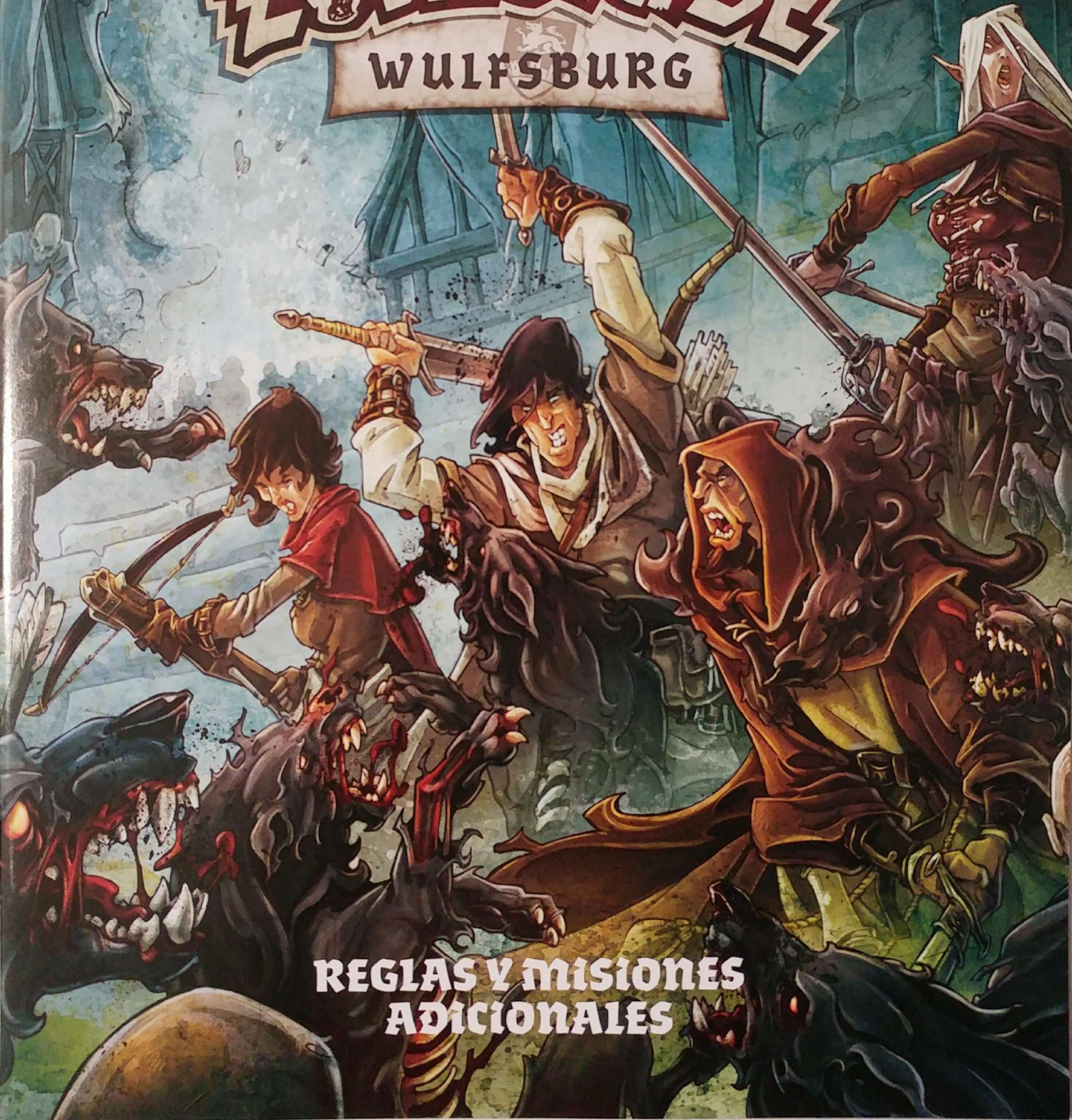


Una expansión para
ZOMBICIDE: BLACK PLAGUE

ZOMBICIDE

WULFSBURG



**REGLAS Y MISIONES
ADICIONALES**



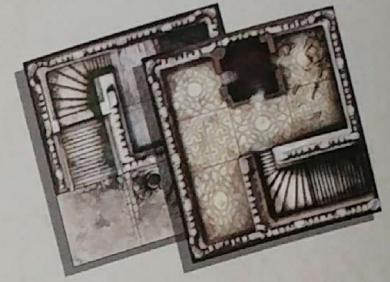
CAPÍTULOS

- COMPONENTES DEL JUEGO 2
- INTRODUCCIÓN A WULFSBURG 3
- NUEVOS ZOMBIS: LOBOS ZOMBI 4
 - LOBOMINACIONES 4
 - ORDEN DE PRIORIDAD DE BIANCOS ACTUALIZADO ... 5
- NUEVOS MÓDULOS DE TABLERO: TORRES .. 5
- EQUIPO MÁGICO 9
- MODALIDAD DE JUEGO ULTRARROJO..... 10
- NUEVAS AVENTURAS 11



COMPONENTES DEL JUEGO

2 MÓDULOS DE TABLERO (DE DOBLE CARA)



4 MINIATURAS DE SUPERVIVIENTES CON TARJETAS DE IDENTIFICACIÓN



Theo

Ariane

Morrigan

Karl



22 MINIATURAS DE ZOMBIS

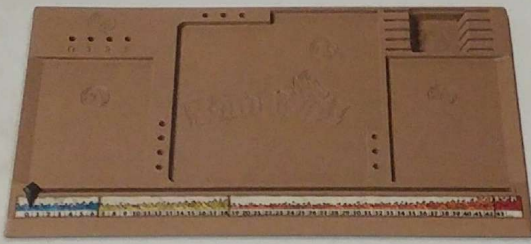


1 Lobominación



21 Lobos zombi

4 PANELES DE CONTROL DE SUPERVIVIENTE



32 INDICADORES



4 PEANAS DE COLORES PARA LOS SUPERVIVIENTES



30 MINICARTAS

22 cartas de Equipo

- Acorazado: Lobos zombi x1
- Arco corto (Equipo inicial) x1
- Arco de la tormenta x1
- Arco largo del caos x1
- Ballesta vampírica x1
- Daga de parada x1
- Desintegración x2
- Escudo milenario x1
- Espada corta (Equipo inicial) x2
- Espada de azogue x1
- Espada de fuego de dragón x1
- Espada de mano y media x2
- Hacha de la matanza x1
- Mandoble llameante x1
- Martillo sísmico x1
- Rayo de maná (Equipo inicial) x1
- Relámpago encadenado x2
- Transmutación x1

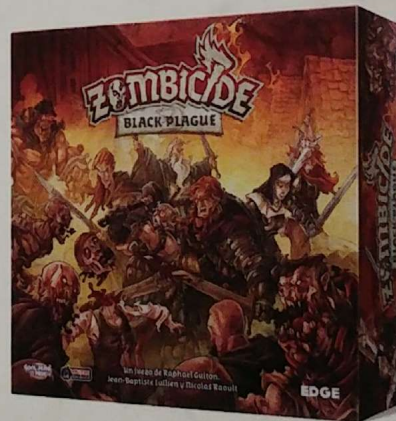


8 cartas de Zombi (#55 a #62)



INTRODUCCIÓN A WULFSBURG

La invasión zombi pilló desprevenido a todo el mundo. Por suerte, algunos de nosotros tenemos por costumbre estar preparados para lo peor. Aunque, ¿cómo iba nadie a estar realmente preparado para vadear calles y callejones abarrotados de muertos vivientes? En fin, el caso es que tras el primer zombicidio colectivo nos encaramamos al montón de cadáveres (ya muertos del todo) y descubrimos que la ciudad entera había sido invadida. No se trataba de una simple revuelta localizada en un solo barrio y liderada por sectarios malintencionados. No, los nigromantes habían lanzado una ofensiva contra todo el reino, y nuestra bienamada ciudad era tan sólo uno de los peones dispuestos en el tablero. Esos viles hechiceros han ocupado las torres más elevadas, y sus condenados lobos zombi dan caza a los vivos. Pero la lucha continúa. ¡No estamos solos! Hemos de unir nuestras fuerzas y combatir hombro con hombro. ¡El futuro es nuestro!



Para jugar a Wulfsburg se necesita una caja básica de Zombicide: Black Plague. Usar esta expansión para mejorar la experiencia de juego es muy sencillo: a menos que se indique lo contrario en la preparación de la aventura, añade todas las cartas de Equipo y de Zombi de Wulfsburg a sus respectivos mazos.



NUEVOS ZOMBIS: LOBOS ZOMBI

Ahora creemos que los lobos fueron los primeros indicios de la llegada de la horda.

Ciertamente son cazadores, pero nada los atrae más que una presa recién muerta. La carroña no se resiste, y una manada de lobos puede alejar de su presa incluso a un pupa solitario. La primera vez que se toparon con la horda de muertos vivientes, avanzando a trompicones y arrastrando los pies, sin duda no pudieron resistirse a devorar presas tan indefensas. Pero cuando comieron su carne infecta... Bueno, digamos que aquello los cambió.

El anciano druida que vivía al otro lado del risco cercano ya nos advirtió de que pasaba algo extraño. Dijo que debíamos proceder con extrema cautela. Algunos de nuestros cazadores desoyeron su advertencia. Jamás regresaron.

Y ahora tenemos lobos zombi en la ciudad. Vazan sin rumbo fijo por las calles, caminando junto a sus congéneres humanoídes.



Los Lobos zombi han abierto la veda. ¡Corred, insensatos!

Daño mínimo para destruirlo: Daño 1

Experiencia que proporciona: 1 punto

Regla especial: Los Lobos zombi tienen tres acciones por turno. Después de que todos los zombis (incluidos los Corredores y los Lobos zombi) hayan completado su paso de activación y resuelto su primera acción, los Corredores y los Lobos zombi emplean su segunda acción para atacar a un Superviviente que esté en su misma Zona, o bien para moverse si no tienen a quien atacar. A continuación, los Lobos zombi utilizan su tercera acción para atacar a un Superviviente que esté en su misma Zona o para moverse si no hay nadie a quien atacar.



