin miniaturas del tipo indicado cuando deban colocar un enemigo en el tablero de juego. En este caso, se colocan las miniaturas de ese tipo que queden (si queda alguna) y después todos los enemigos del tipo requerido resuelven inmediatamente una activación adicional. Pueden darse varias activaciones adicionales seguidas. ¡No perdáis de vista el número de enemigos que hay sobre el tablero!

APARICIONES DENTRO DE EDIFICIOS

Al abrir la primera Puerta de un Edificio cerrado se revelan todos los enemigos y Transeúntes que hay dentro. Un único Edificio abarca todas las Habitaciones que estén conectadas mediante aberturas y puede ocupar varios módulos de tablero.

Las Puertas cerradas crean separaciones entre Edificios.

Los enemigos que están dentro de un Edificio solo aparecen en las Zonas marcadas con un . Roba y resuelve una carta de Aparición para cada una de estas Zonas, de una en una, en el orden que los jugadores prefieran (se recomienda empezar por la más alejada y proseguir hasta la más cercana).



Cuando todos los enemigos hayan aparecido, revela las cartas de Transeúnte que haya dentro de ese Edificio, reemplazándolas por su miniatura correspondiente y dejando la carta bocarriba junto al tablero de juego.

Las cartas de Equipo NO se revelan hasta que las recoge un Superhéroe.



1 Se roba una carta de Aparición para la primera Zona. El Superhéroe más experimentado se halla en el nivel de Peligro Amarillo, por lo que se lee la sección amarilla de la carta. Al ser una carta de «¡Avance impetuoso de Caminantes!», los 3 Caminantes se activan de inmediato y avanzan hacia Harley.

2



2 Se roba una carta de ¡Carga furiosa! para la última zona. Aparecen 4 Caminantes y, a continuación, todos los Caminantes del tablero de juego realizan una acción de movimiento. Esto incluye a los que acaban de aparecer, aunque ya hayan resuelto un Avance impetuoso. Pero cuidado, que esta carta aún no ha terminado...

3

1

Mientras un Bruto y un Caminante deambulan cerca de ella, Harley Quinn acaba de abrir la Puerta de este Edificio. Aparecen enemigos en todas sus Zonas , de una en una y siguiendo un orden designado por los jugadores, quienes deciden resolver estas apariciones en el orden indicado.



2 El último efecto de la carta de ¡Carga furiosa! consiste en intercambiar 1 Caminante de la Zona de Harley por 1 Corredor.

Por último, la carta de Transeúnte se revela y se sustituye por la miniatura correspondiente. ¡Menos mal que solo se revela tras la aparición de todos los enemigos!



4

COMBATE

Cuando un Superhéroe efectúa una acción de ataque, utiliza su ataque único (indicado en su tarjeta de identificación). Todos los ataques muestran la siguiente información:



TIPO: los ataques se engloban en dos categorías: cuerpo a cuerpo y a distancia. Los símbolos de ataque cuerpo a cuerpo y ataque a distancia sirven para distinguir cada tipo. También hay algunas Habilidades o efectos que interactúan con ciertos tipos de ataque.



CUERPO A CUERPO: los ataques cuerpo a cuerpo se distinguen por el símbolo de ataque cuerpo a cuerpo y solo pueden utilizarse contra blancos situados en la misma Zona que ocupa el atacante.



A DISTANCIA: los ataques a distancia se distinguen por el símbolo de ataque a distancia y pueden utilizarse contra enemigos situados en Zonas alejadas siempre que estén dentro de la línea de visión.



ALCANCE: este valor indica la distancia hasta la(s) Zona(s) que puede(n) ser blanco del ataque.

- Un valor de 0 limita el ataque cuerpo a cuerpo a la misma Zona que ocupa el atacante.
- Los ataques a distancia suelen mostrar dos valores. El primero es el Alcance mínimo; no es posible atacar Zonas que estén a una distancia inferior a este mínimo, que suele ser 0, lo que significa que es posible atacar a enemigos situados en la misma Zona que ocupa el atacante (sigue considerándose un ataque a distancia). El segundo valor indica el Alcance máximo; no es posible atacar Zonas que estén más allá del Alcance máximo.



DADOS: cada ataque indica el número básico de dados que hay que tirar, aunque se pueden añadir dados adicionales mediante otros efectos del juego (como el gasto de Poder, ver página 19).

REPETICIÓN DE TIRADA

Las tiradas de dados solo pueden repetirse una vez por efectos de Superhéroes y una vez por efectos enemigos. En el caso de que un efecto de Superhéroe Y un efecto enemigo provoque la repetición de la misma tirada de dados, primero se aplica la repetición de los enemigos y luego la del Superhéroe.



PRECISIÓN: al tirar los dados, cada resultado que iguale o supere el valor de Precisión del ataque utilizado representa 1 impacto.

Para resolver un ataque, sigue estos pasos en el orden indicado:

1. Designar una Zona: elige 1 Zona que esté situada dentro del Alcance indicado para el ataque (recuerda que siempre debes tener una línea de visión hacia tu blanco).

- Puedes utilizar un **ataque a distancia** para elegir una Zona distinta a la tuya incluso aunque haya enemigos en la Zona que ocupas. Todos los enemigos que estén en las Zonas interpuestas entre la tuya y la designada para el ataque también se ignoran.
- Recuerda que, para efectuar **ataques a distancia** en **Zonas interiores**, la línea de visión se limita a las Zonas que comparten una abertura o que se encuentran en la misma Habitación grande (pero no en diagonal). En **Zonas exteriores**, la línea de visión discurre en una línea recta paralela al borde del tablero hasta alcanzar una pared o el propio borde del tablero.



2. Tirar los dados: tira el número indicado de dados, más cualquier dado adicional otorgado por Rasgos heroicos, Transeúntes, Habilidades o el gasto de Poder (ver página 20).



3. Asignar impactos: asigna los impactos obtenidos a los blancos en la Zona atacada, siguiendo **siempre** el orden de prioridad de blancos (ver a continuación).

PRIORIDAD DE BLANCOS

Cuando atacas, **independientemente de si utilizas un ataque cuerpo a cuerpo o un ataque a distancia**, los impactos deben asignarse según el orden de prioridad de blancos:

1. Héroe Zombi
2. Bruto
3. Caminante
4. Corredor

Los impactos deben asignarse a los blancos del primer grado de prioridad hasta que todos hayan sido eliminados, después a los del siguiente grado de prioridad hasta que todos hayan sido eliminados, y así sucesivamente (es decir, primero los Héroes Zombis y por último los Corredores). Si varios blancos comparten un mismo grado de prioridad, los jugadores deciden cómo repartir los impactos entre ellos.

NOTA: los demás Superhéroes y Transeúntes en la Zona atacada no se ven afectados por tus ataques, ni siquiera si fallan. ¡Al fin y al cabo, eres un Superhéroe!

Los enemigos son eliminados cuando se les asignan tantos impactos como su valor de **Resistencia**. Recuerda que los Caminantes y los Corredores tienen Resistencia 1, los Brutos tienen Resistencia 2, y los Héroes Zombis tienen la Resistencia indicada en su carta.

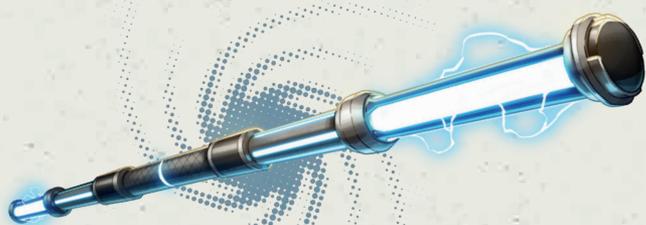
Los enemigos **solo** son eliminados cuando se les asignan tantos impactos como su Resistencia **en una sola acción de ataque**. Si no se han obtenido los impactos suficientes para eliminarlos, los impactos asignados no se conservan. ¡Cada ataque es un todo o nada!

PRIORIDAD DE BLANCOS	NOMBRE	ACCIONES	RESISTENCIA	PUNTOS DE EXPERIENCIA
1	Héroe Zombi	2	Ver carta	Igual a su Resistencia
2	Bruto	1	2	1
3	Caminante	1	1	1
4	Corredor	2	1	1

Ejemplo: Hiedra Venenosa efectúa varios ataques a distancia con sus Enredaderas afiladas (Dados: 3, Precisión: 4+). En la Zona atacada hay 2 Brutos, 1 Corredor y 1 Transeúnte.

