



## REY RATA

## @ TROL DE PANTANO

### ◆ REY RATA

**T**odo el mundo sabe que las hordas de zombis emergieron del desierto al principio de la peste negra. Sin embargo, no golpearon solo pueblos y ciudades, sino muchas regiones a través de los reinos. Los mejores magos (Restantes) y eruditos creen que su creación fue un acto de poder necromántico primitivo, pero su propagación se asemeja a una enfermedad maligna. Como tal, muchísimas criaturas pueden ser portadoras, y el don del Rey Rata con las ratas lo convierte en un presagio natural de este virulento auge. Tobias, su enorme rata mascota que cuida su espalda día y noche, lo mantiene a salvo.

El Rey Rata es un Nigromante. Para introducirlo en tu juego, sigue las reglas de cábalas de nigromantes, reemplazando cualquiera de las 6 cartas de nigromante (del juego base) por las del Rat King.

**Daño:** 1

**Mín. Daños a destruir:** Daños 1

**Experiencia que proporciona:** 1 punto.

**Reglas especiales:**

- El Rey Rata sigue las reglas del Nigromante.
- Cuando el Rey Rata aparece, también lo hace acompañado del número de Plagas de Ratas indicado por el nivel de peligro actual.
- Después de que el Rey Rata realiza una Activación Extra, añade 1 miniatura de Plagas de Ratas en su Zona (si hay disponible). Entonces, todas las Plagas de Ratas en el tablero obtienen una Activación Extra.

## ENJAMBRE DE RATAS

Desde el punto de vista de muchos, las ratas son plagas que hay que exterminar a primera vista. Se comen nuestros cultivos y ensucian nuestras casas. Pensándolo bien, amigo, el destino de la rata y el hombre parecen estar ligados. Ambas especies son supervivientes. Acusamos a las Ratas de ser responsables de la peste negra, la enfermedad zombi, pero parece que llevan la carga de la misma manera que nosotros. Son vulnerables y pueden convertirse en zombis. Los llamamos los Ratz. Los Ratz son tan numerosos como sus hermanos, por supuesto, pero su miedo al hombre ha sido reemplazado por un hambre de carne humana. Por una razón desconocida hasta ahora, actúan como una manada gigante. Tan pronto como algunos de ellos encuentran una fuente de comida fresca, todos los Ratz de los alrededores se reúnen para la fiesta. Cuanto más hay, más frenéticos se vuelven estos bichos. ¡Y ya sabes lo ágil y rápida que puede ser una rata!

Las Plagas de Ratas siguen estas reglas:

**Daño:** 1

**Daño mínimo para ser destruido:** Daños 1

**Experiencia que proporciona:** 1 punto

**Reglas especiales:**

- Las Plagas de Ratas obtiene una Activación Extra cada vez que se roba una carta de enjambres de Ratas.
- Las Plagas de Ratas mueven hasta 2 Zonas por Activación para alcanzar su Zona objetivo. Establece su Zona objetivo antes de moverlos. Se mueven para llegar allí y no cambian de rumbo si aparece un nuevo objetivo en el camino. Las Plagas de Ratas solo tienen 1 Acción por Activación, ya sea moviendo o atacando.
- Cuando se mueven, las Plagas de Ratas ignoran todos los obstáculos que les impiden el movimiento, excepto las paredes y puertas cerradas.



## EL TROL DEL PANTANO



**E**as pozas no son en ningún caso una visión agradable. Ya es bastante malo que las calles inundadas, estancadas y malolientes, impidan nuestro progreso. Pero lo peor es que las aguas turbias ocultan lo que sea que pueda estar escondiendo en la superficie. Las historias dicen que a los troles les gusta hibernar en puentes, pero el trol del pantano se esconde bajo el agua, ¡siempre listo para golpear a los supervivientes descuidados que se meten en estas trampas acuáticas! Incluso el caballero más valiente se mearía encima cuando se viera sorprendido por esta monstruosidad (si no estuviera ya empapado en la charca).

El trol del pantano es una abominación. Para introducirlo en el juego, sólo tienes que añadir las cartas Zombi correspondientes a la pila estándar de Zombis y mezclarlas.

**Daño:** 2

**Daño mínimo para ser destruido:** Daños 3

**Experiencia que proporciona:** 5 puntos

**Reglas especiales:**

- Las heridas infligidas por Abominaciones no pueden ser prevenidas con tiradas de Salvación.

- Se requiere un arma de Daño 3 (o más) o Fuego de Dragón para matar una Abominación.

- El trol del pantano se genera en la Zona más ruidosa del tablero si es una Zona anegada. Si la zona más ruidosa no es una Zona anegada, el trol del pantano se genera en la Zona anegada más cercana. Si varias zonas anegadas son posibles, los jugadores eligen. Si no hay Zonas anegadas en el tablero, El trol del pantano se genera en la Zona de aparición más cercana a la Zona más ruidosa.

# ORDEN DE PRIORIDAD DE BLANCOS

Esta tabla de Orden de Prioridad de Blancos extendida sustituye a la de Zombicide: Black Plague, y completa a la de Zombicide: Green Horde.

PRIORIDAD DE BLANCOS	NOMBRE	ACCIONES	DAÑO mín. PARA SER DESTRUIDO	PUNTOS DE EXPERIENCIA
1	Superviviente	-	-	-
2	Dragón (cualquier tipo)	1	2	1
3	Bandada de Cuervos / Plagas de Ratas	1	1	1
4	Caminante (cualquier tipo)	1	1	1
5	Gordos / Abominaciones (cualquier tipo)	1	2/3	1/5
6	Corredor (cualquier tipo)	2	1	1
7	Lobos Zombis	3	1	1
8	Nigromante (cualquier tipo)	1	1	1

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