Símbolo de Wulfsburg

Siluetas de Lobo zombi

Fondo de carta de Lobo zombi

LOBOMINACIONES

El gran lobo feroz existe, y es una pesadilla ávida de sangre. Aún no sabemos cómo se crea una Lobominación; ignoramos si son simplemente machos alfa convertidos en zombis o el resultado de horribles experimentos. Pero una cosa está clara: si ves una, aléjate de ella tanto como puedas. Y no importa contra qué te enfrentes primero: guárdate siempre la bilis de dragón para ellas.



¡Cuidado con el gran lobo feroz (infectado)!

Daño mínimo para destruirla: Daño 3

Experiencia que proporciona: 5 puntos

Reglas especiales:

- Las Lobominaciones son Abominaciones.
- Las Heridas que inflige una Abominación no pueden anularse con tiradas de salvación por armadura.
- Sólo se puede matar a una Abominación utilizando un arma de Daño 3, o con Fuego de dragón.
- Las Lobominaciones tienen tres acciones por turno, y se resuelven del mismo modo que las de los Lobos zombi.



NUEVOS MÓDULOS DE TABLERO: TORRES

Hay varias torres elevadas alrededor de la ciudad. Algunas todavía se aferran a su condición de recintos sagrados y sirven de baluartes frente a la horda invasora. Otras han sido capturadas por los nigromantes y se han convertido en lugares donde impera la muerte. Todas son estructuras de gran valor estratégico; en primer lugar, proporcionan un campo de tiro inigualable para hechiceros y arqueros (de ambos bandos), y en segundo lugar, ofrecen mayor visibilidad. La clave para vencer en esta batalla es la superioridad táctica, de eso no cabe ninguna duda. Pero claro, ¡si puedes ver a los zombis, ellos también te verán a ti! Se guían principalmente por la vista, así que debemos procurar no atraer más de los que la torre pueda resistir.



ORDEN DE PRIORIDAD DE BLANCOS ACTUALIZADO

Este orden de prioridad de blancos resumido incluye los zombis de *Zombicide: Black Plague* y los de esta expansión.

PRIORIDAD DE BLANCOS	NOMBRE	ACCIONES	DAÑO MÍN. PARA SER DESTRUIDO	PUNTOS DE EXPERIENCIA
1	Caminante	1	1	1
2	Gordo / Abominación (1) / Lobominación (2)	1/1/3	2/3/3	1/5/5
3	Corredor	2	1	1
4	Lobos zombi	3	1	1
5	Nigromante	1	1	1

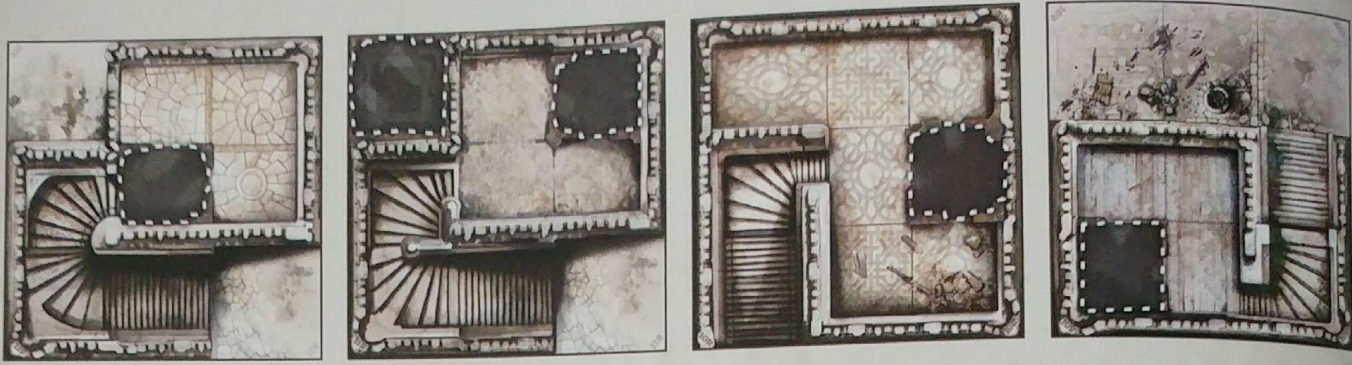
Wulfsburg incluye dos módulos de tablero adicionales con una Torre en cada cara (para un total de cuatro Torres diferentes). Son ideales para evocar la temática fantástica de las partidas de *Zombicide*, además de añadir un componente estratégico a los tableros de las aventuras. Pueden utilizarse para controlar amplias zonas del tablero sin temor a represalias por parte de los zombis (siempre y cuando se disponga de la suficiente cadencia de fuego), o también como zonas iniciales para Supervivientes y adversarios. ¡Imagínate lo que puede molar un Nigromante riendo diabólicamente mientras dirige a sus hordas de muertos vivientes desde lo alto de su oscura torre!

Los módulos de Torre contienen Zonas de edificio y también de calle; ambas están delimitadas por **murallas** (tienen algunos ejemplos en las páginas siguientes).

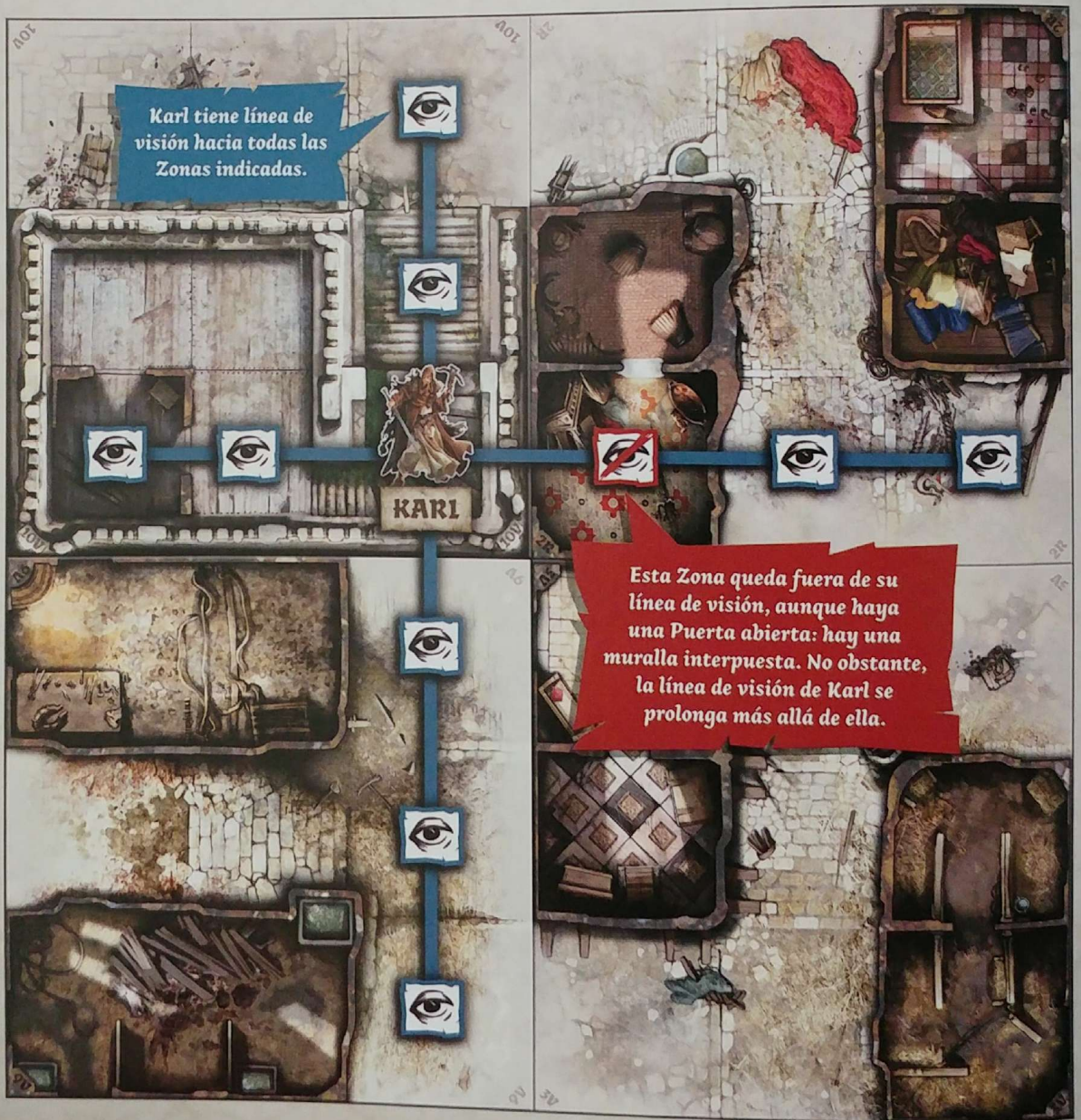
- Las murallas no pueden cruzarse, pero no obstruyen la línea de visión.
- Puede dispararse a través de las murallas.
- Un Actor que está en una Zona de Torre puede ver por encima de los edificios hasta Zonas situadas al otro lado de los mismos. De igual modo, los Actores que estén en una de estas Zonas tienen línea de visión hacia los Actores de la Torre.
- Un Superviviente puede disparar desde una Zona de Torre por encima de una Zona de edificio. La Zona de edificio a través de la cual se dispara se cuenta de cara al alcance del arma o hechizo utilizado, pero queda fuera de la línea de visión.
- No puede trazarse línea de visión entre Zonas de Torre delimitadas por murallas y Zonas de edificio adyacentes, ni siquiera aunque haya una Puerta abierta entre ellas.

Si hay varios blancos con el mismo orden de prioridad, los jugadores eligen cuáles de ellos son eliminados primero.

