



# ZOMBICIDE

## GREEN HORDE

REGRAS E MISSÕES



# CAPÍTULOS

|   |    |
|---|----|
| <b>COMPONENTES</b>  | 3  |
| <b>FORME DOS INFECTADOS</b>                                 | 5  |
| <b>PREPARAÇÃO</b>   | 6  |
| <b>VISÃO GERAL</b>  | 8  |
| <b>FASE DOS JOGADORES</b>                                   | 8  |
| <b>FASE DOS ZUMBIS</b>                                      | 8  |
| <b>FASE FINAL</b>   | 8  |
| <b>VENCENDO E PERDENDO</b>                                  | 8  |
| <b>O BÁSICO</b>   | 9  |
| <b>DEFINIÇÕES ÚTEIS</b>                                     | 9  |
| <b>CAMPO DE VISÃO</b>                                       | 10 |
| <b>MOVIMENTO</b>  | 11 |
| <b>ENTENDENDO UMA CARTA DE EQUIPAMENTO</b>                  | 12 |
| ARMAS E FEITIÇOS DE COMBATE                                 | 12 |
| PORTAS QUEBRADAS, ZUMBIS MORTOS<br>E EQUIPAMENTO BARULHENTO | 13 |
| CARACTERÍSTICAS DE COMBATE                                  | 14 |
| <b>BARULHO</b>  | 15 |
| <b>EXPERIÊNCIA, NÍVEL DE PERIGO E HABILIDADES</b>           | 16 |
| <b>INVENTÁRIO</b>   | 17 |
| MÃOS  | 17 |
| CORPO   | 17 |
| MOCHILA   | 17 |
| <b>OS ZUMBIS</b>  | 18 |
| ORC LERDO   | 18 |
| ORC BALOFO  | 18 |
| ORC CORREDOR  | 18 |
| ABOMINAÇÃO ORC  | 18 |
| ORC NECROMANTE  | 18 |
| A HORDA   | 19 |
| <b>FASE DOS JOGADORES</b>                                   | 21 |
| <b>MOVIMENTAÇÃO</b>   | 21 |
| <b>PROCURAR</b>   | 21 |
| <b>ABRIR UMA PORTA</b>                                      | 21 |
| ENTRADA DE ZUMBIS NOS PRÉDIOS                               | 22 |
| <b>REORGANIZAR/TROCAR</b>                                   | 23 |
| <b>AÇÕES DE COMBATE</b>                                     | 23 |
| AÇÃO CORPO A CORPO  | 23 |
| AÇÃO DE ALCANCE   | 23 |
| AÇÃO DE MAGIA   | 23 |
| <b>AÇÃO DE ENCANTAMENTO</b>                                 | 24 |
| <b>PEGAR OU ATIVAR UM OBJETIVO</b>                          | 24 |
| <b>AÇÕES DE CERCO - TRABUCO</b>                             | 24 |
| MOVER UM TRABUCO  | 24 |
| DISPARAR UM TRABUCO   | 24 |
| <b>FAZER BARULHO!</b>                                       | 24 |
| <b>NÃO FAZER NADA</b>                                       | 24 |
| <b>FASE DOS ZUMBIS</b>                                      | 25 |
| <b>PASSO 1 - ATIVAÇÃO</b>                                   | 25 |
| ATAQUE  | 25 |
| ROLAGENS DE ARMADURA  | 26 |
| MOVIMENTO   | 26 |
| <b>JOGLANDO COM OS ORCS CORREDORES</b>                      | 28 |
| <b>PASSO 2 - ENTRADA</b>                                    | 28 |
| ZONAS DE ENTRADA COLORIDAS                                  | 29 |
| CARTAS DE ATIVAÇÃO EXTRA                                    | 29 |
| ACABANDO AS MINIATURAS                                      | 29 |
| <b>ORCS NECROMANTES</b>                                     | 30 |
| <b>A CABALA DOS NECROMANTES</b>                             | 32 |
| <b>JOGLANDO COM A CABALA</b>                                | 32 |
| <b>COMBATE</b>  | 32 |
| <b>AÇÃO CORPO A CORPO</b>                                   | 33 |
| <b>AÇÃO DE ALCANCE</b>                                      | 34 |
| ORDEM DE PRIORIDADE   | 34 |
| FOGO AMIGO  | 35 |
| ARMAS RECARGÉAVEL   | 35 |
| <b>AÇÃO DE MAGIA</b>  | 35 |
| <b>DISPARAR UM TRABUCO</b>                                  | 35 |
| <b>FOGO DE DRAGÃO</b>                                       | 36 |
| <b>BARREIRAS, SEBES E CHARCOS</b>                           | 37 |
| <b>BARREIRAS</b>  | 37 |
| <b>SEBES</b>  | 37 |
| <b>ZONAS DE CHARCO</b>                                      | 37 |
| <b>MODO ULTRAVERMEIRO</b>                                   | 39 |
| <b>JOGLANDO COM 7+ SOBREVIVENTES</b>                        | 39 |
| <b>MISSÕES</b>  | 40 |
| <b>MISSÃO 0 - TUTORIAL: O SANTUÁRIO MALDITO</b>             | 40 |
| <b>MISSÃO 1: EM BUSCA DA BÍLIS DE DRAGÃO</b>                | 41 |
| <b>MISSÃO 2: ORCS NECROMANTES?</b>                          | 42 |
| <b>MISSÃO 3: CONHEÇA SEU INIMIGO</b>                        | 43 |
| <b>MISSÃO 4: O RIO DOS MORTOS</b>                           | 44 |
| <b>MISSÃO 5: A INUNDAÇÃO PURIFICADORA</b>                   | 45 |
| <b>MISSÃO 6: INTERRUPÇÃO DO CERCO</b>                       | 46 |
| <b>MISSÃO 7: FOGO NA HORDA!</b>                             | 48 |
| <b>MISSÃO 8: CONDUZINDO PARA O ABATE</b>                    | 50 |
| <b>MISSÃO 9: FORTALEZA EM RUÍNAS</b>                        | 51 |
| <b>MISSÃO 10: UM NOVO LAR</b>                               | 52 |
| <b>HABILIDADES</b>  | 54 |
| <b>ÍNDICE</b>   | 59 |
| <b>CRÉDITOS</b>   | 59 |
| <b>RESUMO DAS REGRAS</b>                                    | 60 |



# COMPONENTES

9 PEÇAS DE MAPA (FRENTE E VERSO)



6 MINIATURAS E FICHAS  
DE SOBREVIVENTE



Asim



Berin



Seli



Rolf



Johannes



Megan



65 MINIATURAS DE ORCS ZUMBIS



35 Orcs Lerdos



14 Orcs Corredores



14 Orcs Balofos



1 Orc Necromante



1 Abominação Orc

1 ARMA DE CERCO: TRABUCO



48 PINOS



6 BASES  
COLORIDAS PARA  
OS SOBREVIVENTES



6 PLANILHAS DE SOBREVIVENTE



6 DADOS



REGRAS - ZOMBIKIDE

## 68 FICHAS

### Portas

|             |     |
|-------------|-----|
| Azul .....  | x1  |
| Neutra..... | x12 |
| Verde.....  | x1  |

Bílis de Dragão..... x4

Saída .....

Primeiro Jogador .....

Barulho .....

Ação Grátis.....

Apodrecido .....

Barreira/Sebe .....

### Objetivos

|                        |    |
|------------------------|----|
| Vermelho/Azul .....    | x1 |
| Vermelho/Verde .....   | x1 |
| Vermelho/Vermelho..... | x8 |

### Entrada de Zumbis

|  |    |
|--|----|
| Vermelha/Azul .....                      | x1 |
| Vermelho/Verde .....                     | x1 |
| Vermelha/Verde<br>de Necromante .....    | x1 |
| Vermelha/Marrom<br>de Necromante .....   | x1 |
| Vermelha/Vermelha de<br>Necromante ..... | x1 |
| Vermelha/Roxa<br>de Necromante .....     | x1 |
| Vermelha/Cinza<br>de Necromante .....    | x1 |
| Vermelha/Bege<br>de Necromante .....     | x1 |
| Vermelha/Vermelha.....                   | x4 |

1 Carta de  
Referência (Trabuco)



54 cartas de Zumbis  
(#167 a #220)



## 133 MINICARTAS

### 78 cartas de Equipamento

|  |    |
|--|----|
| Aaahh!! Orc Lredo .....                              | x4 |
| Adaga Curva .....                                    | x4 |
| Água .....   | x2 |
| Arco com Pontas .....                                | x1 |
| Arco com Pontas<br>(Equipamento Inicial) .....       | x1 |
| Arco de Aço<br>(Arma de Cripta) .....                | x1 |
| Arco Longo.....                                      | x2 |
| Armadura de Placas .....                             | x1 |
| Besta .....  | x2 |
| Besta de Mão.....                                    | x2 |
| Besta de Repetição .....                             | x2 |
| Bílis de Dragão .....                                | x4 |
| Bola de Raios .....                                  | x2 |
| Bracamarte.....                                      | x2 |
| Carne Seca .....                                     | x2 |
| Cimitarra .....                                      | x2 |
| Cota de Malha.....                                   | x2 |
| Cura.....  | x1 |
| Cutelo de Batalha<br>(Arma de Cripta) .....          | x1 |
| Erupção de Lava<br>(Arma de Cripta) .....            | x1 |
| Escudo .....   | x2 |
| Escudo Nôrdico .....                                 | x2 |
| Espada Curta .....                                   | x1 |
| Espada Curta<br>(Equipamento Inicial) .....          | x3 |
| Espada Nôrdica .....                                 | x1 |
| Espada Nôrdica<br>(Equipamento Inicial) .....        | x1 |
| Espada de Ossos<br>(Arma de Cripta) .....            | x1 |
| Explosão Telecinética .....                          | x1 |
| Explosão Telecinética<br>(Equipamento Inicial) ..... | x1 |
| Grão-Machado .....                                   | x2 |
| Kukri de Ossos<br>(Arma de Cripta) .....             | x1 |
| Maçãs .....  | x2 |
| Machado .....  | x2 |
| Machado dos Anões<br>(Arma de Cripta) .....          | x1 |
| Martelo dos Anões .....                              | x2 |
| Muitas Flechas .....                                 | x3 |
| Muitos Viroses .....                                 | x3 |
| Repulsão.....  | x1 |
| Tempestade da Morte .....                            | x2 |
| Tocha.....   | x4 |
| Tremor .....   | x1 |
| Velocidade .....                                     | x1 |
| Visão de Fantasma .....                              | x1 |





# A FOME DOS INFECTADOS

**A**qui é a fronteira ocidental, uma terra de preto e verde, onde o sol e a chuva batem eternamente pelo domínio dos céus. A natureza se desenvolve com vigor inigualável, e nossas casas resistem há várias gerações. Nós somos um povo orgulhoso.

Nossa luta contra os Orcs selvagens já durava dois anos quando a peste zumbi atingiu o reino. Os nossos inimigos haviam crescido demais e ficado sem recursos, então começaram a saquear nossas fazendas para não morrer de fome. Eles lutavam como as verdadeiras feras esfomeadas que haviam se tornado, e nós respondemos à altura.

Como os Orcs são guerreiros natos e sempre estão com fome, a peste zumbi os atingiu com severidade. Quase todos ficaram infectados em um curto período de tempo. Nós também estávamos lutando contra a peste zumbi, então a longa disputa ficou suspensa por quase duas semanas.

Quando os Orcs retornaram, eles estavam diferentes. O exército deles era totalmente composto por zumbis, mas continuava no intento de devastar nossas terras. Eles estavam mais fortes e mais farnintos do que nunca, mas agora buscavam outro tipo de alimento. Logo percebemos que haviam Orcs Necromantes enviando a horda contra nós, os sobreviventes, o último obstáculo entre eles e o poder absoluto.

O exército infectado não é páreo para a nossa insubjugável determinação. Não importa o quanto destruído esteja o nosso lar ancestral, ele ainda é nosso, e só nosso! Chegou a hora de Zombicide!



## ZOMBICIDE ATRAVÉS DAS ERAS

A família de jogos Zombicide permite que os jogadores combatam Zumbis em vários ambientes, criando atmosferas únicas com Sobreviventes, Zumbis e outros elementos exclusivos.



Zombicide: Black Plague é outra caixa-base para o período de fantasia. Black Plague e Green Horde se ambientam no mesmo universo e período, e são totalmente compatíveis.



O Zombicide clássico se expande por 3 Temporadas, seguindo o apocalipse zumbi no mundo moderno e cobrindo um período de mais ou menos um ano.

Usando as mesmas mecânicas de base, todas as caixas-base de Zombicide foram criadas para servirem como introdução ao jogo. Caixas-base e expansões de uma determinada era (clássica ou de fantasia) são totalmente compatíveis entre si.

Zombicide: Green Horde é um jogo cooperativo no qual 1 a 6 jogadores enfrentam hordas de Zumbis controladas pelo próprio jogo. Cada jogador controla de 1 a 6 sobreviventes em um mundo fantástico dominado por Zumbis. A meta do jogo é simplesmente completar os objetivos da Missão, sobreviver e matar o máximo possível de Zumbis!

Os Zumbis são lentos e previsíveis, mas tem um monte deles. E cuidado também com a Abominação e os seus líderes, os Necromantes!

Os Sobreviventes usam o que puderem para matar Zumbis. Quanto melhor a arma, maior o número de corpos empilhados, mas mais Zumbis vão aparecer, atraídos pelo combate!

Os Sobreviventes podem trocar equipamento entre si, e os jogadores podem discutir a melhor tática. Apenas por meio de cooperação os jogadores vão conseguir atingir os objetivos da Missão e sobreviver. Combater Zumbis é divertido, mas os jogadores também terão de resgatar outros sobreviventes, encontrar comida e armas, descobrir os segredos dos Necromantes e muito mais.

## REGRAS - ZOMBICIDE



# PREPARAÇÃO

Uma partida de *Zombicide: Green Horde* geralmente tem 6 Sobreviventes distribuídos entre os jogadores como estes preferirem. Recomendamos que novos jogadores comecem com apenas um Sobrevivente, para se acostumarem com as mecânicas do jogo. Um jogador veterano pode facilmente controlar uma equipe de 6 Sobreviventes e, sozinho, acabar com hordas de Zumbi!

- 1.** Escolha uma Missão.
- 2.** Organize as peças de mapa.
- 3.** Posicione portas, Objetivos e todas as fichas conforme indicado na Missão.
- 4.** Cada jogador escolhe de 1 a 6 Sobreviventes. Os jogadores se sentam à mesa na ordem que desejarem. Como estão cooperando contra o jogo, todos os jogadores fazem parte de um único grupo.
- 5.** Os jogadores pegam 1 Planilha para cada um de seus Sobreviventes e colocam nela a Ficha do Sobrevivente. Eles pegam as bases coloridas e as colocam nos sobreviventes para ajudar a identificá-los. Eles também pegam os 5 pinos da mesma cor da base.
- 6.** Separe todas as cartas de Equipamento com a palavra-chave “Equipamento Inicial”: 1 Arco com Pontas, 1 Espada Nôrdica, 1 Explosão Telecinética e 3 Espadas Curtas. Essas cartas estão identificadas por um verso cinza.



Estas são as cartas de Equipamento Inicial do seu grupo.

6

## GREEN HORDE - REGRAS

Separe também todas as cartas de Equipamento com a palavra-chave “Cripta”: Kukri de Ossos, Espada de Ossos, Machado dos Anões, Erupção de Lava, Arco de Aço e Cutelo de Batalha. Essas cartas são identificadas por um verso azul. Os artefatos de Cripta normalmente são encontrados na forma de Objetivos. Siga as regras da Missão escolhida para saber como os Objetivos entram no jogo.



As poderosas cartas de Cripta geralmente são encontradas como Objetivos da Missão.

Coloque a carta de Referência do Trabuco à vista de todos os jogadores. Essa carta serve como um lembrete das regras e estatísticas do Trabuco, e não pertence a nenhum jogador individual.



Apesar de lento e pesado, o Trabuco pode ser devastador!

**7.** As cartas de Equipamento Inicial devem ser distribuídas entre os Sobreviventes como os jogadores preferirem. *Zombicide: Green Horde* é um jogo cooperativo, então decidam em grupo. Cada Sobrevivente inicia o jogo com pelo menos 1 carta. Se a Habilidade inicial de um Sobrevivente indicar alguma arma inicial, ele recebe a carta agora, independentemente de já ter recebido algum Equipamento Inicial.

**8.** Embaralhe as cartas de Zumbi em um monte e as cartas de Equipamento em outro. Coloque ambos montes voltados para baixo, próximos ao tabuleiro.

**9.** Coloque as miniaturas que representam os Sobreviventes na(s) Zona(s) de início indicada(s) na Missão.

**10.** Cada jogador coloca a(s) Planilha(s) de seu(s) Sobrevivente(s) à sua frente. Coloque a seta deslizante no espaço 0, na área azul da Barra de Perigo. Em seguida, coloque um pino no espaço 0 da Barra de Ferimentos e outro pino no espaço da primeira Habilidade (azul). Coloque outros 3 pinos nos espaços reservados no topo da Planilha.



**11.** O grupo determina quem será o primeiro jogador, que recebe a ficha de Primeiro Jogador.





## VISÃO GERAL

Zombicide: Green Horde é jogado ao longo de uma série de Rodadas que se desenvolvem da seguinte maneira:



### FASE DOS JOGADORES

O jogador com a ficha de Primeiro Jogador começa ativando seus Sobreviventes um de cada vez na ordem que preferir. No início, cada Sobrevivente pode realizar 3 Ações por Turno, mas certas Habilidades podem conceder Ações extras ao longo do jogo. O Sobrevivente usa suas Ações para matar Zumbis, mover-se pelo mapa e realizar outras tarefas no cumprimento dos vários objetivos da Missão. Algumas Ações fazem barulho, e o barulho atrai os Zumbis!



Quando um jogador tiver ativado todos os seus Sobreviventes, ele passa a vez para o jogador à sua esquerda, que então ativará seus Sobreviventes da mesma maneira.

Assim que todos os jogadores terminarem seus Turnos, a Fase dos Jogadores termina.

A Fase dos Jogadores é explicada detalhadamente na página 21.



### FASE DOS ZUMBIS

Cada um dos Zumbis no tabuleiro é ativado e gasta 1 Ação atacando um Sobrevivente próximo a ele ou, se não houver ninguém para atacar, movendo-se em direção aos Sobreviventes ou a Zonas barulhentas.

Alguns Zumbis, chamados Corredores, têm duas Ações, de modo que podem atacar duas vezes, atacar e se mover, se mover e atacar, ou se mover duas vezes.

Quando todos os Zumbis tiverem realizado suas Ações, novos Zumbis aparecem nas Zonas de Entrada ativas no tabuleiro.

A Fase dos Zumbis é explicada detalhadamente na página 25.



### FASE FINAL

Todas as fichas de Barulho são removidas do tabuleiro, e o primeiro jogador passa a ficha de Primeiro Jogador para o jogador à sua esquerda. Uma nova Rodada começa.



### VENCENDO E PERDENDO

O jogo termina em derrota quando todos os Sobreviventes forem eliminados. Algumas Missões podem ter condições especiais de derrota (por exemplo, perder um único Sobrevivente).

O jogo termina imediatamente com vitória quando todos os objetivos da Missão forem cumpridos. Zombicide: Green Horde é um jogo cooperativo, então, se os objetivos da Missão forem cumpridos, todos os jogadores vencem.

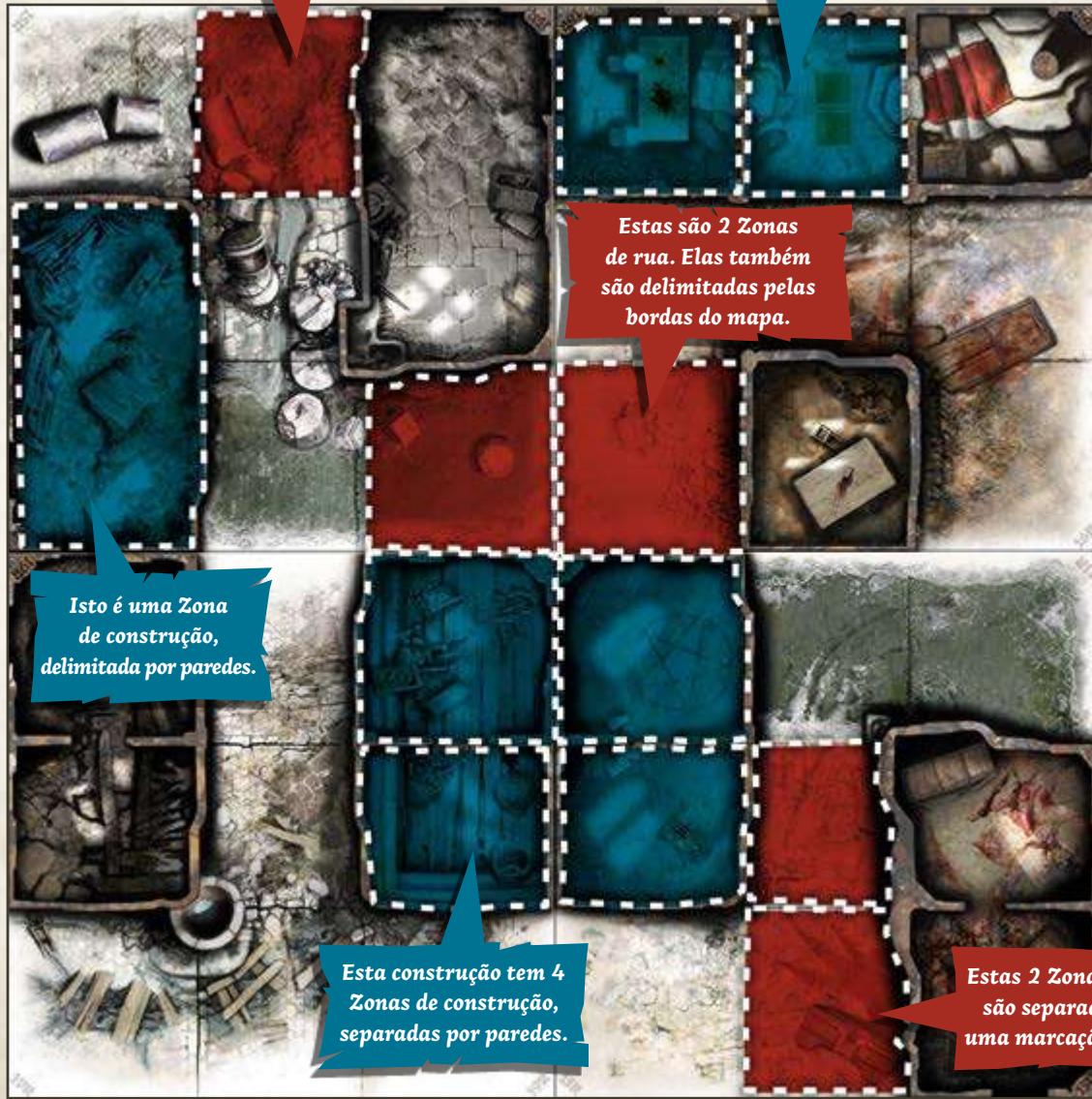


## O BÁSICO

### DEFINIÇÕES ÚTEIS

**Agente:** Um Sobrevivente ou Zumbi.

**Zona:** Dentro de uma construção, uma Zona é uma sala. Nas ruas, uma Zona é a área entre 2 marcações lineares (ou entre uma marcação linear e a borda de uma peça de mapa) e as paredes das construções ao longo da rua.



