

ZOMBICIDE

• EL LEGADO DE LOS PORTADORES DE LA LUZ •

Encontramos un viejo diario de uno de los últimos Portadores de la luz en los que narra sus viajes junto a sus camaradas en su lucha contra la Oscuridad. En uno de los pasajes del diario, menciona unas antiguas ruínas subterráneas donde encontraron innumerables pergaminos y legajos que recopilaban el conocimiento de eras ya olvidadas. En ellos se describían criaturas y seres nunca vistos, así como extraños rituales y magia que ni el más poderoso hechicero de nuestros días puede llegar a imaginar. Nunca pudieron volver a recuperar ese importante tesoro, aunque el diario no menciona el motivo. ¿Puede que encontremos ahí la respuesta a la plaga que asola nuestro mundo? Es hora de adentrarnos en la oscuridad en busca de respuestas...



REGLAS DE LA CAMPAÑA

El legado de los Portadores de la luz es una campaña de cinco aventuras que deberán jugar los Supervivientes en el orden indicado, sin que puedan avanzar a la siguiente sin haber completado con éxito la anterior aventura.

Para disfrutarla es necesario una caja de *Zombicide: Black Plague* y *Una Aventura de lava y cristal* del Massive Darkness. Además, se seguirán las reglas descritas en la expansión *Descenso a la Oscuridad*.

◆ FINALIZANDO UNA AVENTURA

Un Superviviente que haya llegado al Nivel rojo al final de una aventura podrá empezar la siguiente con una única carta de Equipo obtenida durante dicha misión que no sea una carta de Artefacto de Cámara secreta o de Equipo mágico. Esta carta será adicional a la de Equipo inicial o por habilidad que le corresponda al Superviviente al comienzo de la siguiente aventura.

Si no ha sufrido ninguna Herida en el transcurso de la aventura, se considera **Bendecido por la Luz** que permite al Superviviente repetir una tirada de salvación por armadura fallida. El Superviviente puede utilizar esta habilidad una vez por aventura. Cada aventura de la campaña completada sin sufrir ninguna Herida, incrementa en uno el número de usos de la habilidad.

Si un Superviviente acaba la aventura con alguna Herida, solo habrá sido un rasguño superficial y comenzará la siguiente aventura sin ninguna Herida.

Si un Superviviente muere en el transcurso de una aventura se considera **Marcado por la Oscuridad**. Empezará la siguiente aventura con una Herida y perderá los beneficios de **Bendecido por la Luz** si los había obtenido previamente.

◆ AVENTURA 1:

UN INICIO ACCIDENTADO

DIFÍCIL / 6+ SUPERVIVIENTES / 120 MINUTOS

Hemos seguido las indicaciones del diario y creemos haber encontrado la entrada al subterráneo. ¿El problema? ¡Está todo repleto de zombis! Además parece que el acceso está bloqueado, así que toca descubrir la forma de acceder al interior...

Material necesario: **Zombicide: Black Plague, Massive Darkness o Una Aventura de lava y cristal.**

Módulos necesarios:

Zombicide: Black Plague: **1V, 2R, 3V, 4V, 6V y 9V.**

Massive Darkness: **4V y 6R**

OBJETIVOS

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

- 1 - **¡Evita que sigan apareciendo!** Hay que recoger todos los Objetivos para desactivar las Zonas de aparición de zombis rojas sobre el tablero.
- 2 - **¡Acaba con todos!** Elimina todos los zombis para despejar el acceso al subterráneo.
- 3 - **¡Lo conseguimos!** 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 los Objetivos como indica el mapa de la aventura.
- Coloca un artefacto de Cámara secreta al azar en cada Cámara secreta.

- **¿Para qué servirán?** Una vez los Supervivientes hayan recogido todos los Objetivos rojos, las Zonas de aparición de zombis rojas quedarán inactivas durante el resto de la aventura. Esto no impide que un Nigromante pueda escapar del tablero a través de ellas, simplemente dejarán de generar zombis durante el resto de la partida. Cuando un Superviviente elimina un Nigromante, solo se podrá retirar la ficha de Aparición que generó. Recuerda que puedes perder la partida si consiguen escapar suficientes Nigromantes del tablero. ¡No lo permitas!