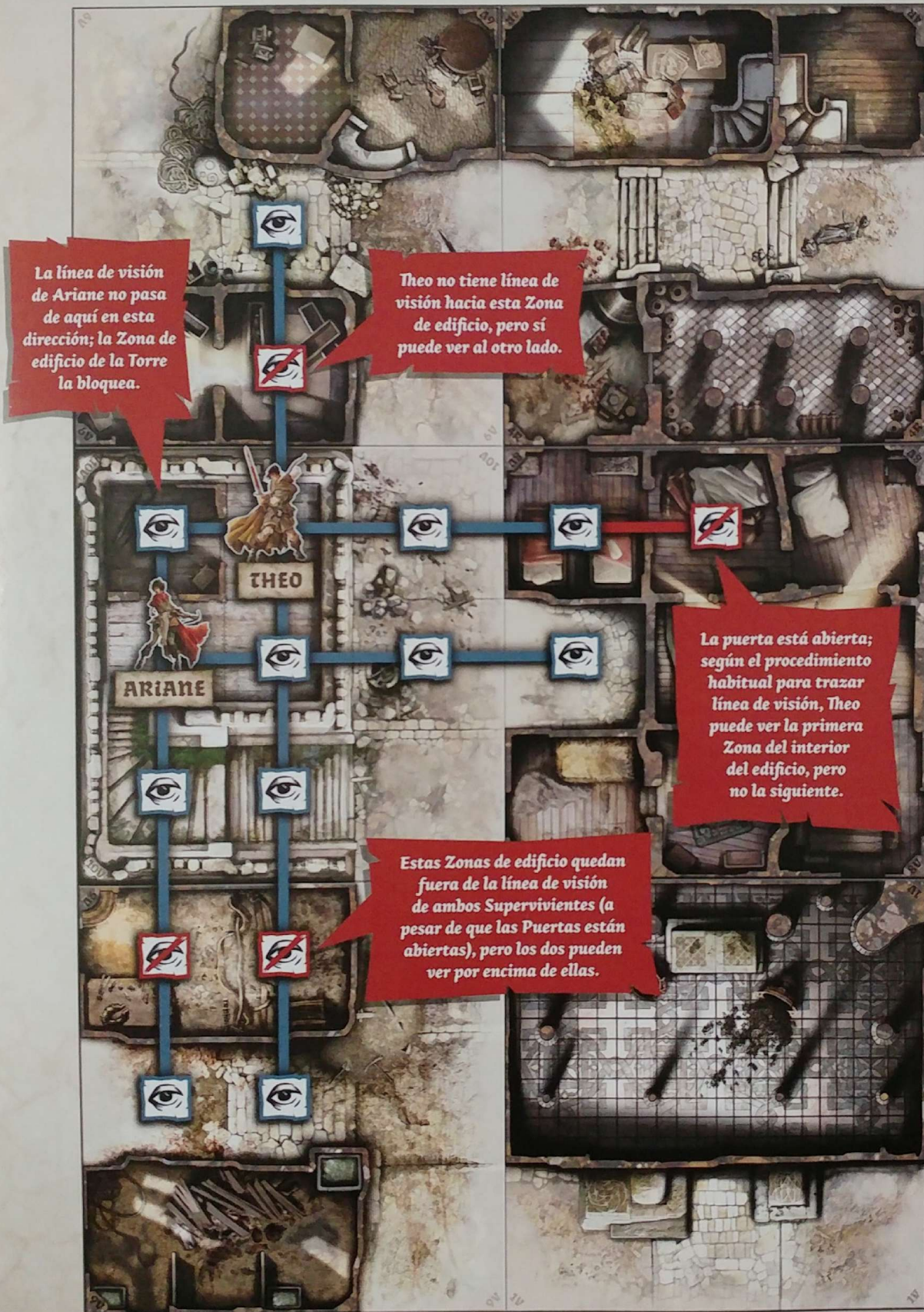
- (1) La Abominación ignora las tiradas de salvación por armadura.
- (2) La Lobominación ignora las tiradas de salvación por armadura.

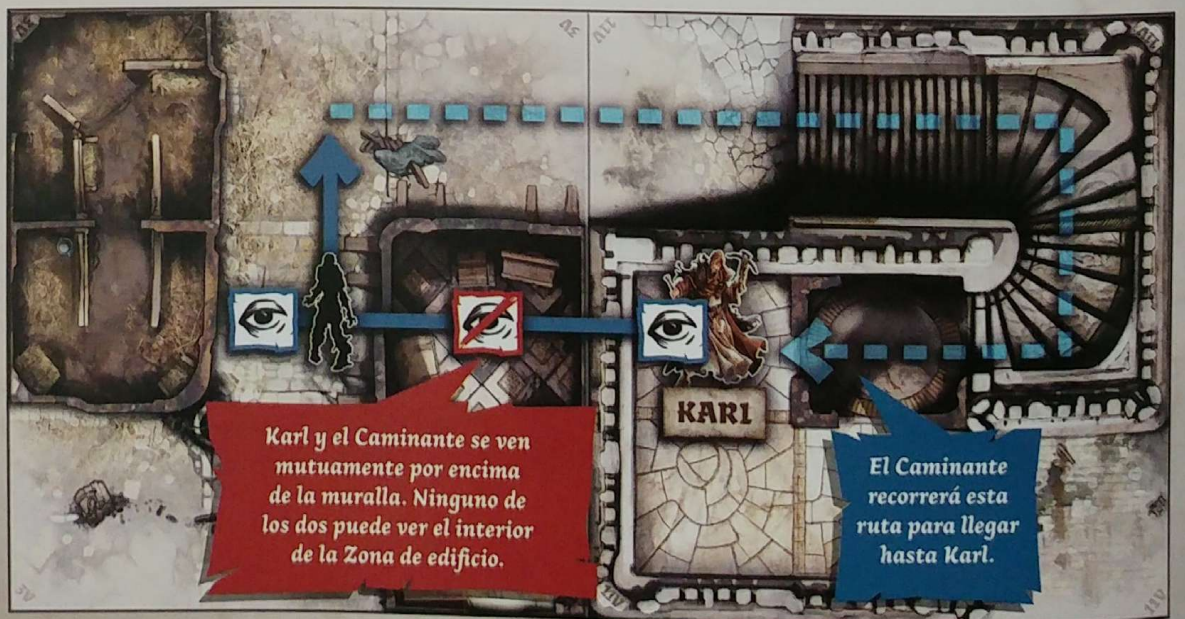
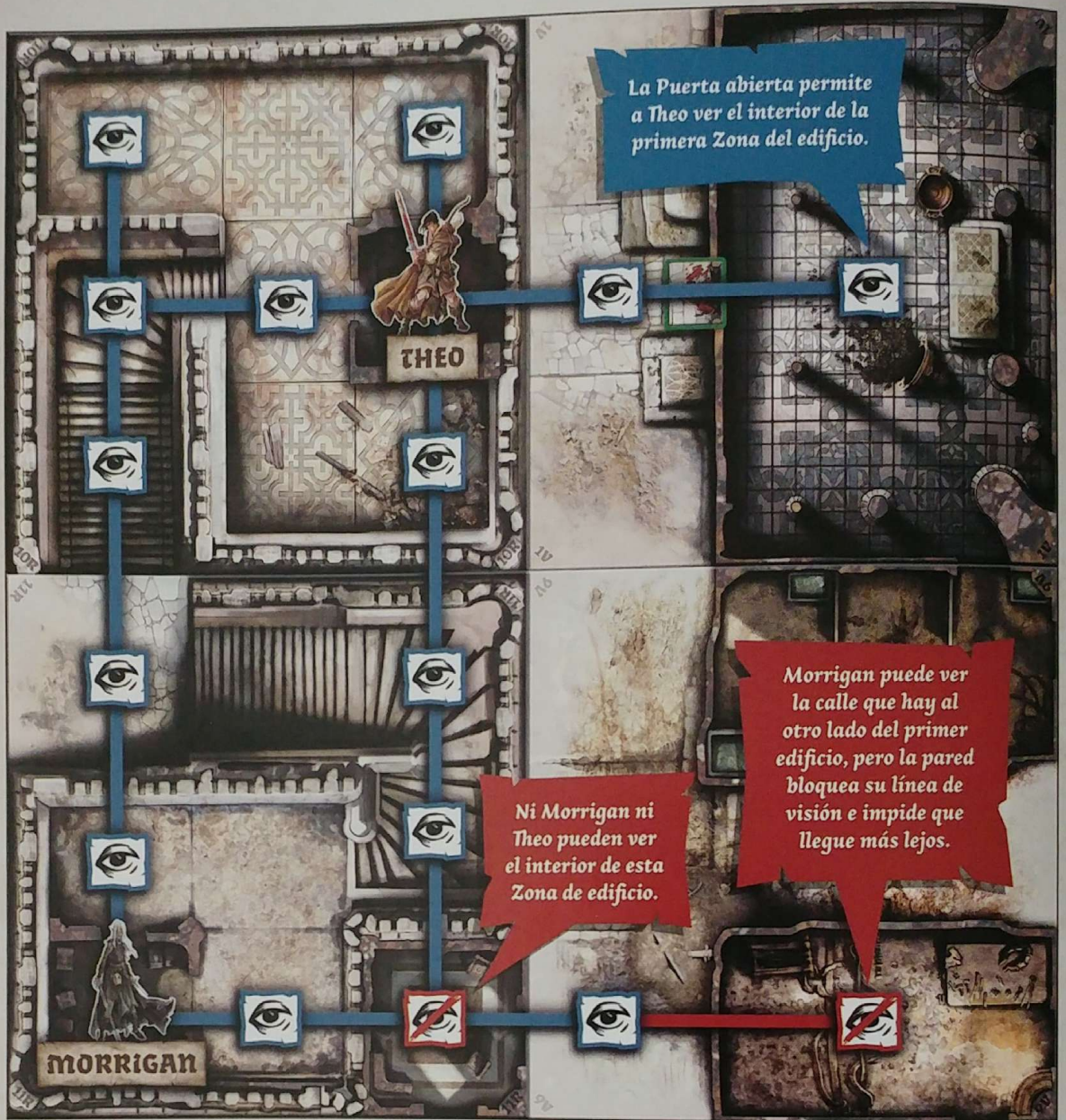


Cada uno de los módulos de Torre incluidos en Wulfsburg contiene nueve Zonas. Arriba aparecen señaladas las Zonas de edificio; todas las demás Zonas de las Torres se consideran de calle.



Aquí aparecen representadas las líneas de visión de Ariane y Theo desde su posición en una Torre.



