

EL VÓRTICE

-una campaña para Zombicide Rue Morgue y Black Plague-

(por Frankenger)

Esta es una campaña para utilizar Zombicide Rue Morgue y Zombicide Black Plague en modo híbrido. También se incluye una serie de misiones anexas que además emplean Zombicide Wulfsburg y que se pueden jugar opcionalmente. Se trata de una campaña de nivel experto en la que hay que tener en cuenta las reglas de ambos juegos, pues habrá que aplicar unas u otras según el mundo en el que se encuentre el Superviviente activado.

La descripción de las misiones está escrita dos veces, una desde el punto de vista de cada mundo. La descripción de los objetivos y de algunas reglas en la mayoría de ocasiones será común para las dos partes, pero cada una de ellas contiene detalles importantes referidos al mundo que le corresponde.

Empieza a jugar con paciencia, con el material de cada juego separado y bien ordenado. Puede que al principio te hagas un poco un lío, pero algunas rondas después tendrás el juego dominado. Ten en cuenta que esta campaña es para quien haya pasado muchas horas con Black Plague y Rue Morgue y ambos se le hayan quedado pequeños. Debes tener claras las reglas de cada juego y aplicarlas rigurosamente. Todas las misiones están perfectamente ensayadas, algunas son muy largas y algunas muy difíciles, pero eso es lo que andas buscando, ¿no? Ya estás a punto para controlar a un elfo empuñando ametralladoras, a un enano desmembrando motosierra en mano o a gañanes del actual occidente profundo invocando la atávica magia medieval.

“Durante la Edad Media la población vivía de manera apacible trabajando la tierra y pagando sus esclavistas impuestos a señores y sacerdotes. Estos últimos, ociosos hombres de Dios, empezaron a investigar las artes oscuras y dieron con el modo de abrir portales espaciotemporales que conectaban con épocas futuras, todo gracias a unas antiguas runas que pertenecieron a diabólicos reyes hace miles de años. Como pequeño daño colateral, provocaron que la inmensa mayoría de la población humana y animal se viese contaminada y se convirtiera en una incontrolable población de engendros, aviniéndose así el mismísimo apocalipsis.”

Reglas especiales para el modo híbrido:

-Reglas generales:

- Se consideran Rue Morgue (RM) y Black Plague (BP) dos mundos diferentes. En misiones anexas que incluyan Wulfsburg (WB), este pertenece al mundo de BP.
- Se debe jugar con el mismo número de supervivientes de cada mundo.
- Cada jugador puede controlar supervivientes de ambos mundos, jugando con ellos durante su turno en el orden que más le convenga.
- El Vórtice es un concepto interdimensional, abstracto e intangible que conecta los mundos del pasado y el presente, Black Plague y Rue Morgue respectivamente. Unos enormes anillos luminosos que se pueden generar en cualquier parte le servirán de entrada y salida.
- Todos los Supervivientes y zombis pueden interactuar libremente en ambos mundos cruzando el Vórtice. Cada mundo posee sus propias reglas y así se aplicarán en cada uno de ellos.
- Un Superviviente o zombi puede cruzar el Vórtice pasando de un anillo a otro como si de dos Zonas adyacentes se tratara, pero sin línea de visión, del mismo modo que suelen funcionar las Criptas de BP.

-En cuanto Zonas donde poder buscar, Zonas con camillas, Criptas, etc., las Zonas en las que se ubican las entradas al Vórtice tienen las mismas propiedades que como si estas no estuvieran, salvo que se diga lo contrario.

-Al cruzar el Vórtice, tanto zombis como Supervivientes conservan todas sus habilidades y propiedades, así como número máximo de heridas.

-Primer Contacto:

-Al inicio de la aventura, los Supervivientes no pueden utilizar los extraños artilugios que proceden de otro mundo; esto afecta a todas las armas a distancia (lo que incluye todos los arcos, ballestas, armas de fuego y hechizos de combate), todos los encantamientos, todos los artefactos y todas las armas de Cámara Secreta y Armas Legendarias de WF. Para poder usarlas hay que aprender a hacerlo, por lo que el Superviviente en cuestión tendrá que haber sido *contactado*.

-Se considera un Primer Contacto (PC) cuando dos Supervivientes de mundos diferentes se encuentran por primera vez en una misma Zona. El turno del Superviviente que realiza el encuentro termina automáticamente aunque le queden acciones por realizar (tienen que explicarse el uno al otro qué diablos está pasando).

-Un PC afecta a todos los Supervivientes que se encuentren en el mundo en el que se realiza y en ese mismo momento, y a partir de entonces podrán usar el equipo que antes les estaba vetado. Si quedan Supervivientes sin contactar por encontrarse en otro mundo, será necesario realizar otro PC con un contactado cualquiera para que les afecte. Puedes usar los marcadores de punta de RM para identificar al Superviviente *contactado* y así diferenciarlo del no *contactado*.

-Un PC puede producirse entre dos Supervivientes no contactados o entre un Superviviente contactado y otro no contactado, nunca entre dos Supervivientes ya contactados.

Ejemplo: Osso y Cathy están en diferentes Zonas en RM y Baldric y Samson del mismo modo en BP. Cathy se introduce en BP y entra en la Zona ocupada por Samson. De este modo se produce un Primer Contacto en BP, de manera que el turno de Cathy termina inmediatamente, pero a partir de entonces tanto ella como Samson y Baldric pueden usar todas las cartas de equipo de ambos juegos, quedando Osso a la espera de un segundo PC.

Ejemplo: Osso y Baldric están en diferentes Zonas de RM y Cathy y Samson del mismo modo en BP. Osso coincide en una misma Zona con Baldric y se produce el PC, con lo que su turno termina y ambos quedan *contactados*. Después, Baldric regresa a BP y se encuentra con Samson. Con este segundo PC, Samson y Cathy pasan a estar también *contactados* y ya pueden usar todas las cartas de equipo.

-En el caso excepcional de la Motosierra de RM (arma cuerpo a cuerpo), un Superviviente de BP puede usarla antes de haber sido *contactado*, pero si lo hace recibirá una herida la primera vez ("¡es como si este trasto estuviese vivo!").

Ejemplo: Laurie, Cathy, Osso y Baldric están en diferentes Zonas de RM y Samson y Clovis en BP. Osso coincide en una misma Zona con Baldric y se produce el PC, con lo que su turno termina, quedando *contactados* tanto ellos dos como también Cathy y Laurie. Después, Baldric y Osso van a BP y coinciden en una misma Zona. Esto no supone un PC que afecte a Samson y Clovis, de modo que uno de ellos deberá encontrarse personalmente con alguno de los dos para que esto se produzca.

-Armaduras:

-Los Supervivientes de RM pueden usar armaduras de BP sin que ocupen espacio en el inventario, al igual que los Chalecos Antibalas.

-Los Supervivientes de BP pueden usar Chalecos Antibalas, si la misión los incluye, en el espacio de las armaduras, siendo descartados al ser dañados como ocurre normalmente.

-Heridas:

-El número máximo de Heridas que puede sufrir un Superviviente es el habitual (tres para Supervivientes de BP, dos para los de RM).

-Los zombis pertenecientes a RM serán los que arrebaten una carta de equipo al infligir una Herida a cualquier Superviviente, no siendo así en el caso de los zombis de BP. Si un zombi BP hiere a un Superviviente RM con su inventario al completo, entonces sí le arrebatará una carta de equipo para dejar espacio a la carta de Herida.

-Activación de zombis:

-Las activaciones de zombis y sus propiedades se aplican con normalidad independientemente del mundo en el que se encuentren.

-Los zombis se activarán primero en el mundo en el que se haya producido la última acción de un Superviviente en esa ronda y después en el otro mundo, independientemente del mundo de origen de cada zombi.

-Aparición:

-Salvo que se diga lo contrario, las Zonas de aparición de cada mundo corresponden solo a ese mundo y generan los zombis que indiquen. El nivel de peligro de cada mundo será el del Superviviente con más nivel que esté en él, independientemente de su mundo de origen. Puede darse la situación de que el nivel de peligro de un mundo descienda, en el caso de que los Supervivientes con niveles más altos cambien de mundo.

-En el caso de que no haya ningún Superviviente en un mundo en el momento de aparición de zombis, se aplicará el nivel más alto de los Supervivientes que pertenezcan a él.

-Las cartas de aparición se sacarán primero en el mundo en el que se haya producido la última acción de un Superviviente en esa ronda, y después en el otro mundo.

-El número máximo de Nigromantes de BP que pueden escapar antes de perder la partida sigue siendo el mismo salvo que se indique lo contrario.

-El número de dados de aparición de RM sigue siendo el mismo, considerándose solo el número de Supervivientes de RM, salvo que se indique lo contrario.

-El número de salidas de zombis en BP y el número de dados de aparición en RM aumentarán con normalidad si se incrementa el número de Supervivientes indicado en las aventuras.

-Movimiento de zombis:

-Los zombis se mueven libremente entre un mundo y otro siguiendo sus reglas, hacia los Supervivientes visibles y/o la Zona con más ruido. Las entradas al Vórtice no suponen una línea de visión pero sí las atraviesa el ruido.

-Un Nigromante intentará alcanzar la Zona de salida de zombis que tenga más cerca, pertenezca esta a un mundo u otro. Si es eliminado, la ficha de salida de zombis que se retirará será una del mundo donde apareció el Nigromante (BP en la mayoría de ocasiones).

-Orden de prioridad de blancos:

-El orden de prioridad de blancos se mantiene en uno y otro mundo independientemente del que procedan los mismos. En el caso de los zombis es prácticamente el mismo, pero en el caso de los Supervivientes difiere entre BP y RM.

-Como en los juegos originales, en RM los Supervivientes siempre son el primer objetivo en el orden de prioridad de blancos en ataques a distancia, mientras que en BP los Supervivientes reciben los impactos que no resulten en éxito. Todo esto se mantiene en RM y BP, independientemente del Superviviente del que se trate.

-Si se realiza un ataque a distancia hacia una Zona donde hay zombis de varios mundos mezclados, la prioridad de blancos se conserva según la categoría de zombis, teniendo prioridad los pertenecientes al mundo en el que se encuentren. En cualquier caso, los nigromantes siempre serán los últimos.

Ejemplo: En una Zona RM hay caminantes descarnados, corredores descarnados, reptadores, caminantes BP, corredores BP y un Nigromante. El orden de prioridad será: caminantes descarnados, caminantes BP, corredores descarnados, corredores BP, reptadores y Nigromante.