- Hiedra saca y con su primera acción, lo que significa que ha logrado 3 impactos. Según el orden de prioridad de blancos, se necesitan 2 impactos para eliminar a un Bruto, mientras que el último impacto se limita a rebotar contra el segundo Bruto.
- Hiedra saca y con su segunda acción, lo que significa 2 impactos. El Bruto restante sigue requiriendo 2 impactos para ser eliminado, por lo que el Corredor queda indemne.
- Hiedra saca y para su tercera acción, otros 2 impactos. Uno de ellos basta para eliminar al Corredor, y el último impacto restante no daña al Transeúnte porque estos no se ven afectados por ataques de Superhéroes.

IMPORTANTE: algunas Habilidades o efectos pueden reducir la Resistencia de un enemigo. A pesar de ello, la Resistencia nunca puede ser inferior a 1.



PODER

Los Superhéroes extraen Poder de su interior para llevar a cabo asombrosas proezas. Pero ese Poder no es un recurso inagotable, sino que debe generarse mediante pura fuerza de voluntad.

- El medidor de Poder indica la cantidad de Poder que el Superhéroe tiene a su disposición en ese momento.
- El medidor de Poder de cada Superhéroe se incrementa automáticamente en 1 al inicio de cada fase de los jugadores.
- Durante su turno, un Superhéroe puede realizar una acción de acumular Poder para recibir 2 (ver página 12).
- Un Superhéroe solo puede tener 4 como máximo. Todo recibido más allá de ese límite se ignora.
- Tener 0 no tiene ninguna consecuencia, aparte de la incapacidad de gastar para activar efectos.
- Muchas Habilidades y efectos requieren el gasto de para generar diversos efectos, tal como se explica en su descripción.
- Cada vez que un Superhéroe efectúa un ataque, **antes de tirar los dados**, puede decidir gastar cualquier cantidad del que posee para añadir esa misma cantidad de dados a su ataque.

Ejemplo: al comienzo de la ronda, Harley Quinn tiene 0 . Al inicio de la fase de los jugadores, recibe automáticamente 1 . Durante su turno, realiza una acción de acumular Poder, incrementando en 2 su Poder hasta un total de 3. Luego efectúa un ataque de Mazo en el que decide gastar 2 , con lo que tira un total de 5 dados (3 dados básicos +2 por el Poder gastado). Por último, decide gastar su último para activar su Habilidad de ¡PLONC! y eliminar a un Bruto de su Zona.

TRANSEÚNTES

Los Transeúntes representan a personajes importantes que los Superhéroes deberían intentar rescatar de los zombis. En la página 13 puedes consultar las reglas completas del rescate de Transeúntes. Una vez rescatados, los Transeúntes pasan a ser Transeúntes escoltados (ver sección de la derecha). Antes de ser rescatados, los Transeúntes tienen varias reglas especiales que se explican a continuación.



TRANSEÚNTES EN PELIGRO

Cuando los enemigos se activan, tratan a los Transeúntes como posibles blancos, igual que a los Superhéroes. Si un Transeúnte es el blanco más cercano, se moverán hacia él, y si está en su Zona, lo atacarán. Si hay varios Transeúntes o Superhéroes que son blancos igual de válidos, los jugadores deciden a cuál de ellos elegirán los enemigos.

- Los Transeúntes son eliminados al sufrir 1 Herida. Esto activa el efecto de «Transeúnte eliminado» (ver más abajo).
- Los Superhéroes no pueden causar daño a los Transeúntes; sus ataques los ignoran totalmente.

¡TRANSEÚNTE ELIMINADO!

Si un Transeúnte es eliminado, se retira del tablero de juego y su carta de Transeúnte se descarta. Esto supone un duro golpe para los Superhéroes, porque acaban de fracasar en su tarea principal de proteger a los inocentes. Cada Transeúnte eliminado desencadena inmediatamente los siguientes efectos:

- TODOS los Superhéroes pierden 1  (si tienen alguno).
- TODOS los Superhéroes **deben** descartar 1 Rasgo heroico (si tienen alguno).

ACTIVACIÓN DE TRANSEÚNTES

Durante la fase de los enemigos, los Transeúntes intentarán huir de las hordas de zombis y llegar hasta los Superhéroes para que los rescaten. Al final del paso de «Activación de enemigos», pero antes del paso de «Aparición de enemigos», todos los Transeúntes sobre el tablero de juego se activan; se moverán 1 Zona hacia la Zona más cercana donde haya un Superhéroe.

- Si un Transeúnte dispone de varias Zonas más cercanas con Superhéroes, o hay más de una ruta de igual longitud hacia la Zona más cercana, los jugadores deciden qué ruta seguirá el Transeúnte.
- Si hay enemigos en la Zona ocupada por el Transeúnte o en la Zona adyacente a la que se movería, el Transeúnte no se mueve.
- Los Transeúntes no pueden abrir Puertas.

TRANSEÚNTES ESCOLTADOS

Cuando un Superhéroe rescata a un Transeúnte, este se convierte en un Transeúnte escoltado y otorga varias ventajas al Superhéroe:

- Coloca la carta del Transeúnte al lado de la tarjeta de identificación del Superhéroe que lo ha rescatado. Mientras escolta a un Transeúnte, el Superhéroe puede utilizar su efecto de Transeúnte, generalmente gastando la cantidad indicada de .
- La miniatura del Transeúnte escoltado permanece junto a la del Superhéroe que tiene su carta y se mueve siempre con ella, independientemente de cualquier capacidad o efecto relacionados con el movimiento.
- No hay límite al número de Transeúntes que un Superhéroe puede escoltar al mismo tiempo.
- Cuando un Superhéroe vaya a sufrir Heridas, puede **descartar a sus Transeúntes escoltados para evitar Heridas (1 Herida por cada Transeúnte sacrificado)**. Sin embargo, hay que meditarlo bien, ya que esto desencadena los efectos de «Transeúnte eliminado» (ver más arriba).
- Los Superhéroes puede intercambiarse Transeúntes escoltados al realizar la acción de Intercambiar/Reorganizar.
- Una vez que pasan a estar escoltados, los Transeúntes ya **no** pueden alejarse de su Superhéroe asignado por ningún motivo (como el efecto «Empujar»).
- Si un Superhéroe que tiene Transeúntes escoltados es eliminado, sus Transeúntes vuelven a ser Transeúntes no rescatados y siguen todas las reglas correspondientes.

OBJETOS INTERACTIVOS

Algunas misiones pueden incluir objetos interactivos en el mapa. Cuando un Superhéroe se mueve y sale de una Zona que contiene un objeto, puede llevárselo consigo a su nueva Zona. Mientras están en una Zona que contiene un objeto interactivo, los Superhéroes pueden gastar una acción para utilizar el objeto. Algunos objetos permiten que el Superhéroe efectúe un ataque a distancia especial, mientras que otros generan efectos especiales. Cada objeto interactivo es distinto, por lo que deben leerse las instrucciones en su carta de referencia asociada. *DCEased: Invasión en Gotham City™* incluye la Batseñal.



MISIONES

! DIFICULTAD DE LA MISIÓN

Es recomendable empezar por la misión **MO – Tutorial: Disturbios en Gotham City** para familiarizarse con el juego. Después, las misiones pueden jugarse en cualquier orden. Además, cada misión tiene un nivel de dificultad:

- **FÁCIL:** para quienes buscan un desafío sencillo. Los jugadores podrán hacerse con la victoria aunque sean imprudentes y cometan algunos errores.
- **INTERMEDIA:** el nivel de dificultad estándar, un desafío considerable que requerirá trabajo en equipo y planificación.
- **DIFÍCIL:** recomendado para jugadores expertos. Hay poco margen de error y el equipo entero deberá utilizar la estrategia y las tácticas adecuadas para salir triunfante.
- **PESADILLA:** mucha suerte...