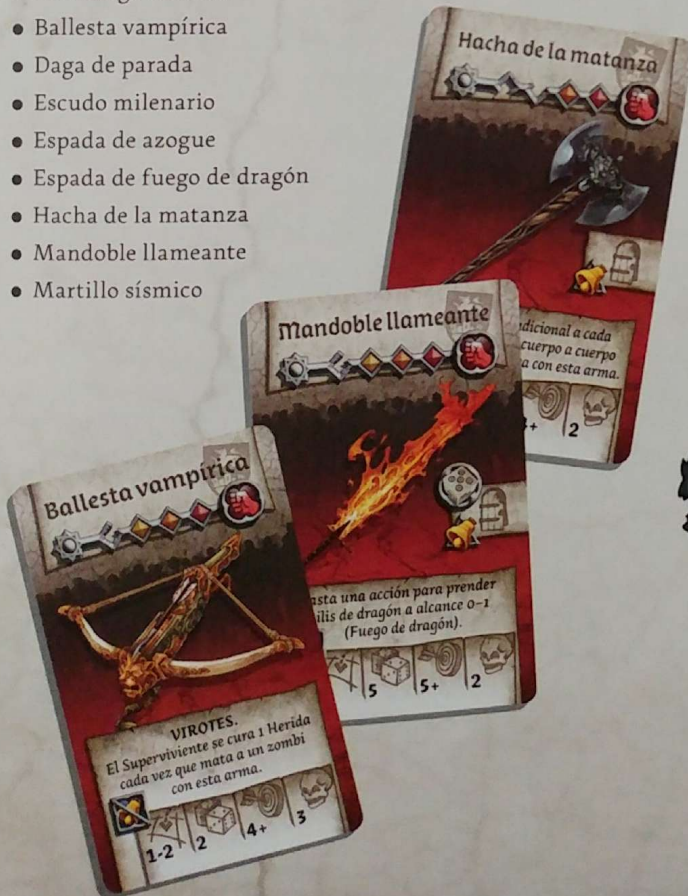


EQUIPO MÁGICO

Los campesinos conocíamos la existencia de armas y armaduras mágicas, claro; eran mitos y leyendas, reliquias de las grandes guerras de un pasado ya remoto. En nuestros días ya no eran más que objetos de coleccionista para ricos y aristócratas, trofeos magníficos que ganaban vertiendo monedas en vez de sangre. Cuando apareció la horda, sus propios hombres de armas no dudaron en apoderarse de aquellos artefactos. De hecho, los nobles incluso los exhortaron a ello... cualquier cosa con tal de que los zombis no deprimasen su preciada sangre azul. Pero ni siquiera un montante de fuego puede salvar a un guerrero solitario cuando lo acorralan los no muertos. Ahora esos tesoros yacen tirados por las calles, entremezclados con la basura y el fango. ¡En las manos adecuadas (las de alguien más espabilado), esas armas forjarán nuestras propias leyendas!

En Wulfsburg se introducen diez cartas de Equipo mágico:

- Arco de la tormenta
- Arco largo del caos
- Ballesta vampírica
- Daga de parada
- Escudo milenario
- Espada de azogue
- Espada de fuego de dragón
- Hacha de la matanza
- Mandoble llameante
- Martillo sísmico



Las cartas de Equipo mágico son como las cartas de Equipo normales en todos los aspectos, pero poseen un requisito propio en forma de niveles de Peligro específicos, representados por las gemas que aparecen en la parte superior de la carta. Solamente pueden utilizarlas los Supervivientes que han alcanzado los niveles de Peligro indicados por las gemas que no están rotas. **A menos que sean armaduras, las cartas de Equipo mágico no pueden equiparse en el Cuerpo.**

Las cartas de Equipo mágico suelen tener reglas especiales. ¡Siente el poder!





MODALIDAD DE JUEGO ULTRARROJO

Quienes luchan por dinero sopesan los costes continuamente. Cuando la balanza se inclina en contra de sus intereses económicos, prefieren huir. Nosotros, que luchamos para sobrevivir, no tenemos esa alternativa. Pues también hemos de pagar un precio, que no es sólo nuestra propia vida, sino las de nuestros seres queridos: quizá un marido cojo, o una esposa e hijos que jamás han esgrimido un arma contra nadie. Nuestra balanza siempre está inclinada en nuestra contra, y huir no es una opción. Convierte eso en tu arma.

Imagínate a los zombis despedazando a personas indefensas. Peor aún, imagínate a ti mismo despedazando a los tuyos, convertidos en abominaciones. Ese velo rojo que empieza a nublar te la vista... ésa es la rabia que te permitirá triunfar.

La modalidad de juego Ultrar rojo permite que tus Supervivientes obtengan puntos de Experiencia más allá del nivel de Peligro Rojo a fin de ganar habilidades adicionales. Este modo de juego es estupendo para alcanzar un asombroso número de bajas y completar mapas muy grandes.

Modo de juego Ultrar rojo: Cuando tu Superviviente alcance el nivel de Peligro Rojo, pon el indicador de Experiencia en el «0» y añade los puntos de Experiencia ganados más allá del mínimo requerido para alcanzar el nivel Rojo. Tu Superviviente sigue estando en el nivel Rojo y conserva sus habilidades. Contabiliza los puntos de Experiencia de la manera habitual y gana habilidades que no seleccionaste cada vez que cambies de nivel de Peligro. Cuando hayas seleccionado todas las habilidades disponibles del Superviviente, cada vez que alcances el nivel de Peligro Naranja o Rojo podrás elegir cualquier otra habilidad de Zombicide: Black Plague (excepto aquéllas que comienzan entre corchetes, como por ejemplo «Empieza con un [Equipo]»).

EJEMPLO: Morrigan acaba de obtener su punto de Experiencia número 43, alcanzando así el nivel Rojo. Ya posee las habilidades Segadora: Combate (Azul), +1 acción (Amarillo), +1 acción de combate cuerpo a cuerpo gratuita (Naranja) y Sed de sangre: Combate (Rojo).

El jugador sitúa su indicador de Experiencia de nuevo en el 0 mientras continúa el zombicidio. Morrigan sigue estando en nivel Rojo y ganando puntos de Experiencia con cada zombi que elimina.

Morrigan no recibe una habilidad adicional cuando llega por segunda vez a los niveles de Peligro Azul y Amarillo: ya tiene todas las habilidades disponibles en esos niveles. Cuando consiga alcanzar otra vez el nivel Naranja, obtendrá la habilidad «Hechicera», su segunda habilidad disponible en ese nivel de Peligro. Al llegar otra vez al nivel Rojo, el jugador debe elegir una nueva habilidad de entre las dos disponibles que le quedan para ese nivel, y opta por «+1 a las tiradas: Magia». El indicador de Experiencia vuelve a ponerse en el 0.

En su tercer recorrido por la barra de Experiencia, Morrigan no gana ninguna habilidad adicional en los niveles Azul, Amarillo y Naranja, puesto que ya tiene todas esas habilidades. Cuando alcanza por tercera vez el nivel Rojo, Morrigan obtiene la última habilidad que le queda: «+1 al Daño: Cuerpo a cuerpo». El indicador de Experiencia vuelve a ponerse en el 0.

A partir de este momento, Morrigan sigue recibiendo puntos de Experiencia: obtiene una habilidad a elección del jugador cada vez que llegue al nivel Naranja, y otra más al alcanzar el nivel Rojo.





NUEVAS AVENTURAS

Estas aventuras se han diseñado y probado combinando los contenidos de Zombicide: Black Plague y Wulfsburg. Modificalas libremente a tu gusto... ¡bajo tu propia responsabilidad!

◆ AVENTURA 1:

BIENVENIDOS A WULFSBURG

FÁCIL / 6 SUPERVIVIENTES / 60 MINUTOS

La próspera ciudad de Wulfsburg ("Loboburgo") debe su nombre a las numerosas manadas de lobos que infestan los bosques y montañas circundantes. Mercaderes y nobles erigieron altas torres en ella para contemplar mejor el magnífico paisaje del valle (y también para alardear de su dinero y de su posición social). Cuando llegó la plaga, los lobos atacaron a los zombis errantes y contrajeron la infección. Hambrientos de carne viva, los lobos han convertido la ciudad en su nuevo territorio de caza.

Wulfsburg es ahora un puesto avanzado de nigromantes, poblado por aterrorizados supervivientes que permanecen ocultos. Vamos de camino para liberar la ciudad, aunque nos llevará tiempo penetrar sus defensas, y necesitamos suministros. La comida escasea, pero sigue siendo necesaria.

Material necesario: Zombicide: Black Plague, Wulfsburg.

Módulos necesarios:
1V, 3V, 5R, 6V, 8V y 10V.

5R	8V
1V	10V
6V	3V



Zona inicial de los jugadores



Puerta



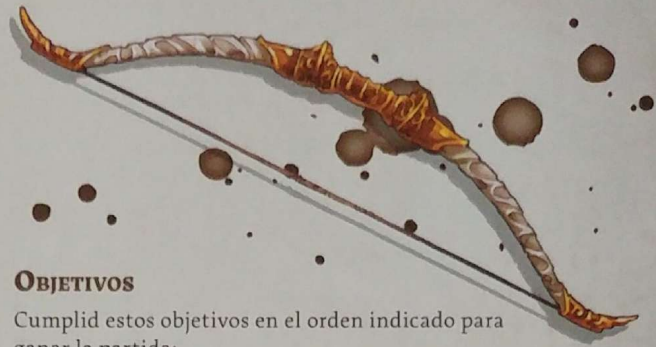
Zona de aparición



Objetivo (5 PE)



Zona de salida



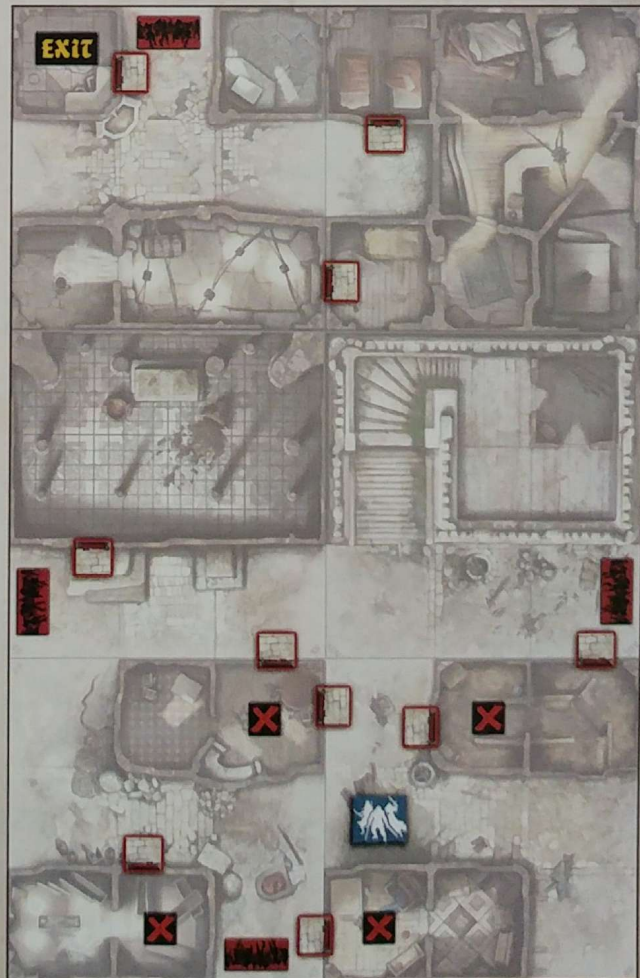
OBJETIVOS

Cumplid estos objetivos en el orden indicado para ganar la partida:

- 1 - **Reunir las provisiones necesarias para el duro viaje.** Hay que recoger todos los Objetivos. ¡Algunos ocultan sorpresas maravillosas!
- 2 - **Llegar al centro de la ciudad.** Todos los Supervivientes deben llegar a la Zona de salida. Cualquier Superviviente puede escapar por esta Zona al final de su turno, siempre y cuando no haya zombis en ella.