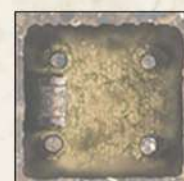
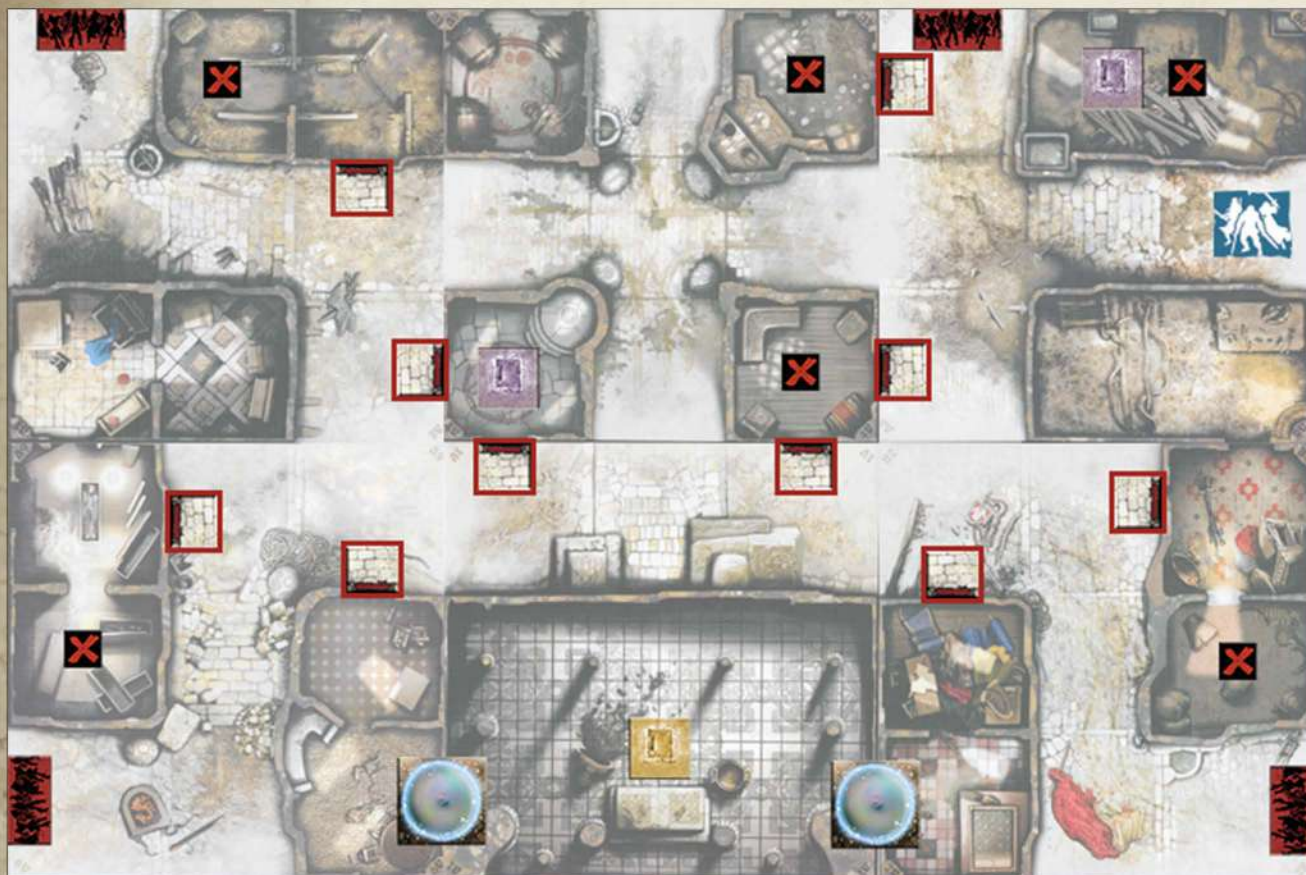
- **¡Despeja el camino!** Una vez los Supervivientes hayan desactivado las Zonas de aparición y eliminado todos los zombis sobre el tablero, desaparecerán las barreras que impiden el acceso al templo en el módulo de tablero 1V.