## CAMPO DE VISÃO

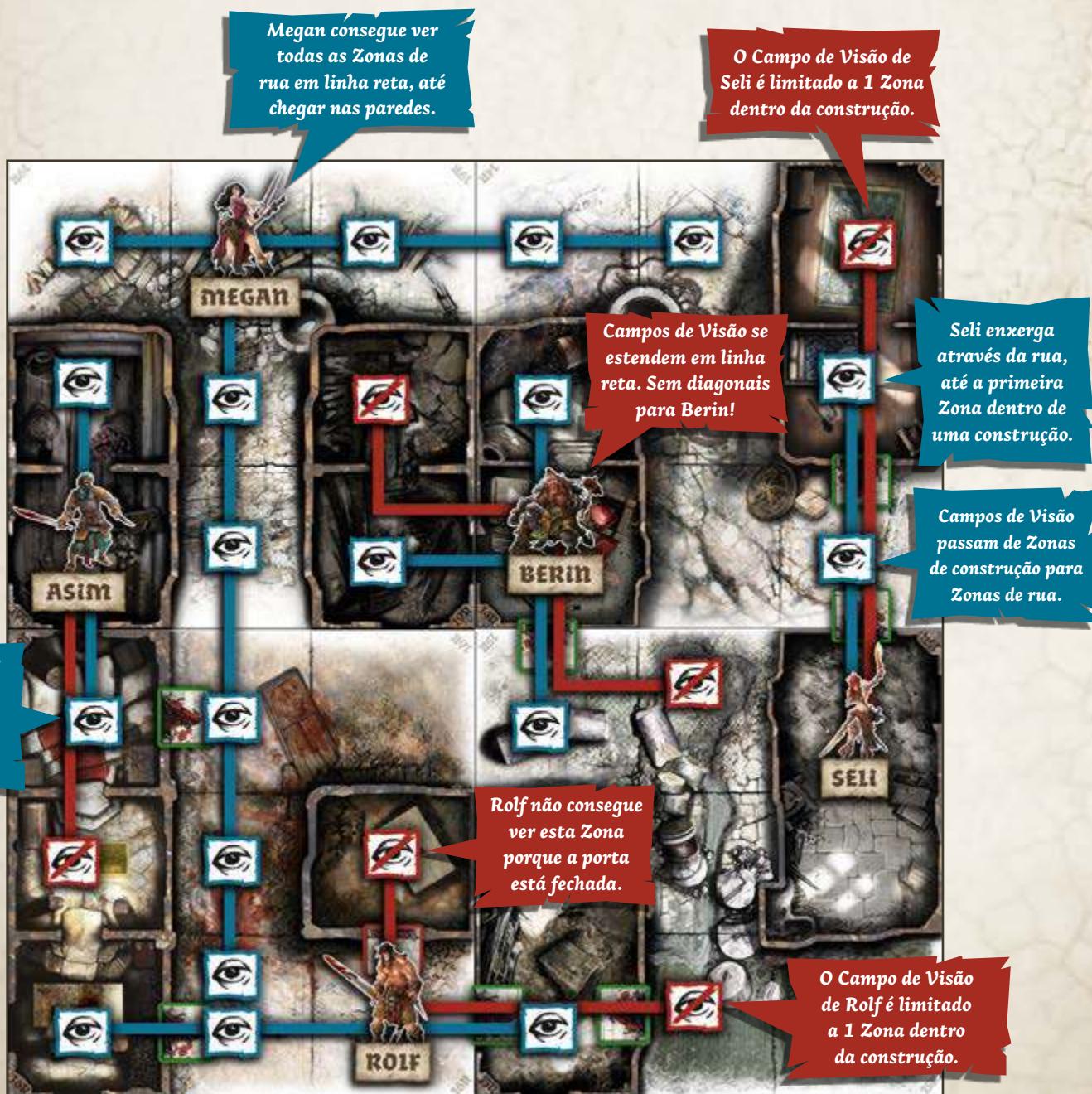
Os Campos de Visão definem se os Agentes podem se ver (por exemplo, se um Sobrevivente pode ver um Zumbi do outro lado da rua, de uma sala até a construção ao lado etc.).

**Nas ruas**, os Agentes veem em linhas retas paralelas às bordas do tabuleiro. Agentes não veem na diagonal. O seu Campo de Visão cobre todas as Zonas possíveis em linha reta até atingir uma parede ou a borda do tabuleiro.

**Dentro de uma construção**, um Agente vê todas as Zonas que compartilham uma abertura com a Zona em que ele está. Se houver uma abertura, as paredes não bloqueiam o Campo de Visão entre 2 Zonas. Contudo, o Campo de Visão de um Agente é limitado a 1 Zona de distância.

Se o Sobrevivente estiver olhando para a rua, ou da rua para dentro de um prédio, o Campo de Visão pode atravessar várias Zonas na rua em linha reta, mas apenas 1 Zona dentro da construção.

**OBSERVAÇÃO:** Sebes (consulte a P. 37) bloqueiam os Campos de Visão.



O Campo de Visão de Johannes abrange todas as linhas retas nas Zonas de rua. Porém, a Sebe bloqueia sua visão.



O Campo de Visão de Rolf engloba apenas a sua própria Zona.

Seli pode ver através da porta aberta, mas não além das Sebes e paredes.

Megan enxerga todo o jardim, mas não a estrada.

## MOVIMENTO

Agentes podem se mover de uma Zona para outra, contanto que a Zona de partida compartilhe 1 borda com a Zona de destino. Mas os cantos não contam. Isso quer dizer que Agentes não podem se mover na diagonal.

Nas ruas, o movimento de uma Zona para outra não tem restrições. Porém, os Agentes têm de passar por uma porta (ou abertura) para se mover de uma construção para a rua e vice-versa.

Dentro de uma construção, os Agentes podem se mover de uma Zona para outra desde que as Zonas estejam ligadas por uma abertura. A posição de uma miniatura na Zona e a posição das paredes não importam desde que as Zonas compartilhem uma abertura.

**OBSERVAÇÃO:** Zonas de Charco estão sujeitas a regras especiais de Movimento (consulte a P. 37).



Asim não pode se Mover na diagonal.

Para chegar à Zona central, Asim primeiro tem de se Mover para cá...

...e depois para cá.



Seli pode sair para a rua passando pela porta aberta.

Para se Mover para cá, Seli primeiro tem de abrir a porta.

Seli pode se Mover para esta Zona passando pela abertura.

## ENTENDENDO UMA CARTA DE EQUIPAMENTO

### ARMAS E FEITIÇOS DE COMBATE

**1.** *Mesmo que os Zumbis estejam invadindo terras que estiveram em guerra por dois anos, as perdas foram terríveis nos dois lados, porém, enquanto um de nós estiver em pé, a batalha vai continuar. Olhando pelo lado positivo, há casas vazias e armamentos por toda a parte!*

Zombicide: Green Horde tem muitas cartas de Equipamento. Aquelas que os seus Sobreviventes usam para destroçar Zumbis se dividem em 3 categorias: Armas Corpo a Corpo, Armas de Alcance e Feitiços de Combate.

- **Armas Corpo a Corpo** têm “0” de Alcance e, portanto, só podem ser usadas na Zona em que o Sobrevivente está. Elas são usadas em Ações Corpo a Corpo (consulte a P. 33).



*Os Martelos dos Anões e as Espadas Nôrdicas são armas Corpo a Corpo. Armas Corpo a Corpo são bastante comuns e frequentemente podem abrir portas (consulte a P. 13).*

- **Armas de Alcance** têm um valor máximo de Alcance de “1” (ou mais). Elas são usadas em Ações de Alcance (consulte a P. 34). Atacar a um Alcance de 0 com uma arma de Alcance ainda é uma Ação de Alcance.



*Arcos de Aço e Bestas são armas de Alcance. Elas são ótimas para reduzir o número de Zumbis à distância.*



- **Feitiços de Combate** têm a aparência distinta de um pergaminho e um valor máximo de Alcance de 1 (ou mais). Eles são usados em Ações de Magia (consulte a P. 35). Atacar a um Alcance de 0 com um Feitiço de Combate ainda é uma Ação de Magia.



*Bola de Raios e Explosão Telecinética são Feitiços de Combate. Eles podem ser usados para atingir alvos próximos ou distantes e, às vezes, têm efeitos especiais letais.*

Algumas cartas de Equipamento podem pertencer a mais de uma categoria.



O Arco com Pontas é tanto uma arma Corpo a Corpo quanto uma arma de Alcance.

#### PORAS QUEBRADAS, ZUMBIS MORTOS E EQUIPAMENTO BARULHENTO

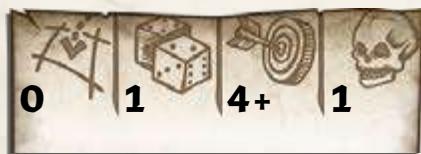


Equipamentos que permitem a abertura de portas, mas apenas com uma rolagem de dado, têm este símbolo. O dado indica a rolagem mínima necessária para abrir a porta.



Equipamentos que permitem a abertura de portas sem uma rolagem de dado têm este símbolo.

Equipamentos que permitem matar Zumbis têm características de Combate indicadas na parte inferior da carta:



Cada um destes símbolos é acompanhado de um segundo símbolo relacionado ao barulho. Ele define se a Ação é barulhenta ou não. O barulho atrai os Zumbis!



Esta Ação é barulhenta e produz uma ficha de Barulho (consulte a P. 15).



Esta Ação não é barulhenta e não produz uma ficha de Barulho.

#### EQUIPAMENTO MÁGICO



Estas gemas indicam em qual Nível de Perigo um Sobrevivente precisa estar para usar a carta. A maioria das cartas de Equipamento tem as quatro gemas, de modo que os Sobreviventes podem usá-las em qualquer Nível de Perigo.

A cartas de Equipamento Mágico têm algumas dessas gemas removidas, indicando que a carta não pode ser usada enquanto o Sobrevivente estiver nesses Níveis de Perigo (mas pode ser guardada em qualquer espaço apropriado do inventário).



Estas são as cartas de Equipamento Mágico com uso limitado pelos Níveis de Perigo que estão em Zombicide: Green Horde. Observe que todas elas são armas de Cripta (consulte a P. 06).

## CARACTERÍSTICAS DE COMBATE

Armas Corpo a Corpo, Armas de Alcance e Feitiços de Combate têm características de Combate usadas para mutilar, alvejar ou desintegrar Zumbis de diferentes formas.

**DUPLA:** Se tiver armas Duplas com o mesmo nome em cada mão, você pode usar ambas com a mesma Ação (armas de Alcance Duplas e Feitiços de Combate Duplos têm de alvejar a mesma Zona).

**SILENCIOSO:** Não produz uma ficha de Barulho ao ser usado em Combate Corpo a Corpo.

**ALCANCE:** Número mín. e máx. de Zonas que a arma pode alcançar. 0 indica que o Machado é apenas Corpo a Corpo.

**DADOS:** Role este número de dados quando gastar uma Ação Corpo a Corpo para usar esta arma.

**PRECISÃO:** Cada dado com resultado igual ou maior do que este valor é um acerto. Resultados inferiores são erros.

**ALCANCE:** Número mín. e máx. de Zonas que a arma pode alcançar. Um A alcance máx. de 3 indica que o Arco Longo é uma arma de Alcance.

**DADOS:** Role este número de dados quando gastar uma Ação de Alcance para usar esta arma.

**PRECISÃO:** Cada dado com resultado igual ou maior do que este valor é um acerto. Resultados inferiores são erros.

**MÃO:** Coloque este Equipamento na Mão para usá-lo.

**MÃO:**  
Coloque este  
Equipamento  
na Mão para  
usá-lo.

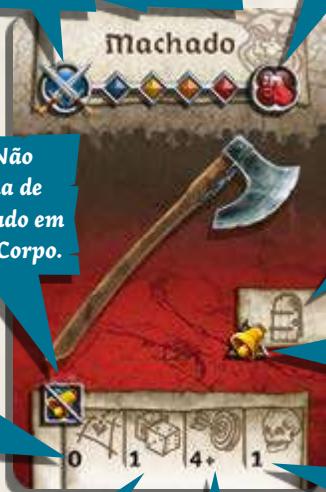
**ABRE PORTAS:** Abre portas sem uma rolagem de dados.

**BARULHENTO:**  
Produz uma ficha de Barulho ao ser usado para abrir portas.

**DANO:** Dano causado a cada acerto. Um valor de 2 (ou mais) é necessário para eliminar Balofos.

**SILENCIOSO:** Não produz uma ficha de Barulho ao ser usado em Combate de Alcance.

**MÃO:** Coloque este Equipamento na Mão para usá-lo.



**DUPLA:** Se tiver feitiços Duplos com o mesmo nome em cada mão, você pode usar ambos com a mesma Ação (armas de Alcance Duplas e Feitiços de Combate Duplos têm de alvejar a mesma Zona).

**MÃO:** Coloque este Equipamento na Mão para usá-lo.

**FEITIÇO:** Cartas de Feitiço apresentam um pergaminho.

**BARULHENTO:** Produz uma ficha de Barulho ao ser usado. Armas Duplas ou Feitiços Duplos produzem apenas uma ficha de Barulho por Ação.

**DANO:** Dano causado a cada acerto. Um valor de 2 (ou mais) é necessário para eliminar Balofos.

**ALCANCE:** Número mín. e máx. de Zonas que o feitiço pode alcançar.

**PRECISÃO:** Cada dado com resultado igual ou maior do que este valor é um acerto. Resultados inferiores são erros.

**DADOS:** Role este número de dados quando gastar uma Ação de Magia para usar este feitiço.



A peste zumbi fez as hordas de Orcs ficarem silenciosas. Grupos enormes de zumbis podem se mover lentamente sem emitir um único som, exceto quando passam pela água ou ficam presos em algum obstáculo. Contudo, as coisas mudam de figura quando eles veem ou ouvem um sobrevivente. Quando isso acontece, os Orcs zumbis perseguem sua presa sem descanso, revelando o pior de sua natureza desalmada. Seguidamente nós usamos barulho para distraí-los, ou mesmo para atrai-los ao seu fim.

Lançar um feitiço ou arrombar uma porta são ações barulhentas, e o barulho atrai Zumbis. Cada Ação que abre uma porta ou gera um ataque com um Equipamento barulhento produz uma ficha de Barulho.

- Coloque a ficha de Barulho na Zona em que o Sobrevivente realizou a Ação. Ela permanece na Zona em que foi produzida, mesmo que o Sobrevivente se move.
- Uma Ação pode produzir apenas uma ficha de Barulho, não importando quantos dados são rolados, quantos acertos são conseguidos ou se forem armas Duplas.
- As fichas de Barulho são retiradas do tabuleiro na Fase Final (consulte a P. 8).

**OBSERVAÇÃO:** Cada miniatura de Sobrevivente também conta como uma ficha de Barulho. Os Zumbis têm uma audição excelente, e os Sobreviventes não conseguem ficar quietos!

**EXEMPLO:** Berin gasta uma Ação para abrir uma porta com um Machado. Essa é uma forma barulhenta de se abrir uma porta, e ela produz uma ficha de Barulho. Ele então ataca um Zumbi em sua Zona, derrotando-o após duas Ações de Combate Corpo a Corpo. O Machado é uma arma que mata silenciosamente, então essas Ações Corpo a Corpo não produzem barulho. Contudo, dois Barulhos permanecem na Zona: a ficha de Barulho produzida pela abertura da porta e a própria miniatura de Berin. Em outra Zona, Megan realiza 2 Ações de Magia com sua Tempestade da Morte. Apesar de ter rolado 2 dados para cada Ação de Magia, ela produz apenas 2 fichas de Barulho em sua Zona: 1 para cada Ação de Magia. As fichas de Barulho permanecem na Zona onde Megan as produziu. Elas não vão seguir Megan quando ela se mover.

## EXPERIÊNCIA, NÍVEL DE PERIGO E HABILIDADES

Para cada Zumbi morto, um Sobrevivente ganha 1 Ponto de Experiência e avança um espaço na Barra de Perigo. Alguns Objetivos de Missão geram mais experiência, assim como a eliminação de Abominações.

Existem 4 Níveis de Perigo na Barra de Perigo: Azul, Amarelo, Laranja e Vermelho. Esses níveis representam desde um punhado de Zumbis até uma invasão em larga escala.

A cada Nível de Perigo, o Sobrevivente ganha 1 Habilidade nova para ajudá-lo na Missão (consulte Habilidades, P. 54). As Habilidades se acumulam ao longo dos Níveis de Perigo: no Nível Vermelho, seu Sobrevivente terá 4 Habilidades. À medida que novas Habilidades forem desbloqueadas, coloque pinos na Planilha para indicá-las.

- Quando um Sobrevivente atingir 7 Pontos de Experiência, seu Nível de Perigo vai para o Amarelo. Ele ganha uma quarta Ação.
- Quando um Sobrevivente atingir 19 Pontos de Experiência, seu Nível de Perigo vai para o Laranja. Ele ganha 1 das 2 Habilidades indicadas na sua Ficha de Sobrevivente, à sua escolha.
- Quando um Sobrevivente atingir 43 Pontos de Experiência, seu Nível de Perigo vai para o Vermelho. Ele ganha 1 das 3 Habilidades indicadas na sua Ficha de Sobrevivente.

No entanto, a experiência tem um efeito colateral. Quando comprar uma carta de Zumbi para que novos Zumbis entrem no mapa, leia a linha que corresponde ao Sobrevivente em jogo com o maior Nível de Perigo (consulte Entrada de Zumbis, P. 28). **Quanto mais forte for seu Sobrevivente, mais Zumbis aparecerão.**



# INVENTÁRIO

Cada Sobrevivente pode carregar até 8 cartas de Equipamento, divididas em 3 tipos de espaço de Equipamento em sua Planilha: 2 espaços de Mão, 1 de Corpo e 5 de Mochila. Você pode descartar cartas do seu inventário a qualquer momento (e sem gastar ações) para abrir espaço para outras cartas (mesmo durante o Turno de outro jogador).

## MÃOS



O símbolo de Mão indica as cartas de Equipamento que só podem ser usadas nas Mãos.

- Ambos espaços de Mão são reservados exclusivamente para cartas de Equipamento que tenham o símbolo de Mão.
- Uma carta de Equipamento com o símbolo de Mão só pode ser usada se estiver equipada em uma Mão.

## CORPO



O símbolo de Corpo indica as cartas de Equipamento que só podem ser usadas no Corpo.

- O espaço do Corpo é reservado para cartas de Equipamento que tenham o símbolo de Corpo.

O espaço do Corpo é reservado para cartas de Equipamento que tenham o símbolo de Corpo, como uma armadura, ou para a carta de Equipamento listada (no caso de Johannes, uma Besta).



Ambas as Mãos são usadas principalmente para combate. Elas podem segurar somente cartas com o símbolo de Mão, como armas e feitiços.

- Em vez de uma carta de Corpo, esse espaço pode conter a carta de Equipamento específica que está listada nele. Nesse caso, considera-se que ela esteja equipada na Mão, representando um Equipamento especial que o Sobrevivente pode sacar e usar em um piscar de olhos.
- Uma carta de Equipamento com o símbolo de Corpo só pode ser usada se estiver no Corpo.

## MOCHILA



O símbolo de Mochila indica as cartas de Equipamento que só podem ser guardadas na Mochila.