REGLAS ESPECIALES

- **Preparación:** Coloca al azar los Objetivos azul y verde entre los Objetivos rojos, boca abajo.
- **Secretos inconfesables y mortíferos:** Cada Objetivo otorga 5 puntos de Experiencia al Superviviente que lo recoja. Además, al recoger el Objetivo azul o el verde se recibe también un artefacto de Cámara secreta escogido al azar.



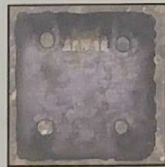
◆ AVENTURA 2: CONOCE A TU ENEMIGO

INTERMEDIA / 6 SUPERVIVIENTES / 90 MINUTOS

Wulfsburg ha sufrido daños inusitados, como si se hubiese librado una guerra civil entre sus muros. Algunos de sus habitantes no han perecido víctimas de los zombis, sino de los soldados. Todavía no sabemos si los grupos de supervivientes del lugar son propensos a luchar entre ellos, o acaso alguien ha tratado de invadir la ciudad infestada y ha eliminado a todos los supervivientes con los que se ha topado. Si exploramos la zona, probablemente averigüemos algo más.

Ahora que lo pienso, Wulfsburg era famosa por su cerveza élfica. ¿Sería una pena marcharnos de aquí sin degustarla!

9V	11R
4R	6R
1R	10V



Zona inicial de los jugadores	Objetivo (5 PE)
Zona de aparición	Trampilla
Puerta	Zona de salida

Material necesario: **Zombicide: Black Plague, Wulfsburg.**

Módulos necesarios: **1R, 4R, 6R, 9V, 10V y 11R.**

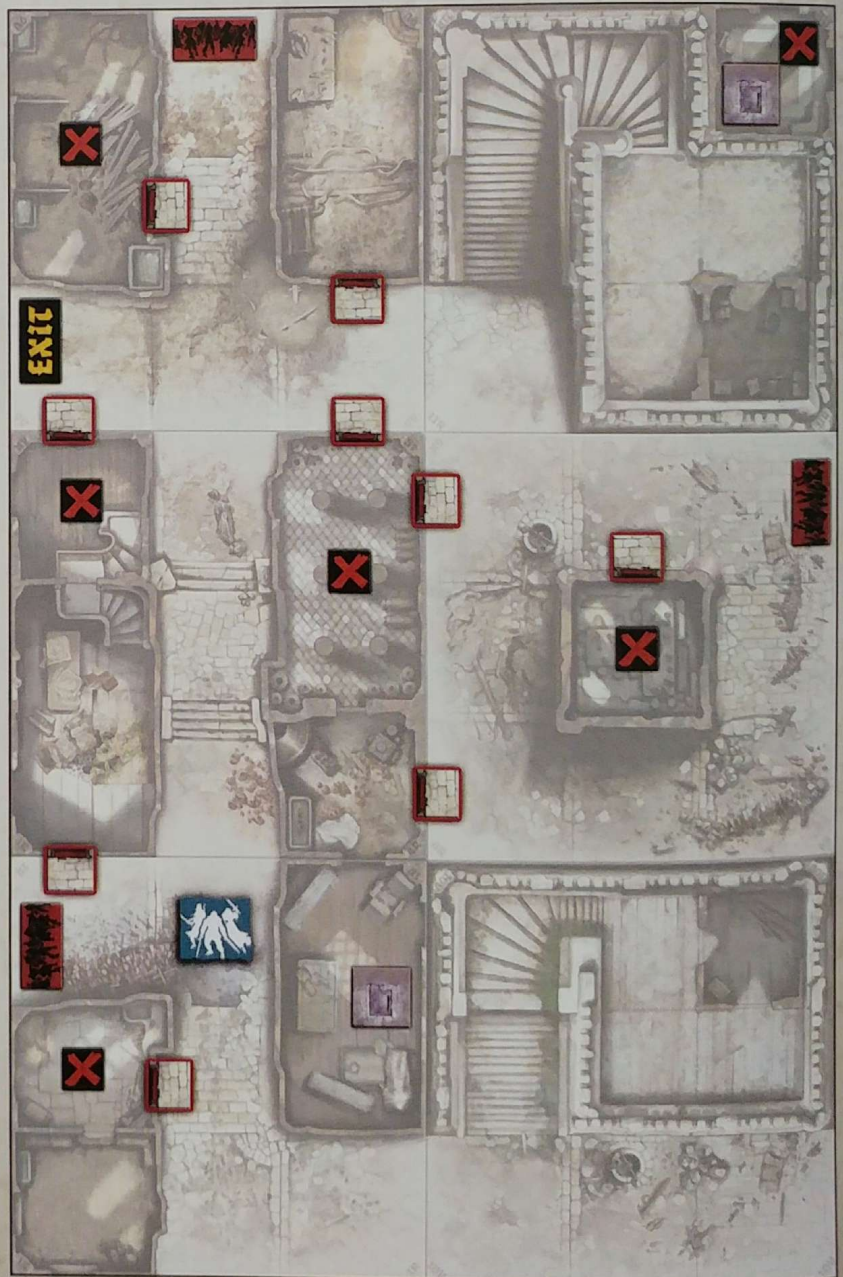
OBJETIVOS

Cumplid estos objetivos en el orden indicado para ganar la partida:

- 1 - Averiguar qué ha pasado.** Hay que recoger todos los Objetivos.
- 2 - Llegar a la salida.** Todos los Supervivientes deben llegar a la Zona de salida. Cualquier Superviviente puede escapar por esta Zona al final de su turno, siempre y cuando no haya zombis en ella.

REGLAS ESPECIALES

- **Preparación:** Coloca un artefacto de Cámara secreta al azar en la Cámara secreta.
- **Descubre las pistas:** Cada Objetivo otorga 5 puntos de Experiencia al Superviviente que lo recoja.



◆ AVENTURA 3: LAS GEMELAS MALVADAS

INTERMEDIA / 6 SUPERVIVIENTES / 120 MINUTOS

Hemos encontrado el diario de un soldado en una de las ensangrentadas viviendas. Al parecer un príncipe extranjero acudió a Wulfsburg con su ejército privado poco después de que comenzase la invasión. A pesar de haber caído, la ciudad conserva todas sus riquezas. Y como a los zombis no les interesan los tesoros, el noble creyó que sería una conquista sencilla.

Las últimas páginas del diario están manchadas de sangre y terminan con una anotación sobre una pareja de abominaciones que acechaba a los últimos supervivientes del séquito real. Las llamaban "Gemelas Malvadas", y por lo visto su guarida está en el barrio de los usureros, a una manzana de distancia.

Seguro que ya han captado nuestro olor, y en cualquier momento vendrán a por nosotros. Así que atacaremos primero. A veces la mejor defensa es una ofensiva total, ¿no?

Material necesario: **Zombicide: Black Plague, Wulfsburg.**

Módulos necesarios: **2R, 3V, 4V, 5V, 6R, 7R, 9V, 10V y 11V.**

OBJETIVOS

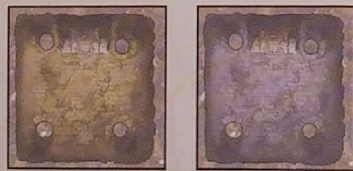
Cumplid estos objetivos en el orden indicado para ganar la partida:

- 1 - **Cacería de monstruos.** Hay que recoger todos los Objetivos. ¡Las Gemelas Malvadas se esconden en alguna parte, y deben ser eliminadas!
- 2 - **Llegar a la salida.** Todos los Supervivientes deben llegar a la Zona de salida. Cualquier Superviviente puede escapar por esta Zona al final de su turno, siempre y cuando no haya zombis en ella ni tampoco una Abominación en juego.

REGLAS ESPECIALES

- Preparación:
 - Coloca al azar los Objetivos azul y verde entre los Objetivos rojos, boca abajo.
 - Coloca un artefacto de Cámara secreta al azar en cada Cámara secreta.
- **El juego del escondite maloliente:** Cada Objetivo otorga 5 puntos de Experiencia al Superviviente que lo recoja. Además, si se recoge el Objetivo azul o el verde, también aparece una Abominación en esa misma Zona. Si ya hay una Abominación en juego, en vez de eso al recoger el Objetivo se resuelve una aparición de zombis en nivel Rojo en esa misma Zona.





7R	4V	2R
3V	5V	10V
11V	6R	9V

Zona inicial de los jugadores	Puerta	Zona de salida
	Objetivo (5 PE)	Zona de aparición
Trampilla amarilla		Trampilla violeta

AVENTURA 4: LA EMBOSCADA

INTERMEDIA / 6 SUPERVIVIENTES / 90 MINUTOS

Nos disponíamos a regresar a nuestro refugio antes del anochecer, cuando el mago advirtió unas letanías arcanas pintadas en las paredes. ¡Ante nuestros propios ojos, las palabras refulgieron y oímos aproximarse a la horda de cadáveres renqueantes! ¡Habíamos caído en una emboscada! ¡Alguien ha colocado señuelos mágicos para zombis por todo el lugar, y los infectados nos han acorralado! Hemos de resistir el tiempo suficiente para destruir los señuelos y asegurarnos una vía de escape. Los nigromantes están al tanto de nuestra presencia y nos consideran una amenaza. No sé qué pensar sobre este halagador cambio en los acontecimientos.