- **¿Y estas llaves?** La puerta verde no puede abrirse hasta que se haya recogido el Objetivo verde. La puerta azul no puede abrirse hasta que se haya recogido el Objetivo azul.

- **¿Qué hago con todo esto?** Cada Objetivo otorga 5 puntos de Experiencia al Superviviente que lo recoja.

- **¡Oh no, esto parece una trampa!** Cuando algún Superviviente entre en el subterráneo, en el módulo de tablero 6R, se activarán la Zonas de aparición verde y azul.





3V	4V	9V
6V	1V	2R

6R	4V
----	----



EXIT

Zona de salida



Zonas de aparición



Trampillas



Zona inicial de los jugadores



Puertas



Objetivos (5 PE)



Barrera mágica

♦ AVENTURA 2:

SOLOS CONTRA LA OSCURIDAD

DIFÍCIL / 6+ SUPERVIVIENTES / 120 MINUTOS

Ea luz de las antorchas iluminan tenuemente los pasadizos que se abren ante nosotros mientras nos adentrarnos en el interior del subterráneo. El silencio es sobrecogedor, solamente roto por el ruido que producimos mientras avanzamos. Esto parece un verdadero laberinto y las indicaciones del diario no ayudan mucho. A ver si tenemos suerte y encontramos algo que nos ayude a orientarnos por el subterráneo. ¡Lo que daríamos por un mapa!

¡Alto! ¿Escucháis eso? Parece que empiezan los problemas. Como no reconocer esos lamentos que se escuchan cada vez más cerca...

Material necesario: **Zombicide: Black Plague** y **Una Aventura de lava y cristal**.

Módulos necesarios: **4V, 5R, 6R, 7V, 9R, 12R y 13R**.

OBJETIVOS

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

- 1 - **¡Encuentra la salida!** Hay que recoger todos los Objetivos para completar el mapa del subterráneo.
- 2 - **¡Fuera de peligro!** La aventura se completa con éxito cuando al menos cuatro de los Supervivientes iniciales consigan escapar por 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.
- Coloca un artefacto de Cámara secreta al azar en cada Cámara secreta.

- **No hay forma de abrir esta puerta.** La puerta azul no puede abrirse hasta que se haya recogido el Objetivo azul. Cuando se recoge el Objetivo azul, se activa la Zona de aparición azul.

- **No puede ser... ¡Emboscada!** Cuando se recoge el Objetivo verde se activa una terrible trampa que se encontraba oculta a la vista de los Supervivientes.

Realiza una Aparición de zombis en todas las Zonas de Sala de la Cámara en que se encuentre el Superviviente que recogió el Objetivo verde, independientemente de que se traten de Zonas de Luz o de Sombras.

- **Otro fragmento del mapa.** Cada Objetivo otorga 5 puntos de Experiencia al Superviviente que lo recoja.

- **La X marca el lugar.** Cuando los Supervivientes reúnan todos los fragmentos y completen el mapa, verán claramente el diseño del subterráneo y les será más sencillo evitar a los zombis que les persiguen.

Cuando se roba una carta de Activación adicional o de Aparición doble del mazo de Zombis, los Supervivientes pueden ignorar este resultado y robar una nueva carta. El nuevo resultado sustituye al anterior aunque vuelva a aparecer una carta de Activación adicional o de Aparición doble.

- **¿No hace un poco de calor aquí?** Un Superviviente puede evitar el daño que producen las Zonas de Lava si al finalizar su activación en una de ellas, descarta una carta de Equipo de Agua que tenga en su inventario.





4V	7V	
	13R	12R
5R	9R	6R

EXIT	Puertas		Trampillas	
<i>Zona de salida</i>				
<i>Zona inicial de los jugadores</i>	<i>Objetivo (5 PE)</i>	<i>Zonas de aparición</i>		

◆ AVENTURA 3:

JUGANDO CON MAGIA

DIFÍCIL / 6+ SUPERVIVIENTES / 120 MINUTOS

El mapa que encontramos ha sido de gran utilidad a la hora de orientarnos por el subterráneo, sin embargo, ya hemos avanzado más allá de la zona que mostraba. Ahora dependemos enteramente de los textos del viejo diario. Creo que hemos tenido suerte. Este nuevo nivel parece corresponder con un breve pasaje del diario. Por lo que hemos podido deducir, el acceso a la siguiente zona está bloqueado por unas extrañas energías mágicas. No parece muy complicado sortear este contratiempo la verdad, simplemente hay que activar unas runas y en el diario describe donde se encuentran. Pero claro, no podía ser tan sencillo...

