

# 01 CAPÍTULOS

02 COMPONENTES DO JOGO.....	3
03 PROTOCOLO INVASOR .....	5
> ZOMBICIDE ATRAVÉS DO TEMPO E ESPAÇO .....	6
04 PREPARAÇÃO.....	7
05 VISÃO GERAL DO JOGO .....	10
FASE DOS JOGADORES.....	10
FASE DOS XENOS .....	10
FASE FINAL .....	10
VENCENDO E PERDENDO .....	10
06 O BÁSICO.....	10
DEFINIÇÕES ÚTEIS .....	10
CAMPO DE VISÃO.....	11
MOVIMENTAÇÃO .....	13
ENTENDENDO UMA CARTA DE EQUIPAMENTO.....	13
> ARMAS DE ALCANCE E CORPO A CORPO .....	13
> TIPOS DE MUNIÇÃO .....	14
> ARMAS BARULHENTAS .....	15
> CARACTERÍSTICAS DE COMBATE .....	16
> BARULHO .....	17
EXPERIÊNCIA, NÍVEL DE PERIGO E HABILIDADES.....	17
07 INVENTÁRIO .....	18
08 OS XENOS .....	19
OPERÁRIO.....	19
TANQUE .....	19
CORREDOR.....	19
ABOMINAÇÃO DESTRUIDORA .....	20
REGRAS DO MOFO.....	20
> REGRAS GERAIS DO MOFO .....	20
> REGRAS ESPECÍFICAS PARA O MOFO ATIVO .....	20
> REGRAS ESPECÍFICAS PARA O MOFO INATIVO .....	20
09 FASE DOS JOGADORES.....	22
MOVIMENTAÇÃO .....	22
PROCURAR .....	22
ATIVAÇÃO DA PORTA .....	22
> PORTAS COLORIDAS .....	22
REORGANIZAR/TROCAR.....	23
> ACOPLANDO OU DESACOPLANDO CARTAS DE EQUIPAMENTO.....	23
AÇÕES DE COMBATE.....	24
> AÇÃO CORPO A CORPO .....	24
> AÇÃO DE ALCANCE .....	24
PEGAR OU ATIVAR UM OBJETIVO.....	24
FAZER BARULHO.....	24

NÃO FAZER NADA .....	24
AÇÕES DE MÁQUINA .....	25
> AÇÕES DO ROBÔ PACIFICADOR.....	25
> AÇÕES DA ARMA SENTINELA BRACAMARTE .....	25
> TROCANDO ROBÔS E ARMAS SENTINELA .....	25
10 FASE DOS XENOS .....	26
PASSO 1 – ATIVAÇÃO.....	26
> ATAQUE .....	26
> MOVIMENTAÇÃO .....	26
> JOGANDO OS CORREDORES .....	28
PASSO 2 – ENTRADA DE XENOS .....	28
> ZONAS DE ENTRADA COLORIDAS .....	28
> CARTAS DE ATIVAÇÃO EXTRA .....	29
> CARTAS DE ABOMINAÇÃO DESTRUIDORA .....	29
> CARTA DE MOFO XENO .....	29
> ACABANDO AS MINIATURAS .....	30
11 COMBATE .....	30
AÇÃO CORPO A CORPO.....	31
AÇÃO DE ALCANCE .....	31
> ORDEM DE PRIORIDADE .....	32
> FOGO AMIGO .....	32
ATAQUE CONCENTRADO .....	33
FOGO INFERNAL .....	34
12 SALAS DE SEGURANÇA, SALAS DE SUPRIMENTO DE OXIGÊNIO E ECLUSAS DE AR.....	34
SALA DE SEGURANÇA .....	34
SALA DE SUPRIMENTO DE OXIGÊNIO .....	35
ECLUSAS DE AR .....	35
13 MODO ULTRAVERMELHO .....	36
14 JOGANDO COM 7 OU + SOBREVIVENTES .....	36
15 AJUSTANDO A DIFÍCULDADE .....	37
16 MISSÕES .....	38
M0 TUTORIAL: INVASÃO!.....	38
M1 UNINDO FORÇAS .....	39
M2 ROCK'N ROLLY .....	40
M3 A RETAGUARDA .....	41
M4 OS ENGENHEIROS .....	42
M5 CORRIDA ARMAMENTISTA .....	44
M6 BRINCANDO COM FOGO .....	45
M7 HAMBÚRGUER DE XÊNIO .....	46
M8 CÓDIGO LARANJA .....	48
M9 CONVIDADOS INDESEJADOS .....	50
M10 DE VOLTA ÀS ORIGENS .....	51
17 HABILIDADES .....	52
18 ÍNDICE .....	55
> CRÉDITOS .....	55

# 04 PREPARAÇÃO

Uma partida de *Zombicide: Invader* geralmente possui 6 Sobreviventes, que são distribuídos entre os jogadores como 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 acabar sozinho com hordas de Xenos!