- Até 5 cartas de Equipamento de qualquer tipo podem ser colocadas nos espaços da Mochila.
- Cartas de Equipamento com os símbolos de Corpo ou Mão podem ser guardadas na Mochila, mas, enquanto permanecerem nela, não podem ser usadas. **Qualquer texto nelas não estará em efeito até que elas sejam movidas para os devidos espaços no inventário.**
- Uma carta de Equipamento que tenha o símbolo de Mochila só pode ser guardada na Mochila e, enquanto estiver nela, considera-se que esteja permanentemente em uso.

Os espaços da Mochila existem para guardar qualquer carta de arma ou feitiço que não esteja em uso, assim como cartas de suporte, como Muitos Virote.



## OS ZUMBIS

Zombicide: Green Horde tem 5 tipos de Orcs Zumbis. Aprender sobre as características de cada um deles é a melhor forma de derrotá-los!

A maioria dos Zumbis tem apenas uma Ação para gastar a cada ativação (Corredores têm 2). Um Zumbi é eliminado assim que for atingido por um ataque que tenha o valor de Dano mínimo requerido. Em seguida, o atacante imediatamente ganha os Pontos de Experiência indicados.



### Orc Lerdos

**Os Orcs Lerdos costumavam ser a base dos grupos de Orcs guerreiros. A peste zumbi tirou sua sagacidade, mas não mudou sua força. Cada um deles é tão forte quanto dois homens adultos. Além disso, tem um monte deles vagando pelos campos, casas e ruínas.**

**Dano: 2      Dano mín. para destruir: 1 Dano**

**Experiência ganha:** 1 Ponto



### ABOMINAÇÃO ORC

Não temos certeza de qual é a origem da Abominação Orc, mas sabemos o que a define melhor: força bruta. Ela é forte o suficiente para, em poucos segundos, partir ao meio um soldado com armadura, e é igual a qualquer coisa que não cause uma quantidade extrema de dano. Descubra o quanto antes a sua posição nas hordas de Orcs, e então planeje duas coisas: uma forma de destruí-la e uma rota de fuga.

**Dano: 3      Dano mín. para destruir: 3 Danos**

**Experiência ganha:** 5 Pontos

**Regras especiais:**

- Ferimentos causados por Abominações não podem ser evitados por rolagens de Armadura (consulte a P. 26).
- Uma arma de Dano 3 é necessária para matar uma Abominação. Para matar o monstro, você precisará de um Trabuco (consulte a P. 24) ou terá de jogar uma Bílis de Dragão na Zona dela e acendê-la com uma Toga, criando um Fogo de Dragão (consulte a P. 36).



### Orc Balofo

**Os Orcs Balofos eram chefes, tropas de choque, executores e... bem, simplesmente brutamontes. Tenha cuidado redobrado com eles: eles são fortes, mesmo para os padrões dos Orcs, o que quer dizer que eles podem abrir um rochedo no seu peito com um simples soco. Se você tiver de se aproximar de um deles ou combater em um ambiente fechado, tenha sempre sua armadura, e leve também um trevo de quatro folhas.**

**Dano: 3      Dano mín. para destruir: 2 Danos**

**Experiência ganha:** 1 Ponto



### Orc Necromante

**O mal não reconhece limites, cor ou fronteiras. Conforme a peste zumbi se espalhava, logo percebemos que alguns seres em meio às hordas de Orcs não se transformavam em máquinas de matar ferais e mentecaptas. Eles apenas ficavam parados com um sorriso macabro, assistindo ao seu próprio povo ser corroído. Essas criaturas sombrias eram os necromantes. Eles são a causa de tudo o que está acontecendo. A horda de zumbis é a sua arma para espalhar o caos e conquistar o poder. Eles fogem assim que são descobertos e partem para infectar algum outro lugar. Faça deles o seu alvo prioritário, e mate-os sempre que possível.**

**Dano: 2      Dano mín. para destruir: 1 Dano**

**Experiência ganha:** 1 Ponto

**Regras especiais:** As regras especiais dos Necromantes são explicadas em detalhes na P. 30.



### Orc Corredor

**Os Orcs Corredores são Goblins, os primos pequenos e mais rápidos dos Orcs. Eles já eram uma praga quando vivos, e a infecção só piorou esse quadro. Eles são rápidos, numerosos e totalmente imprevisíveis. Assim como os Corredores humanos, eles parecem ter mantido parte de seu instinto de sobrevivência, e se escondem atrás de seus primos mais carnudos para evitar ataques.**

**Dano: 1      Dano mín. para destruir: 1 Dano**

**Experiência ganha:** 1 Ponto

## A HORDA

Cartas de Zumbi marcadas com o símbolo de Horda estão sujeitas às regras da Horda.



A Horda representa uma multidão de Orcs Zumbis prestes a invadir o tabuleiro e emboscar inesperadamente os Sobreviventes com toda a violência possível.

- Sempre que uma carta de Zumbi com o símbolo de Horda for comprada na Entrada de Zumbis, ponha de lado **1** miniatura extra de Zumbi do mesmo tipo (Orc Lerdo, Orc Balofo ou Orc Corredor). Todas as miniaturas postas de lado dessa forma compõem a Horda e estão comprometidas com a Horda até ela fazer sua entrada.



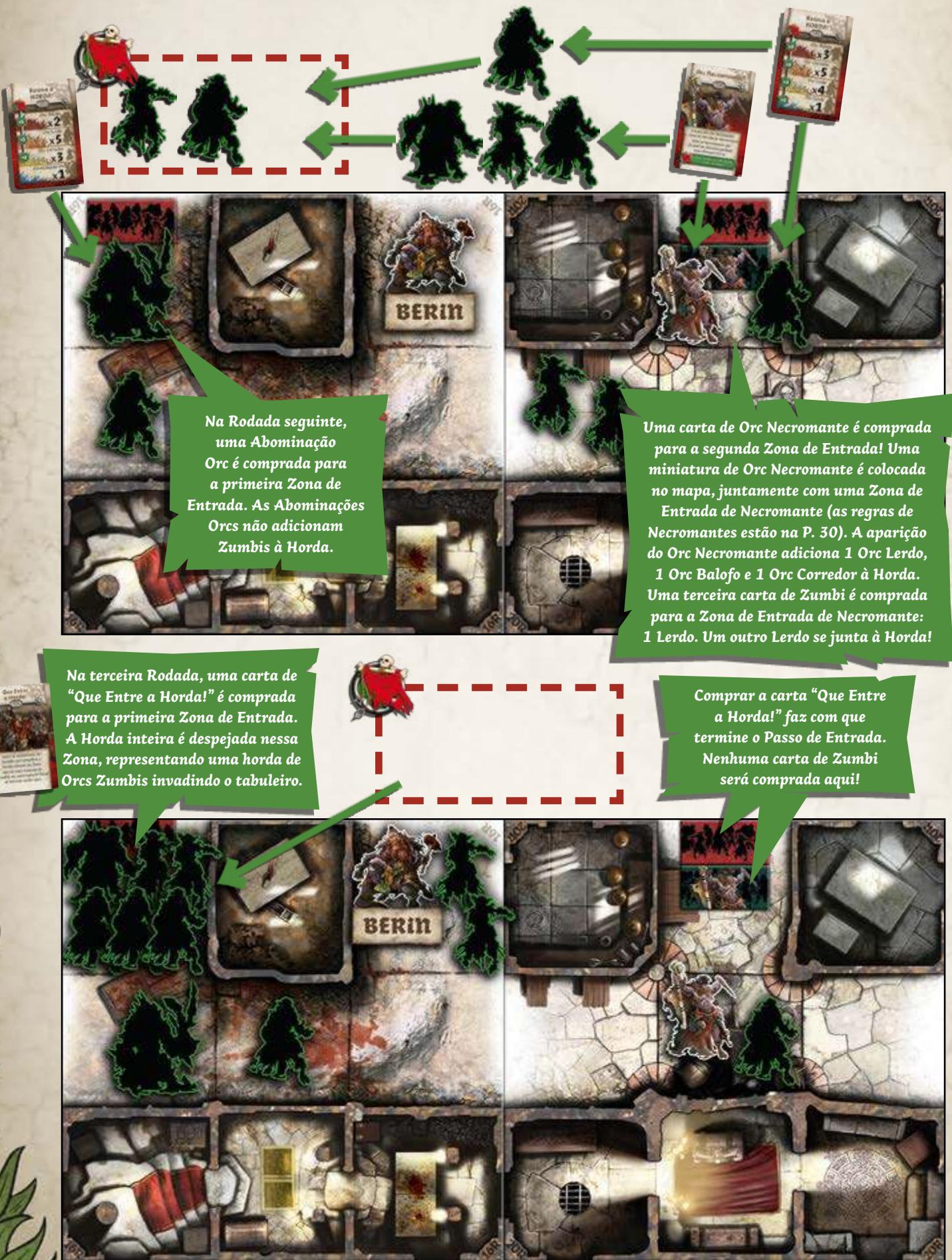
## RESUMO DOS ORCS ZUMBIS

*Zombicide: Green Horde* tem Orcs Zumbis. Esses inimigos brutais funcionam quase da mesma forma que os Zumbis clássicos que se encontram em *Zombicide: Black Plague*. A maioria deles é mais forte fisicamente, tendo um valor de Dano mais alto e, portanto, causando mais Ferimentos ao atacar os Sobreviventes. Eles também se beneficiam das mecânicas de Horda e podem invadir o tabuleiro de modo imprevisível.

Todos os componentes de *Zombicide* na versão fantasia são compatíveis: As cartas de Orc Zumbi podem ser misturadas com as cartas de Zumbi de outras caixas.

**OBSERVAÇÃO:** Esse efeito não se aplica a Abominações Orcs e a Orcs Necromantes. A carta de Equipamento “Aaahh!! Orc Lerdo” também não afeta a Horda.

- Sempre que uma carta de Necromante com o símbolo de Horda for comprada (fazendo entrar ou reativando um Necromante), os jogadores adicionam 1 Orc Lerdo, 1 Orc Balofo e 1 Orc Corredor à Horda.
- Sempre que uma carta “Que Entre a Horda!” for comprada, a Horda toda entra na Zona para a qual a carta de Zumbi foi comprada. Isso acaba com o Passo de Entrada ou com a entrada de Zumbis em uma construção.





# FASE DOS JOGADORES

Começando por quem tiver a ficha de Primeiro Jogador, cada jogador ativa seus Sobreviventes um de cada vez, na ordem que preferir. Cada Sobrevivente pode realizar três Ações no Nível de Perigo Azul (sem contar Ações extras que possam advir de sua Habilidade do Nível Azul).

As Ações possíveis são as seguintes:

## MOVER

Atraia os zumbis até o ponto onde você quer, e então ataque com toda a sua força. Se não conseguir enganá-los, basta atacar com toda a sua força.

— Rolf

O Sobrevivente se move de uma Zona para outra, mas não pode atravessar paredes externas de construções ou portas fechadas. Se houver Zumbis na Zona em que está o Sobrevivente, ele precisa gastar 1 Ação extra por Zumbi para deixar a Zona. Entrar em uma Zona com Zumbis encerra a Ação de Movimento do Sobrevivente, mesmo que ele tenha uma Habilidade que permita mover-se através de várias Zonas a cada Ação de Movimento (ou a Habilidade Liso, consulte a página 57).

**EXEMPLO:** Berin está em uma Zona com 2 Orcs Lerdos. Para sair dessa Zona, ele gasta uma Ação de Movimento e mais duas Ações extras (uma para cada Lredo), totalizando três Ações. Se houvesse 3 Zumbis na Zona, Berin precisaria de 4 Ações para se mover.

**OBSERVAÇÃO:** Zonas de Charco seguem regras especiais para a Ação de Movimento (consulte a P. 37). Um Sobrevivente tem de gastar uma Ação extra para deixar uma Zona de Charco com uma Ação de Movimento. Essa regra não se aplica se o Sobrevivente sair de uma Zona de Charco passando por uma Margem. Sobreviventes sob o efeito do Encantamento de Velocidade ignoram os efeitos do Charco.

## PROCURAR

Continue procurando. Nunca se sabe o que pode aparecer ou qual a utilidade do que iremos encontrar.

— Johannes

Você só pode Procurar em Zonas de construção e apenas se não houver Zumbis na Zona. O jogador compra uma carta do baralho de Equipamento. Então, ele a coloca no inventário do Sobrevivente ou a descarta imediatamente. Um Sobrevivente pode realizar apenas uma Ação de Procura por Turno (mesmo que seja uma Ação grátil).

Todas as cartas de Orc Zumbi em Zombicide: Green Horde têm o símbolo de Horda, exceto as cartas de Ativação Extra e “Que Entre a Horda”.



Outras caixas de Zombicide contêm cartas de Zumbi com o símbolo da Horda, como os Lerdos Maculados, na expansão Friends and Foes. Elas estão sujeitas às mesmas regras da Horda. Confira!

Após a Procura, o Sobrevivente pode reorganizar livremente seu inventário.

Você pode descartar cartas do seu inventário a qualquer momento (sem gastar Ações) para abrir espaço para outras cartas. Quando o baralho de Equipamento acabar, reembaralhe todas as cartas de Equipamento descartadas (incluindo cartas de Equipamento Inicial) para formar um novo baralho.

## ABRIR UMA PORTA

Você vê casas vazias. Eu vejo zumbis. Ámbaras são igualmente silenciosas e devem ser abertas com cuidado.

— Seli



Símbolo de Abrir uma porta com o ícone de dado.

A porta se abre se algum dos resultados for igual ou maior do que o valor de Precisão da sua arma Corpo a Corpo!

Role um número de dados igual ao valor de Dados da sua arma Corpo a Corpo.

Armas Corpo a Corpo com o símbolo de “Abrir uma porta” podem ser usadas para abrir uma porta próxima ao Sobrevivente. Gaste uma Ação e role um número de dados igual ao valor de Dados da arma. A porta se abre se algum dos resultados for igual ou maior do que o número de Precisão da arma. Coloque uma ficha de Barulho na Zona.

**OBSERVAÇÃO:** Abrir uma porta não é uma Ação Corpo a Corpo. Ela não se beneficia do uso de armas Duplas, do bônus Corpo a Corpo de Habilidades ou do dado extra de Adagas. Apenas o valor de Dados impresso na arma é usado.



Algumas armas têm o símbolo de “Abrir uma porta” sem um símbolo de dado. Elas podem ser usadas para abrir portas sem precisar rolar dados. Basta gastar uma Ação para abrir a porta. Uma ficha de Barulho é colocada se a arma for barulhenta (consulte Entendendo uma Carta de Equipamento, P. 12).



O feitiço Explosão Telecinética pode ser usado para abrir portas à distância.



Muitas Missões têm portas coloridas. Normalmente, essas portas não podem ser abertas até que certas condições sejam atingidas, como encontrar um Objetivo da mesma cor. Leia a descrição da Missão para mais detalhes.



### ENTRADA DE ZUMBIS EM CONSTRUÇÕES

A abertura de uma construção pela primeira vez revela os Zumbis que estão em todas as salas da construção (uma única construção se estende através de todas as salas conectadas por aberturas, às vezes ocupando várias peças de mapa). Indique cada Zona da construção, uma de cada vez, na ordem que preferir, e compre uma carta de Zumbi para cada uma delas. Coloque o número e o tipo de Zumbis correspondentes na Zona indicada (consulte Fase dos Zumbis – Entrada, P. 28).

- Se comprar uma carta de Ativação Extra, realize imediatamente a ação indicada na carta.
- Se comprar uma carta “Que Entre a Horda!” (consulte a P. 19), todos os Zumbis postos de lado na Horda entram na Zona. A entrada de Zumbis na construção acaba com a chegada da Horda.
- Quando o baralho de Zumbis acabar, reembaralhe todas as cartas descartadas para formar um novo baralho.

**OBSERVAÇÃO:** Não há entrada de Zumbis em construções que estejam abertas desde o início do jogo.



## REORGANIZAR/TROCAR

Achei! Ah...se você não for usar essa armadura, por favor, dê para mim. Ela tem uma peça que eu preciso para completar minha besta!

— Johannes

Pelo custo de 1 Ação, um Sobrevivente pode reorganizar as cartas em seu inventário da forma como quiser. O Sobrevivente pode simultaneamente trocar quantas cartas quiser com 1 (e apenas 1) outro Sobrevivente que esteja na mesma Zona. Esse outro Sobrevivente reorganiza seu inventário gratuitamente. Uma Ação de Trocar não precisa ser justa. Você pode trocar tudo por nada, basta que ambos estejam de acordo!



## AÇÕES DE COMBATE

As Ações de Combate usam todos os tipos de cartas de Equipamento voltadas para o combate: Corpo a Corpo, de Alcance ou de Magia.

### AÇÃO CORPO A CORPO



De onde eu venho, não há luxos. Nós batemos com agilidade e força. Mas, é claro, nós também gritamos. Vamos fazer os zumbis ouvir a canção do meu povo!

— Rolf

O Sobrevivente usa uma arma Corpo a Corpo que tenha na Mão para atacar Zumbis na sua Zona (consulte Combate, P. 32).

### AÇÃO DE ALCANCE

Minha mágica é a engenharia. Observe: com esta besta, eu consigo invocar vírgotes de madeira e lançá-los contra os inimigos assim como você faz com fogo e enxofre, mas sem a dor de cabeça. Além disso, seus pergaminhos não são à prova d'água.

— Johannes, para Megan



O Sobrevivente usa uma arma de Alcance que tenha na Mão para disparar contra uma única Zona dentro do Alcance mostrado na carta da arma (consulte Combate, P. 32). Os Sobreviventes atiram em Zonas, não em Agentes. Isso é importante especialmente por causa da Ordem de Prioridade (consulte a P. 34). Usar uma arma de Alcance a um Alcance de 0 ainda é uma Ação de Alcance.

### AÇÃO DE MAGIA

Em algum momento, suas armas vão perder o fio e sua armadura vai virar pó. Suas flechas e seus vírgotes vão acabar. E, enquanto vocês estiverem lutando pela sobrevivência de mãos vazias, eu ainda estarei invocando os poderes elementares para salvar as suas peles. A magia tem suas razões para parecer antiquada. Ela sempre esteve presente e sempre estará.

— Megan, para Johannes



O Sobrevivente usa um Feitiço de Combate (um feitiço com características de Combate) que esteja em sua Mão para atacar Zumbis. Esse ataque segue as mesmas regras do Combate de Alcance.

## AÇÃO DE ENCANTAMENTO

Não tenho certeza sobre as forças invisíveis que estão em ação, mas, seja lá o que for que estamos invocando ao lançar esses encantamentos, parece que essas forças também não gostam de zumbis!

— Asim



Estes são Encantamentos.

O Sobrevivente usa um Encantamento (um feitiço sem características de Combate) que esteja em sua Mão. Resolva o efeito de jogo descrito na carta.

- Encantamentos são lançados contra Agentes ou Zonas (consulte a descrição da carta) no Campo de Visão do Sobrevivente.
- Se o alvo for um Sobrevivente, o feiticeiro pode lançar o Encantamento sobre si mesmo.
- A maioria dos Encantamentos tem a observação Uma Vez por Turno. Um determinado Sobrevivente só pode lançá-lo uma vez em cada um de seus Turnos. Se possuírem várias cópias do mesmo Encantamento, cada cópia pode ser lançada separadamente. O mesmo Encantamento pode ser lançado várias vezes na mesma Rodada se os Sobreviventes fizerem trocas e lançá-los em suas respectivas ativações.



## PEGAR OU ATIVAR UM OBJETIVO

Olhe o mapa. O artefato poderia estar aqui, aqui ou aqui. O que vamos fazer?

— O que sempre fizemos: seguir o caminho mais curto e matar tudo o que estiver nele.

— Megan e Rolf

O Sobrevivente pega um Objetivo ou ativa um Objetivo na sua Zona. Os efeitos de jogo são explicados na descrição da Missão.

## AÇÕES DE CERCO - TRABUCO

**Zombicide:** Green Horde tem uma miniatura de Trabuco que é usada para matar Zumbis a longas distâncias e ajuda a atingir Objetivos de Missões. O Trabuco é uma Arma de Cerco. Ele não é um Agente.

Para realizar Ações de Cerco, um Sobrevivente gasta um número variável de Ações de uma vez.

### MOVER UM TRABUCO

#### Custo da Ação: 3

O Sobrevivente e o Trabuco se movem de uma Zona para outra. Esta Ação usa as regras normais da Ação de Movimento, mas não se beneficia de Habilidades e efeitos de jogo relacionados a Ações de Movimento.

Um Trabuco é destruído assim que for posto em uma Zona de Charco. Remova a miniatura.

### DISPARAR UM TRABUCO

#### Custo da Ação: 3

O Sobrevivente carrega e dispara o Trabuco, alvejando uma Zona que esteja a 2 ou mais de Alcance (não precisa estar no Campo de Visão). As Regras de Combate (consulte a P. 35) explicam em detalhe como Disparar um Trabuco. Disparar um Trabuco não é uma Ação de Combate e não se beneficia de efeitos de jogo relacionados a Ações de Combate (de Equipamentos ou Habilidades). **Disparar um Trabuco não produz Barulho.**

## FAZER BARULHO!

O Sobrevivente faz Barulho para tentar atrair os Zumbis. Coloque 1 ficha de Barulho na sua Zona.

## NÃO FAZER NADA

O Sobrevivente não faz nada e termina seu turno prematuramente. As Ações remanescentes são perdidas.



## FASE DOS ZUMBIS

O perigo mais proeminente ao se enfrentar um Orc Zumbi é a sua força, mas isso não é tudo. Eles mantiveram a mentalidade de grupo, e as hordas infectadas continuam vagando em silêncio quase absoluto à procura de presas. E é então que elas revelam sua selvageria corrompida e desenfreada. Num instante, um grupo pode surgir e atacar nossas defesas. Nunca subestime criaturas estúpidas em grandes números.