8R	5R	3V
10V	9V	11V

Material necesario: Zombicide: Black Plague, Wulfsburg.
Módulos necesarios: 3V, 5R, 8R, 9V, 10V, y 11V.

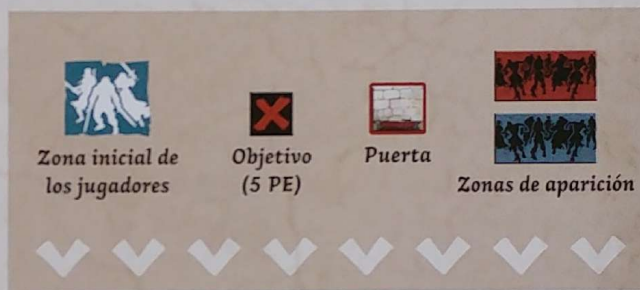
OBJETIVOS

Despejar la brecha. Los dos primeros objetivos se pueden completar en cualquier orden.

- **Destruir los señuelos.** Hay que recoger todos los Objetivos.
- **Asegurar una vía de escape.** Hay que sacar del tablero la Zona de aparición azul (matando Nigromantes). **Una vez hecho esto,** debe situarse al menos un Superviviente en cada una de las Torres de los módulos 10V y 11V.

REGLAS ESPECIALES

- **Señuelos para zombis:** Cada Objetivo otorga 5 puntos de Experiencia al Superviviente que lo recoja.
- **¡Despejad el camino!** La Zona de aparición azul representa el cuello de botella de los Nigromantes. ¡Hay que obstruirlo como sea! Al principio de la partida esta Zona está activa, pero puede retirarse del tablero aplicando las reglas de los Nigromantes.



AVENTURA 5: EL INMORTAL

INTERMEDIA / 6 SUPERVIVIENTES / ESPECIAL

Ha anochecido, y los zombis siguen pisándonos los talones por docenas. Por si fuera poco, diría que ya hemos matado cuatro veces al mismo nigromante. Pero regresa una y otra vez para reagrupar a su horda y convocar aún más zombis. Aunque ya tenemos experiencia como supervivientes, seguimos siendo simples mortales. Si no damos con el modo de eliminarlo permanentemente, moriremos de extenuación. El mago cree que puede tener algún tipo de anclaje místico que lo mantiene vinculado a este lugar. Si destruimos todos esos anclajes, seguramente podamos acabar con él definitivamente y descansar de una vez (y así aprovecho para paladear esta cerveza élfica que me he encontrado, ¡pero no se lo digas a nadie!).

11R	3V
6R	10V
8V	1V

Material necesario: **Zombicide: Black Plague, Wulfsburg.**

Módulos necesarios: **1V, 3V, 6R, 8V, 10V y 11R.**

OBJETIVOS

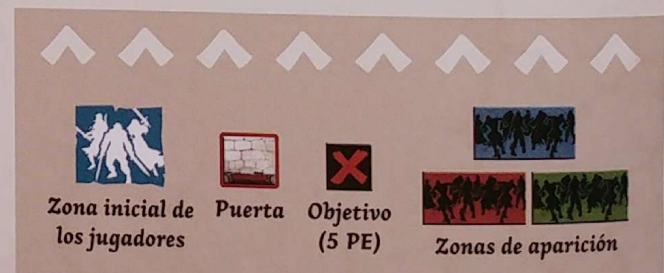
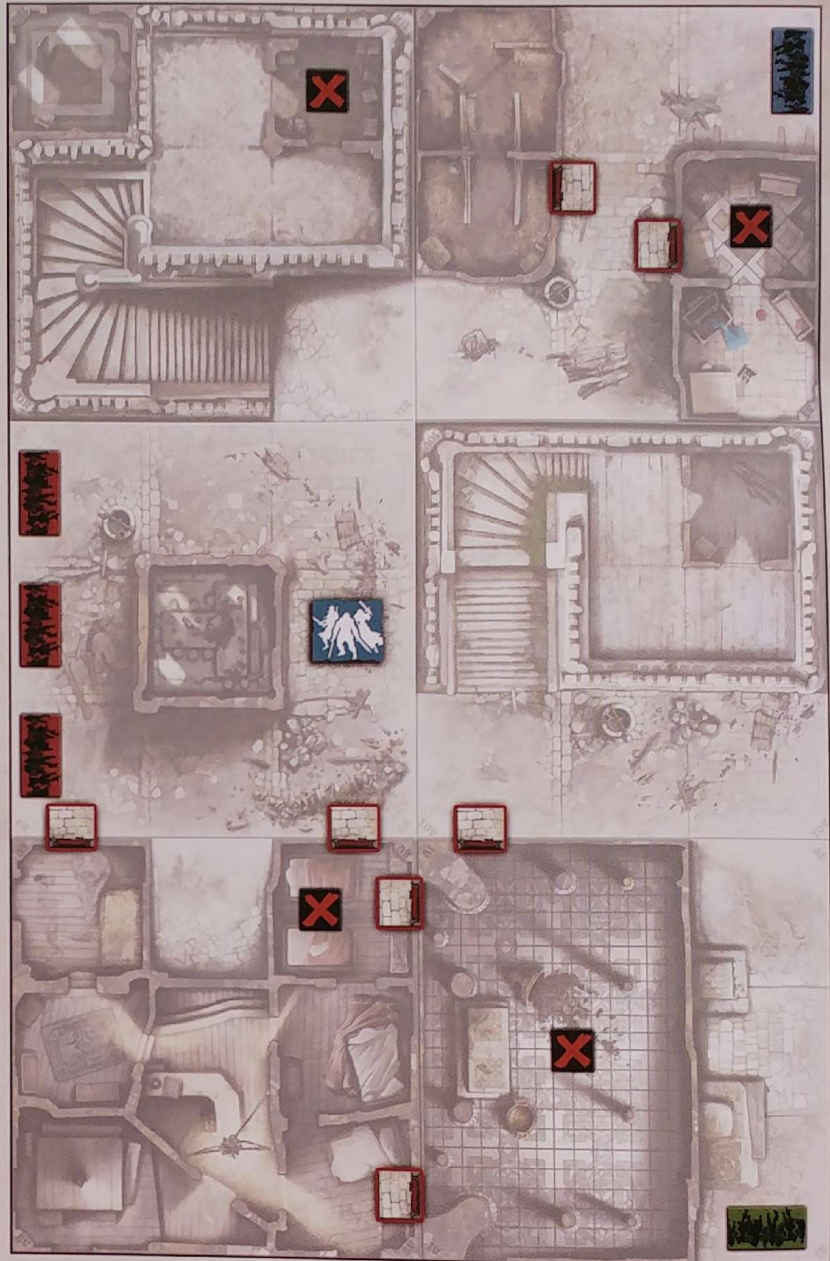
Cumplid estos objetivos en el orden indicado para ganar la partida:

- 1 - **Destruir los anclajes.** Hay que recoger todos los Objetivos.
- 2 - **Purgar la zona de todo mal.** Los Supervivientes ganan la partida cuando no queden Zonas de aparición de colores ni tampoco Nigromantes sobre el tablero.

NOTA: La duración de esta aventura depende en gran medida del azar.

REGLAS ESPECIALES

- **Los anclajes:** Cada Objetivo otorga 5 puntos de Experiencia al Superviviente que lo recoja.



- **Puntos débiles:** Las Zonas de aparición azul y verde están activas al principio de la partida. No pueden retirarse del tablero cuando muere un Nigromante (ver a continuación).
- **El inmortal (¿?):** Los Nigromantes no añaden fichas de Zona de aparición de Nigromante cuando aparecen sobre el tablero. Sin embargo, cuando lo hacen a través de una Zona de aparición azul o verde, esa Zona de aparición se sustituye por una ficha de Zona de aparición de Nigromante.

◆ AVENTURA 6: LA CORTE ZOMBI

DIFÍCIL / 6 SUPERVIVIENTES / ESPECIAL

Por fin hemos descubierto lo sucedido al príncipe invasor y su séquito. Fueron perseguidos, rodeados y masacrados por una manada de gigantescos lobos zombi. Hay cadáveres recientes por todas partes. Un momento...

Rectífico: hay zombis recientes por todas partes. En fin, nos lo tomaremos como una sesión de entrenamiento matutina, ¿vale?

Ya que estamos aquí, vamos a buscar los accesorios reales del príncipe: ya sabéis, la corona, el cetro, esas cosas. Sería todo un detalle devolverlos al Rey, ¡y así le dejaríamos bien claro que la tierra pertenece al pueblo libre!

Material necesario: **Zombicide: Black Plague, Wulfsburg.**

Módulos necesarios: 1R, 3V, 6V, 9V, 10V y 11R.

11R	6V	3V
1R	9V	10V

OBJETIVOS







Conseguir la corona y el cetro. Para ganar la partida hay que encontrar los Objetivos azul y verde.

NOTA: La duración de esta aventura depende en gran medida del azar.

REGLAS ESPECIALES

- Preparación:
 - Coloca al azar los Objetivos azul y verde entre los Objetivos rojos, boca abajo.
 - Coloca un artefacto de Cámara secreta al azar en cada Cámara secreta.
- Una búsqueda peligrosa: Cada Objetivo otorga 5 puntos de Experiencia al Superviviente que lo recoja, y también provoca una aparición de zombis en esa Zona (esto no ocurre al recoger los Objetivos azul y verde).



			
Zona inicial de los jugadores	Zona de aparición	Puerta	Trampilla amarilla
			
		Objetivo (5 PE)	Trampilla violeta
▼	▼	▼	▼



AVENTURA 7: ROJO SANGRE

INTERMEDIA / 6 SUPERVIVIENTES / 180 MINUTOS

Hemos hallado un vecindario abarrotado de zombis. Los nigromantes emplean lobos zombi para pastorearlos y conducirlos hasta aquí. Ignoramos el motivo, ¡pero una cantidad tan elevada de infectados en tan poco espacio es un blanco demasiado tentador para ignorarlo!