Los Portadores de la luz tuvieron que sortear numerosos peligros para conseguirlo, trampas por doquier, siervos de la Oscuridad tras cada esquina...

Espereamos que al menos las trampas sigan desactivadas. En cuanto a los enemigos... nosotros tenemos nuestros propios adversarios: ¡Cientos de zombis por todos lados! ¿Cómo demonios han llegado hasta aquí abajo?

Material necesario: **Zombicide: Black Plague y Una Aventura de lava y cristal.**

Módulos necesarios: **2V, 4V, 5R, 6R, 7V, 8V y 14V.**

OBJETIVOS

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

- 1 - **Magia antigua.** Los Supervivientes tienen que recuperar todos los Objetivos rojos repartidos por el mapa.
- 2 - **Nuestra meta cada vez está más cerca.** 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 los Objetivos como indica el mapa de la aventura.
- Pon aparte las cartas de Equipo que contengan la expresión "Cámara secreta". Más adelante se explica como pueden obtener los Supervivientes estos poderosos artefactos.

• **¡Por el poder de la Luz! ¡Yo tengo el poder!** El Superviviente que acabe con una Abominación recibe un artefacto de Cámara secreta al azar y puede, a continuación, reorganizar gratuitamente su inventario.

• **Desactivando magia antigua.** Cuando los Supervivientes hayan recogido todos los Objetivos rojos, las barreras mágicas que envuelven las puertas azul y verde desaparecen permitiendo a los Supervivientes poder interactuar con ellas. Sin embargo, esto produce que las energías mágicas desatadas atraigan más zombis a la Zona. Resuelve inmediatamente una aparición de zombis en cada una de las Zonas de aparición sobre el tablero.

• **¡Esta puerta está cerrada!** La puerta azul no puede abrirse hasta que se haya recogido el Objetivo azul y eliminado la barrera mágica que la envuelve.

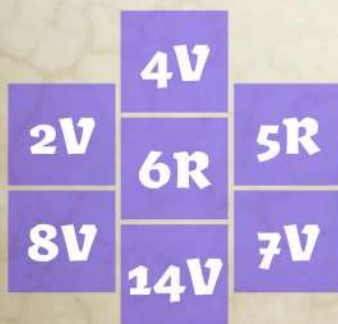
• **¡La salida está aquí!** La puerta verde no puede abrirse hasta que se haya recogido el Objetivo verde y eliminado la barrera mágica que la envuelve.

• **Todo esto es para...** Cada Objetivo otorga 5 puntos de Experiencia al Superviviente que lo recoja.

• **¿Pero no habían desactivado todas las trampas?** Cada vez que un Superviviente abra una puerta, tira un dado. Con un resultado de 1 habrá activado una trampa. Al revelar los zombis del interior de la Cámara, roba una carta de Zombi por cada Zona de Sala independientemente de que se trate de una Zona de Luz o de una Zona de Sombras.

Con cualquier otro resultado en el dado, los Supervivientes han tenido suerte... ¡La trampa parece que estaba desactivada! Resuelve la aparición de zombis dentro de la Cámara siguiendo las reglas habituales.

• **No me gusta el aspecto que tiene esa extraña luz.** Cuando un Superviviente recoja el Objetivo verde, desata el poder que encierran los cristales que cubren toda la Cámara. La luz que emana de los cristales se hace cada vez más intensa, detonado en una poderosa onda de energía. Cualquier Superviviente que se encuentre en una Zona de Cristal en ese momento sufre una Herida, mientras que cualquier zombi en una Zona de Cristal es automáticamente destruido. Esto no otorga ningún punto de Experiencia a los Supervivientes.



◆ AVENTURA 4:

PERGAMINOS, COMIDA Y ¡ZOMBIS!