MO – TUTORIAL: DISTURBIOS EN GOTHAM CITY

FÁCIL / 30 MINUTOS

Nos llegan informes muy raros por la frecuencia de la policía de Gotham. En el centro de la ciudad se han producido varios altercados. Parece que la cosa podría ponerse muy seria si no le ponemos fin enseguida. Otra noche más en Gotham City...

Módulos necesarios: **10V, 14V**

			
Zona inicial de los Superhéroes	Zona de salida	Objetivos x2	Héroe Zombi
			
Puntos de aparición	Cartas de Transeúnte x2	Cartas de Equipo x2	Caminantes x2



OBJETIVOS

Reconocimiento: completad estos requisitos en cualquier orden:

- Recoged todos los Objetivos.
- Rescatad al menos a 1 Transeúnte.

LUEGO

- Todos los Superhéroes deben escapar por la Zona de salida. Cualquier Superhéroe puede salir a través de esta Zona al final de su turno sin coste alguno, siempre y cuando no haya ningún enemigo en ella. Si ALGÚN Superhéroe es eliminado, perdéis la partida inmediatamente.

PREPARACIÓN ESPECIAL

- **¿Alborotadores?:** aparece 1 Caminante en cada una de las Zonas señaladas.
- **Un invitado inesperado:** aparece 1 Héroe Zombi aleatorio en la Zona de salida.

REGLAS ESPECIALES

- **Ubicación segura:** cada Objetivo otorga 5 PE al Superhéroe que lo recoja.

10V 14V



M01 — LA RETIRADA

FÁCIL / 60 MINUTOS

Puede que esto empezara siendo un disturbio, pero se ha convertido en otra cosa. En algo mucho más grave y peligroso. Se han contagiado con... algo... Sea lo que sea, la rabia consume a los infectados. ¡Tenemos que reagruparnos, rescatar a quienes no se hayan transformado y llevarlos a un lugar seguro!

Módulos necesarios: 10V, 11V, 12V, 14V

OBJETIVOS

Rescatar a los civiles: completad estos requisitos en el orden indicado:

- **1:** Rescatad a todos los Transeúntes.
- **2:** Todos los Superhéroes y al menos 4 Transeúntes deben escapar por la Zona de salida. Cualquier Superhéroe puede salir a través de esta Zona al final de su turno sin coste alguno, llevándose consigo a sus Transeúntes escoltados, siempre y cuando no haya ningún enemigo en ella.
- Si resultan eliminados suficientes Transeúntes como para no poder cumplir los objetivos, perdéis la partida inmediatamente.

REGLAS ESPECIALES

- **Operación de rescate:** cada Transeúnte otorga 5 PE al Superhéroe que lo rescate.



11V 14V 10V 12V

			
Zona inicial de los Superhéroes	Zona de salida	Cartas de Transeúnte x5	Cartas de Equipo x4



M02 — RECONOCIMIENTO

FÁCIL / 75 MINUTOS

Gotham City está invadida. No hay forma de contener este caos. No podemos luchar sin saber a qué nos enfrentamos exactamente, así que debemos salir y averiguar qué está pasando. La Liga de la Justicia no responde, lo que significa que esto no es un caso aislado... y que de momento estamos solos. Pero esta es NUESTRA ciudad y la vamos a proteger.

Módulos necesarios: 10V, 11V, 12V, 14V

11V	12V
10V	14V

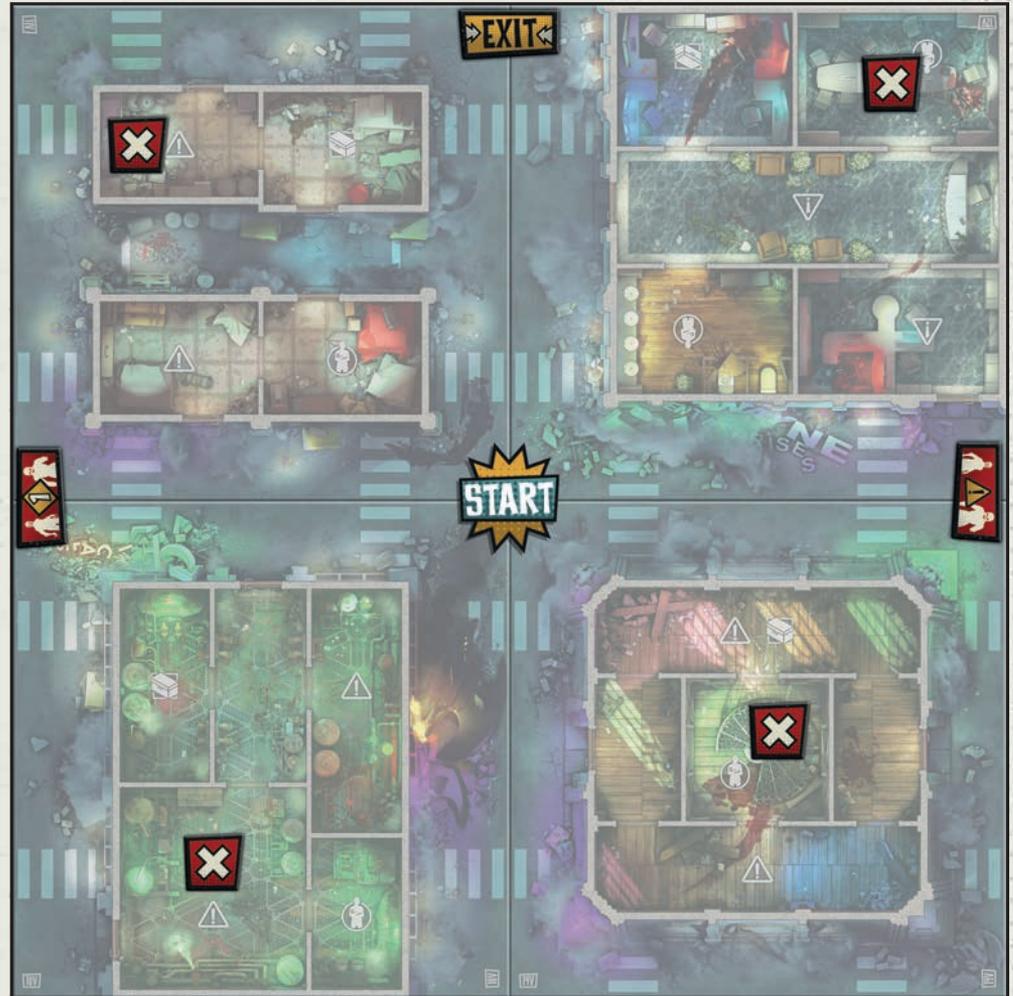
OBJETIVOS

Proteger el centro de la ciudad: completad estos requisitos en cualquier orden:

- Recoged todos los Objetivos.
- Terminad una fase de los jugadores con todos los Superhéroes restantes en la Zona de salida sin que haya enemigos en ella.
- Si 2+ Superhéroes son eliminados, perdecís la partida inmediatamente.

REGLAS ESPECIALES

- **Ubicación explorada:** cada Objetivo otorga 5 PE al Superhéroe que lo recoja.