- 1 > Escolha uma Missão.
- 2 > Organize as peças.
- 3 > Organize os Objetivos, Zonas de Entrada e outras fichas e figuras indicadas pela Missão.
- 4 > Selecione 6 Sobreviventes e distribua-os entre os jogadores como preferir. Como estão cooperando contra o jogo, todos os jogadores fazem parte de um único grupo. Os jogadores se sentam à mesa na ordem que desejarem.
- 5 > Os jogadores pegam 1 Planilha para cada um de seus Sobreviventes e colocam sobre ela a Ficha do Sobrevivente. Em seguida, pegam as bases coloridas e as encaixam nas miniaturas de Sobrevivente para ajudar a identificá-los. Eles também pegam os 5 pinos da mesma cor da base do seu Sobrevivente.
- 6 > Separe as seguintes cartas de Equipamento:

- Equipamento Inicial: 4 Aguilhões e 2 Submetralhadoras. Estas cartas estão identificadas pelo verso cinza.
- Tanque de Oxigênio: Há 6 deles. Essas cartas estão identificadas pelo verso da Sala de Suprimento de Oxigênio.



Elas são fornecidas para manter a ordem, não para enfrentar a invasão dos Xenos. Procure por armas melhores assim que puder!



A sua equipe precisa de Tanques de Oxigênio para ir para o lado de fora da estação. Você pode encontrá-los nas salas de Suprimento de Oxigênio. Proteja-os!

- Protótipo: Protótipo de Espingarda de Assalto, Protótipo de Espingarda Pesada, Protótipo de Metralhadora Leve e Protótipo de Rifle de Precisão. Essas cartas estão identificadas pelo verso vermelho.



*Altamente procurados, os Protótipos de armas são geralmente encontrados como objetivos das Missões.*

- Coloque as cartas de referência do Robô Pacificador e da Arma Sentinel Bracamarte à vista de todos os jogadores. Essas cartas servem como um lembrete das regras e estatísticas de ambas as máquinas, e não pertencem a nenhum jogador em específico.



*A Arma Sentinel Bracamarte e o Robô Pacificador podem ajudar a sua equipe a destruir os Xenos.*

7 > Distribua as cartas de Equipamento Inicial entre os Sobreviventes como os jogadores preferirem. *Zombicide: Invader* é um jogo cooperativo, portanto, decidam em grupo. Cada Sobrevivente inicia o jogo com pelo menos 1 carta. Se a Habilidade inicial de um Sobrevivente indicar algum Equipamento inicial, ele recebe a carta imediatamente, independentemente de já ter recebido algum outro Equipamento Inicial.

8 > Embaralhe as cartas dos Xenos em um monte e as cartas de Equipamento em outro. Coloque ambos os montes voltados para baixo, próximos ao tabuleiro.

9 > Coloque as miniaturas que representam os Sobreviventes escolhidos na(s) Zona(s) inicial(ais) indicada(s) na Missão.

10 > O valor máximo da Armadura de cada Sobrevivente está indicado na Ficha de Identificação através dos números em destaque na Barra de Proteção. Coloque um pino no espaço de maior valor destacado na Barra de Proteção.



*Cole é um Civil. Baraka é uma Soldado.*

Há 2 tipos de Sobreviventes em *Zombicide: Invader* – Civis e Soldados, como indicado pelo símbolo em suas fichas.

**Civis** podem Procurar em Zonas de sala e costumam ter menores valores de Proteção (geralmente 2).

**Soldados** podem Procurar apenas nas Salas de Segurança, mas costumam ter maiores valores de Proteção (geralmente 3).

11 > Em seguida, coloque outro pino no espaço da primeira Habilidade (azul). Coloque outros 3 pinos nos espaços reservados no topo da Planilha. Por fim, posicione o indicador de Experiência no número 0.

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



3 pinos na  
reserva.

Baraka tem  
uma carta de  
Equipamento  
Inicial.

Pino na  
Habilidade Azul.

Baraka começa  
com Proteção  
3, seu valor  
máximo.

Pino no "0"  
do Nível de  
Perigo Azul.



Exemplo de Preparação de Missão.

# 05 VISÃO GERAL DO JOGO

Considerando os recursos a serem reunidos, nossos chefes responderão às chamadas de emergência o mais rápido possível. Entretanto, como temos um longo caminho para percorrer, nossa sobrevivência depende de nós mesmos. Sabemos onde estão as salas de segurança, mas tudo pode ser - e será - uma arma em potencial.

- Jared

*Zombicide: Invader* 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 eles poderão conquistar mais Habilidades que podem conceder Ações extras ao longo do jogo. O Sobrevivente usa suas Ações para matar os Xenos, mover-se pelo tabuleiro e realizar outras tarefas para concluir os vários Objetivos de Missão. Algumas Ações fazem barulho, e o barulho atrai os Xenos!

Quando um jogador tiver ativado todos os seus Sobreviventes, ele passa a vez para o jogador à sua esquerda, que 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 22.

## FASE DOS XENOS

Todos os Xenos no tabuleiro são ativados e gastam 1 Ação para atacar um Sobrevivente que esteja em sua Zona ou, caso não haja ninguém para atacar, para mover-se em direção aos Sobreviventes ou às Zonas barulhentas.