INTERMEDIA / 6+ SUPERVIVIENTES / 120 MINUTOS

Al fin nos encontramos cerca de nuestro Objetivo. Las indicaciones del diario nos han conducido hasta el nivel donde se encuentran los pergaminos que buscamos. Ahora solo falta encontrar la Cámara que indica el diario entre este laberinto de pasadizos y salas. Sin embargo tenemos un problema... ¡Hemos agotado todas las provisiones que teníamos!

No va a servir de nada todo lo que hemos hecho hasta ahora si luego morimos de hambre tratando de salir de aquí. Espero que podamos encontrar algo de comida y agua mientras buscamos la Cámara de los pergaminos...

¡Oh, no! ¡Zombis! Me pregunto cómo han podido llegar hasta aquí abajo. Y lo más preocupante es que no paran de aparecer por todos lados. Seguramente existirá algún otro acceso al subterráneo...

Material necesario: **Zombicide: Black Plague** y **Una Aventura de lava y cristal**.

Módulos necesarios: **1R, 2R, 3V, 4V, 6R, 7V, 9R y 13R**.

OBJETIVOS

Cumplid estos objetivos para ganar la partida:

- 1 - **¿Te queda algo de comida?** Los Supervivientes tienen que encontrar todas las cartas de Equipo de Agua, Carne en salazón y Manzanas y llegar a la Zona de salida con ellas.
- 2 - **Escritos antiguos.** Los Supervivientes deberán recoger el Objetivo verde.
- 3 - **¡Es hora de salir de aquí!** 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 los Objetivos como indica el mapa de la aventura.
- Coloca aparte las cartas de Equipo que contengan la expresión "Cámara secreta". Más adelante se explica cómo pueden obtener los Supervivientes estos poderosos artefactos.
- Separa las siguientes cartas de Equipo: Agua (2), Carne en salazón (2), Manzanas (2) y ¡Aaahh! (2) que barajaremos y colocaremos aparte. Estas cartas serán a partir de ahora las cartas de Provisiones.

• **¡No me puedo creer que haya comida por aquí!** Cuando un Superviviente recoja un Objetivo rojo, toma una carta de Provisiones. Si ha encontrado Agua, Carne en salazón o Manzanas, puede reorganizar, a continuación, gratuitamente su inventario. Los Supervivientes deben tener cuidado... ¡Nunca se sabe cuándo un zombi puede aparecer de improvisto!

• **Llenando la mochila.** Cada Objetivo otorga 5 puntos de Experiencia al Superviviente que lo recoja.

• **Un artefacto y... ¿Una llave?** En el interior de la Cámara los Supervivientes encuentran un cofre que contiene un artefacto de Cámara secreta y una pequeña llave. ¿Será esta la llave que permita abrir la puerta que da acceso a los pergaminos?

El Superviviente que recoja el Objetivo azul recibe un artefacto de Cámara secreta al azar y puede reorganizar, a continuación, gratuitamente su inventario.

• **¿No tenemos una llave para esto?** La puerta azul no puede abrirse hasta que se haya recogido el Objetivo azul.

• **Pergaminos, montones de viejos pergaminos.** Los Supervivientes encuentran por fin la Cámara que estaban buscando. Esparcidos por todos lados hay cientos de antiquísimos pergaminos medio podridos que se desmenuzan nada más tocarlos. En un rincón, bajo una pila de basura, hay un pequeño arcón en cuyo interior descubren una serie de manuscritos protegidos en unos cilindros de metal bellamente decorados. ¡Parece que es lo que estábamos buscando!

El Superviviente que recoja el Objetivo verde recibe un artefacto de Cámara secreta al azar y puede reorganizar, a continuación, gratuitamente su inventario.

• **¡Zombis! ¡No hacen más que aparecer más y más Zombis!** Cuando se recoge el Objetivo azul, se activa la Zona de aparición azul. Cuando se recoge el Objetivo verde, se activa la Zona de aparición verde.