En el caso de que se realice un ataque a distancia sobre una Zona con Supervivientes, se aplicarán las reglas que corresponden a cada mundo.

-Cartas de Equipo de RM:

-Un Equipo cuenta con Supervivientes de RM controlados por un mismo jugador. Este Equipo irá creciendo a medida que se incorporan a él los Supervivientes de BP también controlados por él, una vez se haya producido un PC que les afecte.

-A partir de entonces, el jugador puede hacer uso normal de sus Cartas de Equipo incluyendo tanto a los Supervivientes de RM como de BP, pero solo las podrá ejecutar un Superviviente de RM durante su turno.

-Objetos mágicos:

-Los Objetivos azul y rosa de RM y azul y verde de BP (no así los Objetivos rojos salvo que se indique lo contrario), así como la Corona de BP o cualquier otro que se indique, se consideran encantados y solo pueden ser capturados por Supervivientes del mundo del que procedan. Siempre concederán 5xp al Superviviente que los capture, y a partir de entonces podrán ser intercambiados y utilizados por cualquier Superviviente sin que ocupen espacio en el inventario.

-En muchas ocasiones los Objetivos encantados funcionan como llaves para abrir puertas del mundo del que proceden; en estos casos no será necesaria ningún arma para abrirlas, bastando únicamente la llave encantada, la cual no hará ruido al usarse.

-La Gasolina es equivalente a la Bilis de Dragón para hacer Fuego de Dragón o Cócteles Molotov. Es decir, Gasolina+Antorcha=Fuego de Dragón y Botella de Cristal+Bilis de Dragón=Cóctel Molotov. Otras combinaciones alternativas no son válidas.

-Chalecos Antibalas:

-En RM los Chalecos Antibalas protegen únicamente contra los ataques de otros Supervivientes, pero en este modo híbrido sí protegen contra Heridas provocadas por cualquier zombi, excepto las Abominaciones. De este modo, un primer impacto provocado por un zombi daña un Chaleco y un segundo impacto lo descarta.

-Abominaciones:

-Las Abominaciones se comportan con normalidad. Las heridas que infligen no permiten tirada de salvación por Armadura ni protección con los Chalecos Antibalas.

-El Cóctel Molotov y el Fuego de Dragón se comportan de manera equivalente.

VX01: JUGAR A SER DIOS

MEDIO / 6 SUPERVIVIENTES RM + 6 SUPERVIVIENTES BP / 120 min.

-BLACK PLAGUE:

«La hambruna que asola la región nos ha traído sin mucha esperanza a esta apartada aldea en busca de alimentos, pero parece que está desierta. Siempre se ha dicho que este pequeño grupo de casuchas está controlado por un sacerdote corrupto y no muy de fiar al que le gusta investigar cosas que es mejor no saber, pero puede que solo sean habladurías. Registraremos todos los graneros y echaremos un vistazo en esa pequeña capilla. Espero que no toquemos algo que no debamos; algo me da mala espina...»

-Material necesario:

Black Plague (módulos 4R & 7V), Rue Morgue (módulos 1V & 3V).

-Objetivos:

-“Venzamos la hambruna”: captura todos los objetivos.

-Cierra el Vórtice en un momento en el que todos los Supervivientes de inicio estén en una Zona de su mundo de origen libre de zombis al final de una ronda. No es necesario que los Supervivientes estén una misma Zona. El Vórtice se cerrará y todos los zombis desaparecerán y se irán al infierno.

-Reglas especiales:

-“¡No toques eso!”: El **Objetivo verde BP** (5xp) activa todas las **salidas de zombis en BP**. No habrá apariciones hasta que se capture. Además, se abrirán las entradas al Vórtice en las Criptas (da la vuelta a los Tokens correspondientes) y el apocalipsis dará comienzo.

-El **Objetivo azul BP** (5xp) ubicado en RM abre la puerta azul en BP. El **Objetivo azul RM** (5xp) ubicado en BP abre la puerta azul en RM. Hay que llevarlos hasta las puertas para que las abra su portador, pero no ocupan espacio en el inventario.

-Las entradas al Vórtice se conectan, gasta una acción para pasar de una a otra.

-Los Objetivos rojos **no** conceden puntos de experiencia.

-“Mejor dejemos esto como estaba”: Para cerrar el Vórtice cualquier Superviviente tiene que arrojar la **Runa de la Corona** (5xp) a una de sus entradas a distancia 0.

-Recuerda que los Objetivos azul, verde y rosa y la Runa de la Corona deben ser capturados por Supervivientes procedentes de su mismo mundo de origen.

-RUE MORGUE:

«Parecía que entrar en este tanatorio abandonado iba a ser no solo divertido, sino que podríamos encontrar material médico recreativo de valor; ya sabes, para pasar el fin de semana. Cogeremos todo lo que podamos, incluido ese extraño objeto refulgente que parece decir “no te acerques a mí”. Después, echaremos un vistazo en ese sótano del que parecen venir unos golpes. Un momento... ¿quiénes son esos tipos? ¿La Comic Con no era el mes que viene...?»

-Material necesario:

Black Plague (módulos 4R & 7V), Rue Morgue (módulos 1V & 3V).

-Objetivos:

-“Medicinas sin receta”: captura todos los objetivos.

-Cierra el Vórtice en un momento en el que todos los Supervivientes de inicio estén en una Zona de su mundo de origen libre de zombis al final de una ronda. No es necesario que los Supervivientes estén una misma Zona. El Vórtice se cerrará y todos los zombis desaparecerán y se irán al infierno.

-Reglas especiales:

-“¡No toques eso!”: El **Objetivo rosa RM** (5xp) activa todas las **salidas de zombis en RM**. No habrá apariciones hasta que se capture. Además, se abrirán las entradas al Vórtice en las Criptas (da la vuelta a los Tokens correspondientes) y el apocalipsis dará comienzo.

-El **Objetivo azul RM** (5xp) ubicado en BP abre la puerta azul en RM. El **Objetivo azul BP** (5xp) ubicado en RM abre la puerta azul en BP. Hay que llevarlos hasta las puertas para que su portador las abra, pero no ocupan espacio en el inventario.

-Los Objetivos rojos **no** conceden puntos de experiencia.

-Las entradas al Vórtice se conectan, gasta una acción para pasar de una a otra.

-“Mejor dejemos esto como estaba”: Para cerrar el Vórtice cualquier Superviviente tiene que arrojar la **Runa de la Corona** (5xp) a una de sus entradas a distancia 0.

-Recuerda que los Objetivos azul, verde y rosa y la Runa de la Corona deben ser capturados por Supervivientes procedentes de su mismo mundo de origen.



VX02: EL SEPULCRO MALDITO

MEDIO / 6 SUPERVIVIENTES RM + 6 SUPERVIVIENTES BP / 180 min.

-BLACK PLAGUE:

«Lo han vuelto a hacer. Creíamos que habíamos acabado con esas malas artes de los Nigromantes, pero parece ser que han vuelto a poseer las almas de inocentes campesinos. Solo han podido hacerlo recuperando la Runa de la Corona que ya arrojamos a esa puerta del infierno, y si no la encontramos, es porque la han vuelto a esconder en ese mundo del futuro poblado por esos estúpidos ignorantes que nos echaron una mano hace poco tiempo. Monjes que consiguieron huir de la iglesia afirman que tras la puerta del sepulcro que hay bajo ella brotan una extraña luz y un zumbido aterrador, pero nos advierten que no conviene hurgar donde descansan los muertos. Ya sabemos por dónde empezar...»

-Material necesario:

Black Plague (módulos 1V & 4V), Rue Morgue (módulos 6V & 7R).

-Objetivos:

-“Abramos el sepulcro y que sea lo que Dios quiera”: captura todos los objetivos.

-Cierra el Vórtice en un momento en el que todos los Supervivientes de inicio estén en una Zona de su mundo de origen libre de zombis al final de una ronda. No es necesario que los Supervivientes estén una misma Zona. El Vórtice se cerrará y todos los zombis desaparecerán y se irán al infierno.

-Reglas especiales:

-“Mecanismo remoto”: La puerta de la **Cripta amarilla** puede abrirse cuando el **Objetivo verde BP** (5xp) sea capturado.

-Los **Objetivos azul y rosa RM** (5xp) ubicados en BP abren las puertas azul y rosa en RM, respectivamente. El **Objetivo azul BP** (5xp) ubicado en RM abre la puerta azul en BP. Hay que

llevarlos hasta las puertas para que el portador las abra, pero no ocupan espacio en el inventario.

-Los **Objetivos rojos** **no** conceden puntos de experiencia.

-“Guardianes del sepulcro”: La **salida de zombis verde** no puede ser retirada.

-Las entradas al Vórtice están conectadas, gasta una acción para pasar de una a otra.

-Para cerrar el Vórtice cualquier Superviviente tiene que arrojar la **Runa de la Corona** (5xp) a una de sus entradas a distancia 0 por el coste de una acción.

-Recuerda que los **Objetivos azul, verde y rosa** y la **Runa de la Corona** deben ser capturados por Supervivientes procedentes de su mismo mundo de origen.

-RUE MORGUE:

«¿Qué demonios está pasando? ¿No habíamos acabado ya con esa plaga de jugadores de rol en vivo? Creíamos que la Comic Con no había reparado en gastos y había montado una recreación con efectos especiales brutales, pero parece ser que ahora va en serio. Esos bichos han vuelto a aparecer y ya se han cargado a más de dos y más de tres. Vamos a tener que refugiarnos en ese edificio abandonado y buscar algo con lo que repelerlos. Ojalá estuvieran aquí aquellos frikis disfrazados. Tenían unos juguetes muy chulos.»

-Material necesario:

Black Plague (módulos 1V & 4V), Rue Morgue (módulos 6V & 7R).

-Objetivos:

-“Cualquier cosa es útil”: captura todos los objetivos.

-Cierra el Vórtice en un momento en el que todos los Supervivientes de inicio estén en una Zona de su mundo libre de zombis al final de una ronda. No es necesario que los Supervivientes estén en una misma Zona. El Vórtice se cerrará y todos los zombis desaparecerán y se irán al infierno.

-Reglas especiales:

-“¿Dónde has puesto las llaves?": Los **Objetivos azul y rosa RM** (5xp) ubicados en BP abren las puertas azul y rosa en RM,

respectivamente. El **Objetivo azul BP** (5xp) ubicado en RM abre la puerta azul en BP. Hay que llevarlos hasta las puertas para que su portador las abra, pero no ocupan espacio en el inventario.