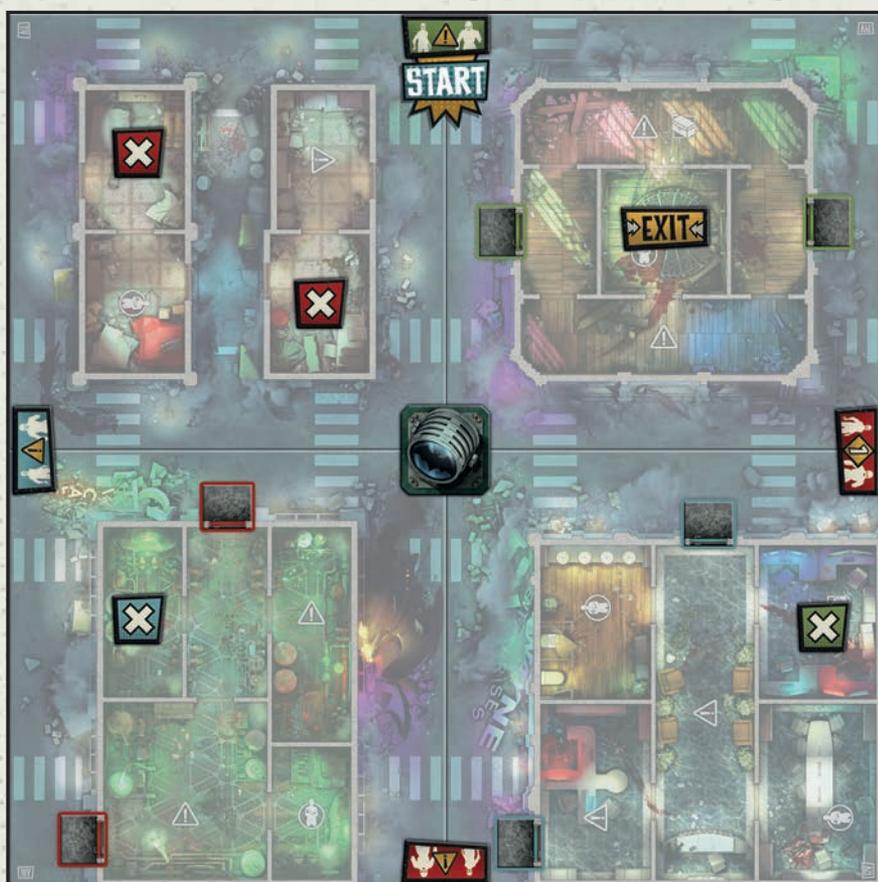
M03 — LA TORRE DEL RELOJ

INTERMEDIA / 75 MINUTOS

Acabamos de recibir una llamada de emergencia de Oráculo. Todo el centro de la ciudad está sumido en el caos y ahora incluso la Torre del Reloj corre peligro. Con todo lo que está pasando, no podemos permitirnos perder la red de información a la que tiene acceso Oráculo. Tenemos que ir hasta allí, asegurar la zona y recuperar la Torre.

Módulos necesarios: 10V, 11V, 12V, 14V

11V	14V
10V	12V



OBJETIVOS

Llegar a la Torre del Reloj: completad este requisito para ganar:

- Terminad una ronda con todos los Superhéroes restantes en el Edificio que contiene la Zona de salida sin que haya enemigos en ese Edificio.
- Si 2+ Superhéroes son eliminados, perdéis la partida inmediatamente.

REGLAS ESPECIALES

- **Atrancadas:** las Puertas verdes solo se pueden abrir después de recoger el Objetivo verde. Las Puertas azules solo se pueden abrir después de recoger el Objetivo azul. Las Puertas rojas solo se pueden abrir después de recoger los dos Objetivos rojos.
- **Forzar cerraduras:** cada Objetivo otorga 5 PE al Superhéroe que lo recoja.
- **Alarmas de seguridad:** los Puntos de aparición verde y azul se activan una vez que se hayan recogido los Objetivos correspondientes.





Zona inicial de los Superhéroes



Cartas de Transeúnte x5 Cartas de Equipo x4



Batseñal (Apagada)

2x





Objetivos



Puntos de aparición

2x



2x



2x



Puertas trabadas

M04 — LIMPIAR LAS CALLES

INTERMEDIA / 75 MINUTOS

No hay forma de detener esta infección. Los que han sucumbido no tienen salvación. Ya solo podemos proteger a los que quedan. Debemos aceptar que estas cosas han dejado de ser quienes eran antes; si ahora nos volvemos descuidados o compasivos, la ciudad estará perdida. Hay que reunir los suministros posibles y acabar con todos los que podamos.

Módulos necesarios: 10V, 11V, 12V, 14V

OBJETIVOS

Acabar con ellos: completad estos requisitos en el orden indicado:

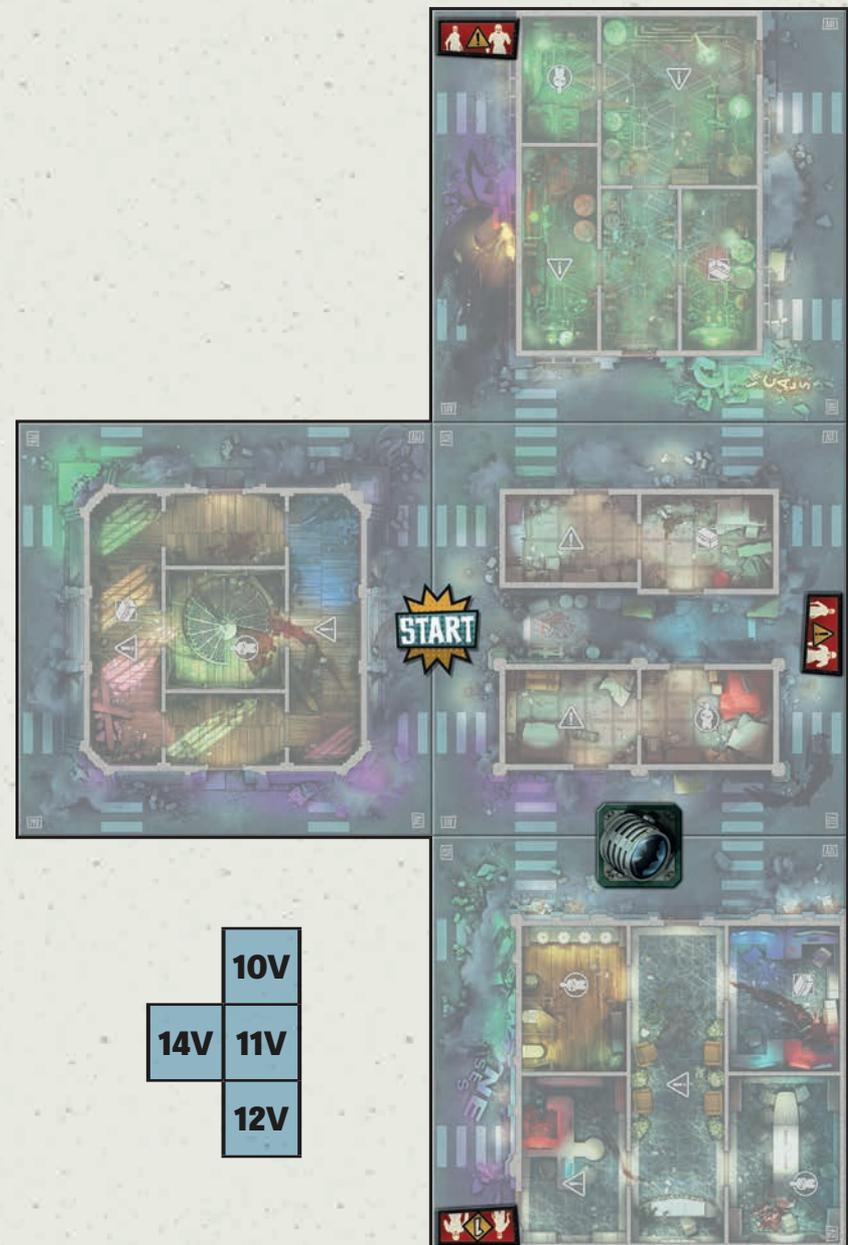
- **1:** Recoger todo el Equipo.
- **2:** Vaciar la reserva de enemigos (ver más abajo).
- Si 2+ Superhéroes son eliminados, perdéis la partida inmediatamente.

PREPARACIÓN ESPECIAL

- **Suministros delicados:** coloca aleatoriamente las cartas de Equipo de Misión secreta n.º 1 y n.º 2 entre las 4 cartas de Equipo que empiezan la partida sobre el tablero de juego.
- **Némesis:** si los jugadores tienen Héroes Zombis adicionales, en esta misión solo se usan 4 en total.

REGLAS ESPECIALES

- **Acopio:** cada carta de Equipo otorga 5 PE al Superhéroe que la recoja.
- **Presión creciente:** cuando se revelan las cartas de Equipo de Misión secreta n.º 1 o n.º 2, obtienes 1 carta de Equipo aleatoria del mazo. A continuación, aparece 1 Héroe Zombi aleatorio en el Punto de aparición inicial.
- **Acabar con ellos:** una vez que se hayan recogido todas las cartas de Equipo del tablero, los enemigos ya no vuelven a la reserva cuando son eliminados, sino que se retiran de la partida. Los jugadores ganan cuando se hayan retirado todos los enemigos.
- **Líderes de la horda:** si tiene que aparecer un Héroe Zombi, pero todos los Héroes Zombis ya están en juego, solo aparecen los zombis de la horda adicionales de la carta de Aparición. Los Héroes Zombis no obtienen una activación adicional.