- Megan



Quando os jogadores tiverem acabado de ativar todos os seus Sobreviventes, é a vez dos Orcs Zumbis. Ninguém assume o papel deles; eles agem por conta própria, seguindo estes passos, em ordem:

### PASSO 1 - ATIVAÇÃO

Cada Orc Zumbi é ativado e gasta sua Ação em um Ataque ou Movimento, dependendo do caso. Resolva primeiro todos os Ataques, e só depois os Movimentos. Cada Orc Zumbi realiza um Ataque **OU** um Movimento com uma Ação.

#### ATAQUE

Cada Orc Zumbi na mesma Zona que um Sobrevivente realiza um Ataque. O Ataque de um Orc Zumbi é sempre bem-sucedido, não requer rolagem de dados e causa uma quantidade específica de Ferimentos, dependendo do seu tipo:

- Orc Lерdo: 2 Ferimentos
- Orc Balofo: 3 Ferimentos
- Orc Corredor: 1 Ferimento
- Abominação Orc: 3 Ferimentos, sem rolagem de Armadura (consulte a próxima página)
- Orc Necromante: 2 Ferimentos

**Sobreviventes na mesma Zona compartilham os Ataques dos Orcs Zumbis da forma como preferirem, mesmo que isso signifique causar todos os danos a um único Sobrevivente. Cada Ataque de um Orc Zumbi causa a quantidade de Ferimentos indicada.**



Após as rolagens de Armadura (consulte o próximo capítulo), o pino na Barra de Ferimentos é elevado em 1 ponto por Ferimento recebido. Um Sobrevivente é eliminado assim que sua Barra de Ferimentos atingir 3. Remova a miniatura e descarte os Equipamentos.

Banquete! Os Zumbis lutam em grupos. Todos os Zumbis ativados na mesma Zona que um Sobrevivente se juntam ao Ataque, mesmo que haja mais Zumbis do que o necessário para matá-lo.

**EXEMPLO:** Um grupo de 5 Orcs Lerdos está na mesma Zona que 2 Sobreviventes. Seriam necessários apenas 3 deles para matar ambos Sobreviventes, mas os jogadores optam por alocar todos os Ataques dos Zumbis a um único Sobrevivente. Amigo, seu nome nunca será esquecido!

## ROLAGENS DE ARMADURA



**Armadura:** Sobreviventes com uma carta de Equipamento de Armadura em seu espaço de Corpo podem realizar rolagens de Armadura para evitar Ataques. Role um número de dados igual à quantidade de Ataques de Zumbis que o Sobrevivente deseja evitar. Cada resultado no dado que iguale ou exceda o número da carta de Armadura cancela o Ataque de um Zumbi de sua escolha, numa proporção de um para um. Um Sobrevivente sortudo pode até mesmo optar por ser o alvo de todos os Ataques para salvar seus companheiros na mesma Zona e sair ilesos!

**Escudo:** Um Escudo na Mão permite rolagens de Armadura se o Sobrevivente não estiver usando uma Armadura. Se ele estiver usando Armadura, então o escudo permite rerrolar uma vez os dados de Armadura. Rerrole todos os dados, e o novo resultado é o que vale.

**Ataques de Abominações e a eliminação causada por um Fogo de Dragão não podem ser evitados por rolagens de Armadura.**

**EXEMPLO:** Rolf e Seli estão na mesma Zona que 2 Orcs Lerdos e 1 Orc Balofo. Os dois Sobreviventes não têm Ferimentos e Seli está usando uma Cota de Malha (Armadura 4+). Os Zumbis atacam, cada Orc Lredo causa 2 Ferimentos e o Orc Balofo causa 3 Ferimentos. Os jogadores decidem como esses Ataques dos Zumbis são distribuídos entre os Sobreviventes:

- Um deles poderia tentar resistir a todos os Ataques. Seli seria a melhor opção de salvaguarda, pois a sua Cota de Malha pode negar os Ataques.
- Também seria possível compartilhar os Ataques da forma como eles preferissem. Eles optam por redirecionar 1 Orc Lredo para Rolf (sem Armadura) e o outro Orc Lredo e o Orc Balofo para Seli (Cota de Malha 4+). Rolf não tem Armadura e, portanto, não pode negar os 2 Ferimentos recebidos. Seli rola 2 dados de sua Armadura (um para cada Ataque dos Zumbis) e obtém 2 e 2. Um sucesso! Um Ataque é negado. Seli opta por negar o Ataque do Orc Balofo, e sofre 2 Ferimentos do Ataque do Orc Lredo que sua Armadura não conseguiu evitar.

## MOVER

Os Zumbis não precisam de sono, descanso ou da luz do dia. Talvez seja por isso que eles normalmente são tão lentos. De alguma forma, no fundo, eles sabem que uma hora ou outra eles vão encontrar vocês. Por que se apressar?

— Asijn

Os Orcs Zumbis que não tiverem atacado usam sua Ação para se mover 1 Zona em direção aos Sobreviventes:

**1: Os Orcs Zumbis escolhem sua Zona de destino.**

- Primeiro é a Zona com Sobreviventes que tenha mais fichas de Barulho no Campo de Visão. Lembre-se de que cada Sobrevivente conta como uma ficha de Barulho.
- Se não há Sobreviventes à vista, eles se movem em direção à Zona mais barulhenta. Em ambos os casos, a distância não importa. Um Orc Zumbi sempre vai atrás da refeição mais barulhenta que ele puder ver ou ouvir.

**2: Os Orcs Zumbis se movem 1 Zona em direção à Zona de destino, seguindo a rota mais curta disponível.**

Caso não haja caminhos abertos em direção à Zona mais barulhenta, os Zumbis se movem como se todas as portas estivessem abertas, mas as portas fechadas ainda vão pará-los.

Se houver mais de uma rota com a mesma distância, os Zumbis se dividem em grupos de tamanhos iguais para seguirem todas as rotas possíveis. Eles também se dividem caso Zonas de destino diferentes contenham o mesmo número de fichas de Barulho. **Se necessário, acrescente Orcs Zumbis, de modo que todos os grupos resultantes de uma divisão contenham o mesmo número de Orcs Zumbis de cada tipo!**



### Casos Especiais de Divisão:

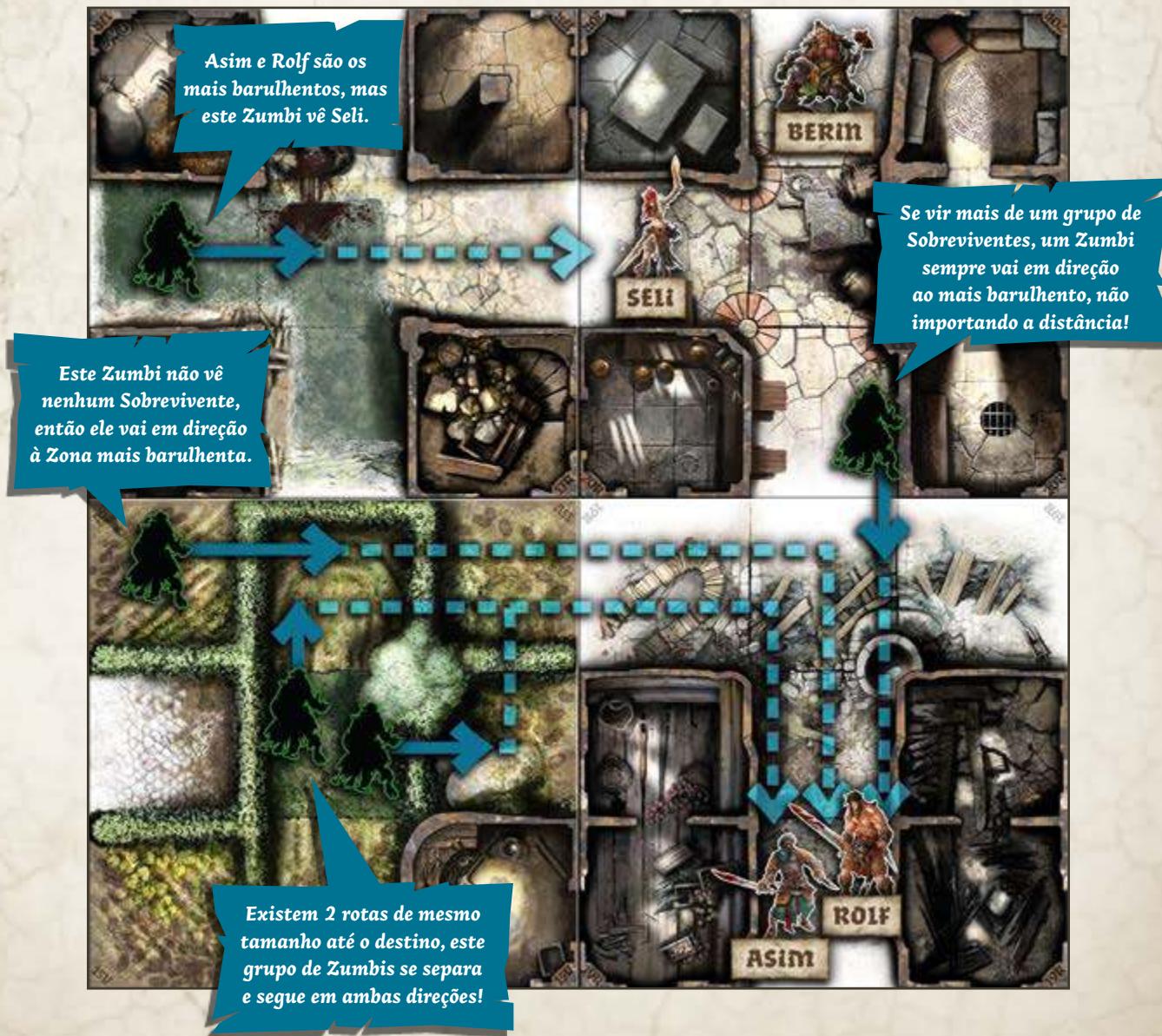
• Abominações Orcs e Orcs Necromantes nunca se dividem. Os jogadores decidem em que direção eles seguem.

• Se não houver miniaturas de Zumbis suficientes para adicionar a uma divisão, os jogadores decidem que grupo de Orcs Zumbis receberá os últimos reforços e qual direção será seguida pelos grupos que não puderam se dividir de maneira uniforme. Isso não gera Ativações extras (consulte a P. 29).

**EXEMPLO:** Um grupo de 4 Orcs Lerdos, 1 Orc Balofo e 3 Orcs Corredores se move em direção a um grupo de Sobrevidentes. Os Zumbis podem usar 2 rotas de mesmo tamanho, então eles se dividem.

- 2 Orcs Lerdos vão para um lado, e os outros 2 seguem pelo outro caminho.
- O Orc Balofo se junta a um dos grupos de Orcs Lerdos, e um segundo Orc Balofo é adicionado ao outro grupo.
- Os 3 Orcs Corredores também se dividem: 2 se juntam ao primeiro grupo, e o outro ao segundo. Mais um Orc Corredor é acrescentado ao último grupo, de modo que os dois grupos sejam idênticos. As coisas acabaram de se complicar para os Sobrevidentes.

**OBSERVAÇÃO:** Os Orcs Necromantes usam suas próprias regras de Movimento. Eles sempre se Movem em direção à Zona de Entrada mais próxima que não seja de Necromante (consulte a P. 30).



## JOGANDO COM OS ORCS CORREDORES

**(1)** Os Orcs Corredores caçam em grupo, e da pior forma possível. Eles vagam em grupos com grande rapidez e frequentemente apresentam picos imprevisíveis de velocidade. Nós costumávamos ver os Goblins como criaturas maliciosas e traíçoeiras que tinham seus próprios objetivos. Agora eles são apenas monstros supervelozes com uma única intenção: matar.



Os Orcs Corredores têm 2 Ações por Ativação. Após todos os Orcs Zumbis (incluindo os Orcs Corredores) terem passado pela Ativação e resolvido sua primeira Ação, os Orcs Corredores têm uma nova Ativação e usam sua segunda Ação para Atacar um Sobrevivente em sua Zona ou para se Mover, se não houver ninguém para atacar.

**EXEMPLO 1:** No início da Fase dos Zumbis, um grupo de 3 Orcs Corredores e 1 Orc Balofo está a 1 Zona de distância de um Sobrevivente. Em sua primeira Ação, como não há ninguém para atacar, os Zumbis se movem para a Zona do Sobrevivente. Os Orcs Corredores então realizam sua segunda Ação. Como agora eles ocupam a mesma Zona que um Sobrevivente, eles Atacam. Cada um dos Orcs Corredores causa 1 Ferimento, matando o Sobrevivente.

**EXEMPLO 2:** Um Orc Corredor está na mesma Zona que um Sobrevivente, e um Orc Lredo está na Zona adjacente. O Orc Corredor ataca o Sobrevivente com sua primeira Ação, causando um Ferimento, e o Orc Lredo se move para a Zona, pois ele vê o Sobrevivente. Em seguida, o Orc Corredor realiza sua segunda Ação. Ele Ataca o Sobrevivente de novo, causando um segundo Ferimento.

**EXEMPLO 3:** Um Sobrevivente está na mesma Zona que 2 Orcs Lerdos, 1 Orc Balofo e 2 Orcs Corredores. Todos os Orcs Zumbis Atacam e causam 9 Ferimentos (3 são suficientes para matar o Sobrevivente). Nenhum dos Zumbis se Move, pois todos atacaram. Em seguida, os Orcs Corredores realizam sua segunda Ação. Eles não têm mais ninguém para atacar, então eles se movem 1 Zona em direção à Zona mais barulhenta.

## PASSO 2 - ENTRADA

Não importa se é um infectado ou não. Seja qual for a situação, Orc bom é Orc morto... não, espera.

— Berin

Os mapas da Missão mostram onde os Orcs Zumbis aparecem ao final de cada Fase dos Zumbis. Essas são as **Zonas de Entrada**.



As fichas de Entrada de Zumbis marcam os locais das Zonas de Entrada.

Aponte uma Zona de Entrada e compre uma carta de Zumbi. Leia a linha na carta que corresponde à cor do Nível de Perigo do Sobrevivente mais experiente ainda no jogo (Azul, Amarelo, Laranja ou Vermelho). Coloque na Zona de Entrada correspondente o número e tipo de Zumbis indicados.



### CARTAS DE ATIVAÇÃO EXTRA

*Eu gosto quando meus inimigos são desafiadores. Eles me mantêm em forma.*

— Asim



Repita esses passos para cada Zona de Entrada.

Sempre comece pela mesma Zona de Entrada e prossiga em sentido horário.

Quando o baralho de Zumbis acabar, reembaralhe todas as cartas de Zumbi descartadas para formar um novo baralho.



Lembre-se de que as cartas de Zumbi com o símbolo da Horda ativam as regras de Horda (consulte a P. 19). Sempre que Orcs Zumbis entrarem em virtude de uma dessas cartas, coloque um Orc Zumbi extra do mesmo tipo na Horda!

**EXEMPLO:** Assim tem 5 Pontos de Experiência, mantendo-se no Nível de Perigo Azul. Seli tem 12, e está no Amarelo. Para determinar quantos Zumbis entram, leia a linha Amarela, que corresponde ao nível de Seli, a Sobrevivente com mais experiência. Na carta mostrada acima, você colocaria 4 Orcs Corredores na Zona e acrescentaria 1 Orc Corredor à Horda.

### ZONAS DE ENTRADA COLORIDAS



Algumas Missões usam as Zonas de Entrada Azul ou Verde. A menos que esteja dito o contrário, elas não estão ativas e não há entrada de Zumbis nelas até que um evento específico ocorra (como pegar um Objetivo da cor correspondente).

Quando você revela uma carta de Ativação Extra, nenhum Orc Zumbi aparece na Zona designada. Em vez disso, todos os Zumbis do tipo indicado imediatamente têm uma Ativação extra (consulte o passo de Ativação, P. 25). Observe que essas cartas não têm efeito no Nível de Perigo Azul!

### ACABANDO AS MINIATURAS

A caixa de *Zombicide: Green Horde* contém Orcs Zumbis suficientes para inundar o tabuleiro. Ainda assim, os jogadores podem ficar sem miniaturas do tipo indicado no momento de colocar um Orc Zumbi no tabuleiro ou na Horda na fase de Entrada ou na abertura de uma construção. Nesse caso, as miniaturas de Orc Zumbi remanescentes são colocadas (se houver alguma), e, em seguida, todos os Zumbis do tipo indicado resolvem imediatamente uma Ativação extra.

**OBSERVAÇÃO:** A falta de um Orc Zumbi no caso de uma divisão de Zumbis (consulte a P. 26) não gera uma Ativação extra.

Ativações múltiplas podem ocorrer em sequência. Esta regra é de especial importância para Abominações Orcs e Orcs Necromantes, pois existe apenas uma miniatura de cada um na caixa-base de *Zombicide: Green Horde*. Em determinadas circunstâncias, uma Abominação ou um Necromante pode ter várias Ativações extras em uma única Rodada.

Várias Abominações e Necromantes podem vagar pelo tabuleiro, se você tiver outras miniaturas deles.

Esteja sempre de olho na população de Orcs Zumbis no tabuleiro (**e, especialmente, na Horda**) ou você estará à mercê de uma revolta Zumbi inesperada!

## ORCS NECROMANTES

Os Orcs Necromantes são traidores de sua própria espécie e são maus além da compreensão, e eles fazem o que puderem para espalhar o caos e tomar o poder. Eles não querem perder tempo lutando contra os Sobrevidentes, e tentam fugir sempre que são avistados. Os Orcs Necromantes seguem estas regras especiais:

- Um Orc Necromante é um Zumbi para efeitos do jogo.
- Um Orc Necromante aparece com seu próprio exército de infectados. Quando um Necromante Entrar no mapa, coloque uma ficha de Entrada de Zumbis (com o lado do Necromante voltado para cima) na sua Zona de entrada. Em seguida, resolva imediatamente uma Entrada de Zumbis normal para ela. De agora em diante, a Zona de Entrada do Necromante está ativa. Ela vai gerar Zumbis do baralho de Zumbis como se fosse uma Zona de Entrada normal.



PASSO 1

• Cada compra adicional de cartas de Zumbis Necromantes, não importando o tipo, concede uma Ativação Extra a cada um dos Necromantes no tabuleiro até que ele fuja ou morra.

• Sempre que uma carta de Orc Necromante for comprada (fazendo entrar ou reativando um Necromante), os jogadores adicionam 1 Orc Lerdo, 1 Orc Balofo e 1 Orc Corredor à Horda (consulte as regras de Horda, P. 19).

• Um Orc Necromante tenta fugir do tabuleiro. Se não houver Sobrevidentes na sua Zona para Atacar durante a Ativação (consulte Fase dos Zumbis, P. 25), ele se Move 1 Zona em direção à Zona de Entrada **ativa** mais próxima (NÃO pode ser a sua própria Zona de Entrada ou uma Zona de Entrada inativa), ignorando Sobrevidentes que estejam em seu Campo de Visão. Se várias Zonas de Entrada estão à mesma distância, escolha uma.

O jogo termina imediatamente em derrota se um Necromante conseguir escapar depois que houver 6 fichas de Entrada de Zumbis no tabuleiro (incluindo as fichas de Entrada de Necromante).

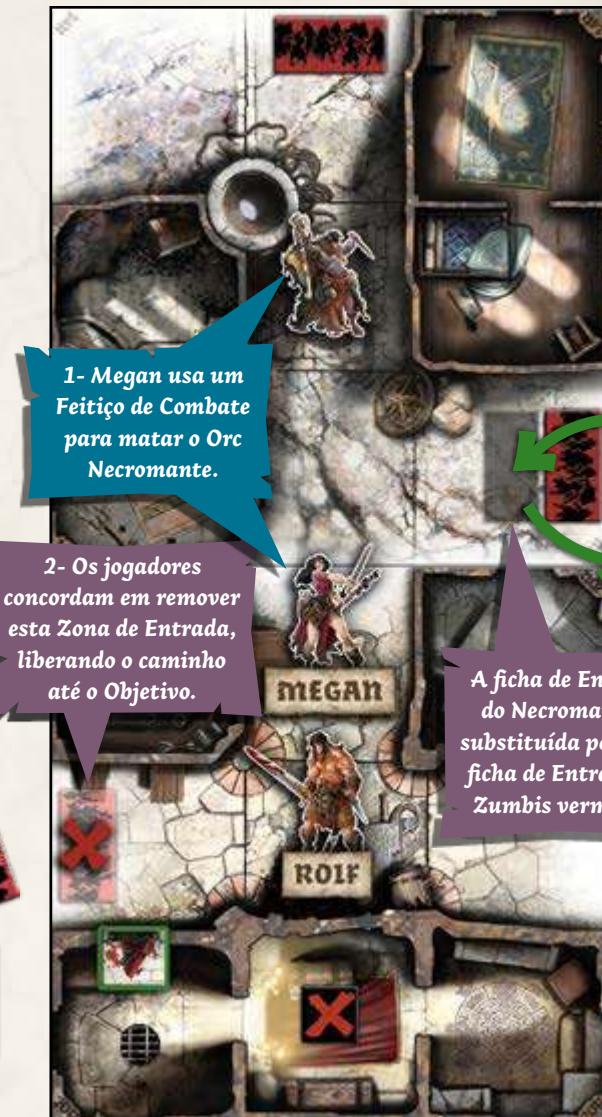


PASSO 2



• Matar um Orc Necromante desacelera a invasão. Se você conseguir matá-lo, escolha uma Zona de Entrada (incluindo a Zona de Entrada do Necromante) e a remova do tabuleiro. Se a Zona de Entrada do Necromante ainda estiver no tabuleiro após ele ter sido removido, substitua-a por uma normal.