-Los Objetivos rojos **no** conceden puntos de experiencia.

-Las entradas al Vórtice se conectan, gasta una acción para pasar de una a otra.

-Para cerrar el Vórtice cualquier Superviviente tiene que arrojar la **Runa de la Corona** (5xp) a una de sus entradas a distancia 0 por el coste de una acción.

-Recuerda que los Objetivos azul, verde y rosa y la Runa de la Corona deben ser capturados por Supervivientes procedentes de su mismo mundo de origen.



VX03: EL VÓRTICE GRAVITACIONAL

DIFÍCIL / 6 SUPERVIVIENTES RM + 6 SUPERVIVIENTES BP / 180 min.

-BLACK PLAGUE:

«Esos Nigromantes no descansan con sus estudios y sus maldiciones. Han conseguido desarrollar un nuevo tipo de Vórtice aún más poderoso y ahora se traga todo lo que tiene a su alcance. Tenemos que destruirlo, pues no deja de crecer, y si no lo impedimos acabará engullendo todo lo que tenga a su alcance. La runa embrujada que lo desintegra está de nuevo en el mundo futuro. Esperemos que además de sobrevivir no nos volvamos idiotas.»

-Material necesario:

Black Plague (módulos 3R, 4R & 5V), Rue Morgue (módulos 2R, 3R & 7R).

-Objetivos:

-Captura todos los Objetivos (5xp). Cierra el Vórtice. Huye con todos los Supervivientes de inicio por la Zona de salida de su mundo en cualquier momento, gastando una acción.

-Reglas especiales:

-Coloca el **Objetivo verde BP** (5xp) aleatoriamente entre los **Objetivos rojos BP** (5xp).

-“¡Cámara secreta con premio!”: El **Objetivo verde BP** (5xp) es la entrada cerrada a la **Cripta amarilla**. Sustitúyelo por el Token de entrada cerrada a la Cripta amarilla.

-1: Coloca en la **Cripta amarilla** un **arma de Cámara Secreta** al azar.

-Los **Objetivos azul y rosa RM** (5xp) ubicados en BP abren las puertas azul y rosa en RM, respectivamente. El **Objetivo azul BP** (5xp) ubicado en RM abre la puerta azul en BP. Hay que llevarlos hasta las puertas para que su portador las abra, pero no ocupan espacio en el inventario.

-Los Objetivos rojos **no** conceden puntos de experiencia.

-Las entradas al Vórtice se conectan, gasta una acción para pasar de una a otra.

-Para cerrar el Vórtice cualquier Superviviente tiene que arrojar la **Runa de la Corona** (5xp) a una de sus entradas a distancia 0 por el coste de una acción..

-“Vórtice gravitacional”: Al final de la fase de los zombis, cada entrada al Vórtice aplica un **Agarrón** (igual al de la Abominación Bomba A). Atraerán hasta ellas a todos los Supervivientes y a todos los zombis que se encuentren en una Zona adyacente. Los que estén a distancia 0 serán transportados a la entrada del mundo opuesto. En el caso de que haya zombis y/o Supervivientes a distancia 0 de ambas entradas al Vórtice, serán transportados con normalidad sin que el cruce entre ellos suponga interactuar.

Este **Agarrón** se produce al final de la fase, de modo que puede que previamente la Abominación Bomba A ya haya ejecutado el que le corresponde. Una vez cerrado, el Vórtice pierde esta propiedad.

Si el **Agarrón** atrae a Supervivientes no contactados, se produce automáticamente el Primer Contacto que corresponda y se inicia la siguiente fase con normalidad.

-“Equipo interdimensional”: Las **acciones de búsqueda** que se resuelvan en Zonas a distancia 0-1 de una entrada al Vórtice revelarán cartas de equipo del mundo opuesto (incluyendo zombis).

-Recuerda que los Objetivos azul, verde y rosa y la Runa de la Corona deben ser capturados por Supervivientes procedentes de su mismo mundo de origen.

-RUE MORGUE:

«Bien, pues parece que no se trata de un teatrillo con maquillaje del bueno sino un guerra de verdad. La plaga se ha extendido hasta volverse incontenible y seguimos replegándonos sin un destino claro. Algo nos ha atraído hasta este tugurio abandonado, y cuanto más nos acercamos más atraídos nos sentimos. Hay algo en su interior. Sabemos que no puede ser nada bueno y que no debemos investigar, pero por algún motivo se antoja irresistible. Es como ver algo con un cartel que dice “no tocar”.»

-Material necesario:

Black Plague (módulos 3R, 4R & 5V), Rue Morgue (módulos 2R, 3R & 7R).

-Objetivos:

-Captura todos los Objetivos (5xp). Cierra el Vórtice. Huye con todos los Supervivientes de inicio por la Zona de salida de su mundo en cualquier momento, gastando una acción.

-Reglas especiales:

-El **Objetivo azul BP** (5xp) ubicado en RM abre la puerta azul en BP. Los **Objetivos azul y rosa RM** (5xp) ubicados en BP abren las puertas azul y rosa en RM, respectivamente. Hay que llevarlos hasta las puertas para que su portador las abra, pero no ocupan espacio en el inventario.

-Los Objetivos rojos **no** conceden puntos de experiencia.

-Las entradas al Vórtice se conectan, gasta una acción para pasar de una a otra.

-Para cerrar el Vórtice cualquier Superviviente tiene que arrojar la **Runa de la Corona** (5xp) a una de sus entradas a distancia 0 por el coste de una acción.

-“Vórtice gravitacional”: Al final de la fase de los zombis, cada entrada al Vórtice aplica un **Agarrón** (igual al de la Abominación Bomba A). Atraerán hasta ellas a todos los Supervivientes y a todos los zombis que se encuentren en una Zona adyacente. Los que estén a distancia 0 serán transportados a la entrada del mundo opuesto. En el caso de que haya zombis y/o Supervivientes a distancia 0 de ambas entradas al Vórtice, serán transportados con normalidad sin que el cruce entre ellos suponga interactuar.

Este **Agarrón** se produce al final de la fase, de modo que puede que previamente la Abominación Bomba A ya haya ejecutado el que le corresponde. Una vez cerrado, el Vórtice pierde esta propiedad.

Si el **Agarrón** atrae a Supervivientes no contactados, se produce automáticamente el **Primer Contacto** que corresponda y se inicia la siguiente fase con normalidad.

-“Equipo interdimensional”: Las **acciones de búsqueda** que se resuelvan en Zonas a distancia 0-1 de una entrada al Vórtice revelarán cartas de equipo del mundo opuesto (incluyendo zombis).

-Recuerda que los Objetivos azul, verde y rosa y la Runa de la Corona deben ser capturados por Supervivientes procedentes de su mismo mundo de origen.



VX04: OBRAS DE REFORMA

DIFÍCIL / 6 SUPERVIVIENTES RM + 6 SUPERVIVIENTES BP / 240 min.

-BLACK PLAGUE:

«Hicimos algo mal. Los vórtices de los Nigromantes han perdido poder, pero aún son capaces de enviarte a un mundo al que no perteneces sin poder evitarlo. Sabemos que en algún lugar de este viejo mercado hay oculta una de las runas mágicas que cierran esos antinaturales fenómenos luminosos, aparte de quizá algo de comida medio podrida pero saciante. De cualquier modo, algo me dice que de un modo u otro tendremos que volver a visitar esa época futura de guerreros descerebrados y armas innobles. Haremos lo posible por evitarlo.»

-Material necesario:

Black Plague (módulos 2V, 5R, 8R & 9V), Rue Morgue (módulos 1V, 2V, 4V & 5V).

-Objetivos:

-“Autoservicio de carne podrida”: Captura todos los Objetivos.

-Cierra el Vórtice y escapa en cualquier momento con todos los Supervivientes de inicio en su mundo por la Zona de salida sin zombis, por el coste de una acción.

-Reglas especiales:

-Los **Objetivos azul y verde BP** (5xp) ubicados en RM abren las puertas azul y verde en BP, respectivamente, y el **Objetivo verde BP** concede además un **arma de Cámara Secreta** al azar. El **Objetivo rosa RM** (5xp) ubicado en BP abre la puerta rosa en RM y concede bien un arma al azar entre **la Guillotina y el Bate con Clavos**, bien un **Chaleco Antibalas**. Hay que llevarlos hasta sus puertas para que el portador las abra, pero no ocupan espacio en el inventario.

-Los Objetivos rojos **no** conceden puntos de experiencia.

-“Vórtice automático”: Cuando un Superviviente **TERMINE** una acción de movimiento sobre una entrada al Vórtice, se ve transportado automática e ineludiblemente hasta la otra, independientemente de que haya zombis en ella, y después continúa con su activación. Es especialmente importante tener en cuenta habilidades como **Esprintar, Salto, Sed de Sangre** o similares, ya que con ellas se puede eludir esta situación. Al emplear **Sed de Sangre**, cartas de equipo ¡Cargad! o cualquier acción que implique movimiento y ataque, el Vórtice actúa al **TERMINAR** el movimiento, y posteriormente se procede al ataque en la zona opuesta.

Ejemplo: Maddie se encuentra a dos Zonas de la entrada al Vórtice en RM, que está ocupada por zombis, y aplica **Sed de Sangre**. Al terminar su movimiento es inmediatamente transportada a la entrada al Vórtice de BP, de modo que no puede atacar a al zombis según lo planeado y su acción termina. Sin embargo, si se encuentra con zombis al aparecer en BP, puede atacarles en esa misma acción de **Sed de Sangre**. Del mismo modo, **Sed de Sangre** podría aplicarse para atacar directamente a los zombis que se encuentran en el mundo opuesto aunque no haya zombis en la entrada al Vórtice del mundo de origen. Una carta de equipo ¡Cargad! o cualquier otra acción similar se aplicaría del mismo modo.

Ejemplo: Maddie se encuentra a una Zona de la entrada al Vórtice en RM, y al otro lado de la misma hay una Zona ocupada por zombis. Podrá aplicar **Sed de Sangre** pasando por encima de la entrada al Vórtice sin problema, ya que no terminará ninguna acción de movimiento sobre él.

El «Vórtice automático» también afecta a los zombis en su movimiento. Recuerda que los corredores no se mueven dos Zonas, sino que ejecutan dos acciones. Serán transportados al mundo opuesto si su primera acción termina con un movimiento en la entrada al Vórtice, y después continuarán con normalidad (puede darse el caso de que entren en un bucle, lo cual puede ser una ventaja o un problema para ti, tú sabrás...).

