



DESCENSO A LA OSCURIDAD

El mundo se ha convertido en un lugar dominado por los no muertos y los nigromantes. Aún se recuerdan las viejas historias cuando los Portadores de la luz vencieron a la Oscuridad proveniente de las símas más profundas. ¿Tal vez encontremos en esas cámaras olvidadas la respuesta al mal que asola al mundo nuevamente?

DEFINICIONES ÚTILES

Una **Zona** es un área entre dos marcas lineales o entre una marca lineal y el borde de un módulo de tablero. Esas marcas lineales pueden ser líneas en el suelo o muros.

En el juego hay **Zonas de Sala**. Una **Cámara** es un área compuesta de una o varias Zonas de Sala conectadas por aberturas o fichas de Puerta abierta y delimitadas por muros. Se considera que las salas separadas por fichas de Puerta cerrada pertenecen a Cámaras diferentes.

Todas las demás Zonas son **Zonas de Pasadizo**.

Las Zonas son de **Luz** o de **Sombras**: las Zonas de Luz tienen una fuente de iluminación (casi siempre, una hoguera o una antorcha), mientras que las Zonas de Sombras están a oscuras.

NOTA: Las Zonas de Sala equivalen en el Zombicide a las Zonas de edificio, mientras que las Zonas de Pasadizo lo hacen con las Zonas de calle. Así mismo una Cámara corresponde a un edificio en las reglas del Zombicide.

REGLAS ESPECIALES

ZONAS DE CRISTAL

Las Zonas de Cristal están bañadas con una luz verdosa y cualquier sonido reverbera en ellas convertido en una dulce melodía reconfortante. ¡Tan solo cuida que tus sentidos no queden abrumados!



APARICIONES DENTRO DE CÁMARA

Se considera que las Zonas de Cristal son Zonas de Luz, mientras que todos los pasadizos de los módulos de cristal se consideran que son Zonas de Sombras.

Cualquier Superviviente que termine su activación en una Zona de Cristal debe tirar 1 dado y aplicar inmediatamente uno de los siguientes efectos según el resultado:

- 1 El Superviviente sufre 1 Herida y queda Aturdido.
- 2-5 Sin efecto.
- 6 El Superviviente se cura 1 Herida.

Un Superviviente debe gastar una acción para librarse del estado de Aturdimiento antes de poder ejecutar ninguna otra acción. Mientras no lo haga, no puede realizar ninguna acción y sigue estando Aturcido.

ZONAS DE LAVA

Que este suelo está caliente es decir poco. La lava fluye cerca de la superficie y quema los pies, además de exhalar gases tóxicos.



Se considera que las Zonas de Pasadizo de Lava son Zonas de Luz, mientras que todas las Cámaras de los módulos de lava se considera que son Zonas de Sombras.

Cualquier Superviviente que termine su Activación en una Zona de Pasadizo de Lava sufre automáticamente 1 Herida que no puede ser evitada. Los zombis ignoran esta regla.

ZONAS DE SOMBRAS

Usar las reglas de las Zonas de Sombras hace el juego más difícil y crean una sensación de temor en los Supervivientes. Las siguientes reglas se aplican en las Zonas de Sombras:

- Los Actores no pueden trazar líneas de visión a Zonas de Sombras, excepto a Alcance 0-1.
- Los combates a distancia y con hechizos de combate dirigidos a Zonas de Sombras tienen una precisión de 6 (es necesario un resultado de 6 en el dado para tener éxito en el ataque). Si algún Superviviente tiene una Antorcha en la Zona objetivo, se cancela este efecto. Las habilidades que afectan a la precisión se siguen aplicando (como "+1 a las tiradas: A distancia" por ejemplo). Los éxitos automáticos, como el Fuego de dragón, también se aplican.
- Los ataques cuerpo a cuerpo no se ven afectados por las Zonas de Sombras.

Al abrir la primera Puerta de una Cámara se revelan todos los zombis que hay dentro en la oscuridad. Una Cámara abarca todas las habitaciones que estén conectadas mediante aberturas, pudiendo ocupar varios módulos de tablero. Los zombis que aguardan en el interior de una Cámara solo aparecen en las Zonas Oscuras, llamadas Zonas de Sombras. Elige cada Zona de Sombras de la sala de una en una, en el orden que prefieras, y roba 1 carta de Zombi para cada una de ellas. Coloca el número y tipo de zombis indicados en la Zona de Sombras designada.

- Si robas una carta de Activación adicional, ejecuta inmediatamente la acción indicada en la carta.
- Si robas una carta de Aparición doble, no se coloca ningún zombi en la Zona, sino que has de robar dos cartas de Zombi para la siguiente Zona de Sombras y colocar en ella todos los zombis indicados por ambas cartas.
- Algunos efectos de juego permiten que una Puerta abierta vuelva a cerrarse. Si más tarde se abre otra vez, no se activará una nueva aparición de zombis.
- Cuando el mazo de cartas de Zombi se acabe, vuelve a mezclar todas las cartas descartadas para crear uno nuevo.

No hay que resolver una aparición de zombis en las Cámaras que ya empiezan la partida abiertas.



Para jugar con estas reglas se necesitan los módulos de tablero incluidos en la expansión del Massive Darkness: "Una Aventura de lava y cristal".

Usa estas reglas para trasladar a tus Supervivientes favoritos a las profundidades y trata de resolver el misterio de la plaga que asola el mundo. Pero recuerda... ¡No sabemos que peligros pueden encontrar allí abajo! Si los Portadores de la luz pudieron con ellos, nada podrá impedir que nosotros también lo logremos...