	10V	
14V	11V	
	12V	



MISIONES INVASIÓN EN GOTHAM CITY™

M05 — QUIEN RÍE EL ÚLTIMO...

DIFÍCIL / 90 MINUTOS

De todos los enemigos de Batman, el Joker es con diferencia el más perverso. Era de esperar que, incluso después de sucumbir al Virus de la Antivida, nos obligara a impedir una última crisis. Pero no le dejaremos ganar. No le vamos a dar la satisfacción de una última «victoria». Rescataremos a sus últimos rehenes y así el mundo se librará de una vez por todas del Príncipe Payaso del Crimen.

Módulos necesarios: 10V, 11V, 12V, 14V



11V	14V
10V	12V



Zona inicial de los Superhéroes



Zona de salida



2x Puntos de aparición



Batseñal (Apagada)



Cartas de Transeúnte x5

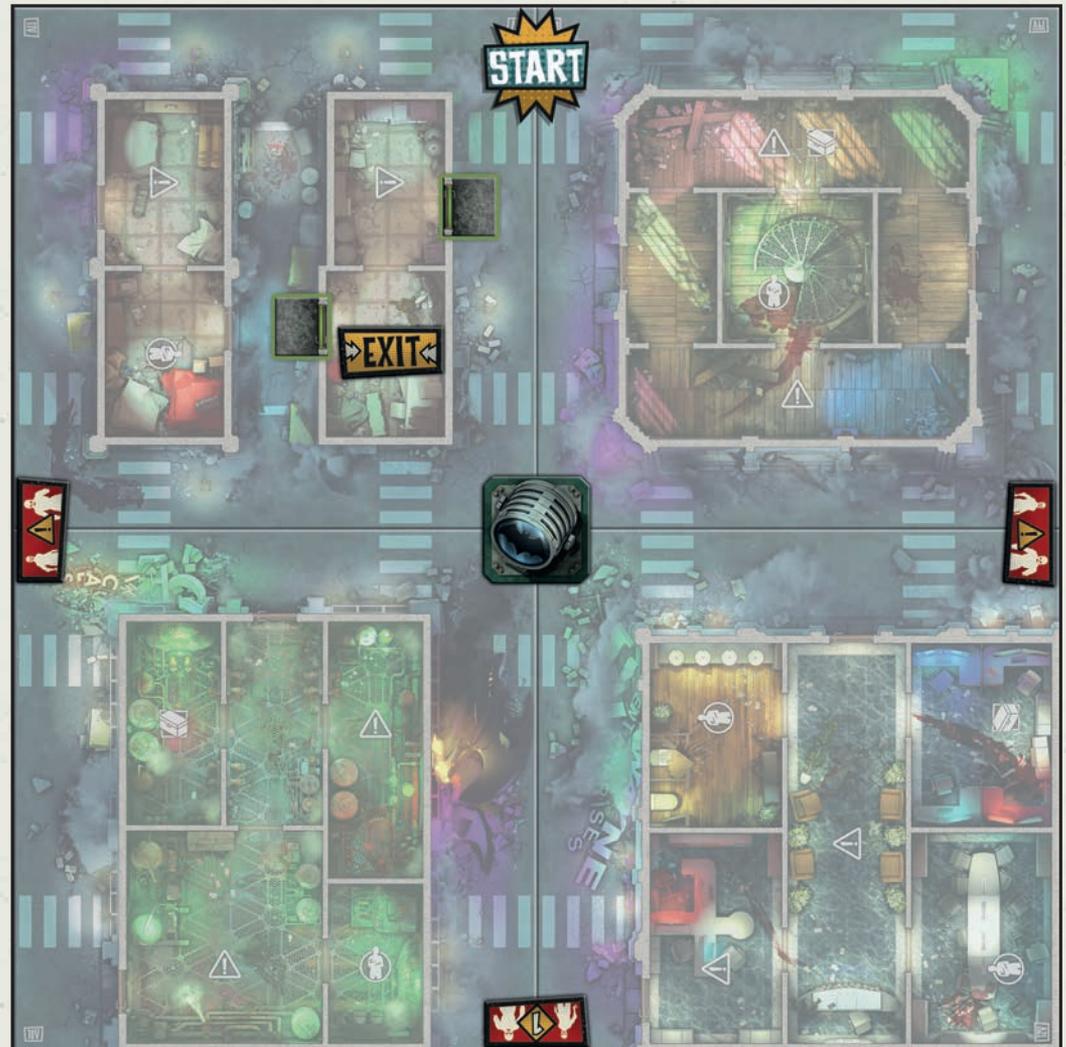


Cartas de Equipo x3



Puertas trabadas x2





OBJETIVOS

Frustrar el último plan del Joker: completad estos requisitos en el orden indicado:

- **1:** Rescatad al menos a 3 Transeúntes.
- **2:** Terminad una fase de los jugadores con todos los Superhéroes y Transeúntes restantes en la Zona de salida.
- Si 2+ Superhéroes son eliminados, perdéis la partida inmediatamente.
- Si resultan eliminados suficientes Transeúntes como para no poder cumplir los objetivos, perdéis la partida inmediatamente.



PREPARACIÓN ESPECIAL

- **Preparar el escenario:** retira la carta de El Joker del mazo de Héroes Zombis. Coloca aleatoriamente las cartas de Transeúnte de Misión secreta n.º 1 y n.º 2 entre las 5 cartas de Transeúnte que empiezan la partida sobre el tablero de juego.
- **A cal y canto:** coloca aleatoriamente la carta de Equipo de Misión secreta n.º 1 entre las 3 cartas de Equipo que empiezan la partida sobre el tablero de juego. En la Zona de salida no se coloca ninguna carta de Equipo.

REGLAS ESPECIALES

- **Ovación, parte 1:** en cuanto se revele la carta de Transeúnte de Misión secreta n.º 1, el Joker aparece en su Zona. Si es eliminado, el Joker se retira de la partida.
- **Ovación, parte 2:** en cuanto se revele la carta de Transeúnte de Misión secreta n.º 2, se sustituye por una carta de Transeúnte aleatoria del mazo. A continuación, todos los enemigos resuelven una activación adicional.
- **Llave payasa:** las Puertas verdes solo se pueden abrir después de encontrar la Llave payasa. En cuanto se revele la carta de Equipo de Misión secreta n.º 1, obtienes 1 carta de Equipo aleatoria del mazo y te quedas la carta de Misión secreta, que representa la Llave payasa.
- **Todo es un chiste:** cada carta de Equipo otorga 5 PE al Superhéroe que la recoja. Cada Transeúnte otorga 5 PE al Superhéroe que lo rescate.

MO6 — GATA AL ACECHO

DIFÍCIL / 90 MINUTOS

Parece que incluso durante un apocalipsis hay quienes intentan aprovecharse de la situación. Catwoman decidió dar un último golpe y robar todo lo que pudiera en la ciudad. Por lo visto, eso también incluía NUESTRO equipo. Por si fuera poco, hace unas horas hemos recibido una llamada de emergencia suya... Y no tenía buena pinta. Ahora nos dirigimos a rescatarla... o, como mínimo, a recuperar nuestras cosas. Puede que Batman crea que Catwoman se puede rehabilitar, pero a los demás nunca nos ha engañado...