-Para cerrar el Vórtice cualquier Superviviente tiene que arrojar la **Runa de la Corona** (5xp) a una de sus entradas a distancia 0 por el coste de una acción.

-Recuerda que los **Objetivos azul, verde y rosa** y la **Runa de la Corona** deben ser capturados por Supervivientes procedentes de su mismo mundo de origen.

-RUE MORGUE:

«Dicen que hace siglos aquí había un mercado medieval donde sedas y especias de los lugares más exóticos eran intercambiadas por animales rollizos y esclavos fuertes y obedientes. Ojalá aún fuese así y no hubiesen construido sobre sus ruinas este ponzoñoso hospital donde infinidad de infectados han venido a morir de buena gana. Quizá haya suerte y encontremos algo útil con lo que curar las heridas y algún fármaco contra la depresión. Eso sí, después de echar un vistazo al interior de ese nuevo vórtice que se acaba de abrir. Seguro que no pasa nada.»

-Material necesario:

Black Plague (módulos 2V, 5R, 8R & 9V), Rue Morgue (módulos 1V, 2V, 4V & 5V).

-Objetivos:

-“A la caza del Prozac”. Captura todos los Objetivos.

-Cierra el Vórtice. Huye con todos los Supervivientes de inicio por la Zona de salida de su mundo cuando no haya zombis en ella al final de una ronda.

-Reglas especiales:

-Los **Objetivos azul y verde BP** (5xp) ubicados en RM abren las puertas azul y verde en BP, respectivamente; además, el **Objetivo verde BP** concede también un **arma de Cámara Secreta** al azar. El **Objetivo rosa RM** (5xp) ubicado en BP abre la puerta rosa en RM y concede bien un arma al azar entre **la Guillotina y el Bate con Clavos**, bien un **Chaleco Antibalas**. Hay que llevarlos hasta sus puertas para que el portador las abra, pero no ocupan espacio en el inventario.

-Los Objetivos rojos **no** conceden 5xp.

-“Vórtice automático”: Cuando un Superviviente **TERMINE** una acción de movimiento sobre una entrada al Vórtice, se ve transportado automática e ineludiblemente hasta la otra, independientemente de que haya zombis en ella, y después continúa con su activación. Es especialmente importante tener en cuenta habilidades como **Esprintar, Salto, Sed de Sangre** o similares, ya que con ellas se puede eludir esta situación. Al emplear Sed de Sangre, cartas de equipo ¡Cargad! o cualquier acción que implique movimiento y ataque, el Vórtice actúa al **TERMINAR** el movimiento, y posteriormente se procede al ataque en la zona opuesta.

Ejemplo: Maddie se encuentra a dos Zonas de la entrada al Vórtice en RM, que está ocupada por zombis, y aplica Sed de Sangre. Al terminar su movimiento es inmediatamente transportada a la entrada al Vórtice de BP, de modo que no puede atacar a al zombis según lo planeado y su acción termina. Sin embargo, si se encuentra con zombis al aparecer en BP, puede atacarles en esa misma acción de Sed de Sangre. Del mismo modo, Sed de Sangre podría aplicarse para atacar directamente a los zombis que se encuentran en el mundo opuesto aunque no haya zombis en la entrada al Vórtice del mundo de origen. Una carta de equipo ¡Cargad! o cualquier otra acción similar se aplicaría del mismo modo.

Ejemplo: Maddie se encuentra a una Zonas de la entrada al Vórtice en RM, y al otro lado de la misma hay una Zona ocupada por zombis. Podrá aplicar Sed de Sangre pasando por encima de la

entrada al Vórtice sin problema, ya que no terminará ninguna acción de movimiento sobre él

El «Vórtice automático» también afecta a los zombis en su movimiento. Recuerda que los corredores no se mueven dos Zonas, sino que ejecutan dos acciones. Serán transportados al mundo opuesto si su primera acción termina con un movimiento en la entrada al Vórtice, y después continuarán con normalidad (puede darse el caso de que entren en un bucle, lo cual puede ser una ventaja o un problema para ti, tú sabrás...).

-Para cerrar el Vórtice cualquier Superviviente tiene que arrojar la **Runa de la Corona** (5xp) a una de sus entradas a distancia 0 por el coste de una acción.

-Recuerda que los Objetivos azul, verde y rosa y la Runa de la Corona deben ser capturados por Supervivientes procedentes de su mismo mundo de origen.



VX05: LA CLOACA MÁS PROFUNDA

DIFÍCIL / 6 SUPERVIVIENTES RM + 6 SUPERVIVIENTES BP / 120 min.

-BLACK PLAGUE:

«Nos rodean. Casi no podemos movernos. Los Nigromantes esta vez se nos han adelantado y están a punto de conseguir acabar con nosotros. Nunca hemos estado tan acorralados. Registraremos estas chozas que tan poca confianza inspiran con la esperanza de encontrar una solución. Un momento, parece que el vórtice espaciotemporal ha sido abierto de nuevo. Nunca pensé que me alegraría de volver a ver a esos merluzos del futuro.»

-Material necesario:

Black Plague (módulo 4V), Rue Morgue (módulo 5R).

-Objetivos:

-“Medidas desesperadas”: Captura todos los Objetivos.

-Cierra el Vórtice. Escapa con todos los Supervivientes de inicio por la Zona de salida de su mundo de modo que no haya zombis en ella al final de una ronda.

-Reglas especiales:

-Los **Objetivos azul y verde BP** (5xp) ubicados en RM abren las puertas azul y verde en BP, respectivamente, y el **Objetivo azul BP** concede también un **arma de Cámara Secreta** al azar. El **Objetivo rosa RM** (5xp) abre la puerta rosa en RM y concede bien un arma al azar entre **la Guillotina y el Bate con Clavos**, bien un **Chaleco Antibalas**. Hay que llevarlos hasta las puertas para que el portador las abra, pero no ocupan espacio en el inventario.

-Los **Objetivos rojos** también conceden 5xp.

-Las entradas al Vórtice se conectan, gasta una acción para pasar de una a otra.

-Para cerrar el Vórtice cualquier Superviviente tiene que arrojar la **Runa de la Corona** (5xp) a una

de sus entradas a distancia 0 por el coste de una acción..

-A efectos de Primer Contacto, aparición y búsqueda (se puede buscar en ellas), las **Criptas** en este caso pertenecen a **Rue Morgue**.

-El Vórtice vuelve a funcionar con normalidad, sin los efectos gravitacionales de las dos aventuras anteriores.

-Recuerda que los Objetivos azul, verde y rosa y la Runa de la Corona deben ser capturados por Supervivientes procedentes de su mismo mundo de origen.

-RUE MORGUE:

«¡Malditos eunucos infectados! ¡¿Creéis que ya nos tenéis?! Pues no, venid a por nosotros. Vamos a registrar este almacén de cabo a rabo hasta que demos con algo que abra vuestros gelatinosos cráneos y saldremos con todo para acabar con vosotros. Después escaparemos por la vía más segura de la ciudad: las cloacas. Tengo un primo que trabajó en ellas. Seguro que no me equivoco. Aunque no sé, hay algo en todo esto que me recuerda a esos capítulos de relleno de cuando había televisión...»

-Material necesario:

Black Plague (módulo 4V), Rue Morgue (módulo 5R).

-Objetivos:

-“Os daremos vuestro merecido”: Captura todos los Objetivos.

-Cierra el Vórtice. Escapa con todos los Supervivientes de inicio por la Zona de salida de su mundo de modo que no haya zombis en ella al final de una ronda.

-Reglas especiales:

-El **Objetivo rosa RM** (5xp) ubicado en BP abre la puerta rosa RM y concede bien un arma al azar entre **la Guillotina y el Bate con Clavos**, bien un **Chaleco Antibalas**. Los **Objetivos azul y verde BP** (5xp) ubicados en RM abren las puertas azul y verde en BP respectivamente, y el **Objetivo azul BP** concede además un **arma de Cámara Secreta** al azar. Hay que llevarlos hasta las puertas para que el portador las abra, pero no ocupan espacio en el inventario.

-Los **Objetivos rojos** también conceden 5xp.

-Las entradas al Vórtice se conectan, gasta una acción para pasar de una a otra.

-“La cloaca más profunda”: La **salida de zombis azul** está activa en todo momento y no

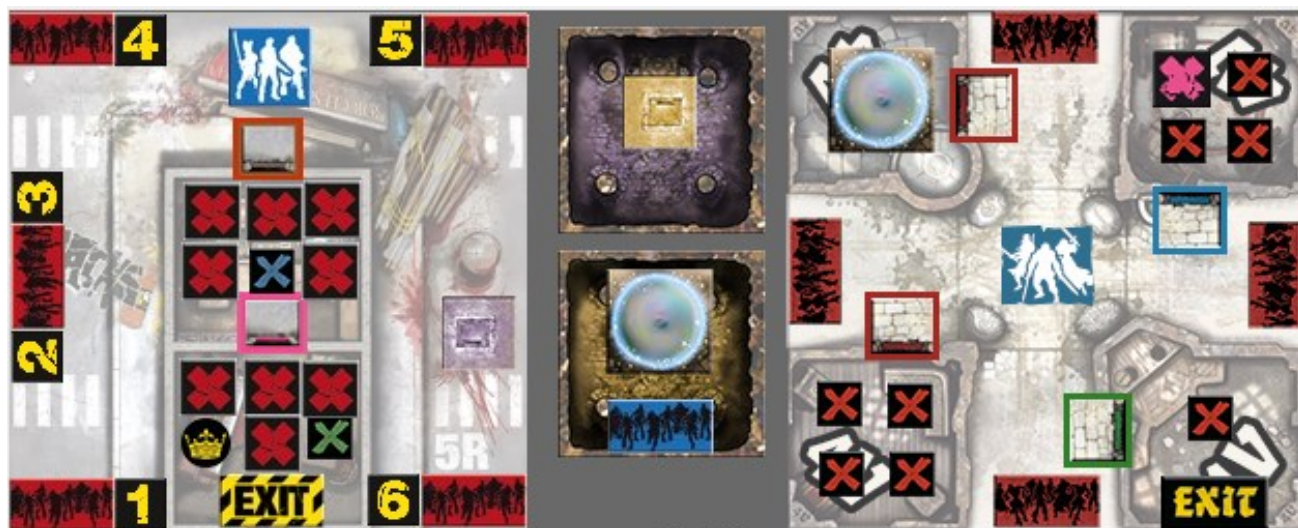
puede ser retirada. Revela una carta extra en cada fase de aparición.