• Um Orc Necromante foge do tabuleiro assim que ele for ativado e estiver na Zona de Entrada selecionada para sua fuga. Substitua a sua ficha de Entrada de Necromante que estava no tabuleiro por uma ficha normal de Entrada de Zumbis.



PASSO 3: Final Feliz

Em circunstâncias especiais, todas as fichas de Zona de Entrada podem acabar na mesma Zona. Nesse caso, um Orc Necromante ainda entra com sua ficha de Entrada de Necromante, mas ele foge assim que for ativado.

PASSO 3: Final Ruim



# A CABALA DOS NECROMANTES



## COMBATE

### JOGANDO COM A CABALA

As regras da Cabala dos Necromantes permitem que você jogue com vários Necromantes ao mesmo tempo nas suas partidas de *Zombicide: Green Horde*. Para usar estas regras, você vai precisar de Necromantes especiais, tais como os que vêm nas *Caixas de Convidados Especiais* (vendidas separadamente).

**1. Crie sua própria Cabala de Necromantes** na Preparação do jogo: Escolha os Necromantes que seu grupo de Sobreviventes vai enfrentar (quanto mais Necromantes, mais letal!). Retire as 6 cartas de Orc Necromante do baralho de Zumbis e as substitua com a sua combinação preferida de cartas de Necromante. Embaralhe essas 6 cartas selecionadas no baralho de Zumbis. Você já pode enfrentar a Cabala!

**EXEMPLO:** Seu grupo possui 2 miniaturas de Orcs Necromantes, além de Ostokar e To-Me Ku-Pa. Vocês optam por usarem os 4 e selecionam estas 6 cartas para a Cabala: Orc Necromante (x3), Ostokar (x2) e To-Me Ku-Pa (x1). Vocês poderiam escolher qualquer outra combinação. To-Me Ku-Pa vai aparecer apenas de vez em quando, mas as regras especiais dele o tornam um oponente espetacular!

**2. Use as regras de Necromantes para a Entrada e o Movimento dos Necromantes.** Use as cores das Zonas de Entrada dos Necromantes para determinar por onde cada um deles entrou e qual a Zona de Entrada selecionada para sua fuga.

**Lembre-se:** A compra de cartas de Zumbis Necromantes concede uma Ativação Extra a cada um dos outros Necromantes no tabuleiro até que eles fujam ou morram.

**EXEMPLO:** Um Orc Necromante, Ostokar e To-Me Ku-Pa já estão no tabuleiro. Você compra uma carta de Orc Necromante. Coloque uma miniatura de Orc Necromante na Zona em que acabou de ocorrer a Entrada, juntamente com a Zona de Entrada extra do Necromante (não esqueça de também adicionar miniaturas à Horda). Todos os outros 3 Necromantes ganham uma Ativação extra. O fim está próximo!

**3. Cuidado com o ritual sombrio!** Dois ou mais Necromantes a um Alcance de 0-1 entre si no final de uma Fase dos Zumbis fogem do tabuleiro como se tivessem escapado pelas Zona de Entrada escolhidas para sua fuga. Substitua as fichas de Entrada de Zumbis dos Necromantes que estavam no tabuleiro por fichas normais de Entrada de Zumbis.

**4. Cada um dos Necromantes especiais tem regras especiais** descritas nas suas cartas de Zumbi. Essas regras estão em vigor do momento em que eles entrarem no tabuleiro até que eles fujam ou morram.

Nós não estamos num campo de batalha. Enfrentamos os zumbis em nossos vilarejos saqueados, nas florestas e em áreas enlameadas. Não dá nem para dizer que é uma guerra, é apenas uma resistência. Uma resistência muito ativa e furiosa, contra um invasor muito ativo e furioso.



Símbolo de Dados

Quando um Sobrevivente realiza uma Ação Corpo a Corpo, de Alcance, de Magia ou de Cercos, role o número de Dados indicado na Arma, Feitiço de Combate ou Arma de Cercos em uso.



Símbolo de Dupla

Se o Sobrevivente ativo tiver nas Mão 2 armas idênticas com o símbolo de Dupla, ele pode usar ambas ao mesmo tempo pelo custo de apenas uma Ação. Em Ações de Alcance ou de Magia, ambos feitiços ou armas devem alvejar a mesma Zona.

**EXEMPLO 1:** Johannes tem 2 Bestas de Repetição nas Mão. A Besta de Repetição tem o símbolo de Dupla, então Johannes pode atirar com ambas ao mesmo tempo. Isso permite que ele role 6 dados em uma Ação de Alcance, pois cada Besta de Repetição contribui com 3 Dados.



**EXEMPLO 2:** Assim tem 2 Adagas Curvas. Como elas são armas idênticas com o símbolo de Dupla, ele pode atacar com ambas ao mesmo tempo. Em teoria, ele rolaria 2 dados (1 para cada Adaga). Porém, cada Adaga dá um bônus de +1 Dado para a arma Corpo a Corpo que está na outra mão. Neste caso, o bônus é recíproco, então cada Adaga contribui com 2 dados, totalizando 4 dados!



**Símbolo de Precisão**

Cada resultado no dado que iguala ou excede o número de Precisão da arma é um acerto.



**Símbolo de Dano**

Cada acerto causa a um único alvo a quantidade de Dano indicada no valor de Dano da arma.

- Os Orcs Lerdos, Orcs Corredores e Orcs Necromantes morrem com um acerto de Dano 1 (ou mais).
- Os Orcs Balofos morrem com um acerto de Dano 2 (ou mais). Não importa quantos acertos conseguir com uma arma que causa Dano 1. Um Orc Balofo absorverá todos os acertos sem nem sentir.
- As Abominações Orcs morrem com um acerto de Dano 3 (ou mais). Como nenhuma arma tem por si só Dano 3 em Zombicide: Green Horde, você terá de destruir o monstro com Fogo de Dragão (consulte a P. 36) ou com o Trabuco (consulte a P. 35).

### TRÊS MÃOS?

Se tiver a carta de Equipamento correta no espaço do Corpo, pode-se considerar efetivamente que um Sobrevivente tenha 3 cartas equipadas nas Mãos. Por motivos óbvios, ele apenas pode usar 2 delas ao mesmo tempo. Escolha qualquer combinação de 2 delas antes de resolver Ações ou rolagens de dados que envolvam o Sobrevivente.

**EXEMPLO:** Johannes descarrega suas 2 Bestas de Repetição contra 3 Orcs Lerdos que defendem um Orc Balofo e consegue 5 acertos. Os 3 primeiros tiros destroem facilmente os Orcs Lerdos. Porém, o Orc Balofo recebe os 2 acertos restantes sem nem sentir, pois a Besta de Repetição tem apenas Dano 1.

Seli chega para terminar o serviço com sua Espada Nôrdica. Ela acerta apenas uma vez, mas a Espada Nôrdica causa Dano 2, o que é suficiente para cortar o Balofo em pedaços!

Se houvesse 2 Orcs Corredores em vez de um Orc Balofo, um único acerto com a Espada Nôrdica não teria eliminado os 2 Orcs Corredores. Cada acerto pode acabar com apenas 1 alvo. O Dano remanescente é desperdiçado.

## AÇÃO CORPO A CORPO



Um Sobrevivente com uma arma Corpo a Corpo (uma arma com Alcance máximo de 0) nas Mãos pode atacar um Zumbi que esteja na sua Zona. Cada dado rolado com valor igual ou superior ao número de Precisão na carta da arma é um acerto. O jogador distribui os acertos como bem entender entre os alvos elegíveis dentro da Zona.

Ataques Corpo a Corpo malsucedidos não geram Fogo Amigo (consulte a P. 35).

**EXEMPLO:** Berin ataca um Orc Lredo, um Orc Corredor e um Orc Balofo com sua Cimitarra. Ele rola um e um , representando 2 acertos. Ele decide matar o Orc Corredor e o Orc Lredo, pois o Dano da Cimitarra não é suficiente para matar o Orc Balofo. Ainda que Rolf esteja na mesma Zona, ele está a salvo dos golpes de Berin.



## REGRAS - ZOMBICIDE

## AÇÃO DE ALCANCE



Um Sobrevivente com uma arma de Alcance (uma arma com Alcance máximo de 1 ou mais) nas Mão pode atirar contra uma Zona que esteja em seu Campo de Visão (consulte a P. 10) e dentro do Alcance da arma.

### Lembre-se:

- Dentro de uma construção, o Campo de Visão é limitado às Zonas que compartilham uma abertura e que estejam a 1 Zona de distância.
- Sebes bloqueiam o Campo de Visão (consulte a P. 37).
- Ataques malsucedidos podem gerar Fogo Amigo (consulte a P. 35), então mire com cuidado!



Símbolo de Alcance

O Alcance de uma arma, indicado pelo valor de Alcance na carta, é o número de Zonas que ela pode atravessar com um tiro.

O primeiro dos 2 valores é o Alcance mínimo. A arma não pode atirar contra Zonas que estejam mais próximas do que o mínimo. Na maioria dos casos, ele é 0, informando que o Sobrevivente pode alvejar a sua própria Zona (mas ainda se trata de uma Ação de Alcance).

O segundo valor é o Alcance máximo da arma. Uma arma não pode atirar contra Zonas que estão além do seu Alcance máximo.

**EXEMPLO:** O Arco Longo tem um Alcance de 1-3; isso quer dizer que ele pode atirar a até três Zonas de distância, mas não pode ser usado na mesma Zona do Sobrevivente. A Besta de Mão tem um Alcance de 0-1; isso quer dizer que ela pode acertar a Zona em que está o Sobrevivente ou uma Zona adjacente.

Quando uma Zona é escolhida para uma Ação de Alcance, ignore os Agentes no caminho entre o atirador e o alvo. Isso quer dizer que os Sobreviventes podem atirar através de Zonas ocupadas sem perigo de acertarem outros Zumbis ou Sobreviventes. Um Sobrevivente pode até mesmo atirar contra outra Zona quando a sua tem Orcs Zumbis!

### ORDEM DE PRIORIDADE

Ao usar uma arma de Alcance (mesmo que a um Alcance de 0), o Sobrevivente que atira não escolhe os alvos de seus acertos. Os acertos são atribuídos aos Agentes na Zona-alvo de acordo com a Ordem de Prioridade:

- 1 - Orc Lerdo
- 2 - Orc Balofo ou Abominação Orc (o atirador escolhe)
- 3 - Orc Corredor
- 4 - Orc Necromante

Os acertos são atribuídos aos alvos de menor prioridade até que todos tenham sido eliminados, só então passa-se para o nível seguinte de prioridade até que esses tenham sido eliminados, e assim por diante. Se vários alvos estão na mesma Ordem de Prioridade, os jogadores escolhem quais serão os alvos acertados.

| ORDEM DE PRIORIDADE | NOME                       | AÇÕES    | DANO MÍN. PARA DESTRUIR | PONTOS DE EXPERIÊNCIA |
|---------------------|----------------------------|----------|-------------------------|-----------------------|
| <b>1</b>            | <b>Lerdo</b>               | <b>1</b> | <b>1</b>                | <b>1</b>              |
| <b>2</b>            | <b>Balofo / Abominação</b> | <b>1</b> | <b>2/3</b>              | <b>1/5</b>            |
| <b>3</b>            | <b>Corredor</b>            | <b>2</b> | <b>1</b>                | <b>1</b>              |
| <b>4</b>            | <b>Necromante</b>          | <b>1</b> | <b>1</b>                | <b>1</b>              |

**EXEMPLO:** Armados com 2 Bestas de Mão (Alcance 0-1, Dados 2, Precisão 3+, Dano 1, Armas de Alcance Duplas), Seli dispara contra 2 Orcs Lerdos, 1 Orc Balofo e 2 Orcs Corredores a 1 Zona de distância. Ela rola 4 dados (2 para cada Besta de Mão, que são armas Duplas) e obtém: [■], [■], [■] e [■]. As Bestas de Mão acertam em 3, 4, 5 e 6, o que representa 3 acertos. Os primeiros 2 matam ambos Orcs Lerdos, pois eles são os primeiros na Ordem de Prioridade. O último disparo acerta o Orc Balofo, mas não o mata, pois um valor de Dano 2 é necessário para eliminar o Orc Balofo.

## FOGO AMIGO

Hooops.

— Seu (ex-)melhor amigo

**Um Sobrevivente não pode acertar a si mesmo com seus ataques.** Porém, situações de emergência podem requerer Ações de Alcance, de Magia ou de Cercos que alvejem uma Zona com um companheiro.

Nesse caso, erros na rolagem de ataque acertam automaticamente os Sobreviventes na Zona-alvo. Distribua os acertos de Fogo Amigo como preferir.

Rolagens de Armadura são permitidas, e sucessos cancelam acertos de Fogo Amigo em uma proporção de 1 para 1. Cada acerto restante do Fogo Amigo faz um Sobrevivente sofrer tantos Ferimentos quanto for o valor de Dano da arma utilizada (ou Feitiço de Combate).

Lembre-se: O Fogo Amigo não se aplica a Ações Corpo a Corpo. **Matar um Sobrevivente não concede experiência.**

**EXEMPLO 1:** Johannes dispara sua Besta (Dados 2, Precisão 4+, Dano 2) contra uma Zona onde estão Berin e 2 Orcs Lerdos. Ele rola **█ e █**: 1 acerto e 1 erro! O acerto mata um Orc Lredo, e o erro significa que um virote acertou seu companheiro Sobrevivente. Berin sofre 2 Ferimentos. Essa doeu!

**EXEMPLO 2:** Num caso desesperador, Megan lança uma Explosão Telecinética dupla (Dados 1+1, Precisão 4+, Dano 1) contra uma Zona onde estão Seli e um Orc Corredor. Ela rola **█ e █**, dois acertos! Um é suficiente para matar o Orc Corredor. O outro acerto é desperdiçado. Apenas erros atingem outros Sobreviventes, então Seli está a salvo.

**EXEMPLO 3:** Seli dispara sua Besta de Mão (Alcance 0-1, Dados 2, Precisão 3+, Dano 1) contra sua própria Zona, onde também estão Rolf e 2 Orcs Lerdos. Ela rola **█ e █**, um acerto e um erro. O acerto mata um Orc Lredo. O virote malmirado atinge Rolf automaticamente, pois um Sobrevivente não pode acertar a si mesmo com seus ataques. Rolf sofre um Ferimento.

## ARMAS RECARREGÁVEIS

Ainda que a maioria das armas possa ser usada repetidamente, algumas, como a Besta de Mão, requerem o uso de uma Ação para recarregar entre os disparos, caso você queira atirar várias vezes na mesma Rodada. Você pode virar a carta de cabeça para baixo para se lembrar de que ela está vazia e precisa ser recarregada antes de usar. Na Fase Final da Rodada, essas armas são recarregadas gratuitamente, de modo que elas sempre começam a Rodada prontas para serem disparadas.

- Se uma dessas armas for disparada e passada para outro Sobrevivente, ainda é preciso recarregá-la antes que o novo dono possa usá-la na mesma Rodada.
- Quando estão equipadas 2 armas Duplas idênticas que precisam de recarga, uma Ação recarrega as duas.
- Os Sobreviventes podem disparar apenas uma arma recarregável Dupla contra uma Zona e depois realizar mais uma Ação de Alcance para disparar a outra arma recarregável Dupla contra outra Zona.

**EXEMPLO:** Seli tem 2 Bestas de Mão no início do seu Turno. Ela descarrega ambas com sua primeira Ação, recarrega as armas com a segunda Ação e as dispara de novo com a terceira Ação. As Bestas de Mão estão descarregadas.

**Na Fase Final,** ambas são recarregadas gratuitamente.

## AÇÃO DE MAGIA



Um Sobrevivente com um Feitiço de Combate (um feitiço com características de Combate) nas Mãos pode lançá-lo contra uma Zona em seu Campo de Visão (e que esteja ao Alcance do feitiço). As Ações de Magia seguem as mesmas regras das Ações de Alcance.

## DISPARAR UM TRABUCO

Por 3 Ações, o Sobrevivente carrega e dispara o Trabuco que estiver na sua Zona. Essa Ação não se beneficia de Habilidades e efeitos de jogo relacionados a Ações de Combate. **Disparar um Trabuco não produz Barulho.**

**1.** O jogador escolhe **qualquer** Zona no tabuleiro a um Alcance de 2 ou mais (pode ser até mesmo uma Zona de construção). Não é preciso que a Zona esteja no Campo de Visão.

**2.** Escolha o tipo de munição a ser usado (os três tipos estão sempre disponíveis), e então realize o ataque:

- **Tiro de Dispersão.** 6 dados. Precisão 4+. Dano 1.
- **Tiro de Metralha.** 3 dados. Precisão 4+. Dano 2.
- **Pedregulho.** 1 dado. Precisão 4+. Dano 3.

A Precisão é reduzida para 3+ se qualquer Sobrevivente (não necessariamente o atirador!) tiver a Zona-alvo em seu Campo de Visão.

**3.** Acertos e danos são aplicados conforme as regras normais. Ordem de Prioridade e Fogo Amigo se aplicam.

**Bombardeando a Horda:** O Trabuco pode ser usado para atacar a Horda. Nesse caso, considere que todos os Zumbis postos de lado na Horda estão na mesma Zona (a Horda está fora do Campo de Visão). A Ordem de Prioridade se aplica.

## FOGO DE DRAGÃO

Quando todo o resto falhar, invoque os dragões.

— Megan



Montes de Bílis de Dragão podem ser incendiados com uma Tosta.

Ao custo de 1 Ação, uma carta de Bílis de Dragão pode ser descartada da Mão para criar um monte de Bílis de Dragão a um Alcance de 0-1 do Sobreiviente, dentro do seu Campo de Visão.



Mais tarde, outra Ação pode ser gasta para descartar uma carta de Tocha da Mão e acender o monte de Bílis de Dragão a um Alcance de 0-1 e dentro do Campo de Visão, criando um Fogo de Dragão. Todos os Agentes e Armas de Cerco na Zona onde está a ficha são destruídos/mortos, não importando o Dano necessário, os valores de Armadura ou a quantidade de Ferimentos restante. **O Fogo de Dragão não produz Barulho.** O monte de Bílis de Dragão é então removido e o Sobreiviente que jogou a Tocha ganha todos os Pontos de Experiência aplicáveis. Use o Fogo de Dragão para montar armadilhas para os Zumbis! Se todas as fichas de Bílis de Dragão já estiverem no tabuleiro e você precisar colocar mais uma, escolha uma que está no tabuleiro e a mova para a nova Zona.



Cercado por Zumbis, Asim lança uma garrafa de Bílis de Dragão em sua própria Zona. Uma ficha de Bílis de Dragão é colocada. Em seguida, Asim se afasta.



Todos os Zumbis se moveram para perseguir Asim. O Sobreiviente agora lança sua Tocha na Bílis de Dragão, criando Fogo de Dragão! Todos os Zumbis na Zona da ficha são eliminados. Asim ganha todos os Pontos de Experiência!



# BARREIRAS, SEBES & CHÁRCOS

*Zombicide: Green Horde* se ambienta em uma região agrícola com poucas construções. Sebes altas delimitam os campos e jardins. O clima tempestuoso da região cria Charcos de diferentes tamanhos e formas, delimitados por Margens e Barrancos.

## ◆ BARREIRAS



Barreiras são colocadas nas bordas retas entre 2 Zonas, bloqueando Ações de Movimento entre essas Zonas, mas sem bloquear o Campo de Visão. Elas são úteis para prender Zumbis e os eliminar com ataques de Alcance.

- Os Sobreviventes não podem se Mover através de uma Barreira. Porém, eles ainda podem realizar Ações (Ações de Magia, Ações de Alcance etc.) e usar Habilidades (Pulo etc.) que requeiram um Campo de Visão que atravesse Barreiras.
- As Barreiras são obstáculos que evitam o Passo de Movimento dos Zumbis. Elas redefinem a rota deles, de modo que eles contornem a Barreira para chegar à Zona de destino. Se não há uma rota alternativa para chegar à Zona de destino, os Zumbis adjacentes destroem a Barreira, gratuitamente, antes de realizarem o Passo de Movimento. Remova a ficha de Barreira antes de mover os Zumbis.
- A descrição da Missão pode incluir regras extras para as Barreiras.

## ◆ SEBES

Sempre esteja pronto para um combate ao cruzar uma sebe, porque ninguém sabe o que se esconde do outro lado. Não se satisfaça apenas por ser um sobrevivente, seja um predador!

- Rolf

As Sebes estão impressas nas peças de mapa e também estão disponíveis como fichas para personalizar as Missões. As Sebes bloqueiam o Campo de Visão, de modo que elas têm um papel importante no Movimento, no Combate de Alcance e na definição das rotas dos Zumbis. Elas permitem que os Sobreviventes participem literalmente de um esconde-esconde mortal com os Zumbis.



• Sebes interrompem os Campos de Visão (tanto para Sobreviventes quanto Zumbis). Agentes em uma Zona de torre (consulte a expansão Wolfsburg) não são afetados por esta regra.