¡Vamos a demostrarles por qué nos llaman zombicidas!

Material necesario: **Zombicide: Black Plague, Wulfsburg.**

Módulos necesarios: 2R, 3V, 6R, 9V, 10V y 11R.

2R	9V	3V
10V	6R	11R

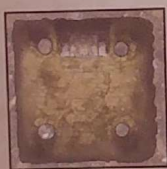
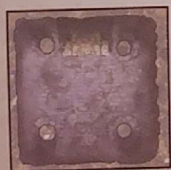
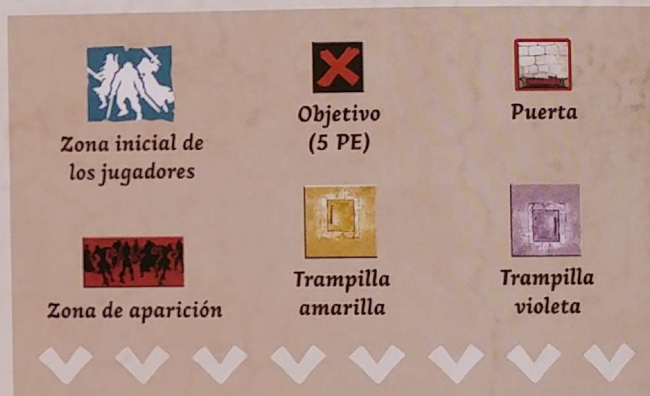
OBJETIVOS

Pintarlo todo de rojo. Todos los Supervivientes deben alcanzar el nivel de Peligro Ultrarrojo (ver Modalidad de juego Ultrarrojo en la página 10).

REGLAS ESPECIALES

- **Preparación:** Coloca al azar los Objetivos azul y verde entre los Objetivos rojos, boca abajo.

- **Un paso más cerca del apocalipsis:** Cada Objetivo otorga 5 puntos de Experiencia al Superviviente que lo recoja. Además, al recoger el Objetivo azul o el verde también se recibe un artefacto de Cámara secreta escogido al azar.
- **Invitados de honor:** Cuando un Nigromante muere, sólo se puede retirar del tablero la ficha de Zona de aparición de Nigromante.



◆ AVENTURA 8:

LA PUERTA FANTASMA

DIFÍCIL / 6 SUPERVIVIENTES / 150 MINUTOS

Las torres son razonablemente inexpugnables y fáciles de defender, razón por la que supervivientes y nigromantes por igual las utilizan como refugios. La próspera Wulfsburg está llena de torres erigidas por mercaderes y nobles como cuarteles generales para sus gremios y testimonios de sus fortunas.

Una de estas torres tiene la marca del nigromante "inmortal" que matamos ayer. Si echamos un vistazo a sus pertenencias, quizá averigüemos algo interesante sobre el plan maestro de esos hechiceros (sí es que tal cosa existe). Tenía montones de centinelas, ¡pero seguro que también guardaba artefactos poderosos!



Material necesario: **Zombicide: Black Plague, Wulfsburg.**
Módulos necesarios: 1R, 2R, 3V, 5R, 6V, 7V, 8R, 9V y 10R.

OBJETIVOS

Cumplid estos objetivos en el orden indicado para ganar la partida:

- 1 - **Volverse poderoso.** Al menos uno de los Supervivientes debe alcanzar el nivel de Peligro Rojo.
- 2 - **Atravesar la puerta fantasma.** Un Superviviente en el nivel de Peligro Rojo debe alcanzar la Zona de salida. Puede escapar por esta Zona al final de su turno, siempre y cuando no haya zombis en ella.

REGLAS ESPECIALES

- **Preparación:** Coloca dos artefactos de Cámara secreta al azar en la Cámara secreta.
- **Artefactos poderosos:** Cada Objetivo otorga 5 puntos de Experiencia al Superviviente que lo recoja. También le proporciona una carta de Equipo de su elección, que puede escoger del mazo de Equipo o de la pila de descartes. Una vez elegida la carta, el Superviviente puede reorganizar su inventario gratis. Finalmente, se baraja el mazo de Equipo.



1R	9V	3V
2R	10R	5R
6V	8R	7V

Legend for mission tiles:

- Zona inicial de los jugadores
- Puerta
- Objetivo (5 PE)
- Zona de aparición
- Zona de salida
- Trampilla

Below the legend are seven white downward-pointing chevrons.



AVENTURA 9: EL EJÉRCITO DE ZOMBIS

DIFÍCIL / 6 SUPERVIVIENTES / 120 MINUTOS

Hemos descubierto otro cubil de nigromantes! La buena noticia es que está abarrotado de tesoros. La mala es que los nigromantes nos han visto, y sus hordas nos están rodeando en estos momentos. Pero ya somos supervivientes encallecidos. En peores nos hemos visto para arredrarnos ahora por un birrioso ejército de zombis, ¿verdad? ¡Zombicidio!

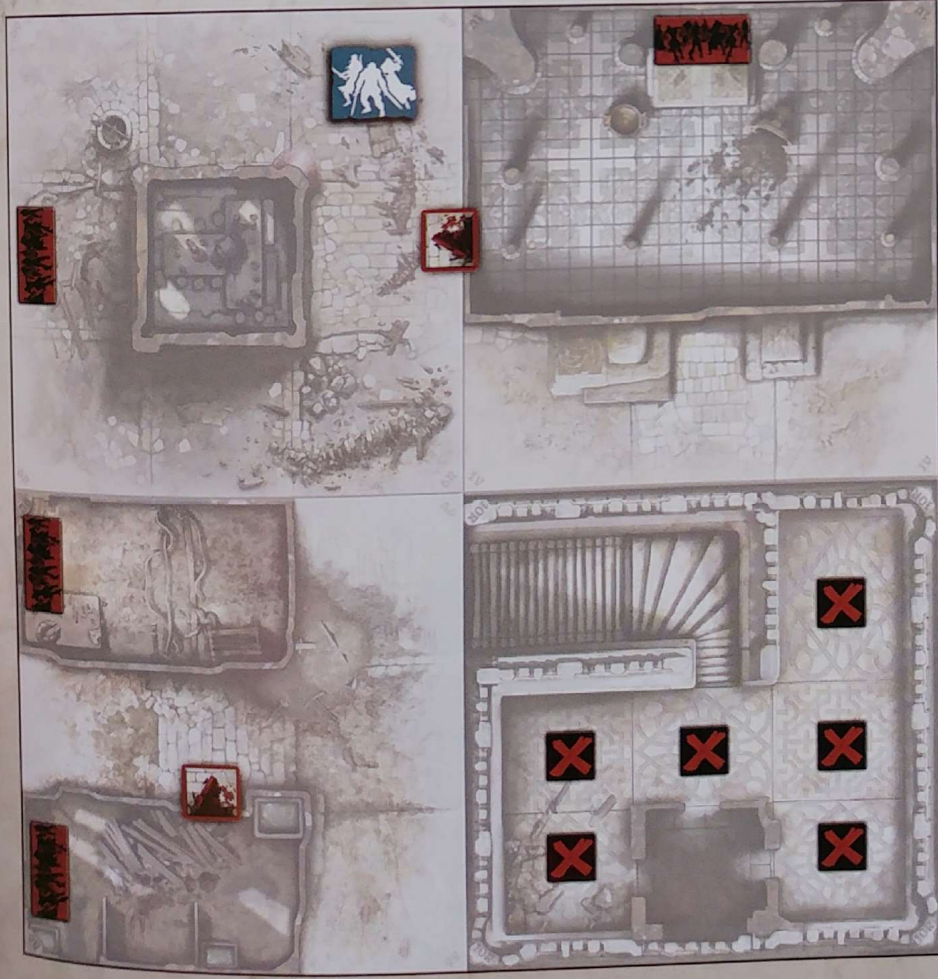
Material necesario: **Zombicide: Black Plague, Wulfsburg.**
Módulos necesarios: **1V, 6R, 9V y 10R.**

OBJETIVOS

Hacer frente al ejército de zombis. Cuando se coloque sobre el tablero la sexta ficha de Zona de aparición, el mazo de Zombis ya no se vuelve a barajar más (ver reglas especiales). Los Supervivientes ganan la partida cuando se agote el mazo de Zombis y no quede ningún zombi sobre el tablero.

REGLAS ESPECIALES

- **Preparación:** Coloca al azar los Objetivos azul y verde entre los Objetivos rojos, boca abajo.
- **El tesoro de los nigromantes:** Cada Objetivo otorga 5 puntos de Experiencia al Superviviente que lo recoja.
 - Al recoger el Objetivo azul o el verde también se recibe un artefacto de Cámara secreta escogido al azar.
 - Al recoger un Objetivo rojo por las dos caras también se recibe una carta de Equipo a elección del jugador, que podrá cogerla del mazo de Equipo o de la pila de descartes. Una vez elegida la carta, el Superviviente puede reorganizar su inventario gratis. Finalmente, se baraja el mazo de Equipo.



- **El ejército de zombis:** Las fichas de Zona de aparición no se pueden retirar del tablero; esto incluye las Zonas de aparición de Nigromante. Cuando se coloque la sexta Zona de aparición sobre el tablero, los Nigromantes ya no introducirán Zonas de aparición de Nigromante adicionales. ¡Sin embargo, los Supervivientes perderán la partida si a partir de ese momento algún Nigromante sale del tablero!