-Para cerrar el Vórtice cualquier Superviviente tiene que arrojar la **Runa de la Corona** (5xp) a una de sus entradas a distancia 0 por el coste de una acción.

-A efectos de Primer Contacto, aparición y búsqueda (se puede buscar en ellas), las **Criptas** pertenecen en este caso a **Rue Morgue**.

-El Vórtice vuelve a funcionar con normalidad, sin los efectos gravitacionales de las dos aventuras anteriores.

-Recuerda que los Objetivos azul, verde y rosa y la Runa de la Corona deben ser capturados por Supervivientes procedentes de su mismo mundo de origen.



VX06: EL DRAGÓN DE HIERRO

MUY DIFÍCIL / 6 SUPERVIVIENTES RM + 6 SUPERVIVIENTES BP / 300 min.

-BLACK PLAGUE:

«Por más que lo hemos intentado no hemos encontrado la Runa mágica que podría cerrar esta nueva obra de esos malditos Nigromantes. Al menos ésta ya ha perdido ese extraño poder de atracción. Nos consuela que hemos encontrado algunos fragmentos de un encantamiento que nos podría ayudar a acabar con todo esto, pero aún faltan varios pedazos y resulta ileg... ¡PERO QUÉ ES ESO! ¡LO QUE FALTABA, UNA BESTIA VOLADORA! ¡RUGE COMO EL MISMÍSIMO DIABLO Y ALETEA COMO UN HURACÁN! ¡Y POR SI FUERA POCO VA MONTADA POR ESOS INCOMPETENTES DEL FUTURO! ¡YO AHÍ NO ME SUBO!»

-Material necesario:

Black Plague (módulos 1R, 2R, 3V & 6V), Rue Morgue (módulos 1R, 2R, 5R & 9R).

-Objetivos:

-“Reconstruye el contrahechizo”: Captura todos los Objetivos.

-Cierra el Vórtice y escapa con todos los Supervivientes por la Zona de salida de su mundo de modo que no haya zombis en ella al final de una ronda.

-Reglas especiales:

-Los **Objetivos azul y verde BP** (5xp) ubicados en RM abren las puertas azul y verde, respectivamente; además, ambos conceden un **arma de Cámara Secreta** al azar. Los **Objetivos azul y rosa RM** (5xp) ubicados en BP abren las puertas azul y rosa en RM, respectivamente; además, conceden bien un arma al azar entre **la Guillotina y el Bate con Clavos**, bien un **Chaleco Antibalas**. Hay que llevar cada uno hasta su puerta para que el portador la abra, pero no ocupan espacio en el inventario.

-Los **Objetivos rojos** también conceden 5xp.

-“Domando al dragón”: El **Helicóptero** puede pasar de una entrada al Vórtice a otra con normalidad por el coste de una acción de movimiento.

-El **Helicóptero** puede aterrizar sobre cualquier intersección de cuatro Zonas de calle.

-El Vórtice permanece activo aunque el Helicóptero aterrice sobre una de sus entradas.

-En este caso, las entradas al Vórtice se encuentran ocupando varias Zonas; el acceso se puede realizar desde cualquiera de ellas con normalidad. La aparición en el mundo opuesto se realizará en cualquier Zona a elegir en el caso de los Supervivientes. En el caso de los zombis, aparecerán en la Zona que corresponda aplicando con normalidad las reglas de línea de visión y ruido.

-Recuerda que el **ruido** atraviesa el Vórtice, de manera que los zombis lo seguirán en caso de no tener Supervivientes en su línea de visión. De igual modo se aplicarán las reglas de ruido que afectan al Helicóptero.

-Para cerrar el Vórtice cualquier Superviviente tiene que arrojar la **Runa de la Corona** (5xp) a una de sus entradas a distancia 0 por el coste de una acción..

-Recuerda que los Objetivos azul, verde y rosa y la Runa de la Corona deben ser capturados por Supervivientes procedentes de su mismo mundo de origen.

-RUE MORGUE:

«En uno de nuestros saqueos rutinarios en busca de munición, ropa interior poco usada y latas no caducadas, hemos dado con unas llaves extrañas y unos papelajos ininteligibles que tienen toda la pinta de tener cientos de años. Seguro que nuestros simpáticos amigos del pasado saben darles buen uso y quizá arreglar todo este embrollo. Pero parece que solo podremos hacer el trabajito por aire. Espero que no les de miedo volar...»

-Material necesario:

Black Plague (módulos 1R, 2R, 3V & 6V), Rue Morgue (módulos 1R, 2R, 5R & 9R).

-Objetivos:

-“Estos pergaminos no hay quien los entienda”: Captura todos los Objetivos.

-Cierra el Vórtice y escapa con todos los Supervivientes por la Zona de salida de su mundo de modo que no haya zombis en ella al final de una ronda.

-Reglas especiales:

-“¿Algún cerrajero por aquí?": Los **Objetivos azul y verde BP** (5xp) ubicados en RM abren las puertas azul y verde en BP, respectivamente; además, conceden bien un **arma de Cámara Secreta al azar**. Los **Objetivos azul y rosa RM**

(5xp) ubicados en BP abren las puertas azul y rosa en RM, respectivamente; además, conceden bien un arma al azar entre **la Guillotina y el Bate con Clavos**, bien un **Chaleco Antibalas**. Hay que llevar cada uno hasta su puerta para que el portador la abra, pero no ocupan espacio en el inventario.

-Los Objetivos rojos también conceden 5xp.

-“Un vuelo movidito”: El **Helicóptero** puede pasar de una entrada al Vórtice a otra con normalidad por el coste de una acción de movimiento.

-En este caso, las entradas al Vórtice se encuentran ocupando varias Zonas; el acceso se puede realizar desde cualquiera de ellas con normalidad. La aparición en el mundo opuesto se realizará en cualquier Zona a elegir en el caso de los Supervivientes. En el caso de los zombis, aparecerán en la Zona que corresponda aplicando con normalidad las reglas de línea de visión y ruido.

-Recuerda que el **ruido** atraviesa el Vórtice, de manera que los zombis lo seguirán en caso de no tener Supervivientes en su línea de visión. De igual modo se aplicarán las reglas de ruido que afectan al Helicóptero.

-Para cerrar el Vórtice cualquier Superviviente tiene que arrojar la **Runa de la Corona** (5xp) a una de sus entradas a distancia 0 por el coste de una acción.

-Recuerda que los Objetivos azul, verde y rosa y la Runa de la Corona deben ser capturados por Supervivientes procedentes de su mismo mundo de origen.



VX06.1: COLMILLOS DEL PASADO (anexo Wulfsburg opcional)

MUY DIFÍCIL / 6 SUPERVIVIENTES RM + 6 SUPERVIVIENTES BP-WB / 300 min.

-BLACK PLAGUE:

«Por fin hemos conseguido llegar a esta aldea aún no dominada del todo por los Nigromantes, que de nuevo están haciendo de las suyas. Aquí encontraremos suministros y refuerzos ya curtidos en el combate, así como nuevas armas que nos servirán de gran ayuda. Pero no debemos bajar la guardia. La aldea está llena de recovecos y pasadizos secretos en los que no sabemos qué nos podremos encontrar. Quién sabe, puede que hasta aparezca alguno de esos camaradas del futuro que nos vieron gritar como bebés cuando nos subieron a su nave voladora...»

-Material necesario:

Black Plague (módulos 1V & 3V), Wulfsburg (módulos 10V & 11R), Rue Morgue (módulos 1R, 4R, 5R & 6R).

-Objetivos:

-“Avituallamiento”: Captura todos los Objetivos.

-Cierra el Vórtice. Huye con todos los Supervivientes por la Zona de salida de su mundo de modo que no haya zombis en ella al final de una ronda.

-Reglas especiales:

-“Esos del futuro tienen que tocarlo todo”: El **Objetivo azul BP (5xp)** ubicado en RM **activa la salida de zombis azul BP al ser capturado**. A partir de entonces, revela una carta extra en cada fase de aparición. Esta salida de zombis no podrá ser retirada.

-Los **Objetivos azul y verde BP (5xp)** ubicados en RM abren la puerta azul y la puerta de la Cripta amarilla en BP, respectivamente; además, ambos conceden un **arma de Cámara Secreta** al azar. Los **Objetivos azul y rosa RM (5xp)** ubicados en BP abren las puertas azul y rosa en RM,

respectivamente; además, conceden bien un arma al azar entre **la Guillotina y el Bate con Clavos**, bien un **Chaleco Antibalas**. Hay que llevar todos ellos hasta las puertas para que su portador las abra, pero no ocupan espacio en el inventario.

-Los **Objetivos rojos** también conceden 5xp.

-Las entradas al Vórtice se conectan, gasta una acción para pasar de una a otra.

-Para cerrar el Vórtice cualquier Superviviente tiene que arrojar la **Runa de la Corona (5xp)** a una de sus entradas a distancia 0 por el coste de una acción..

-Recuerda que los Objetivos azul, verde y rosa y la Runa de la Corona deben ser capturados por Supervivientes procedentes de su mismo mundo de origen.

-RUE MORGUE:

«Esos zombis descerebrados se están llevando lo suyo. No saben con quiénes se enfrentan. Siempre estamos alerta, evaluando el peligro, ojo avizor, listos para el combate. Pero oh, mira, un perrito adorable. “Eh, bonito, ¿sabes dar la patita?...”

-Material necesario:

Black Plague (módulos 1V & 3V), Wulfsburg (módulos 10V & 11R), Rue Morgue (módulos 1R, 4R, 5R & 6R).

-Objetivos:

-“El encantador de huargos”: Captura todos los Objetivos.

-Cierra el Vórtice. Huye con todos los Supervivientes por la Zona de salida de su mundo de modo que no haya zombis en ella al final de una ronda.

-Reglas especiales:

-“Control remoto”: El **Objetivo azul RM** (5xp) ubicado en BP **activa la salida de zombis azul RM al ser capturado**. A partir de entonces, revela una carta extra en cada fase de aparición.

-Los **Objetivos azul y rosa RM** (5xp) ubicados en BP abren las puertas azul y rosa en RM, respectivamente; además, conceden bien un arma al azar entre **la Guillotina y el Bate con Clavos**, bien un **Chaleco Antibalas**. Los **Objetivos azul y verde BP** (5xp) ubicados en RM abren las puertas azul y verde en BP, respectivamente; además, ambos conceden un **arma de Cámara Secreta** al azar. Hay que llevar todos ellos hasta las puertas

para que su portador las abra, pero no ocupan espacio en el inventario.