Módulos necesarios: **10V, 11V, 12V, 14V**

OBJETIVOS

Recuperar el equipo perdido: completad estos requisitos en el orden indicado:

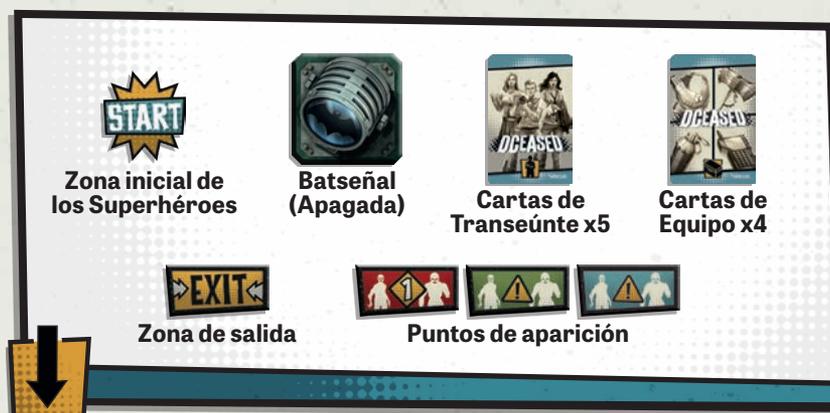
- **1:** Recoged todo el Equipo.
- **2:** Escapad por la Zona de salida con todos los Superhéroes restantes. Cualquier Superhéroe puede salir a través de esta Zona al final de su turno sin coste alguno, siempre y cuando no haya ningún enemigo en ella.
- Si 2+ Superhéroes son eliminados, perdéis la partida inmediatamente.

PREPARACIÓN ESPECIAL

- **Sistemas de seguridad:** coloca aleatoriamente las cartas de Equipo de Misión secreta n.º 1 y n.º 2 entre las 4 cartas de Equipo que empiezan la partida sobre el tablero de juego.

REGLAS ESPECIALES

- **Brote:** los Puntos de aparición azul y verde están activos desde el principio de la partida.
- **Equipo perdido:** cada carta de Equipo otorga 5 PE al Superhéroe que la recoja.
- **La gata siempre tira al monte:** cada vez que un Superhéroe entre en una Zona que contenga una carta de Equipo, tira un dado. Con un resultado de 3+, Catwoman aparece en esa Zona. Si Catwoman ya estaba en el tablero de juego, resuelve 1 activación adicional.
- **Alarmas:** en cuanto se revele la carta de Equipo de Misión secreta n.º 1, obtienes 1 carta de Equipo aleatoria del mazo. A continuación, roba 1 carta de Aparición para el Punto de aparición verde.
- **Y más alarmas:** en cuanto se revele la carta de Equipo de Misión secreta n.º 2, obtienes 1 carta de Equipo aleatoria del mazo. A continuación, roba 1 carta de Aparición para el Punto de aparición azul.



M07 — LA GUARIDA DEL COCODRILO

PESADILLA / 90 MINUTOS

Killer Croc. Cuando estaba vivo ya era un adversario de lo más agresivo, pero ahora que se ha contagiado con el Virus de la Antivida, se ha convertido en una bestia de pesadilla. Los infectados siguen asolando las calles, pero no podemos permitir que ese monstruo siga suelto. Después de su última matanza, le hemos seguido la pista hasta la antigua fábrica de Industrias Químicas Ace. Vamos a entrar, colocar unos explosivos y eliminar al mismo tiempo a Croc y a todos los infectados que podamos.

Módulos necesarios: 10V, 11V, 12V, 14V

OBJETIVOS

Abatir a la bestia: completad estos requisitos en el orden indicado:

- **1:** Recoged todos los Objetivos.
- **2:** Destruid el Punto de aparición inicial (ver más abajo).
- **3:** Eliminad a Killer Croc.
- Si 2+ Superhéroes son eliminados, perdéis la partida inmediatamente.

14V	12V
10V	11V

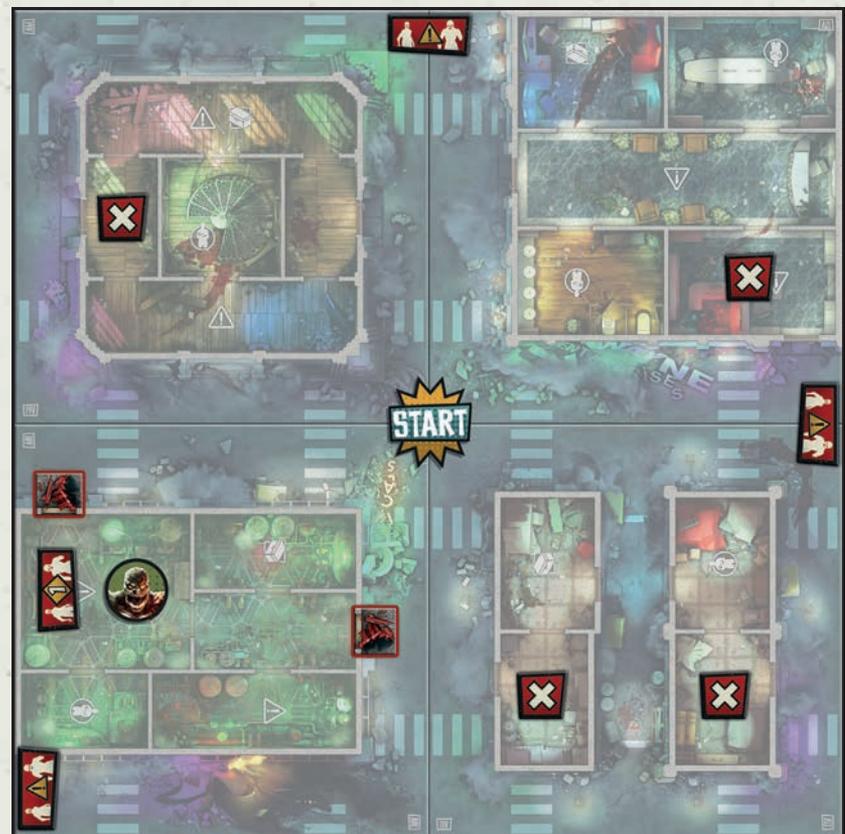


PREPARACIÓN ESPECIAL

- **El cazador:** coloca a Killer Croc en el Punto de aparición inicial.
- **La guarida del cocodrilo:** las Puertas de Industrias Químicas Ace (módulo 10V) empiezan la partida abiertas. En este Edificio no se roban cartas de Aparición ni se coloca un Transeúnte, pero sí una carta de Equipo.
- **Transeúntes tentadores:** coloca aleatoriamente las cartas de Transeúnte de Misión secreta n.º 1 y n.º 2 entre las 4 cartas de Transeúnte que empiezan la partida sobre el tablero de juego.

REGLAS ESPECIALES

- **Explosivos:** cada Objetivo otorga 5 PE al Superhéroe que lo recoja.
- **Ya viene...:** en cuanto se revelen las cartas de Transeúnte de Misión secreta n.º 1 o n.º 2, se sustituyen por 1 Transeúnte aleatorio. A continuación, Killer Croc resuelve una activación.
- **¡Que vuelve!:** si Killer Croc es eliminado antes de destruir el Punto de aparición inicial, vuelve a aparecer inmediatamente en el Punto de aparición inicial.
- **Reventar la guarida:** en cuanto se hayan recogido todos los Objetivos, cualquier Superhéroe que se encuentre en la Zona del Punto de aparición inicial puede gastar 1 acción para destruirlo.



MOB — AGUAFIESTAS

FÁCIL / 75 MINUTOS

Durante la primera fase del brote, la Mansión Wayne era uno de los lugares más seguros de toda Gotham. Sin embargo, ni siquiera esta residencia ancestral estaba a salvo del mundo exterior. Mientras Batman respondía a las primeras alertas, la gente acudió en masa a la mansión en busca de algún vestigio de seguridad... Pero no hay ningún lugar seguro.

Ahora estamos aquí y vamos a salvar a cuantos podamos.

Módulos necesarios: 10R, 11R, 12R, 14R



OBJETIVOS

Rescatar a los civiles: completad estos requisitos en el orden indicado:

- **1:** Rescatad a todos los Transeúntes y recoged todo el Equipo.
- **2:** Todos los Superhéroes y al menos 4 Transeúntes deben escapar por la Zona de salida. Cualquier Superhéroe puede salir a través de esta Zona al final de su turno sin coste alguno, llevándose consigo a sus Transeúntes escoltados, siempre y cuando no haya ningún enemigo en ella.
- Si algún Transeúnte es eliminado, perdéis la partida inmediatamente.

REGLAS ESPECIALES

- **Operación de rescate:** cada Transeúnte otorga 5 PE al Superhéroe que lo rescate.