6R	1V
9V	10R

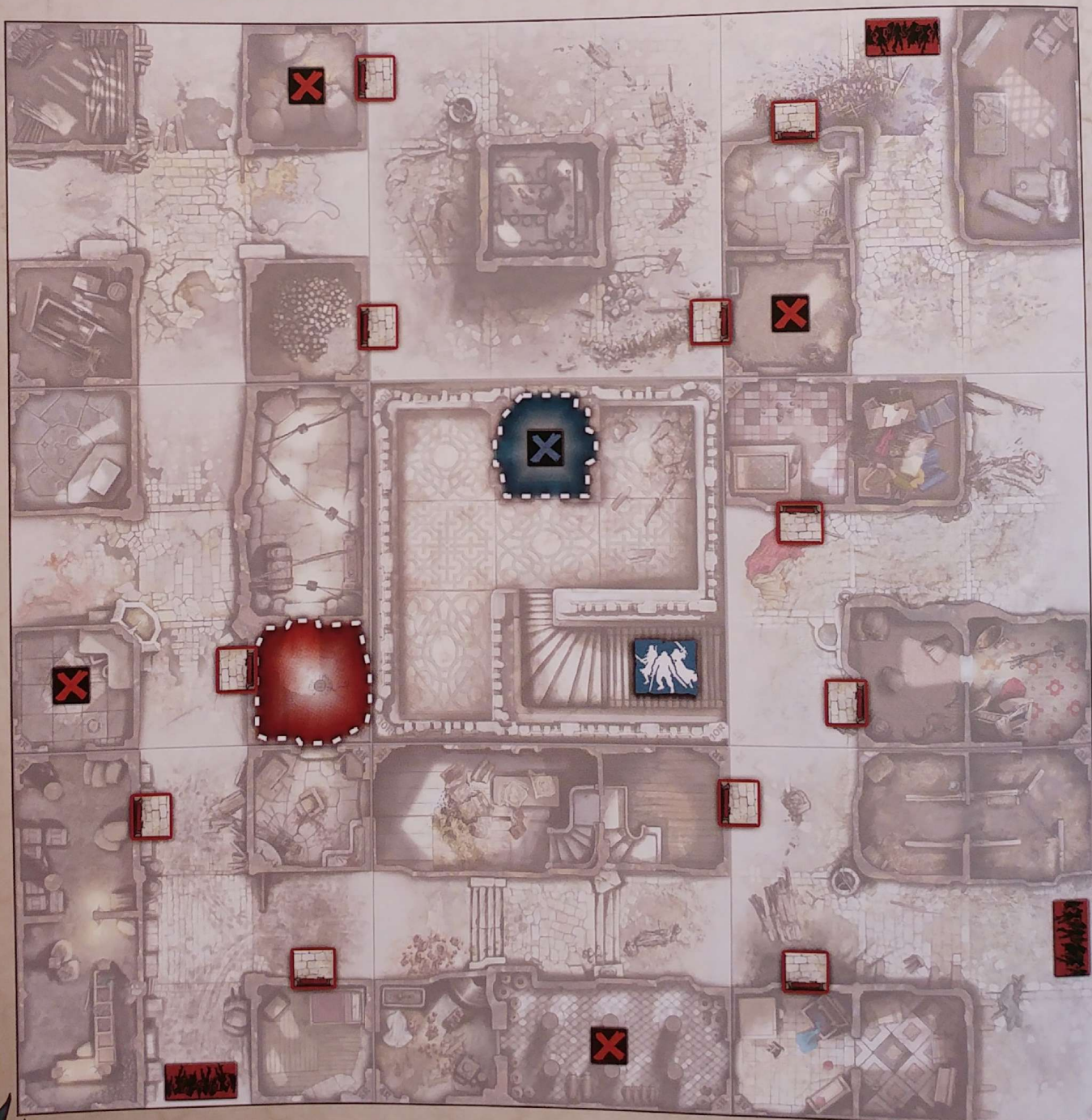
←		
←	Zona inicial de los jugadores	Objetivo (5 PE)
←		
←	Zona de aparición	Puerta abierta

AVENTURA 10:
UNA MONEDA
PARA EL BARQUERO

DIFÍCIL / 6 SUPERVIVIENTES / 180 MINUTOS

7V	6R	1R
5R	10R	2R
8R	4R	3V

Resulta que los nigromantes son humanos, después de todo. Han estado utilizando las torres para alimentar sus egos y para amontonar los tesoros que han rapiñado, exactamente igual que sus anteriores ocupantes. Pero los nigromantes también han abierto portales mágicos que conducen a un lugar secreto. ¿Será el próximo paso de su invasión? ¿Quién sabe? Si encontramos esas torres y sellamos los portales, se quedarán atrapados en Wulfsburg con nosotros. ¡Y luego pondremos fin a todo esto de una vez por todas!





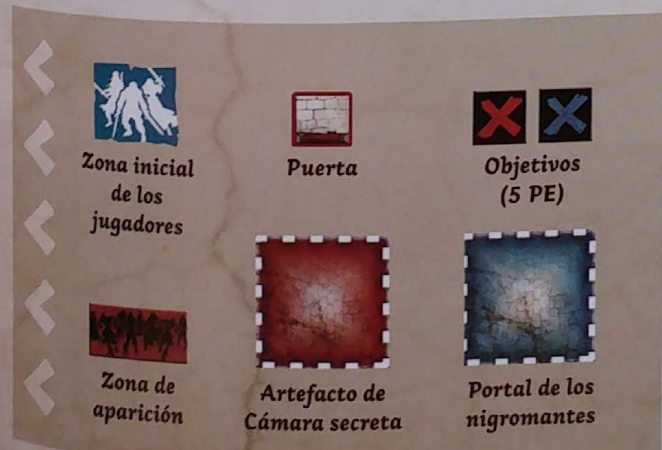
Material necesario: **Zombicide: Black Plague, Wulfsburg.**
Módulos necesarios: 1R, 2R, 3V, 4R, 5R, 6R, 7V, 8R y 10R.

OBJETIVOS

Destruir el portal de los nigromantes. Hay que recoger el Objetivo azul, que representa el portal oscuro. ¡Y luego mandar a paseo a los Nigromantes!

REGLAS ESPECIALES

- **Preparación:** Coloca un artefacto de Cámara secreta escogido al azar en la Zona señalada.
- **Llaves místicas:** Cada Objetivo otorga 5 puntos de Experiencia al Superviviente que lo recoja.
- **El portal de los nigromantes:** Sólo se puede entrar en la Zona del Objetivo azul cuando se hayan recogido todos los Objetivos rojos.



CRÉDITOS

DISEÑADORES DEL JUEGO:

Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN y Nicolas RAOULT

PRODUCTORES EJECUTIVOS:

Percy DE MONTBLANC y Thiago ARANHA

ILUSTRACIONES:

Jérémy MASSON, Nicolas FRUCTUS y Louise COMBAL

DISEÑO GRÁFICO:

Mathieu HARLAUT y Louise COMBAL

MAQUETACIÓN:

EDGE Studio

ESCUultores:

Gael GOUOMON, Jason HENDRICKS, Bobby JACKSON, Patrick MASSON, Juan NAVARRO PEREZ, Elfried PEROCHON, Steve SAUNDERS, Jody SIEGEL, Remy TREMBLAY y Rafal ZELAZO

TRADUCCIÓN:

Juanma CORONIL

EDICIÓN:

Thiago ARANHA y Eric KELLEY

EDITORES:

David PRETI y Jose M. REY

PRUEBAS DE JUEGO:

Thiago ARANHA, Christophe CHAUVIN, Edgard CHAUVIN, Lancelot CHAUVIN, Louise COMBAL, Yuri FANG, Guilherme GOULART, Odin GUITON, Mathieu HARLAUT, Eric NOUHAUT, David PRETI y Rafal ZELAZO.

Guillotine Games quiere dar las gracias a Marbella Mendez, David Doust, Chern Ng Ann, Stephen Yau, Spencer Reeve, Jogando Offline, M. Phal, Gilles Garnier, Jose Rey y a nuestro gran amigo Paolo Parente.

Más información en
EDGEENT.COM

© 2015 Guillotine Games Ltd., todos los derechos reservados. Ninguna parte de este producto puede ser reproducida sin autorización expresa. Zombicide, Guillotine Games y el logotipo de Guillotine Games son marcas comerciales de Guillotine Games. CoolMiniOrNot y el logotipo de CoolMiniOrNot son marcas comerciales de CMON Productions Limited. Edición en español de Edge Entertainment, Plaza Sacrificio 5 Local, 41018 Sevilla, España. Tel: (+34) 955 285 272. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Las miniaturas y los componentes de plástico incluidos están ya montados y se suministran sin pintar. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años.

RESUMEN DE LA RONDA DE JUEGO

LAS REGLAS DEL JUEGO PREVALECEAN SOBRE ESTE RESUMEN

1 - PRIMER PASO

Elige al primer jugador, que recibe la ficha de Primer jugador.

Cada ronda empieza con:

2 - 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 un mismo turno.

- **Movimiento:** Muévete una Zona.
- **Búsqueda (una por activación y Superviviente):** Sólo en Zonas de edificios. Roba una carta del mazo de Equipo.
- **Abrir una Puerta:** Se requiere un arma de combate cuerpo a cuerpo. Aparecen zombis dentro de un edificio si es la primera Puerta.
- **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:**
 - Magia: Hay que tener equipado un hechizo 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.
- **Acción de encantamiento:** Hay que tener equipado un encantamiento.
- **Recoger o activar un Objetivo** en la Zona del Superviviente.
- **Hacer ruido:** Se pone una ficha de Ruido en la Zona del Superviviente.
- **No hacer nada:** Todas las acciones restantes se pierden.

Cuando todos los jugadores han terminado:

3 - 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, y después a por el ruido.

Los Nigromantes siguen reglas especiales.

Elige el camino más corto. Si hay varios caminos de longitud similar, los zombis se separan en grupos del mismo tamaño.

NOTA: Los Corredores reciben dos acciones por activación. Los Lobos zombi reciben tres acciones por activación. Una vez que todos los zombis han realizado su primera acción, los Corredores y los Lobos zombi resuelven su segunda acción. Finalmente, los Lobos zombi resuelven una tercera acción.

PASO 2 - APARICIÓN

- Roba siempre cartas de Zombi para todas las Zonas de aparición en el mismo orden (siguiendo el sentido de las agujas del reloj).
- El nivel de Peligro utilizado es el nivel de Peligro más elevado de todos los Supervivientes activos.
- ¿No hay más miniaturas del tipo especificado? ¿Todos los zombis de ese tipo obtienen una activación adicional!

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 DESTRUIDO	PUNTOS DE EXPERIENCIA
1	Caminante	1	1	1
2	Gordo / Abominación (1) / Lobominación (2)	1/1/3	2/3/3	1/5/5
3	Corredor	2	1	1
4	Lobos zombi	3	1	1
5	Nigromante	1	1	1

(1) La Abominación ignora las tiradas de salvación por armadura. (2) La Lobominación ignora las tiradas de salvación por armadura.