-Los **Objetivos rojos** también conceden 5xp.

-Las entradas al Vórtice se conectan, gasta una acción para pasar de una a otra.

-Para cerrar el Vórtice cualquier Superviviente tiene que arrojar la **Runa de la Corona** (5xp) a una de sus entradas a distancia 0 por el coste de una acción.

-Recuerda que los Objetivos azul, verde y rosa y la Runa de la Corona deben ser capturados por Supervivientes procedentes de su mismo mundo de origen.



VX07: SECUESTRO INTERTEMPORAL

MUY DIFÍCIL / 6 SUPERVIVIENTES RM + 6 SUPERVIVIENTES BP / 300 min.

-BLACK PLAGUE:

«Incluso durante el apocalipsis puede apetecer tomarse un descanso y tomar un trago en la taberna. Lo malo es que las llaves de nuestro antro favorito las tiene Samson y no hay manera de encontrarlo. Estamos empezando a preocuparnos, con toda seguridad ha sido víctima de alguna otra treta de los Nigromantes. Intentaremos encontrarlo antes de que le ocurra algo, aunque ese enano es un tipo duro y seguro que se las apaña esté donde esté.»

-Material necesario:

Black Plague (módulos 1V, 2R, 3V & 6R), Rue Morgue (módulos 2V, 3V, 4V & 6V).

-Objetivos:

-Captura todos los objetivos.

-Cierra el Vórtice. Después, todos los Supervivientes BP deberán estar en la Zona de triunfo dentro de la taberna, libre de zombis al final de una ronda. Todos los Supervivientes RM deberán huir por la Zona de salida de su mundo de modo que no haya zombis en ella al final de una ronda.

-Reglas especiales:

-“Se oyen gritos en la mazmorra”: Coloca el **Objetivo verde BP** (5xp) aleatoriamente entre los **Objetivos rojos BP** (5xp). La puerta de la Cripta amarilla y la puerta verde pueden abrirse con normalidad **tan pronto** como el **Objetivo verde BP** sea capturado, no antes; además, concederá un **arma de Cámara Secreta** al azar y activará la salida de zombis verde. A partir de entonces, revela una carta extra en cada fase de aparición. Esta salida de zombis no podrá ser retirada.

-El **Objetivo azul BP** (5xp) ubicado en RM abre la puerta azul en BP; además, concede un **arma de Cámara Secreta** al azar. Los **Objetivos**

azul y rosa RM (5xp) ubicados en BP abren las puertas azul y rosa en RM, respectivamente; además, ambos conceden bien un arma al azar entre **la Guillotina y el Bate con Clavos**, bien un **Chaleco Antibalas**.

-Para cerrar el Vórtice cualquier Superviviente tiene que arrojar la **Runa de la Corona** (5xp) a una de sus entradas a distancia 0 por el coste de una acción.

-Recuerda que los Objetivos azul, verde y rosa y la Runa de la Corona deben ser capturados por Supervivientes procedentes de su mismo mundo de origen.

-1: Samson empieza **desarmado** en la Zona marcada en RM.

-2: Parker empieza **desarmada** en la Zona marcada en BP. Mientras el **Objetivo verde BP** no sea capturado y las puertas verde y amarilla de Cripta no se puedan abrir, Parker puede utilizar las Zonas que ocupe como «almacenes». Puede depositar en ellas las cartas de equipo que no lleve en su inventario a la espera de ser recogidas por cualquier Superviviente, por el coste de una acción cada una.

-RUE MORGUE:

«Parker se nos adelantó para echar un vistazo en el viejo hospital en el que trabajaba antes de que la civilización se fuera al traste. Pero no ha regresado. Tendremos que organizar una batida de búsqueda y no descansaremos hasta dar con ella. Se escuchan algunos golpes y gañidos en el módulo de enfermos mentales y parece que hay combate; quizá esté allí. “Eh, Parker, ¿te ha cambiado la voz?”.»

-Material necesario:

Black Plague (módulos 1V, 2R, 3V & 6R), Rue Morgue (módulos 2V, 3V, 4V & 6V).

-Objetivos:

-Captura todos los objetivos.

-Cierra el Vórtice. Después, todos los Supervivientes BP deberán estar en la Zona de triunfo libre de zombis al final de una ronda. Todos los Supervivientes RM deberán huir por la Zona de salida de su mundo de modo que no haya zombis en ella al final de una ronda.

-Reglas especiales:

-Los **Objetivos azul y rosa RM** (5xp) ubicados en BP abren las puertas azul y rosa en RM, respectivamente; además, ambos conceden bien un arma al azar entre **la Guillotina y el Bate con Clavos**, bien un **Chaleco Antibalas**. El **Objetivo azul BP** (5xp) ubicado en RM abre la puerta azul en BP; además, concede un **arma de Cámara Secreta** al azar. Hay que llevarlos hasta las puertas para que su portador las abra, pero no ocupan espacio en el inventario.

-Los **Objetivos rojos** también conceden 5xp.

-Las entradas al Vórtice están conectadas, gasta una acción para pasar de una a otra.

-Para cerrar el Vórtice cualquier Superviviente tiene que arrojar la **Runa de la Corona** (5xp) a una de sus entradas a distancia 0 por el coste de una acción.

-Recuerda que los Objetivos azul, verde y rosa y la Runa de la Corona deben ser capturados por Supervivientes procedentes de su mismo mundo de origen.

-1: Samson empieza **desarmado** en la Zona marcada en RM.

-2: Parker empieza **desarmada** en la Zona marcada en BP. Mientras el Objetivo verde BP no sea capturado y las puertas verde y amarilla de Cripta no se puedan abrir, Parker puede utilizar las Zonas que ocupe como **«almacenes»**. Puede depositar en ellas las cartas de equipo que no lleve en su inventario a la espera de ser recogidas por cualquier Superviviente, por el coste de una acción cada una.



VX07.1: ASEDIO A LA FORTALEZA (anexo Wulfsburg)

EXTREMADAMENTE DIFÍCIL / 6 SUPERVIVIENTES RM + 6 SUPERVIVIENTES BP-WB / 300 min.

-BLACK PLAGUE:

«Aún no hemos tenido tiempo de pensar en por qué los nigromantes secuestraron a Samson en el futuro y lo tuvieron encerrado como en una especie de prueba de mal gusto. Ya habrá tiempo para eso. Ahora lo importante es escapar de este ataque en tromba de caminantes y lobos. Llevamos horas corriendo y por fin hemos llegado a La Fortaleza. La única opción es parapetarnos en ella y esperar a que algo ocurra. Al menos está bien defendida, hay buenos guerreros en las almenas y están armados hasta los dientes. Al final puede que hasta resulte divertido.»

-Material necesario:

Black Plague (módulos 2R & 6R), Wulfsburg (módulos 10V & 11R), Rue Morgue (módulos 3R, 7R, 8V & 9V).

-Objetivos:

-“Inventario de armamento”: Captura todos los Objetivos.

-Cierra el Vórtice y huye con todos los Supervivientes en su mundo por la Zona de salida libre de zombis al final de una ronda.

-Reglas especiales:

-Los **Objetivos azul y verde BP** (5xp) ubicados en RM (5xp) abren las puertas azul y verde en BP, respectivamente. Los **Objetivos azul y rosa RM** (5xp) ubicados en BP abren las puertas azul y rosa en RM, respectivamente. Hay que llevarlos hasta las puertas para que las abra su portador, pero no ocupan espacio en el inventario.

-“La antigua armería”: Cada **Objetivo rojo BP** (5xp) ubicado en la Cripta morada concede un **arma de Cámara Secreta** al azar.

-“Arsenal”: 1, 2: Coloca una **Antorcha** en cada Zona de edificio de las torres.

-La **puerta roja** está atrancada y no puede ser abierta de ningún modo. Las Zonas del edificio marcadas no pueden ser ocupadas.

-Las entradas al Vórtice están conectadas, gasta una acción para pasar de una a otra.

-Para cerrar el Vórtice cualquier Superviviente tiene que arrojar la **Runa de la Corona** (5xp) a una de sus entradas a distancia 0 por el coste de una acción.

-Recuerda que los Objetivos azul, verde y rosa y la Runa de la Corona deben ser capturados por Supervivientes procedentes de su mismo mundo de origen.

-RUE MORGUE:

«¡Corred! Esta vez no tenemos opción. Son demasiados y nos han pillado desprevenidos, campo a través y sin posibilidad de atrincherarnos. La única salida a esta encerrona es otro de esos malditos agujeros luminosos. Espero que aparezcamos en un apacible bosque lleno de árboles frutales, arroyos cristalinos y pájaros de colores. Si no, me conformo con que haya una buena provisión de artefactos para hacer rodar cabezas.»

-Material necesario:

Black Plague (módulos 2R & 6R), Wulfsburg (módulos 10V & 11R), Rue Morgue (módulos 3R, 7R, 8V & 9V).

-Objetivos:

-“Me encantan estos juguetes”: Captura todos los Objetivos.

-Cierra el Vórtice y huye con todos los Supervivientes en su mundo por la Zona de salida libre de zombis al final de una ronda.

-Reglas especiales:

-Los **Objetivos azul y rosa RM** (5xp) ubicados en BP abren las puertas azul y rosa en RM, respectivamente. Los **Objetivos azul y verde BP** (5xp) ubicados en RM abren las puertas azul y verde en BP, respectivamente. Hay que llevarlos hasta las puertas para que las abra su portador, pero no ocupan espacio en el inventario.

-“Empezamos a entendernos”: Cada **Objetivo rojo RM** (5xp) concede bien un arma al azar entre **la Guillotina y el Bate con Clavos, bien un Chaleco Antibalas**.

-Las **salidas de zombis azul y rosa** están activas en todo momento. Revela una carta extra para cada una en cada fase de aparición.

-Las entradas al Vórtice se conectan, gasta una acción para pasar de una a otra.

-Para cerrar el Vórtice cualquier Superviviente tiene que arrojar la **Runa de la Corona** (5xp) a una de sus entradas a distancia 0 por el coste de una acción.

-Recuerda que los Objetivos azul, verde y rosa y la Runa de la Corona deben ser capturados por Supervivientes procedentes de su mismo mundo de origen.



VX07.1B: ASEDIO A LA FORTALEZA (variante opcional-anexo Wulfsburg)

EXTREMADAMENTE DIFÍCIL / 6 SUPERVIVIENTES RM + 6 SUPERVIVIENTES BP-WB / 300 min.