MO9 — DIVISIÓN

FÁCIL / 90 MINUTOS

Aunque la Mansión Wayne esté invadida, sigue siendo nuestra y vamos a recuperarla. No podemos considerarla segura hasta que no hayamos despejado todos sus rincones. Sonará a cliché de película de terror, pero tenemos que dividirnos. No hay tiempo para andarnos con miramientos. Debemos asegurar la mansión, y deprisa.

Módulos necesarios: **10R, 11R, 12R, 14R**

OBJETIVOS

Limpieza: completad estos requisitos en cualquier orden:

- Recoged todos los Objetivos.
- Abrid todas las Puertas.
- Si 2+ Superhéroes son eliminados, perdéis la partida inmediatamente.



PREPARACIÓN ESPECIAL

- **Dividirse:** la partida empieza con 2 Superhéroes en cada Zona inicial.

REGLAS ESPECIALES

- **¡Despejado!:** cada Objetivo otorga 5 PE al Superhéroe que lo recoja.
- **¿¡MÁS!?:** al abrir por primera vez una Puerta que conduce al módulo central, roba una carta de Aparición por cada una de las Zonas resaltadas.
- **Echadlas abajo:** las Puertas verdes no se pueden abrir de la manera habitual. Se abren automáticamente al recoger el Objetivo verde.

M10 — A LA ESPERA

INTERMEDIA / 90 MINUTOS

Al volver a la Mansión Wayne, la encontramos tranquila... demasiado tranquila. Algo no va bien. Si los infectados estuvieran aquí, se habrían abalanzado sobre nosotros en cuanto llegamos. Esto huele a trampa, pero los infectados son incapaces de hacer algo así. Los sistemas de seguridad están desconectados y nadie responde a la radio... Hay que avanzar con cautela.

Módulos necesarios: 10R, 11R, 12R, 14R



OBJETIVOS

Activar el cierre de emergencia: completad estos requisitos en el orden indicado:

- 1: Abrid todas las Puertas del tablero de juego.
- 2: Eliminad a todos los enemigos restantes sobre el tablero de juego.
- Si 2+ Superhéroes son eliminados, perdéis la partida inmediatamente.



PREPARACIÓN ESPECIAL

- **La trampa está lista:** coloca aleatoriamente 2 Objetivos verdes y 2 Objetivos azules entre los Objetivos rojos, bocabajo.

REGLAS ESPECIALES

- **Perímetro de seguridad:** el Punto de aparición inicial está inactivo. Solo aparecen enemigos en él cuando lo indiquen las reglas Amenaza inesperada y Demasiado silencio (ver más abajo).
- **Amenaza inesperada:** en cuanto se abre una Habitación que contenga una ficha de Objetivo, revela la ficha. Si es verde, aparece 1 Héroe Zombi en esa Zona. Si es roja, roba 1 carta de Aparición para esa Zona. Si es azul, roba 1 carta de Aparición para el Punto de aparición inicial.
- **Demasiado silencio:** al inicio de cada fase de los enemigos, si no hay enemigos en el tablero de juego, roba 1 carta de Aparición para el Punto de aparición inicial.
- **El peligro aumenta:** al inicio de cada ronda, cada Superhéroe gana 5 PE.
- **Cuanto más grandes son...:** los Héroes Zombis otorgan 5 PE al Superhéroe que los elimine (en lugar de tantos PE como su valor de Resistencia).



M11 — A LAS CUEVAS

INTERMEDIA / 90 MINUTOS

La Mansión Wayne ha caído. Y no solo el edificio, sino la finca entera. Por suerte, siempre tenemos un plan de contingencia. Solo tenemos que bajar hasta los túneles de la Batcueva; esperemos no toparnos con nada inesperado. Esos túneles son el lugar más seguro de toda la mansión y nuestra mejor oportunidad de escapar de aquí con vida.

Módulos necesarios: 10R, 11R, 12R, 14R

OBJETIVOS

Escapar por la Batcueva: completad estos requisitos en el orden indicado:

- **1:** Encontrad la Bat-llave (ver sección de la derecha).
- **2:** Terminad una fase de los jugadores con todos los Superhéroes restantes en la Zona de salida sin que haya enemigos en ella.
- Si 2+ Superhéroes son eliminados, perdéis la partida inmediatamente.



PREPARACIÓN ESPECIAL

- **Bat-llave:** coloca aleatoriamente la carta de Equipo de Misión secreta n.º 1 entre las 5 cartas de Equipo que empiezan la partida sobre el tablero de juego. Representa la Bat-llave.
- **Puertas abiertas:** en las Habitaciones abiertas de los módulos 10R y 12R no se roban cartas de Aparición ni se coloca un Transeúnte, pero sí se coloca una carta de Equipo en el módulo 10R.

REGLAS ESPECIALES

- **¡Demasiadas llaves!**: cada Objetivo otorga 5 PE al Superhéroe que lo recoja.
- **¿¡Por qué está todo cerrado!?:** la Puerta verde no se puede abrir hasta que se recoja el Objetivo verde. La Puerta azul no se puede abrir hasta que se recoja el Objetivo azul.
- **Cavernícola:** cuando se abra la Puerta verde, aparece un Héroe Zombi aleatorio en la Zona resaltada.



M12 — CIERRE DE EMERGENCIA

DIFÍCIL / 75 MINUTOS

El Virus de la Antivida se propaga por Internet. Cómo no, Batman tiene un plan de contingencia: lanzar un pulso electromagnético contra la Mansión Wayne. Ahora que nos hemos aislado del exterior, tenemos que iniciar los generadores secundarios y volver a conectar el sistema de seguridad. Sin embargo, parece que el ordenador principal se ha averiado y solo reconoce las órdenes de Alfred. Así que ese es el plan: encontrar a Alfred, buscar lo necesario para anular el sistema y poner a salvo este lugar.

Módulos necesarios: **10R, 11R, 12R, 14R**

OBJETIVOS

Activar el cierre de emergencia: completa estos requisitos en el orden indicado:

- 1:** Rescatad a Alfred. Si es eliminado, perdéis inmediatamente la partida.
 - 2:** Encontrad los Códigos de anulación (ver sección de la derecha).
 - 3:** Activad el Batordenador (ver sección de la derecha).
 - 4:** Eliminad a todos los enemigos restantes sobre el tablero de juego.
- Si 2+ Superhéroes son eliminados, perdéis la partida inmediatamente.



PREPARACIÓN ESPECIAL

- **¿Dónde está Alfred?:** coloca aleatoriamente la carta de Alfred Pennyworth entre las 4 cartas de Transeúnte que empiezan la partida en los módulos de la planta baja.
- **Tarjetas de acceso:** coloca aleatoriamente 2 Objetivos verdes entre los Objetivos rojos, bocabajo. Representan los Códigos de anulación.

REGLAS ESPECIALES

- **¿Es lo que necesitamos?:** cada Objetivo otorga 5 PE al Superhéroe que lo recoja.
- **¡Hay más!:** el Punto de aparición verde no se activa hasta que se recoja el primer Objetivo verde.
- **Huella de voz reconocida... INICIANDO CIERRE DE EMERGENCIA:** una vez que se hayan recogido los dos Objetivos verdes, un Superhéroe que escoja a Alfred y se encuentre en la Zona del Batordenador (resaltada) puede gastar una acción para iniciar el cierre de emergencia, siempre que no haya enemigos en esa Zona. En cuanto lo haga, todos los Puntos de aparición se retiran del tablero de juego.