- Role um dado sempre que um Sobrevivente cruzar uma Sebe e nenhum Sobrevivente tiver a Zona de destino em seu Campo de Visão. Se rolar um 6, adicione um Orc Lredo à Zona de destino (ele estava perambulando pelas redondezas, escondido). Essa Entrada não tem efeito sobre a Horda, mas pode gerar uma Ativação extra se não houver mais miniaturas (consulte a P. 29).
- Outras Sebes podem ser criadas colocando-se fichas de Sebe nas bordas retas entre 2 Zonas. Use-as de maneira estratégica para introduzir variações às suas Missões favoritas e para criar suas próprias Missões!

## ◆ ZONAS DE CHARCO

Zonas de Charco representam áreas em que os Agentes estão com água pela cintura. A maior parte delas se conecta com Zonas secas por meio de Barrancos e Margens.

Uma **Margem** representa uma transposição suave e simples de um Charco para uma Zona seca. A sua borda em comum é indicada com uma separação irregular e gradual. Ela é clara e espumosa.

Um **Barranco** representa uma divisão abrupta entre o Charco e uma Zona seca. A sua borda em comum é indicada com uma separação escura e brusca.



Agentes podem se Mover normalmente de uma Zona seca para uma Zona de Charco, sem restrições. Porém, uma Ação usada para sair de uma Zona de Charco tem resultados diferentes dependendo do destino e do tipo de borda do Charco:

|              | SAINDO DE UMA ZONA DE CHARCO |                     |   |
|--------------|------------------------------|---------------------|---|
| SOBREVIVENTE | PARA OUTRA ZONA DE CHARCO    | CRUZANDO UMA MARGEM | CRUZANDO UM BARRANCO  |
| ZUMBI        | Sem penalidades              | Sem penalidades     | Zumbis não podem sair cruzando um Barranco. Escolha outra rota. |

- Outros elementos na borda em comum ainda se aplicam: paredes bloqueiam Movimento e Campo de Visão, Sebes bloqueiam o Campo de Visão etc.
- Sobreviventes sob o efeito do Encantamento de Velocidade ignoram os efeitos do Charco.
- Armas de Cercos são destruídas assim que entram em uma Zona de Charco. Remova a miniatura.
- O Fogo de Dragão (não importando a origem) não tem efeito em Zonas de Charco.
- Agentes que se movem de uma Zona seca para uma Zona de Charco, seja por uma Margem ou Barranco, seguem as regras de Movimento normais, sem limitações.

Os exemplos a seguir destacam as Margens e os Barrancos ao redor dos Charcos, ilustrando como eles afetam o jogo.



O Orc Zumbi está diante de um Barranco, evitando que ele alcance Asim. O Zumbi define sua rota pelo outro lado, passando pela Margem e entrando pela porta ao sul para chegar até o alvo.





## modo ULTRAVERMELHO

*Os Zumbis podem ser fortes, mas eles estão mortos, e, até onde eu sei, os mortos não aprendem com o tempo. Já os sobreviventes são poucos, mas nós usamos nossa vontade de viver para contra-atacar, aprender... e evoluir.*

— Seli

O modo Ultravermelho permite que seus Sobreviventes ganhem Pontos de Experiência além do Nível de Perigo Vermelho e adquiram novas Habilidades. Esse modo é ideal para atingir números elevados de mortes e completar mapas maiores.

**Modo Ultravermelho:** Quando seu Sobrevivente chegar ao Nível Vermelho, coloque o pino de experiência no 0 e acrescente os Pontos de Experiência que tenham passado do mínimo necessário para atingir o Nível Vermelho. Seu Sobrevivente ainda está no Nível Vermelho e mantém suas Habilidades. Marque os Pontos de Experiência adicionais normalmente e ganhe Habilidades não escolhidas previamente ao chegar novamente nos diferentes Níveis de Perigo. Quando todas as Habilidades do Sobrevivente tiverem sido selecionadas, escolha uma Habilidade entre todas as disponíveis em *Zombicide: Green Horde* (exceto aquelas que têm colchetes, tal como Começa com [Equipamento]) ao atingir os Níveis Laranja e Vermelho.

**EXEMPLO:** Seli acaba de atingir o 43º Ponto de Experiência, chegando ao Nível Vermelho. Ela tem as seguintes Habilidades: Pulo (Azul), +1 Ação (Amarelo), +1 Ação: CBT Corpo a Corpo (Laranja) e +1 Ação de Mover (Vermelho).

O jogador coloca o pino de experiência de volta no início, e o zumbicídio continua. Seli ainda está no Nível Vermelho e continua a ganhar Pontos de Experiência por matar Zumbis.

Ela não recebe nenhuma Habilidade extra ao chegar nos Níveis Azul e Amarelo pela segunda vez, pois ela já tem as Habilidades disponíveis para esses Níveis. Ao chegar novamente no Nível Laranja, ela ganha “Bate e corre”, sua segunda Habilidade do Nível Laranja. Ao chegar novamente no Nível Vermelho, o jogador escolhe uma nova Habilidade entre as duas restantes e opta por “Conexão com Zumbis”. O pino de experiência volta ao início.

Nessa terceira passada pela barra de experiência, Seli não recebe nenhuma Habilidade nos Níveis Azul, Amarelo e Laranja, pois ela já tem todas as disponíveis. Ao chegar no Nível Vermelho pela terceira vez, ela ganha a última Habilidade do Nível Vermelho: “Resultado 6: +1 dado de Combate” O pino de experiência volta novamente ao início.

De agora em diante, Seli ainda soma Pontos de Experiência e ganha uma Habilidade nova, escolhida pelo jogador, a cada vez que chegar ao Nível Laranja, e outra ao atingir o Nível Vermelho.



## JOGANDO COM 7+ SOBREVIVENTES

*Zombicide* dispõe de uma coleção sempre crescente de Sobreviventes. Mais cedo ou mais tarde, você pode ficar tentado a jogar com mais do que 6 Sobreviventes. Para tal, você precisará de planilhas, pinos, bases coloridas e cartas de Equipamento Inicial extras, que estão contidas em expansões vendidas separadamente, tais como *Wulfsburg* e a *Caixa do Herói*.

Jogar com mais Sobreviventes (ou jogadores!) é bem simples. Siga estas diretrizes e as ajuste ao nível de desafio que você achar justo.



- Para cada Sobrevivente além do sexto, adicione 1 carta de Equipamento Inicial da expansão às cartas que serão distribuídas aos Sobreviventes na Preparação.
- Acrescente 1 ficha de Entrada de Zumbis a cada 2 Sobreviventes além do sexto (arredondados para cima). Coloque essas fichas de Entrada nas mesmas Zonas das que já existem ou coloque em qualquer Zona que você quiser, se houver várias disponíveis. Sim, isso significa que algumas Zonas vão duplicar, ou mesmo triplicar, a sua taxa de entrada!
- Em uma partida com 6 Sobreviventes, depois que houver 6 fichas de Entrada de Zumbis no tabuleiro, o jogo acaba se um Necromante escapar. Esse limite de fichas de Entrada é aumentado em 1 a cada 2 Sobreviventes além do sexto (arredondados para cima).

| # SOBREVIVENTES | FICHAS DE ENTRADA EXTRAS | LIMITE DE FICHAS DE ENTRADA |
|-----------------|--------------------------|-----------------------------|
| <b>Até 6</b>    | <b>0</b>                 | <b>6</b>                    |
| <b>7-8</b>      | <b>1</b>                 | <b>7</b>                    |
| <b>9-10</b>     | <b>2</b>                 | <b>8</b>                    |
| <b>11-12</b>    | <b>3</b>                 | <b>9</b>                    |



# missões

# MISSÃO O - TUTORIAL: **O SANTUÁRIO MALDITO**

**FÁCIL / 4+ SOBREVIVENTES / 45 MINUTOS**

**E**nquanto procurávamos por água fresca, desparasitamo-nos com um santuário druídico que vibrava com energias sombrias. Os zumbis são atraídos para o local como abelhas ao mel, ameaçando a todos nas proximidades. Nós somos sobreviventes e caçadores de zumbis, acabar com a perfídia desse necromante é nosso trabalho.

E também vai ser divertido. Só, eu admito.  
Desculpa, mãe!!

Mapas necessários: **16R, 17R, 18R e 20V.**

**20V  
16R**

**18R  
17R**



OBJETIVOS

Atinja os Objetivos nesta ordem para vencer:

**1 – Evite a invasão do perímetro.** Para tal, destrua todas as 3 Zonas de Entrada (azul, verde e vermelha).

**2 - A aventura está esperando!** Chegue até a Saída com todos os Sobreviventes. Qualquer Sobrevivente pode escapar por essa Zona no final de seu turno, desde que não haja Zumbis nela.



## **REGRAS ESPECIAIS**

- **Preparação:** Coloque aleatoriamente o Objetivo verde voltado para baixo entre os Objetivos vermelhos.
  - **Atratores necromânticos:** As Zonas de Entrada azul e verde estão ativas no início do jogo.  
A Zona de Entrada azul é removida assim que o Objetivo azul for pego. A Zona de Entrada verde é removida assim que o Objetivo verde for pego.
  - **Destruindo o santuário corrompido:**  
Qualquer arma de cerco (como o Trabuco) pode ser usada para alvejar e remover a Zona de Entrada vermelha. Ela é considerada como a última na Ordem de Prioridade e é removida com Dano 1.



## MISSÃO 1:

# EM BUSCA DA BÍLIS DE DRAGÃO

MÉDIA / 6+ SOBREVIVENTES / 90 MINUTOS

**B**ílis de dragão se tornou um elemento raro. Já fomos em todas as lojas de alquimistas na cidade e nos vilarejos vizinhos, mas não encontramos nada. A comida também está ficando escassa... talvez seja hora de ir para as áreas rurais, onde as fazendas costumavam ter plantações. Pelo menos não vamos morrer de fome. Ouvimos notícias de um vilarejo próximo da fronteira com o território dos Orcs. Ele era protegido por diversas fortalezas devido à sua produção estratégica de bílis de dragão. Pode ser um bom começo. Vamos explorar um novo ambiente: fazendas delimitadas por sebes, e um vilarejo pequeno e pacífico.

E Orcs, mas eles devem estar bastante ocupados com os zumbis para nos incomodar, né?

Mapas necessários: 12V, 13V, 15V, 17R, 18V e 20V.

|     |     |
|-----|-----|
| 15V | 13V |
| 12V | 18V |
| 17R | 20V |



## OBJETIVOS

Atinja os Objetivos nesta ordem para vencer:

**1 - Encontre as Bílis de Dragão e tudo o que tiver valor.**

Colete as 4 cartas de Bílis de Dragão e todos os Objetivos.

**2 - Guarde tudo e saia.** A Missão é bem-sucedida assim que todos os Sobreviventes estiverem na mesma Zona, sem nenhum Zumbi nela.

## REGRAS ESPECIAIS

- Preparação:** Pegue 4 cartas de Bílis de Dragão e as embaralhe com 3 cartas de arma de Cripta. Coloque-as voltadas para baixo nas Zonas tracejadas. O fato de as cartas terem versos de cores diferentes não é um problema: você escolhe!

- Componentes alquímicos.** Cada Objetivo concede 5 Pontos de Experiência para o Sobrevivente que o pegar.

- Vocês vieram só para isso.** Um Sobrevivente pode gastar 1 Ação para pegar uma carta em sua Zona (da mesma forma que pegaria um Objetivo). Ele pode reorganizar livremente seu inventário.





## MISSÃO 2: ORCS NECROMANTES?

MÉDIA / 6+ SOBREVIVENTES / 30-90 MINUTOS

**A**nossa expedição ao vilarejo dos alquimistas revelou que os Orcs foram acometidos pela peste e podem se transformar em zumbis, assim como os humanos... só que muito mais verdes, e muito, mas MUITO, mais poderosos! Ou numerosos, no caso dos Goblins. No acampamento, algumas hipóteses foram levantadas:

**A otimista:** Os zumbis vão ser um problema para os Orcs, e eles nos deixarão em paz por um tempo.

**A pessimista:** Os Orcs vão aproveitar essa oportunidade para nos atacar.

**A realista:** A horda verde, composta por centenas ou milhares de Orcs, é uma presa fácil para a peste zumbi. Estamos prestes a enfrentar um exército de infectados.

Sendo assim, decidimos ver com nossos próprios olhos e encontramos um covil de Necromante muito estranho em um vilarejo destruído.

Estamos preparados para o pior: a única coisa pior do que Orcs Zumbis... Orcs Necromantes!

|     |     |
|-----|-----|
| 16V | 20V |
| 14V | 15V |

Mapas necessários: **14V, 15V, 16V e 20V**.



Área inicial dos Sobreviventes



Portas



Objetivo  
(5 XP)



Trabuco



Zonas de Entrada

### OBJETIVOS

Atinja os Objetivos nesta ordem para vencer:

**1 - Encontre a chave do covil do Necromante.** Pegue Objetivos até encontrar o azul.

**2 - Vasculhe a casa.** A Missão é bem-sucedida assim que um Sobrevivente estiver dentro da construção com a porta azul, sem nenhum Zumbi dentro dela.

### REGRAS ESPECIAIS

**Preparação:** Coloque aleatoriamente os Objetivos azul e verde voltados para baixo entre 5 Objetivos vermelhos (7 fichas de Objetivo ao todo). Embaralhe-os e coloque 3 deles no tabuleiro, nas Zonas indicadas. Deixe os outros 4 de lado, em uma pilha de Objetivos, sem revelá-los.

**Fetiche do Orc Necromante.** Para que eles servem? Cada Objetivo concede 5 Pontos de Experiência para o Sobrevivente que o pegar.

**Isso é um Orc Necromante?** Cada vez que um Sobrevivente matar um Necromante, pegue uma ficha de Objetivo da pilha separada. O Sobrevivente ganha 5 Pontos de Experiência, e o Objetivo é revelado.

**A chave do Necromante.** A porta azul não pode ser aberta enquanto o Objetivo azul não for pego.

**Oh-oh. Os servos do Necromante!** Quando o Objetivo verde for pego, a Zona de Entrada verde é ativada.





# MISSÃO 3: CONHEÇA SEU INIMIGO

MÉDIA / 6+ SOBREVIVENTES / 90 MINUTOS

**N**ão podemos nem acreditar no que encontramos. Orcs Necromantes! Precisamos achar mais deles! Primeiro, para estimar quantos deles existem e, segundo, para aprender como derrotá-los. Conheça seu inimigo...

Mapas necessários: **14R, 15V, 17R, 18V, 19R e 20R.**

## OBJETIVOS

Atinja os Objetivos nesta ordem para vencer:

**1 - Entre nos covis dos Necromantes.** Encontre os Objetivos azul e verde.

**2 - Destrua os filactérios dos Necromantes.** Pegue os 2 Objetivos atrás das portas azul e verde.

## REGRAS ESPECIAIS

**Preparação:** Pegue 10 fichas de Objetivo, incluindo uma azul e uma verde.

- Coloque 2 Objetivos vermelhos nas construções fechadas pelas portas azul e verde, como mostrado no mapa.

- Embaralhe os demais Objetivos voltados para baixo. Coloque 4 deles aleatoriamente nas outras 4 Zonas tracejadas e deixe os outros 4 em uma pilha voltada para baixo, ao lado do tabuleiro.

**Baús de tesouro.** Cada Objetivo concede 5 Pontos de Experiência e uma arma de Cripta aleatória para o Sobrevivente que o pegar.

**Pegando o que é nosso.** Um Sobrevivente que matar um Necromante pega um Objetivo da pilha e ganha os benefícios correspondentes (5 Pontos de Experiência e uma arma de Cripta aleatória).

**Portas lacradas.** A porta azul não pode ser aberta enquanto o Objetivo azul não for pego. A porta verde não pode ser aberta enquanto o Objetivo verde não for pego.



## MISSÃO 4: O RIO DOS MORTOS

MÉDIA / 6+ SOBREVIVENTES / 90 MINUTOS

**N**ós conseguimos descobrir para que servem os fetiches e totens estranhos dos Orcs que encontramos em nossa segunda missão. Os Orcs Necromantes os utilizam como iscas para atrair os zumbis para o rio. Eles usam a corrente do rio para arrastá-los e juntar a horda. Mas há um problema: o rio criou vários pântanos e alagou muitos vilarejos na região. Agora estamos presos nessa região e não conseguimos ver a horda.

Por ora, o melhor a fazer é bloquear o caimão até o rio. É melhor que os Orcs Zumbis não cheguem até o lugar escolhido pelos Necromantes.

Mapas necessários: **12R, 14R, 15V, 18V, 19R e 20V**.

|            |            |
|------------|------------|
| <b>15V</b> | <b>14R</b> |
| <b>20V</b> | <b>12R</b> |
| <b>18V</b> | <b>19R</b> |



### OBJETIVOS

Atinja os Objetivos nesta ordem para vencer:

- **Destrua as iscas de zumbi:** Pegue todos os Objetivos.
- **Corte a cadeia de reforços.** Junte todas as fichas de Entrada de Zumbis na Zona indicada como a Correnteza do Rio.

### REGRAS ESPECIAIS

- **Preparação:** Coloque aleatoriamente os Objetivos azul e verde voltados para baixo com 5 Objetivos vermelhos. Em seguida, distribua-os nas Zonas indicadas.
- **Destruindo as iscas de zumbi:** Cada Objetivo concede 5 Pontos de Experiência para o Sobrevidente que o pegar.
- **Quebrando a cadeia de suprimentos!** Quando os Objetivos verde ou azul forem pegos, uma ficha de Entrada de Zumbis pode ser movida para a Zona indicada.



# MISSÃO 5: A inundação purificadora

MÉDIA / 6+ SOBREVIVENTES / 90 MINUTOS

**N**ossa jornada nos conduziu a uma pequena torre que vigia uma passagem na fronteira. É claro que os Orcs Zumbis sobrepujaram a guarda e ainda estão rondando pela área. Porém, esse não é o motivo pelo qual vemos. A torre abriga um trabuco! E também tem uma barragem que abastece o vilarejo nas proximidades. Se pudermos usar o trabuco para destruir a barragem, então a inundação vai acabar com os Orcs Zumbis que vagam pelo local.

Mapas necessários: 13R, 14R, 15R, 16V, 19V e 20R.

## OBJETIVOS

Atinja os Objetivos nesta ordem para vencer:

**1 - Chegue até o Trabuco.** O Trabuco está dentro de uma pequena torre fortificada. Encontre os Objetivos azul e verde, e abra as portas correspondentes.

**2 - Sobreviva à inundação.** No mesmo Turno, use o Trabuco e chegue até a Saída com todos os Sobreviventes. Qualquer Sobrevivente pode escapar por essa Zona no final de seu turno, desde que não haja Zumbis nela.

|     |     |
|-----|-----|
| 14R | 20R |
| 13R | 15R |
| 19V | 16V |



## REGRAS ESPECIAIS

**Preparação:** Coloque aleatoriamente os Objetivos azul e verde voltados para baixo entre os Objetivos vermelhos.

**Descoberta de sorte.** Cada Objetivo concede 5 Pontos de Experiência e uma arma de Cripta aleatória para o Sobreiviente que o pegar.

**Portas do forte.** A porta azul não pode ser aberta enquanto o Objetivo azul não for pego. A porta verde não pode ser aberta enquanto o Objetivo verde não for pego.

**Inundando o vilarejo.** Qualquer Sobreiviente pode usar 3 de suas Ações para disparar o Trabuco (sem alvo definido) e dar início à inundação. Para completar a Missão:

- Todos os outros Sobreivientes têm de estar na Saída (e sem Zumbis nela).

- O Sobreiviente que disparar o Trabuco tem de conseguir chegar à Zona de Saída no mesmo Turno.



## MISSÃO 6: INTERRUPÇÃO DO CERCO

MÉDIA / 6+ SOBREVIVENTES / 90 MINUTOS

**A**gora que temos um trabuco, temos que praticar. Destruir um punhado de zumbis com um tiro certeiro é legal, mas ele pode ser usado de uma forma mais... estratégica. Uma pedra de 100 quilos bem-mirada pode criar buracos no chão ou gerar montes de escombros para bloquear o caminho dos zumbis. Nós encontramos o vilarejo e a pedreira onde a guarda real produzia os projéteis que seriam usados contra os Orcs. É um lugar perfeito para praticar. Tem até um trabuco pronto para ser usado!

Mapas necessários: **12V, 14R, 15R, 17V, 19V e 20R.**

|            |            |            |
|------------|------------|------------|
| <b>12V</b> | <b>14R</b> | <b>15R</b> |
| <b>20R</b> | <b>17V</b> | <b>19V</b> |



## OBJETIVOS

Atinja os Objetivos nesta ordem para vencer:

**1 – Encontre munição.** Pegue todos os Objetivos.

**2 – Treino estratégico.** Remova todas as fichas de Zona de Entrada com uma Arma de Cerco (consulte as Regras Especiais).

## REGRAS ESPECIAIS

**• Preparação:** Coloque aleatoriamente o Objetivo verde voltado para baixo entre os 4 Objetivos vermelhos. Em seguida, revele todos os Objetivos.

**• Munição.** Cada Objetivo concede 5 Pontos de Experiência para o Sobreiviente que o pegar.

**• Não é porque você é paranoico...** A Zona de Entrada verde não pode ser movida.

**... que você não está sendo perseguido.** Quando o Objetivo verde for pego, a Zona de Entrada verde é ativada.

**• Prática de cerco.** Depois que todos os Objetivos tiverem sido pegos, qualquer Arma de Cerco (como o Trabuco) pode ser usada para alvejar e remover fichas de Zona de Entrada. As fichas de Zona de Entrada são as últimas na Ordem de Prioridade e são removidas com Dano 1.