-BLACK PLAGUE:

«Aún no hemos tenido tiempo de pensar en por qué los nigromantes secuestraron a Samson en el futuro y lo tuvieron encerrado como en una especie de prueba de mal gusto. Ya habrá tiempo para eso. Ahora lo importante es escapar de este ataque en tromba de caminantes y lobos. Llevamos horas corriendo y por fin hemos llegado a La Fortaleza. La única opción es parapetarnos en ella y esperar a que algo ocurra. Al menos está bien defendida, hay buenos guerreros en las almenas y están armados hasta los dientes. Al final puede que hasta resulte divertido.»

-Material necesario:

Black Plague (módulos 2R & 6R), Wulfsburg (módulos 10V & 11R), Rue Morgue (módulos 3R, 7R, 8V & 9V).

-Objetivos:

-“Inventario de armamento”: Captura todos los Objetivos.

-Cierra el Vórtice y huye con todos los Supervivientes en su mundo por la Zona de salida libre de zombis al final de una ronda.

-Reglas especiales:

-Los **Objetivos azul y verde BP** (5xp) ubicados en RM (5xp) abren las puertas azul y verde en BP, respectivamente. Los **Objetivos azul y rosa RM** (5xp) ubicados en BP abren las puertas azul y rosa en RM, respectivamente. Hay que llevarlos hasta las puertas para que las abra su portador, pero no ocupan espacio en el inventario.

-“La antigua armería”: Cada **Objetivo rojo BP** (5xp) ubicado en la Cripta morada concede un **arma de Cámara Secreta** al azar.

-“Arsenal”: 1, 2: Coloca una **Antorcha** en cada Zona de edificio de las torres.

-La **puerta roja** está atrancada y no puede ser abierta de ningún modo. Las Zonas del edificio marcadas no pueden ser ocupadas.

-Las entradas al Vórtice están conectadas, gasta una acción para pasar de una a otra.

-El **número de salidas de zombis** al inicio de la aventura ya es el **máximo** permitido antes de que escape un Nigromante. Es decir, en el momento en el que escape el primer Nigromante, se pierde la partida.

-Para cerrar el Vórtice cualquier Superviviente tiene que arrojar la **Runa de la Corona** (5xp) a una de sus entradas a distancia 0 por el coste de una acción.

-Recuerda que los Objetivos azul, verde y rosa y la Runa de la Corona deben ser capturados por Supervivientes procedentes de su mismo mundo de origen.

-RUE MORGUE:

«¡Corred! Esta vez no tenemos opción. Son demasiados y nos han pillado desprevenidos, campo a través y sin posibilidad de atrincherarnos. La única salida a esta encerrona es otro de esos malditos agujeros luminosos. Espero que aparezcamos en un apacible bosque lleno de árboles frutales, arroyos cristalinos y pájaros de colores. Si no, me conformo con que haya una buena provisión de artefactos para hacer rodar cabezas.»

-Material necesario:

Black Plague (módulos 2R & 6R), Wulfsburg (módulos 10V & 11R), Rue Morgue (módulos 3R, 7R, 8V & 9V).

-Objetivos:

-“Me encantan estos juguetes”: Captura todos los Objetivos.

-Cierra el Vórtice y huye con todos los Supervivientes en su mundo por la Zona de salida libre de zombis al final de una ronda.

-Reglas especiales:

-Los **Objetivos azul y rosa RM** (5xp) ubicados en BP abren las puertas azul y rosa en RM, respectivamente. Los **Objetivos azul y verde BP** (5xp) ubicados en RM abren las puertas azul y verde en BP, respectivamente. Hay que llevarlos hasta las puertas para que las abra su portador, pero no ocupan espacio en el inventario.

-“Empezamos a entendernos”: Cada **Objetivo rojo RM** (5xp) concede bien un arma al azar entre **la Guillotina y el Bate con Clavos, bien un Chaleco Antibalas**.

-Las **salidas de zombis azul y rosa** están activas en todo momento. Revela una carta extra para cada una en cada fase de aparición.

-Las entradas al Vórtice se conectan, gasta una acción para pasar de una a otra.

-Para cerrar el Vórtice cualquier Superviviente tiene que arrojar la **Runa de la Corona** (5xp) a una de sus entradas a distancia 0 por el coste de una acción.

-Recuerda que los Objetivos azul, verde y rosa y la Runa de la Corona deben ser capturados por Supervivientes procedentes de su mismo mundo de origen.



VX08: EL ELEGIDO

EXTREMADAMENTE DIFÍCIL / 6 SUPERVIVIENTES RM + 6 SUPERVIVIENTES BP / 300 min.

-BLACK PLAGUE:

«Así que los Nigromantes están buscando a El Elegido; ese guerrero que, según las canciones más antiguas, tiene en su interior el medio para acabar con todo mal que se manifieste en La Tierra. Por eso secuestraron a Samson y a esa tal Parker, sospechaban que fuera uno de ellos. Pero los rescatamos antes de que fueran víctimas de ese ritual sangriento con el que esos malditos sacerdotes pretenden acabar con la amenaza que representa un supuesto Mesías. Esta vez van sobre seguro, nos han encerrado a todos y parece que observan nuestros movimientos de cerca para averiguar ya sin dudas quién es ese guerrero definitivo que buscan. Pues no les decepcionaremos. Les vamos a ofrecer un buen espectáculo y después nos veremos las caras.»

-Material necesario:

Black Plague (módulos 2V, 5V, 8V & 9R), Rue Morgue (módulos 1R, 2R, 3R & 4R).

-Objetivos:

-“Abramos de nuevo la puerta del infierno”: Captura todos los Objetivos.

-Huye con todos los Supervivientes por la Zona de salida de su mundo de modo que no haya zombis en ella al final de una ronda.

-“El Elegido”: Al final de la misión deberá decidirse qué Superviviente es **El Elegido o La Elegida**, que tendrá un papel fundamental en la misión final. Cuenta los **puntos de experiencia** de cada Superviviente continuando con la contabilización después de llegar al nivel Rojo, como si se tratara del modo de juego Ultrarrojo pero sin añadir habilidades. Quien obtenga más puntos será El Elegido o La Elegida. En caso de empate, será quien tenga menos heridas. En caso de empate, escoge a quien desees.

-Reglas especiales:

-Los **Objetivos azul y rosa RM** (5xp) ubicados en BP abren las puertas azul y rosa en RM, respectivamente. Los **Objetivos verde y azul BP** (5xp) ubicados en BP y RM abren la puerta de Cámara Secreta amarilla y la puerta azul en BP, respectivamente. Hay que llevarlos hasta las puertas para que su portador las abra, pero no ocupan espacio en el inventario.

-Las **entradas al Vórtice se abren** en cada mundo en el momento en el que todos los **Objetivos rojos** (5xp) se capturen en cada mundo. Están conectadas, gasta una acción para pasar de una a otra.

-“Esta vez es personal”: Todos los Supervivientes de RM **empiezan desarmados** en la Zona marcada en BP; todas las **armas de inicio RM** se incorporarán al mazo de cartas de equipo RM. Todos los supervivientes de BP **empiezan desarmados** en la Zona marcada en RM; todas las **armas de inicio BP** serán descartadas. Recuerda las **reglas del Primer Contacto** para poder usar equipo del mundo al que los Supervivientes no pertenecen.

-“No está de más un poco de ayuda”:

1: Coloca el arma de Cámara Secreta **Ballesta Orca** en la Zona marcada. Si aún no se ha producido un Primer Contacto, un Superviviente RM podrá usarla como **arma cuerpo a cuerpo**, pero no como arma a distancia.

-Recuerda que los Objetivos azul, verde y rosa y la Runa de la Corona deben ser capturados por Supervivientes procedentes de su mismo mundo de origen.

-RUE MORGUE:

«Aquí estamos, encerrados y desarmados, seguro que por obra y gracia de esos pesados de los Nigromantes. Parker nos ha contado una historia inverosímil sobre algo de un guerrero legendario, o algo así... Sin duda padece algún tipo de shock post traumático tras su secuestro. Intentaremos salir de aquí y mataremos lo que encontremos. Si aparece alguno de esos estirados medievales que ya estarían muertos si no fuese por nosotros, quizá nos pongan al día de lo que está pasando. Si es cierta esa historia de El Elegido, que así sea, competiremos por conseguir ese título que suena tan bien.»

-Material necesario:

Black Plague (módulos 2V, 5V, 8V & 9R), Rue Morgue (módulos 1R, 2R, 3R & 4R).

-Objetivos:

-“Otra vez estos pergaminos”: Captura todos los Objetivos.

-Huye con todos los Supervivientes por la Zona de salida de su mundo de modo que no haya zombis en ella al final de una ronda.

-“El Elegido”: Al final de la misión deberá decidirse qué Superviviente es **El Elegido o La Elegida**, que tendrá un papel fundamental en la misión final. Cuenta los puntos de experiencia de cada Superviviente continuando con la contabilización después de llegar al nivel Rojo, como si se tratara del modo de juego Ultrarrojo pero sin añadir habilidades. Quien obtenga más

puntos será El Elegido o La Elegida. En caso de empate, será quien tenga menos heridas. En caso de empate, elige a quien desees.

-Reglas especiales:

-Los **Objetivos azul y rosa RM** (5xp) ubicados en BP abren las puertas azul y rosa en RM, respectivamente. Los **Objetivos verde y azul BP** (5xp) ubicados en BP y RM abren la puerta de Cámara Secreta amarilla y la puerta azul en BP, respectivamente. Hay que llevarlos hasta las puertas para que su portador las abra, pero no ocupan espacio en el inventario.

-Las **entradas al Vórtice se abren** en cada mundo en el momento en el que todos los **Objetivos rojos** (5xp) se capturen en cada mundo. Están conectadas, gasta una acción para pasar de una a otra.

-“¿Dónde demonios estamos?”: Todos los Supervivientes de RM **empiezan desarmados** en la Zona marcada en BP; todas las **armas de inicio RM** se incorporarán al mazo de cartas de equipo RM. Todos los supervivientes de BP **empiezan desarmados** en la Zona marcada en RM; todas las **armas de inicio BP** serán descartadas. Recuerda las **reglas del Primer Contacto** para poder usar equipo del mundo al que los Supervivientes no pertenecen.

-Coloca la **Guillotina y el Bate con Clavos**, así como **tres Chalecos Antibalas**, al azar en el mazo de las Cartas de Equipo.

-Recuerda que los Objetivos azul, verde y rosa y la Runa de la Corona deben ser capturados por Supervivientes procedentes de su mismo mundo de origen.