ÍNDICE

Acciones.....	12	Línea de visión	8
Activación de enemigos.....	14	Misiones	21
Acumular Poder.....	12	Movimiento.....	9
Alcance.....	18	Movimiento (acción).....	12
Aparición de enemigos	15	Movimiento de los enemigos.....	14
Ataque a distancia.....	18	Objetivos.....	12
Ataque cuerpo a cuerpo.....	18	Objetos interactivos	20
Ataque de enemigos	14	Obtener un Rasgo.....	13
Avance impetuoso.....	16	Peligro, nivel de.....	10
Batseñal.....	20	Poder.....	19
Bruto.....	11	Precisión	18
Carga.....	16	Preparación de la partida	5
Caminante	11	Prioridad de blancos	18
Combate.....	18	Puertas	12
Contenido del juego	2	Quedarse sin miniaturas	17
Corredor	11	Rasgo heroico.....	13
Dados	18	Recoger Equipo.....	13
Empujar.....	12	Interactuar con un Objetivo	12
Enemigos	7, 11	Reglas básicas	7
Equipo	13	Reorganizar.....	13
Experiencia, puntos de.....	10	Repetición de tirada.....	18
Fase de los enemigos.....	14	Rescatar a un Transeúnte	13
Fase de los jugadores	12	Resistencia	11
Fase final	6	Resumen del juego	6
Ganar y perder la partida.....	6	Separación de enemigos.....	14
Habilidades.....	10	Superhéroe	7
Heridas	14	Tarjeta de identificación	9
Héroe Zombi	7, 11, 16	Transeúntes.....	20
Horda	16	Transeúntes escoltados.....	20
Impactos	18	Zombis de la horda.....	7
Intercambiar.....	13	Zona.....	7

CRÉDITOS

DISEÑO DEL JUEGO

Michael Shinall

BASADO EN UN DISEÑO ORIGINAL DE

Raphaël Guiton, Jean-Baptiste Lullien, Nicolas Raoult y David Preti, con conceptos de diseño adicionales de Fábio Cury

DESARROLLO

Travis Chance, Henrique Garrigós y Chris Hamm

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN

Thiago Aranha

PRODUCTOR EJECUTIVO Y COORDINADOR DE LICENCIAS

Mike Bisogno

PRODUCCIÓN

Daryl Cho, Randall Chua, Marcela Fabreti, Vincent Fontaine, Guilherme Goulart, Rebecca Ho, Isadora Leite, Kenneth Tan, Erwann Le Torrivellec, Nicholas Sia y Gregory Varghese

DIRECTOR ARTÍSTICO

Mathieu Harlaut

ILUSTRACIÓN DE CAJA Y PERSONAJES

Giancarlo Olivares

ILUSTRACIONES ADICIONALES

Giorgia Lanza, Marc Lee, Henning Ludvigsen, Cass Peirano, Simon Tessuto y Giorgia Venditti

JEFE DE DISEÑO GRÁFICO

Marc Brouillon

DISEÑO GRÁFICO

Gabriel Burghi, Fabio de Castro, Louise Combal y Júlia Ferrari

ESCULPIDO DE MINIATURAS

BigChild Creatives, Studio McVey, Olivier Bouchet, Léa Gaudin, Emanuele Giovagnoni, Alban Gungiah, Aragonn Marks y Edgar Ramos

RENDERIZADO

Edgar Ramos

CORRECCIÓN DE TEXTO

Jason Koepp

TRADUCCIÓN AL ESPAÑOL

Carlos Loscertales Martínez

REVISIÓN EN ESPAÑOL

Joaquín C. Martín-Rayó

EDITOR

David Preti

PRUEBAS DE JUEGO

Rafael Assaf, Davi Augusto, Chase du Pont, Felipe Galeno, Brett Lanpher, Euclides Ribeiro, Elton Soares y Roberto Toledo

©2024. TM & © SPIN MASTER LTD. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. DISTRIBUIDO POR: SPIN MASTER LTD., 225 KING STREET WEST, TORONTO ON M5V 3M2 CANADÁ · SPIN MASTER INC., PMB #10053, 300 INTERNATIONAL DRIVE, SUITE 100, WILLIAMSVILLE, NY 14221 · SPIN MASTER INTERNATIONAL B.V., KINGSFORDWEG 151, 1043 GR ÁMSTERDAM, NL · SPIN MASTER AUSTRALIA PTY LTD, LEVEL 9, 205 PACIFIC HWY, ST LEONARDS, NSW 2065; 1800 316 982 · SPIN MASTER TOYS UK LTD, BOSTON HOUSE, BOSTON DRIVE, BOURNE END, BUCKINGHAMSHIRE, SL8 5YS, RU. LIGA DE LA JUSTICIA y todos los personajes y elementos relacionados © & TM DC Comics. (s24) LOGOTIPO DE WB: © & TM WBEI. Guillotine Games y el logotipo de Guillotine Games son marcas registradas de Guillotine Press Ltd. Zombicide, CMON y el logotipo de CMON son marcas registradas de CMON Global Limited. Ninguna parte de este producto puede ser reproducida sin autorización. Las miniaturas y los componentes de plástico incluidos están ya montados y se suministran sin pintar. ESTE PRODUCTO NO ES UN JUGUETE. SU USO NO ESTÁ PENSADO PARA MENORES DE 13 AÑOS. Distribuido en español por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010 Madrid, España y Asmodee Chile, Carlos Antúnez 1934, Providencia, Santiago, Chile.



FABRICADO EN CHINA

RESUMEN DE RONDA

1. FASE DE LOS JUGADORES

1. INCREMENTAR LOS MEDIDORES DE PODER

2. RESTAURAR LAS FICHAS DE ACTIVACIÓN

3. ACTIVAR A LOS SUPERHÉROES

Los Superhéroes se activan en cualquier orden. En su turno, cada Superhéroe puede realizar inicialmente 3 acciones.

- **MOVIMIENTO:** cuesta 1 acción adicional por cada enemigo en la Zona que intenta abandonar.
- **ABRIR UNA PUERTA:** al abrir la primera puerta de un Edificio cerrado se resuelven apariciones en sus Zonas  y se revelan los Transeúntes.
- **ACUMULAR PODER:** recibe 2 .
- **OBTENER UN RASGO:** una sola vez por turno.
- **INTERCAMBIAR/REORGANIZAR:** intercambia Equipo y/o Transeúntes con 1 Superhéroe en su misma Zona.
- **RESCATAR A UN TRANSEÚNTE:** no puede haber ningún enemigo en la Zona. Llena el medidor de  del Superhéroe.
- **RECOGER EQUIPO:** no puede haber ningún enemigo en la Zona.
- **INTERACTUAR CON UN OBJETIVO**
- **ATACAR:** utiliza su ataque único o su Equipo.
 - Puede gastar  para tirar dados adicionales.
 - Hay que infligir tantos impactos como la Resistencia del blanco en un solo ataque para eliminarlo, siguiendo siempre el orden de prioridad de blancos.

2. FASE DE LOS ENEMIGOS

1. ACTIVACIÓN DE ENEMIGOS.

Cada enemigo se activa y gasta su(s) acción(es) en un ataque o un movimiento, dependiendo de la situación. Los Corredores y los Héroes Zombis realizan 2 acciones.

- **ATAQUE:** todo enemigo que se encuentre en la misma Zona que un Superhéroe o Transeúnte efectuará un ataque que infligirá 1 Herida.
- **MOVIMIENTO:** los enemigos que no hayan atacado usarán su acción para moverse 1 Zona hacia el Superhéroe o Transeúnte más cercano.
- **ACTIVACIÓN DE TRANSEÚNTES:** después de la activación de los enemigos, todos los Transeúntes no escoltados se mueven 1 Zona hacia el Superhéroe más cercano (a menos que haya algún enemigo en la Zona actual del Transeúnte o en la de destino).

2. APARICIÓN DE ENEMIGOS

Empezando por el Punto de aparición inicial y procediendo luego en sentido horario, se roba y resuelve una carta de Aparición para cada ficha de Punto de aparición. Debe leerse la línea correspondiente al nivel de Peligro más elevado de entre todos los Superhéroes.

TRANSEÚNTES: son posibles blancos como los Superhéroes. Son eliminados con 1 Herida.

- **SACRIFICIO:** un Superhéroe puede descartar a un Transeúnte escoltado para ignorar 1 Herida.
- **ELIMINADO:** si un Transeúnte es eliminado, todos los Superhéroes pierden 1  y 1 Rasgo heroico.

3. FASE FINAL

Se resuelven todos los efectos que ocurren durante la fase final.

Si TODOS los Superhéroes son eliminados, los jugadores pierden la partida. De lo contrario, empieza una nueva ronda.

LISTA DE BLANCOS

PRIORIDAD DE BLANCOS	NOMBRE	ACCIONES	RESISTENCIA	PUNTOS DE EXPERIENCIA
1	HÉROE ZOMBI	2	Ver carta	Igual a su Resistencia
2	BRUTO	1	2	1
3	CAMINANTE	1	1	1
4	CORREDOR	2	1	1