## MISSÃO 7: FOGO NA HORDA!

MÉDIA / 6+ SOBREVIVENTES / 90 MINUTOS

**A**prender a disparar um trabuco é um pequeno passo, mas dominar a técnica é um feito. O verdadeiro mestre de cerco sabe como construir e reparar a arma, algo que aprendemos da forma mais difícil. Os dois trabucos que tínhamos encontrado estão destruídos. Por mais que seja grande, um trabuco também é frágil! Ele não se adapta bem à chuva e à umidade, por exemplo. A chuva forte destruiu nosso primeiro trabuco, e o segundo foi perdido quando tentávamos cruzar um rio. Temos que aprender a dar manutenção aos nossos brinquedos.

Finalmente encontramos um trabuco desmontado em uma fazenda, bem na hora de virar a mesa contra uma horda enorme de zumbis. Vamos reconstruir a arma e transformar a horda em geleia de zumbi!

Mapas necessários: 13V, 14R, 15V, 16V, 17V e 20V.

### OBJETIVOS

Atinja os Objetivos nesta ordem para vencer:

- 1 – Encontre as peças do trabuco.** Pegue todos os Objetivos que são vermelhos dos dois lados.
- 2 – Reconstrua o Trabuco.** Para tal, gaste uma Ação com um Sobrevivente na Zona do Objetivo verde. Não pode haver Zumbis nela.
- 3 – O céu está vindo abaixo!** A Missão é bem-sucedida assim que não houver mais Zumbis na Horda: a Horda pode ser destruída no mapa, ou vocês dispararam o Trabuco contra a Horda e a destruíram completamente.

### REGRAS ESPECIAIS

#### • Preparação:

- Coloque aleatoriamente o Objetivo azul voltado para baixo entre os Objetivos vermelhos.
- Coloque o Objetivo verde na Zona indicada.

**• Peças do Trabuco (ou não).** Cada Objetivo concede 5 pontos de experiência para o Sobrevivente que o pegar. O Objetivo verde não pode ser pego.

**• Que vista!** Lembre-se de que o Objetivo verde não pode ser pego. Quando todos os 3 Objetivos que são vermelhos dos dois lados forem pegos, um Sobrevivente na Zona do Objetivo verde (e sem Zumbis na Zona) pode gastar uma Ação para construir um Trabuco. Em seguida, substitua o Objetivo verde pela miniatura do Trabuco. O Sobrevivente ganha 5 Pontos de Experiência.

**• Oooh, como brilha! Oooh, espera.** Um Sobrevivente que pegar o Objetivo azul recebe 2 armas de Cripta aleatórias (além dos 5 Pontos de Experiência), e pode reorganizar imediatamente seu inventário sem gastar uma Ação. Além disso, a Zona de Entrada azul é ativada.

**• Fortificações.** As Barreiras não podem ser movidas ou destruídas pelos meios normais. Os Zumbis que tiverem uma Ativação extra em uma Zona com uma Barreira simplesmente a destroem (e não executam os Passos de Movimento ou Ataque). Remova a ficha.



|            |            |            |
|------------|------------|------------|
| <b>15V</b> | <b>20V</b> | <b>13V</b> |
| <b>17V</b> | <b>16V</b> | <b>14R</b> |





## MISSÃO 8: CONDUZINDO PARA O ABATE

MÉDIA / 6+ SOBREVIVENTES / 60 MINUTOS

**A**rte da guerra oferece bem poucas respostas a legiões de bichos de canhão, como os zumbis. Uma delas são os Cavalos de Frisa, algo que as pessoas comuns simplesmente chamam de "barreira pontudas". Não importa. Os zumbis são estúpidos demais para entender como mover-las, e simplesmente as contornam, a menos que não haja outro caminho. Seja esperto na colocação delas, e você poderá mantê-los afastados da área que está defendendo. As barreiras também podem ser usadas para juntar os zumbis em um local específico. Como um campo de tiro de trabuco, por exemplo. Eu vou lhe mostrar.

Mapas necessários: 12V, 15V, 19V e 20R.

### OBJETIVOS

Atinja os Objetivos nesta ordem para vencer:

- 1 – **Junte os Zumbis.** Bloqueie as Zonas de Entrada vermelhas com Barreiras para forçar os Zumbis a se concentrarem.
- 2 – **Libere o Trabuco.** A Missão é bem-sucedida assim que todos os Sobreviventes estiverem em uma mesma Zona com o Trabuco. Não pode haver Zumbis nela.

|     |     |
|-----|-----|
| 20R | 12V |
| 19V | 15V |



### REGRAS ESPECIAIS

#### • Preparação:

- Coloque aleatoriamente o Objetivo azul voltado para baixo entre os Objetivos vermelhos.
- Coloque 2 Balofos, 2 Corredores e 4 Lerdos na Zona do Trabuco. Esses Zumbis são ignorados durante as Fases dos Zumbis e os Passos de Movimento, até que a porta azul seja aberta.

#### • Acesso dos Zumbis:

- A Zona de Entrada azul está ativa desde o início do jogo.
- As Zonas de Entrada não podem ser movidas quando um Necromante é morto.

#### • Está trancada!

- A porta azul não pode ser aberta enquanto o Objetivo azul não for pego.
- Um herói passou por aqui.** Cada Objetivo concede 5 Pontos de Experiência para o Sobrevivente que o pegar. O Sobrevivente que pegar o Objetivo também recebe uma arma de Cripta (de sua preferência), e pode imediatamente reorganizar seu inventário sem gastar uma Ação.

- Movendo as Barreiras.** Um Sobrevivente na mesma Zona que uma Barreira pode gastar uma Ação para pegá-la. Ela vai para a planilha do Sobrevivente, mas não ocupa um espaço do inventário. Ao final de uma Ação, o Sobrevivente pode colocar livremente uma Barreira que esteja em suas posses em uma das bordas retas de sua Zona. Ao final do seu Turno, todas as Barreiras na posse de um Sobrevivente têm de ser colocadas dessa forma.

- Bloqueando a passagem.** As Barreiras não podem ser destruídas. Uma Zona de Entrada é bloqueada quando todos os acessos a ela estiverem bloqueados por Barreiras e/ou paredes. Mova a ficha de Zona de Entrada para a Zona de Entrada azul. Zumbis presos permanecem no local até que a passagem esteja livre novamente ou até serem eliminados.



## MISSÃO 9:

# FORTALEZA EM RUÍNAS

MÉDIA / 6+ SOBREVIVENTES / 90 MINUTOS

**Agora que temos conhecimento** sobre barreiras e trabucos, quem sabe nós poderíamos procurar por um local remoto, juntar comida e esperar o inverno passar em um lugar legal, quente e sem zumbis? É mais fácil falar do que fazer. Nós encontramos inúmeros lugares fortificados que aguentariam uma invasão, mas nenhum lugar sobreviveria aos zumbis. A fortaleza em ruínas à nossa frente é um exemplo trágico dessa falha. Mas nós vamos explorá-la de qualquer modo. Observe... e aprenda.

Mapas necessários: 12R, 13R, 15R, 16R, 17R e 20V.

### OBJETIVOS

**Explore o local.** Chegue até a Saída. Qualquer Sobreivente pode escapar por essa Zona no final de seu turno, desde que não haja Zumbis nela.

|     |     |
|-----|-----|
| 12R | 17R |
| 16R | 20V |
| 13R | 15R |



### REGRAS ESPECIAIS

#### Preparação.

- Coloque os Objetivos azul e verde aleatoriamente voltados para baixo.
- Coloque aleatoriamente 6 cartas de arma de Cripta, voltadas para baixo, nas Zonas tracejadas.

- **Excelente descoberta!** Cada Objetivo concede 5 Pontos de Experiência para o Sobreivente que o pegar.

- **Portas bloqueadas.** A porta azul não pode ser aberta enquanto o Objetivo azul não for pego. A porta verde não pode ser aberta enquanto o Objetivo verde não for pego.

- **Atraindo atenção indesejada.** A Zona de Entrada verde permanece inativa até que o Objetivo verde seja pego.

- **Barreiras Pesadas.** As Barreiras não podem ser destruídas.



## MISSÃO 10: UM NOVO LAR

MÉDIA / 6+ SOBREVIVENTES / 90 MINUTOS

**N**ós sabemos tudo o que é necessário para sobreviver e prosperar. Encontramos um bom lugar para descansar por uns tempos. Criamos nosso próprio trubuco. Agora só precisamos usar barreiras para fortificar nosso lar contra os zumbis.

Pois eles virão, inevitavelmente.

Mapas necessários: **14R, 15V, 16V, 17R, 19R e 20V.**

### OBJETIVOS

**Fortifique seu futuro lar.** A Missão é bem-sucedida assim que:

- Não houver Zonas de Entrada nas peças de mapa 14R e 19R.
- Barreiras forem posicionadas para bloquear todas as rotas para as peças 14R e 19R. O mapa indica onde as Barreiras devem ser postas nas ruas para atingir este objetivo, e você precisará bloquear também algumas portas, se as abrir!



## REGRAS ESPECIAIS

**Preparação:** Coloque uma arma de Cripta aleatória voltada para baixo sob cada um dos Objetivos.

**Dia de sorte!** Cada Objetivo concede o seguinte ao Sobrevivente que o pega:

- 5 Pontos de Experiência.
- A carta de arma de Cripta que está sob o Objetivo. O Sobrevivente pode reorganizar livremente seu inventário.
- Uma Barreira (consulte Barreiras Móveis, a seguir).



### Barreiras Móveis.

- As Barreiras não podem ser destruídas.

- Um Sobrevivente na mesma Zona que uma Barreira pode gastar uma Ação para pegá-la. Ela vai para a planilha do Sobrevivente, mas não ocupa um espaço do inventário. Ao final de uma Ação, o Sobrevivente pode colocar livremente uma Barreira que esteja em suas posses em uma das bordas retas de sua Zona. Ao final do seu Turno, todas as Barreiras na posse de um Sobrevivente têm de ser colocadas dessa forma.

|     |     |     |
|-----|-----|-----|
| 20V | 17R | 16V |
| 15V | 19R | 14R |





## HABILIDADES

Cada Sobrevivente em *Zombicide: Green Horde* tem Habilidades específicas com os efeitos descritos nesta seção. Em caso de conflito com as regras gerais, as regras das Habilidades sempre prevalecem.

Os efeitos das Habilidades e/ou dos bônus a seguir são imediatos e podem ser usados no Turno em que são adquiridos. Isso significa que, se uma Ação fizer um Sobrevivente subir de nível e ganhar uma Habilidade, essa Habilidade pode ser usada imediatamente, caso o Sobrevivente ainda tenha Ações remanescentes (ou o Sobrevivente pode usar qualquer Ação extra que a Habilidade conceda).

**+1 Ação** – O Sobrevivente tem uma Ação extra que pode usar como quiser.

**+1 Ação Corpo a Corpo** – O Sobrevivente tem uma Ação Corpo a Corpo extra. Essa Ação pode ser usada apenas para Ações Corpo a Corpo.

**+1 Ação de Alcance** – O Sobrevivente tem uma Ação de Alcance extra. Essa Ação pode ser usada apenas para Ações de Alcance.

**+1 Ação de Combate** – O Sobrevivente tem uma Ação de Combate extra. Essa Ação pode ser usada apenas para Ações Corpo a Corpo, de Alcance ou de Magia.

**+1 Ação de Encantamento** – O Sobrevivente tem uma Ação de Encantamento extra. Essa Ação pode ser usada apenas para Ações de Encantamento.

**+1 Ação de Magia** – O Sobrevivente tem uma Ação de Magia extra. Essa Ação pode ser usada apenas para Ações de Magia.



**+1 Ação de Movimento** – O Sobrevivente tem uma Ação de Movimento extra. Essa Ação pode ser usada apenas para Ações de Movimento.

**+1 Ação de Procura** – O Sobrevivente tem uma Ação de Procura extra. Essa Ação pode ser usada apenas para Procurar, e o Sobrevivente continua podendo Procurar apenas uma vez por Turno.

**+1 dado: Alcance** – As armas de Alcance do Sobrevivente rolam um dado extra em Ações de Alcance. Armas de Alcance Duplas ganham um dado extra cada uma, totalizando +2 dados por Ação de Alcance Dupla.

**+1 dado: Combate** – Armas e Feitiços de Combate do Sobrevivente rolam um dado extra em Combate (Corpo a Corpo, de Alcance ou de Magia). Armas e Feitiços Duplos ganham um dado extra cada um, totalizando +2 dados por Ação de Combate Dupla.

**+1 dado: Corpo a Corpo** – As armas Corpo a Corpo do Sobrevivente rolam um dado extra em Ações Corpo a Corpo. Armas Corpo a Corpo Duplas ganham um dado extra cada uma, totalizando +2 dados por Ação Corpo a Corpo Dupla.

**+1 dado: Magia** – Os Feitiços de Combate do Sobrevivente rolam um dado extra em Ações de Magia. Feitiços de Combate Duplos ganham um dado extra cada um, totalizando +2 dados por Ação de Magia Dupla.

**+1 Dano: [Tipo]** – O Sobrevivente ganha um bônus de +1 Dano com o tipo indicado de Ação de Combate (Corpo a Corpo, de Alcance ou de Magia).

**+1 Dano com: [Equipamento]** – O Sobrevivente ganha um bônus de +1 Dano com o Equipamento indicado.

**+1 de Alcance máximo** – O Alcance máximo das armas de Alcance e dos Feitiços de Combate do Sobrevivente aumenta em 1.

**+1 no dado: Alcance** – O Sobrevivente adiciona 1 ao resultado de cada dado rolado em uma Ação de Alcance. O resultado máximo é sempre 6.

**+1 no dado: Combate** – O Sobrevivente adiciona 1 ao resultado de cada dado rolado em uma Ação de Combate (Corpo a Corpo, de Alcance ou de Magia). O resultado máximo é sempre 6.

**+1 no dado: Corpo a Corpo** – O Sobrevivente adiciona 1 ao resultado de cada dado rolado em uma Ação Corpo a Corpo. O resultado máximo é sempre 6.

**+1 no dado: Magia** – O Sobrevivente adiciona 1 ao resultado de cada dado rolado em uma Ação de Magia. O resultado máximo é sempre 6.

**+1 Zona por Movimento** – O Sobrevivente pode se mover por uma Zona extra a cada Ação de Movimento. Esta Habilidade é cumulativa com outros efeitos que beneficiam Ações de Movimento. Entrar em uma Zona com Zumbis ainda encerra a Ação de Movimento do Sobrevivente.

**2 Zonas por Ação de Movimento** – Quando o Sobrevivente gastar 1 Ação para se Mover, ele pode se Mover 1 ou 2 Zonas, em vez de apenas 1. Entrar em uma Zona com Zumbis ainda encerra a Ação de Movimento do Sobrevivente.

**Agilidade** – Quando o Sobrevivente está equipado com armas de Alcance Duplas ou Feitiços de Combate Duplos, ele pode alvejar Zonas diferentes com cada feitiço/arma na mesma Ação.

**Ambidestro** – O Sobrevivente trata todos os Feitiços de Combate e armas Corpo a Corpo e de Alcance como se tivessem o símbolo de Dupla.

**Apodrecido** – Ao final do Turno, se o Sobrevivente não realizou nenhuma Ação de Combate (Corpo a Corpo, de Alcance ou de Magia), não disparou uma Arma de Cercos e não produziu uma ficha de Barulho, coloque uma ficha de Apodrecido



próxima à miniatura dele. Enquanto ele tiver essa ficha, ele é ignorado totalmente por todos os Zumbis e não é considerado como uma ficha de Barulho. Os Zumbis não o atacam e até mesmo passam direto por ele. O Sobrevivente perde sua ficha de Apodrecido se resolver uma Ação de Combate (Corpo a Corpo, de Alcance ou de Magia), disparar uma Arma de Cercos ou produzir Barulho. Mesmo com a ficha de Apodrecido, o Sobrevivente ainda tem de gastar Ações extras para sair de uma Zona com Zumbis.

**À Queima-Roupa** – O Sobrevivente pode realizar Ações de Magia e de Alcance em sua Zona, desconsiderando o Alcance mínimo. Quando resolver uma Ação de Alcance ou de Magia a um Alcance de 0, o Sobrevivente escolhe livremente os alvos e pode matar qualquer tipo de Zumbi. Suas armas de Alcance e Feitiços de Combate ainda precisam causar Dano suficiente para matar os alvos. Erros não acertam Sobreviventes.

**Arrombar** – O Sobrevivente não precisa rolar dados ou usar Equipamentos para abrir portas (mas ainda precisa gastar uma Ação). Ele não faz Barulho ao usar esta Habilidade. Porém, outros pré-requisitos ainda se aplicam (tais como pegar um determinado Objetivo antes que uma porta possa ser aberta). Além disso, o Sobrevivente ganha 1 Ação extra que pode ser usada apenas para abrir portas.

**Atacar** – O Sobrevivente pode usar esta Habilidade de graça, quantas vezes quiser, em cada um de seus Turnos: ele se Move até 2 Zonas para uma Zona com pelo menos 1 Zumbi. Regras de Movimento normais se aplicam. Entrar em uma Zona com Zumbis ainda encerra a Ação de Movimento do Sobrevivente.

**Bárbaro** – Ao resolver uma Ação Corpo a Corpo, o Sobrevivente pode substituir o número de Dados da(s) arma(s) Corpo a Corpo que estiver

usando pelo número de Zumbis na Zona alvejada. Habilidades que afetam o número de Dados, como +1 dado: Corpo a Corpo, ainda se aplicam.

**Bate e Corre** – O Sobrevivente pode usar esta Habilidade gratuitamente logo após resolver uma Ação de Combate Corpo a Corpo, de Alcance ou de Magia que tenha resultado na morte de pelo menos 1 Zumbi. Ele pode resolver uma Ação de Movimento grátis. O Sobrevivente não gasta Ações extras para realizar essa Ação de Movimento se houver Zumbis em sua Zona.

**Blitz** – Cada vez que o Sobrevivente mata o último Zumbi de uma Zona, ele ganha 1 Ação de Movimento grátis para usar imediatamente.

**Catador** – O Sobrevivente pode Procurar em qualquer Zona que não tenha Zumbis. Isso inclui Zonas de rua, Zonas de Charco etc.

**Chuva de Ferro** – Ao resolver uma Ação de Alcance, o Sobrevivente pode substituir o número de Dados da(s) arma(s) de Alcance que estiver usando pelo número de Zumbis na Zona alvejada. Habilidades que afetam o número de Dados, como +1 dado: Alcance, ainda se aplicam.

**Chuva de Mana** – Ao resolver uma Ação de Magia, o Sobrevivente pode substituir o número de Dados do(s)



Feitiço(s) de Combate que estiver usando pelo número de Zumbis na Zona alvejada. Habilidades que afetam o número de Dados, como +1 dado: Magia, continuam valendo.

**Colecionador: [tipo de Zumbi]** – O Sobrevivente ganha o dobro de experiência ao matar um Zumbi do tipo indicado.

**Começa com [Equipamento]** – O Sobrevivente começa o jogo com o Equipamento indicado. A carta é automaticamente entregue a ele na Preparação.

**Conexão com Zumbis** – O Sobrevivente tem um Turno extra sempre que uma carta de Ativação Extra é comprada do baralho de Zumbis. Ele joga antes dos Zumbis que serão ativados. Se vários Sobreviventes se beneficiarem desta Habilidade ao mesmo tempo, escolha a ordem de Turno.

**Corrida** – O Sobrevivente pode usar esta Habilidade uma vez em cada um de seus Turnos. Gaste 1 Ação de Movimento com o Sobrevivente: ele pode se Mover 2 ou 3 Zonas, em vez de apenas 1. Entrar em uma Zona com Zumbis ainda encerra a Ação de Movimento do Sobrevivente.



**Destino** – O Sobrevivente pode usar esta Habilidade uma vez por Turno ao revelar uma carta de Equipamento comprada. Ele pode ignorar e descartar a carta, e comprar outra carta de Equipamento.

**Dupla Letal!** – Quando um Sobrevivente realiza uma Ação de Procura e compra uma carta de Equipamento com o símbolo de Dupla, ele pode imediatamente pegar uma segunda carta do mesmo tipo do baralho de Equipamento. Embaralhe as cartas em seguida.

**Duplamente Encantador** – Sempre que um Sobrevivente realizar uma Ação de Encantamento, ele pode selecionar gratuitamente um alvo extra para o mesmo Encantamento. Primeiro, ele escolhe os dois alvos, e depois resolve uma aplicação após a outra, na ordem que preferir.

**Durão** – O Sobrevivente ignora o primeiro ataque de um único Zumbi a cada Fase dos Zumbis.

**Empurrão** – O Sobrevivente pode usar esta Habilidade de graça uma vez a cada Turno. Selecione uma Zona a 1 de Alcance do seu Sobrevivente. Todos os Zumbis na Zona do

Sobrevivente são empurrados para a Zona selecionada. Isso não é considerado um Movimento. As Zonas devem estar ligadas por um caminho livre. Um Zumbi não pode cruzar portas fechadas, muralhas (consulte a expansão Wulfsburg ou paredes, mas podem ser empurrados para dentro ou para fora de uma Cripta (consulte Black Plague), de uma Zona de Charco e através de uma Barreira ou Sebe).

**Encouraçado: [tipo de Zumbi]** – O Sobrevivente ignora todos os Ferimentos causados por Zumbis do tipo indicado (tais como “Lerdo”, “Corredor”, etc.). “Encouraçado: Lerdo”, por exemplo, funciona com Orcs Lerdos.