VX09: EL SACRIFICIO FINAL

EXTREMADAMENTE DIFÍCIL / 6 SUPERVIVIENTES RM + 6 SUPERVIVIENTES BP + EL ELEGIDO/A / 300 min.

-BLACK PLAGUE:

«Ha llegado la hora de acabar con esto. La Secta Oscura de los Nigromantes ya ha decidido quién es El Elegido y lo han escondido en la mazmorra más profunda y secreta. Están preparando el complicado ritual con el que deben eliminarlo para así librarse de la amenaza que supone para ellos. Pero podemos adelantarnos: si efectuamos una extracción rápida y conseguimos que se lance al Fuego Purificador que arde en el templo desde hace miles de años, quizá todo esto termine. Pero no va a ser fácil. Necesitamos encontrar la última Runa de la Corona que queda por destruir y nuestro camarada tendrá que morir. Él ya ha aceptado su destino, pero si el final definitivo de los Vórtices nos pilla a alguno de nosotros en el futuro, tendremos que pasar allí el resto de nuestros días. Quizá eso no esté tan mal, “en el país de los ciegos el tuerto es el rey”. Tan seguro como que la Tierra es plana.»

-Material necesario:

Black Plague (módulos 1V, 2R, 3V, 5R, 7V & 8R), Rue Morgue (módulos 8V & 9V).

-Objetivos:

-“Camino iniciático”: Consigue escoltar a El Elegido o La Elegida hasta el Fuego Purificador ubicado en el templo en BP. Debe portar la Runa de la Corona, ubicada en RM, que solo puede capturar Él o Ella por el coste de una acción.

-“El Mesías”: Por el coste de una acción, El Elegido o La Elegida deberá arrojarse al fuego a distancia 0 para morir y llevarse al otro mundo todo el mal que asola la Tierra.

-“Un sacrificio menor”: En el momento en el que se arroje al fuego, todos los zombis morirán y el Vórtice quedará cerrado para siempre. Puede que el resto de Supervivientes queden atrapados en un mundo que no les corresponde por el resto de sus vidas. En esta aventura sí se permite que

cualquier Superviviente, excepto El Elegido o La Elegida, **muera** antes de finalizar.

-Reglas especiales:

-Coloca el **Objetivo azul BP** (5xp) al azar entre los **Objetivos rojos BP** (5xp) ubicados en RM. Una vez revelado, contiene la **Runa de la Corona** (5xp) (solo puede ser capturada por El Elegido o La Elegida -ver misión anterior, “VX08-El Elegido”, coloca el Token correspondiente) y además permite abrir la puerta azul ubicada en BP; hay que llevarlo hasta la puerta para que su portador la abra, pero no ocupa espacio en el inventario.

-Coloca el **Objetivo verde BP** (5xp) al azar entre los **Objetivos rojos BP** (5xp) ubicados en BP. Una vez capturado, abre la **entrada al Vórtice** en BP. Además, activa la **salida de zombis verde** en BP. A partir de entonces, revela una carta extra en cada fase de aparición. Esta salida de zombis no podrá ser retirada.

-Coloca el **Objetivo azul RM** (5xp) al azar entre los **Objetivos rojos RM** (5xp) ubicados en RM. Una vez capturado, abre la **entrada al Vórtice** en RM. Además, activa la **salida de zombis azul** en RM. A partir de entonces, revela una carta extra en cada fase de aparición.

-Coloca el **Objetivo rosa RM** (5xp) al azar entre los **Objetivos rojos RM** (5xp) ubicados en BP. Una vez capturado, es la **entrada a la Cripta morada** (cerrada); sustitúyelo por el Token correspondiente.

-Recuerda que cualquier Superviviente, perteneciente a BP o RM, puede capturar cualquier **Objetivo rojo**; pero si se revela un **Objetivo de otro color**, este no concederá los puntos de experiencia correspondientes y quedará a la espera de ser capturado por un Superviviente del mismo mundo al que pertenezca.

-1: Coloca a **El Elegido o La Elegida** (ver misión anterior, "VX08-El elegido") **sin armas** en la **Cripta amarilla**. Debe mantener su pureza, por lo que no podrá portar ningún tipo de arma o equipo, ni siquiera comida. Solo podrá realizar sus tres acciones de movimiento y no podrá usar ninguna habilidad especial, de modo que no obtendrá ningún punto de experiencia. Tampoco podrá participar en las acciones de Equipo ni se le podrá aplicar ningún encantamiento. Se trata de un **Superviviente extra**, de modo que no computa para la extracción de cartas de aparición. Sí puede recibir **Heridas** con normalidad, pero si muere antes de cumplir con su misión, la partida se pierde. Puede jugar su turno en cualquier momento, según convenga, durante la ronda de los Supervivientes, activado por cualquier jugador.

-**El Elegido o La Elegida** debe ser sustituido por otro Superviviente; si pertenece a BP y no tienes más Supervivientes medievales de Zombicide, puedes añadir un Superviviente extra de RM, pero debes colocarlo en RM al principio de la aventura.

-**"Sorpresas ocultas"**: Coloca las armas de Cámara Secreta **Ballesta Orca y el Infierno** mezcladas en el mazo de cartas de equipo.

-Las entradas al Vórtice se conectan, gasta una acción para pasar de una a otra.

-Recuerda que los Objetivos azul, verde y rosa deben ser capturados por Supervivientes procedentes de su mismo mundo de origen. La Runa de la Corona solo puede ser capturada por El Elegido o La Elegida.

-RUE MORGUE:

«Creíamos que era un apacible camping y ha resultado ser un hospital de campaña por el que parece haber pasado un huracán, pero a pesar de estar hecho pedazos no se librará de nuestro saqueo rutinario en busca de botín. ¡Vaya, mira, otro de esos estúpidos vórtices zumbando como un insecto baboso en celo! ¿Qué tal si asomamos la nariz? Me gusta ese entorno medieval. Aire puro, caza abundante y buena cerveza. Un buen lugar donde jubilarse. Tan seguro como que la Tierra es plana.»

-Material necesario:

Black Plague (módulos 1V, 2R, 3V, 5R, 7V & 8R), Rue Morgue (módulos 8V & 9V).

-Objetivos:

-**"¿Por qué tú y no yo?"**: Consigue escoltar a El Elegido o La Elegida hasta el Fuego Purificador ubicado en el templo en BP. Debe portar la Runa de la Corona, ubicada en RM, que solo puede capturar Él o Ella por el coste de una acción.

-**"Quién soy yo para interponerme en tu destino"**: Por el coste de una acción, El Elegido o La Elegida deberá arrojarse al fuego a distancia 0 para morir y llevarse al otro mundo todo el mal que asola la Tierra.

-**"Jubilación adelantada"**: En el momento en el que se arroje al fuego, todos los zombis morirán y el Vórtice quedará cerrado para siempre. Puede que el resto de Supervivientes queden atrapados en un mundo que no les corresponde por el resto de sus vidas. En esta aventura sí se permite que cualquier Superviviente, excepto El Elegido o La Elegida, **muera** antes de finalizar.

-Reglas especiales:

-Coloca el **Objetivo azul BP** (5xp) al azar entre los **Objetivos rojos BP** (5xp) ubicados en RM. Una vez revelado, contiene la **Runa de la Corona** (5xp) (solo puede ser capturada por El Elegido o La Elegida -ver misión anterior,"VX08-El Elegido"-, coloca el Token correspondiente) y además permite abrir la puerta azul ubicada en BP; hay que llevarlo hasta la puerta para que su portador la abra, pero no ocupa espacio en el inventario.

-Coloca el **Objetivo verde BP** (5xp) al azar entre los **Objetivos rojos BP** (5xp) ubicados en BP. Una vez capturado, abre la **entrada al Vórtice** en BP. Además, activa la **salida de zombis verde** en BP. A partir de entonces, revela una carta extra en cada fase de aparición. Esta salida de zombis no podrá ser retirada.

-Coloca el **Objetivo azul RM** (5xp) al azar entre los **Objetivos rojos RM** (5xp) ubicados en RM. Una vez capturado, abre la **entrada al Vórtice** en RM. Además, activa la **salida de zombis azul** en RM. A partir de entonces, revela una carta extra en cada fase de aparición.

-Coloca el **Objetivo rosa RM** (5xp) al azar entre los **Objetivos rojos RM** (5xp) ubicados en BP. Una vez capturado, es la **entrada a la Cripta morada** (cerrada); sustitúyelo por el Token correspondiente.

-Recuerda que cualquier Superviviente, perteneciente a BP o RM, puede capturar cualquier **Objetivo rojo**; pero si se revela un **Objetivo de otro color**, este no concederá los puntos de experiencia correspondientes y quedará a la espera de ser capturado por un Superviviente del mismo mundo al que pertenezca.

-1: Coloca a **El Elegido o La Elegida** (ver misión anterior,"VX08-El elegido") **sin armas** en la **Cripta amarilla**. Debe mantener su pureza, por lo que no podrá portar ningún tipo de armas o

equipo, ni siquiera comida. Solo podrá realizar acciones de movimiento y no podrá usar ninguna habilidad especial, de modo que no obtendrá ningún punto de experiencia. Tampoco podrá participar en las acciones de Equipo ni se le podrá aplicar ningún encantamiento. Se trata de un **Superviviente extra**, de modo que no computa para la extracción de cartas de aparición. Sí puede recibir **Heridas** con normalidad, pero si muere antes de cumplir con su misión, la partida se pierde. Puede jugar su turno en cualquier momento, según convenga, durante la ronda de los Supervivientes, activado por cualquier jugador.

-**El Elegido o La Elegida** debe ser sustituido por otro Superviviente; si pertenece a BP y no tienes más Supervivientes medievales de Zombicide, puedes añadir un Superviviente extra de RM, pero debes colocarlo en RM al principio de la aventura.

-Antes de revelar o capturar cualquier **Objetivo**, la **tienda** que lo contiene debe ser **revelada**.

-“Campistas prevenidos”: Coloca al azar la **tienda administrativa y la enfermería** entre las demás tiendas. Una vez reveladas, cada una de ellas contiene respectivamente **La Guillotina y el Bate con Clavos**, así como **dos Chalecos Antibalas** cada una. Podrás recoger cada carta por el coste de una acción.

-Las entradas al Vórtice se conectan, gasta una acción para pasar de una a otra.

-Recuerda que los Objetivos azul, verde y rosa deben ser capturados por Supervivientes procedentes de su mismo mundo de origen. La Runa de la Corona solo puede ser capturada por El Elegido o La Elegida.