4V	3V	2R
7V	13R	6R
9R	1R	



◆ AVENTURA 5: HUIDA DESESPERADA

DIFÍCIL / 6+ SUPERVIVIENTES / 90 MINUTOS

Tras días incansables explorando el subterráneo por fin encontramos la Cámara de los pergaminos. Apenas hemos tenido tiempo de examinar los manuscritos someramente pero hemos descubierto que será necesario la ayuda de algún erudito para descifrar su contenido, ya que desconocemos el idioma en que están escritos. Solo nos queda abandonar este odioso lugar. Volver por la misma ruta que nos condujo hasta aquí es imposible. Es el momento de buscar otra salida y el diario vuelve a ser nuestra salvación. Describe la ruta que siguieron los Portadores de la luz para abandonar el subterráneo. Pero hay un problema, bloquearon la salida para evitar que los siervos de la Oscuridad les dieran alcance...

No queda otra, tendremos que averiguar cómo despejar el camino y con suerte, dejaremos atrás estos laberintos de pasadizos, salas y ¡Zombis! ¡Pronto estaremos fuera!

Material necesario: **Zombicide: Black Plague** y **Una Aventura de lava y cristal**.

Módulos necesarios: **1V, 3R, 4V, 5R, 6R, 9R, 12R y 15R**.

OBJETIVOS

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

- 1 - **Historia de una trampa y como abrirla.** Los Supervivientes tienen que recuperar todos los Objetivos rojos repartidos en el mapa.
- 2 - **¿Aquí no había un muro?** Los Supervivientes deberán recoger los Objetivos azul y verde.
- 3 - **¡Salgamos de aquí!** La aventura se completa con éxito cuando al menos cuatro de los Supervivientes iniciales consigan escapar por 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 los Objetivos como indica el mapa de la aventura.
- Coloca un artefacto de Cámara secreta al azar en cada Cámara secreta.

• **¡Abre la maldita trampa!** Una vez los Supervivientes hayan recogido todos los Objetivos rojos, desaparecerá la Barrera mágica que rodea la trampa amarilla permitiendo a los Supervivientes interactuar con ella y acceder a la Cámara secreta.

• **Completando el rompecabezas.** Cada Objetivo otorga 5 puntos de Experiencia al Superviviente que lo recoja.

• **¡No veo ninguna salida!** En las Zonas señaladas en azul y rojo los Supervivientes descubren unos muros de energía mágica que no permiten entrar ni cruzar las Zonas señaladas a ningún Actor, aunque tuviese habilidades que permitan sortearlas (como Salto).

Mientras estén activos los muros mágicos, bloquean la línea de visión a los Actores. A efectos de juego considéralos como muros.

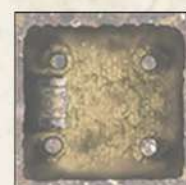
• **De nuevo... ¡Jugando con magia!** Cuando un Superviviente recoge el Objetivo azul, desaparecen los muros de energía mágica que impedían el acceso de los Actores a las Zonas señaladas en azul. Cuando se recoge el Objetivo azul, se activa la Zona de aparición azul.

• **¡Otro muro más!** ¡Por fin los Supervivientes pueden alcanzar la Zona de salida! Cuando un Superviviente recoge el Objetivo verde, desaparece el muro de energía mágica que impedía el acceso de los Actores a la Zona señalada en rojo. Cuando se recoge el Objetivo verde, se activa la Zona de aparición verde.

Abandonamos las ruínas con la esperanza de haber conseguido una pista para resolver el misterio de la plaza que asola el mundo. Pero esta historia no ha hecho más que comenzar. Ahora debemos buscar ayuda para descifrar el contenido de los pergaminos...

¿Qué nuevas aventuras nos deparará el futuro? Solo los dioses lo saben... si es que aún siguen ahí.

— El legado de los Portadores de la Luz.
Autor desconocido.



6R	1V	5R
3R	9R	4V

15R	12R
-----	-----

Legend:

- EXIT** (Yellow sign)
- Zona de salida** (Yellow sign)
- Barrera mágica** (Blue circle)
- Puerta** (Red-bordered square)
- Puertas abiertas** (Blue and green squares)
- Trampillas** (Yellow and purple squares)
- Zona inicial de los jugadores** (Blue icon of two figures)
- Zonas de aparición** (Red and green icons of zombie hordes)
- Objetivos (5 PE)** (Red and green 'X' marks)
- Zonas de los muros de energía mágica** (Blue and red squares with dashed borders)