**Escondido** – O Sobrevivente não pode ser alvejado por Ações de Alcance e de Magia (Ações de Cercos ainda se aplicam). Ignore-o ao lançar um Feitiço de Combate ou disparar contra a Zona na qual ele esteja. Porém, armas que matam tudo que está na Zona-alvo, como o Fogo de Dragão, ainda o matam.

**Estrategista** – O turno do Sobrevivente pode ser resolvido a qualquer momento durante a Fase dos Jogadores, antes ou depois do Turno de outro Sobrevivente. Se vários Sobreviventes se beneficiarem desta Habilidade ao mesmo tempo, escolha a ordem de Turno.

**Feiticeiro** – O Sobrevivente tem 1 Ação extra grátis. Essa Ação pode ser usada apenas para uma Ação de Magia ou de Encantamento.

**Fúria de Batalha** – O Sobrevivente rola um dado extra em Ações Corpo a Corpo subsequentes sempre que matar pelo menos 1 Zumbi com uma Ação Corpo a Corpo. Esse bônus é cumulativo caso o Sobrevivente mate pelo menos 1 Zumbi nas Ações Corpo a Corpo subsequentes e se aplica até o final da Ativação do Sobrevivente.

**Furor: Alcance** – Todas as armas de Alcance do Sobrevivente ganham +1 dado por Ferimento que o Sobrevivente sofrer. Armas de Alcance Duplas ganham um dado extra cada uma, totalizando +2 dados por Ferimento e por Ação de Alcance Dupla.

**Furor: Combate** – Todos os Feitiços de Combate e armas do Sobrevivente ganham +1 dado por Ferimento que o Sobrevivente sofrer. Armas Duplas ganham um dado extra cada uma, totalizando +2 dados por Ferimento e por Ação de Combate Dupla (Corpo a Corpo, de Alcance ou de Magia).

**Furor: Corpo a Corpo** – Todas as armas Corpo a Corpo do Sobrevivente ganham +1 dado por Ferimento que o Sobrevivente sofrer. Armas Corpo a Corpo Duplas ganham um dado extra cada uma, totalizando +2 dados por Ferimento e por Ação Corpo a Corpo Dupla.

**Furor: Magia** – Feitiços de Combate do Sobrevivente ganham +1 dado por Ferimento que o Sobrevivente sofrer. Feitiços de Combate Duplos ganham um dado extra cada um, totalizando +2 dados por Ferimento e por Ação de Magia Dupla.

**Irmão de Armas: [efeito de jogo]** – O Sobrevivente pode usar esta Habilidade sempre que estiver em uma Zona com pelo menos 1 outro Sobrevivente. Enquanto Irmão de Armas estiver ativa, cada Sobrevivente na Zona (incluindo o que tem esta Habilidade) se beneficia da Habilidade ou efeito de jogo indicado.

**Isso é tudo que você tem?** – Você pode usar esta Habilidade a qualquer momento em que o Sobrevivente for ganhar algum Ferimento. Descarte 1 carta de Equipamento do inventário do Sobrevivente para cada Ferimento que ele está prestes a receber. Negue 1 Ferimento por carta de Equipamento descartada.

**Letal: Alcance** – Use esta Habilidade quando atribuir acertos ao resolver uma Ação de Alcance. Um desses acertos pode matar gratuitamente 1 Zumbi idêntico extra na mesma Zona. Apenas um Zumbi extra pode ser morto a cada Ação ao usar esta Habilidade. O Sobrevivente ganha experiência pelo Zumbi extra.

**Letal: Combate** – Use esta Habilidade quando atribuir acertos ao resolver uma Ação Corpo a Corpo, de Alcance ou de Magia. Um desses acertos pode matar gratuitamente 1 Zumbi idêntico extra na mesma Zona. Apenas um Zumbi extra pode ser morto a cada Ação ao usar esta Habilidade. O Sobrevivente ganha experiência pelo Zumbi extra.

**Letal: Corpo a Corpo** – Use esta Habilidade quando atribuir acertos ao resolver uma Ação Corpo a Corpo. Um desses acertos pode matar gratuitamente 1 Zumbi idêntico extra na mesma Zona. Apenas um Zumbi extra pode ser morto a cada Ação ao usar esta Habilidade. O Sobrevivente ganha experiência pelo Zumbi extra.

**Letal: Magia** – Use esta Habilidade quando atribuir acertos ao resolver uma Ação de Magia. Um desses acertos pode matar gratuitamente 1 Zumbi idêntico extra na mesma Zona. Apenas um Zumbi extra pode ser morto a cada Ação ao usar esta Habilidade. O Sobrevivente ganha experiência pelo Zumbi extra.

**Líder nato** – No turno do Sobrevivente, ele pode conceder 1 Ação grátil para que outro Sobrevivente a use como desejar. Essa Ação tem de ser usada no próximo Turno do Sobrevivente escolhido ou é perdida.



**Liso** – O Sobrevivente não gasta Ações extras ao realizar uma Ação de Movimento para sair de uma Zona com Zumbis. Entrar em uma Zona com Zumbis ainda encerra a Ação de Movimento do Sobrevivente.

**Livro de Feitiços** – Considera-se que todos os Feitiços de Combate e Encantamentos que estão no Inventário do Sobrevivente estão equipados na Mão. Com esta Habilidade, considera-se que o Sobrevivente tem diversas cartas de Feitiço e Encantamentos equipadas em suas Mãos. Por motivos óbvios, ele pode usar no máximo dois Feitiços de Combate Duplos idênticos por vez. Escolha qualquer combinação de 2 Feitiços e/ou Encantamentos antes de fazer Ações ou rolar dados que envolvam o Sobrevivente.

**Louco por Sangue: Alcance** – Gaste 1 Ação com o Sobrevivente: ele se Move até 2 Zonas para uma Zona com pelo menos 1 Zumbi. Em seguida, ele ganha 1 Ação de Alcance grátis para usar imediatamente.

**Louco por Sangue: Combate** – Gaste 1 Ação com o Sobrevivente: ele se Move até 2 Zonas para uma Zona com pelo menos 1 Zumbi. Em seguida, ele ganha 1 Ação de Combate grátis (Corpo a Corpo, de Alcance ou de Magia).

**Louco por Sangue: Corpo a Corpo** – Gaste 1 Ação com o Sobrevivente: ele se Move até 2 Zonas para uma Zona com pelo menos 1 Zumbi. Em seguida, ele ganha 1 Ação Corpo a Corpo grátis para usar imediatamente.

**Louco por Sangue: Magia** – Gaste 1 Ação com o Sobrevivente: ele se Move até 2 Zonas para uma Zona com pelo menos 1 Zumbi. Em seguida, ele ganha 1 Ação de Magia grátis para usar imediatamente.



**Mão Firme** – O Sobrevivente ignora outros Sobreviventes à sua escolha ao falhar com uma Ação de Magia ou de Alcance. Esta Habilidade não se aplica a uma arma de Alcance que mata tudo na Zona alvejada (tal como o Fogo de Dragão).

**Mestre espadachim** – O Sobrevivente trata todas as armas Corpo a Corpo como se tivessem o símbolo de Dupla.

**Pele de Ferro** – O Sobrevivente pode fazer rolagens de Armadura com valor 5+ de Armadura, mesmo se não estiver usando uma armadura em seu Corpo. Quando estiver usando armadura, o Sobrevivente adiciona 1 ao resultado de cada dado em rolagens de Armadura. O resultado máximo é sempre 6.

**Precisão** – O Sobrevivente pode escolher livremente os alvos de todas as suas Ações de Alcance e de Magia. Erros não acertam Sobreviventes.

**Prenda a Respiração** – Esta Habilidade pode ser usada uma vez por Turno. O Sobrevivente ganha uma Ação de Procura grátis na mesma Zona se tiver eliminado um Zumbi (mesmo que seja em uma Zona de rua ou de Cripta) na mesma Rodada. Essa Ação pode ser usada apenas para Procurar, e o Sobrevivente continua podendo Procurar apenas uma vez por Turno.

**Procura: +1 carta** – Compre uma carta extra ao Procurar com o Sobrevivente.

**Provocar** – O Sobrevivente pode usar esta Habilidade de graça uma vez a cada Turno. Selecione uma Zona no Campo de Visão do Sobrevivente. Todos os Zumbis na Zona escolhida ganham uma Ativação extra: eles tentam chegar ao Sobrevivente provocador de todas as formas possíveis. Zumbis provocados ignoram todos os outros Sobreviventes. Eles não os atacam e passam direto por suas Zonas se isso for necessário para chegar ao Sobrevivente provocador.

**Pulo** – O Sobrevivente pode usar esta Habilidade uma vez em cada um de seus Turnos. O Sobrevivente gasta 1 Ação: ele se Move 2 Zonas até uma Zona em seu Campo de Visão. Habilidades relacionadas ao Movimento (como +1 Zona por Ação de Movimento ou Liso) são ignoradas, mas penalidades de Movimento (como Zumbis na Zona inicial) se aplicam. Ignore tudo que estiver na Zona intermediária.

**Recarga Grátis** – O Sobrevivente recarrega armas recarregáveis (por exemplo, Bestas de Mão) sem gastar uma Ação.

**Regeneração** – Ao final de cada Rodada, descarte todos os Ferimentos que o Sobrevivente recebeu. A Habilidade de Regeneração não funciona se o Sobrevivente foi eliminado.

**Salva-vidas** – O Sobrevivente pode usar esta Habilidade de graça uma vez a cada Turno. Selecione uma Zona com pelo menos um Zumbi a um Alcance de 1 de seu Sobrevivente. Escolha Sobreviventes na Zona selecionada para serem arrastados para a Zona do seu Sobrevivente sem penalidades. Isso não é considerado uma Ação de Movimento. Um Sobrevivente pode recusar o resgate e optar por permanecer na Zona escolhida se quem o controla assim desejar. As Zonas devem estar ligadas por um caminho livre. Um Sobrevivente não pode atravessar portas fechadas ou paredes, e também não pode ser extraído de uma Cripta (consulte Zombicide: Black Plague). Porém, eles podem cruzar Barreiras e Sebes.

**Sortudo** – O Sobrevivente pode rerrolar uma vez todos os dados para cada Ação (ou rolagem de Armadura) que realizar. O novo resultado é o que vale. Esta Habilidade é cumulativa com os efeitos de outras Habilidades (por exemplo, 1 rerrolagem por Turno) e de Equipamentos que permitem rerrolagens.

#### **Resultado 6: +1 dado em Combate de Alcance**

– Você pode rolar um dado extra para cada “6” rolado em uma Ação de Alcance. Continue a rolar dados extras até parar de rolar “6”. Efeitos de jogo que permitem rerrolagens devem ser usados antes de rolar dados extras advindos desta Habilidade.

**Resultado 6: +1 dado em Combate** – Você pode rolar um dado extra para cada “6” rolado em uma Ação Corpo a Corpo, de Alcance ou de Magia. Continue a rolar dados extras até parar de rolar “6”.

Efeitos de jogo que permitem rerrolagens (por exemplo, a carta de Equipamento Muitas Flechas) devem ser usados antes de rolar dados extras advindos desta Habilidade.

**Resultado 6: +1 dado em Combate Corpo a Corpo** – Você pode rolar um dado extra para cada “6” rolado em uma Ação Corpo a Corpo. Continue a rolar dados extras até parar de rolar “6”. Efeitos de jogo que permitem rerrolagens devem ser usados antes de rolar dados extras advindos desta Habilidade.

**Resultado 6: +1 dado em Combate de Magia** – Você pode rolar um dado extra para cada “6” rolado em uma Ação de Magia. Continue a rolar dados extras até parar de rolar “6”. Efeitos de jogo que permitem rerrolagens devem ser usados antes de rolar dados extras advindos desta Habilidade.

**Superforça** – Considere que o Dano das armas Corpo a Corpo usadas pelo Sobrevivente é 3.

**Transmutação** – O Sobrevivente pode usar esta Habilidade quantas vezes quiser em cada um de seus Turnos. Gaste uma Ação e descarte uma carta de Equipamento do seu Inventário: compre uma nova carta de Equipamento. Isso não é considerado como uma Ação de Procurar. Cartas “Aaahh!!” são resolvidas como de costume.





# índice

|                            |            |
|----------------------------|------------|
| Abominação.....            | 18         |
| Abrir Portas.....          | 13, 21     |
| Ação Corpo a Corpo .....   | 23, 33     |
| Ação de Alcance .....      | 23, 34     |
| Ação de Encantamento ..... | 24         |
| Ação de Magia .....        | 23, 35     |
| Ações .....                | 21         |
| Ações de Cercos .....      | 24, 35     |
| Alcance .....              | 14, 34     |
| Agente .....               | 9          |
| Arma Corpo a Corpo .....   | 13         |
| Arma de Alcance .....      | 12         |
| Armadura .....             | 26         |
| Armas Recarregáveis .....  | 35         |
| Artefatos de Cripta .....  | 6, 13      |
| Ataque dos Zumbis .....    | 25         |
| Ativação dos Zumbis .....  | 25         |
| Ativação Extra .....       | 27, 29     |
| Balofo .....               | 18         |
| Barreira .....             | 37         |
| Barulho .....              | 13, 15, 24 |
| Campo de Visão.....        | 10         |
| Charco .....               | 37         |
| Combate.....               | 23, 32     |
| Construção .....           | 9          |
| Corredor .....             | 18, 28     |
| Dados.....                 | 14, 32     |
| Dano .....                 | 14, 33     |
| Dupla.....                 | 14, 32     |
| Entrada de Zumbis .....    | 22, 28     |
| Equipamento .....          | 12         |
| Equipamento Inicial .....  | 6          |
| Escudo .....               | 26         |
| Espaço de Corpo .....      | 17         |
| Espaço de Mão .....        | 14, 17     |
| Espaço de Mochila .....    | 17         |
| Experiência .....          | 16         |
| Fase Final.....            | 8          |
| Fase dos Jogadores .....   | 8, 21      |
| Fase dos Zumbis .....      | 8, 25      |
| Feitiço de Combate .....   | 12         |
| Ferimentos.....            | 25         |
| Fogo Amigo .....           | 35         |
| Fogo de Dragão .....       | 36         |
| Habilidades .....          | 16, 54     |
| Horda .....                | 19         |
| Inventário .....           | 17         |
| Lerdo .....                | 18         |
| Missões .....              | 40         |
| Movimentação .....         | 21         |
| Movimento .....            | 11         |
| Movimento dos Zumbis ..... | 26         |

|                           |        |
|---------------------------|--------|
| Necromante.....           | 18, 30 |
| Nível de Perigo.....      | 16     |
| Objetivos .....           | 24     |
| Orcs Zumbis .....         | 18     |
| Ordem de Prioridade ..... | 34     |
| Precisão.....             | 14, 33 |
| Preparação .....          | 6      |
| Procurar .....            | 21     |
| Reorganizar/Trocar .....  | 23     |
| Rua .....                 | 9      |
| Sala .....                | 9      |
| Sebe .....                | 37     |
| Silencioso .....          | 14     |
| Trabuco .....             | 24, 35 |
| Zona .....                | 9      |

## CRÉDITOS

### CREAÇÃO DO JOGO:

Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN e Nicolas RAOULT

### PRODUTOR EXECUTIVO:

Thiago ARANHA

### ARTE:

Jérémie MASSON, Nicolas FRUCTUS e Louise COMBAL

### DESIGN GRÁFICO:

Mathieu HARLAUT, Louise COMBAL e Marc BROUILLON

### ESCOLTORES:

Patrick MASSON, Thierry MASSON, Elfried PEROCHON, Edgar SKOMOROWSKI, Remy TREMBLAY, Carles VAQUERO e Rafal ZELAZO

**RN Estúdio:** Carlos GARCIA e Rafael NAVAJAS

**Bigchild Creatives:** Hugo GOMEZ BRIONES, Alejandro MUÑOZ, Adrian RIO, Africa MIR, Raul FERNANDEZ ROMO e Luis GARO

### EDIÇÃO:

Jason KOEPP e Colin YOUNG

### EDITOR:

David PRETI

### TESTE DO JOGO:

Leo ALMEIDA, Christophe CHAUVIN, Edgard CHAUVIN, Lancelot CHAUVIN, Louise COMBAL, Yuri FANG, Odile GUITON, Mathieu HARLAUT, Eric NOUHAUT e Rafal ZELAZO.

### GALÁPAGOS JOGOS:

Equipe formada por pessoas muito legais que acreditam que jogos de tabuleiro são uma forma de entretenimento fantástica!

### TRADUÇÃO:

Leonardo ZÍLIO

### REVISÃO:

Priscilla FREITAS

### DIAGRAMAÇÃO:

Danilo SARDINHA

e Matheus FARINA

© 2017 CMON Global Limited, todos os direitos reservados. Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem autorização específica. Guillotine Games e o logotipo Guillotine Games são marcas comerciais da Guillotine Games. CMON e o logotipo CMON são marcas comerciais da CMON Global Limited. Imagens meramente ilustrativas. Produzido na China.

**ESTE PRODUTO NÃO É UM BRINQUEDO. NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 14 ANOS.**

# RESUMO DA RODADA

AS REGRAS DO JOGO SOBREPÕEM ESTE RESUMO DA RODADA!

Cada Rodada começa com:

## FASE DOS JOGADORES

O primeiro jogador ativa todos os seus Sobreviventes, um após o outro, em qualquer ordem. Quando ele terminar, inicia-se o Turno do próximo jogador, em sentido horário. Cada Sobrevivente possui 3 Ações para gastar, selecionadas da lista abaixo. A menos que algo diga o contrário, as Ações podem ser executadas diversas vezes por Ativação.

- Mover:** Mova-se 1 Zona (gaste Ações extras se houver Zumbis).
- Procurar** (1x por Turno): Apenas em Zonas de construção sem Zumbis. Compre uma carta do baralho de Equipamento.
- Abrir uma Porta:** Zumbis aparecem na construção se for a primeira porta aberta.
- Reorganizar/Trocar:** Troque Equipamentos com outro Sobrevivente na mesma Zona. Você pode fazer trocas como quiser, não precisa ser justo.

### Ação de Combate:

- Ação de Magia:** Requer um Feitiço de Combate equipado.
- Ação Corpo a Corpo:** Requer uma arma Corpo a Corpo equipada.
- Ação de Alcance:** Requer uma arma de Alcance equipada.
- Ação de Encantamento:** Requer um Encantamento equipado.
- Pegar ou Ativar um Objetivo** na Zona do Sobrevivente.
- Fazer Barulho:** Coloque uma ficha de Barulho na Zona do Sobrevivente.
- Não Fazer Nada.** As Ações remanescentes são perdidas.

### Ação de Cerco:

- Mover um Trabuco** (3 Ações): Não pode entrar em um Charco.
- Disparar um Trabuco** (3 Ações): Alveje a Horda ou uma Zona a um Alcance de 2+. A Zona não precisa estar no Campo de Visão. A Precisão é de 3+ se qualquer Sobrevivente tiver a Zona-alvo em seu Campo de Visão. Escolha:

- Tiro de Dispersão.** 6 dados. Precisão 4+. Dano 1.
- Tiro de Metralha.** 3 dados. Precisão 4+. Dano 2.
- Pedregulho.** 1 dado. Precisão 4+. Dano 3.

Quando todos os jogadores tiverem terminado:

## FASE DOS ZUMBIS

### PASSO 1 – ATIVAÇÃO: ATACAR OU MOVER

Todos os Zumbis gastam 1 Ação fazendo 1 destas 2 opções:

- Zumbis na mesma Zona que pelo menos 1 Sobrevivente o Atacam.
- Os Zumbis que não Atacaram se Movem.

Necromantes seguem regras especiais (consulte a P. 30).

Cada Zumbi dá preferência a Sobreviventes visíveis e depois ao barulho. Escolha o caminho mais curto. Se vários caminhos têm o mesmo tamanho, divida os Zumbis em grupos iguais.

**OBSERVAÇÃO:** Os Corredores têm 2 Ações por Ativação. Quando todos os Zumbis tiverem realizado sua primeira Ação, os Corredores repetem o Passo de Ativação e resolvem sua segunda Ação.

### PASSO 2 – ENTRADA

- Sempre compre cartas de Zumbi para todas as Zonas de Entrada na mesma ordem (em sentido horário).
- Nível de Perigo a ser usado: Nível de Perigo mais alto entre os Sobreviventes ativos.
- Não há mais miniaturas do tipo necessário? Todos os Zumbis desse tipo têm uma Ativação extra!

## FASE FINAL

- Remova todas as fichas de Barulho do tabuleiro.
- O jogador seguinte (em sentido horário) recebe a ficha de Primeiro Jogador.

## ORDEM DE PRIORIDADE

Se vários alvos estiverem na mesma Ordem de Prioridade, os jogadores escolhem quais são eliminados primeiro.

| ORDEM DE PRIORIDADE | NOME                            | AÇÕES | DANO CAUSADO | DANO MÍN. PARA DESTRUIR | PONTOS DE EXPERIÊNCIA |
|---------------------|---------------------------------|-------|--------------|-------------------------|-----------------------|
| 1                   | Orc Lerdo                       | 1     | 2            | 1                       | 1                     |
| 2                   | Orc Balofa / Abominação Orc (1) | 1     | 3            | 2/3                     | 1/5                   |
| 3                   | Orc Corredor                    | 2     | 1            | 1                       | 1                     |
| 4                   | Orc Necromante                  | 1     | 2            | 1                       | 1                     |

(1) Abominação: Ignora rolagens de Armadura.