Alguns Xenos, chamados Corredores, têm 2 Ações, de modo que podem atacar duas vezes, atacar e se mover, se mover e atacar, ou se mover duas vezes. Quando todos os Xenos tiverem realizado suas Ações, novos Xenos aparecem nas Zonas de Entrada ativas do tabuleiro.

A Fase dos Xenos é explicada detalhadamente na página 26.

## 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

Um jogo é considerado perdido quando um Sobrevivente inicial tiver sido eliminado, quando os Objetivos da Missão não puderem mais ser realizados ou quando 2 Zonas de Entrada (ou mais) estiverem conectadas por uma trilha ininterrupta de Zonas de Mofo (P. 20).

O jogo é vencido imediatamente quando todos os objetivos da Missão forem cumpridos. *Zombicide: Invader* é um jogo cooperativo, assim, todos os jogadores vencem e perdem juntos.



# 06 O BÁSICO

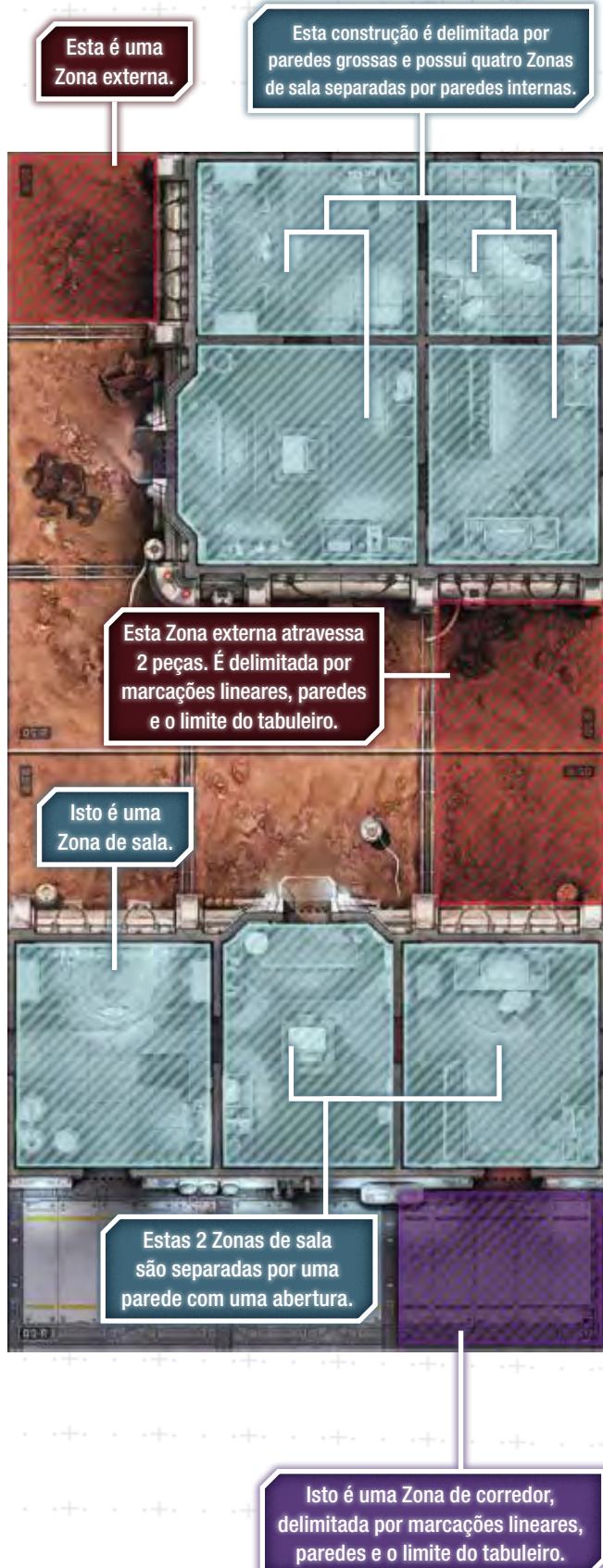
Pelo menos todos nós recebemos treinamento básico de como usar armas. Mas essas... coisas... são uma ameaça desconhecida e iminente. Nem sabemos onde atirar para derrubá-los. Esqueçam o treinamento e usem seus instintos!

- Cole

## DEFINIÇÕES ÚTEIS

**Agente:** Um Sobrevivente, Xenos ou Máquina ativa.

**Zona:** Dentro de uma construção, uma Zona é uma sala. Em qualquer outro lugar (corredores ou exterior), uma Zona é a área entre duas marcações lineares (ou entre uma marcação linear e a borda do tabuleiro) e as paredes das construções ao longo da estação.



## CAMPO DE VISÃO

Os Campos de Visão definem se os Agentes podem se ver. Por exemplo, se um Sobreivente pode ver um Xeno do outro lado do corredor, de uma sala até a próxima, dentro de uma sala, etc.

**Nos corredores e Zonas externas**, 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 sala**, um Agente vê todas as Zonas que compartilham uma abertura com a sala 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.

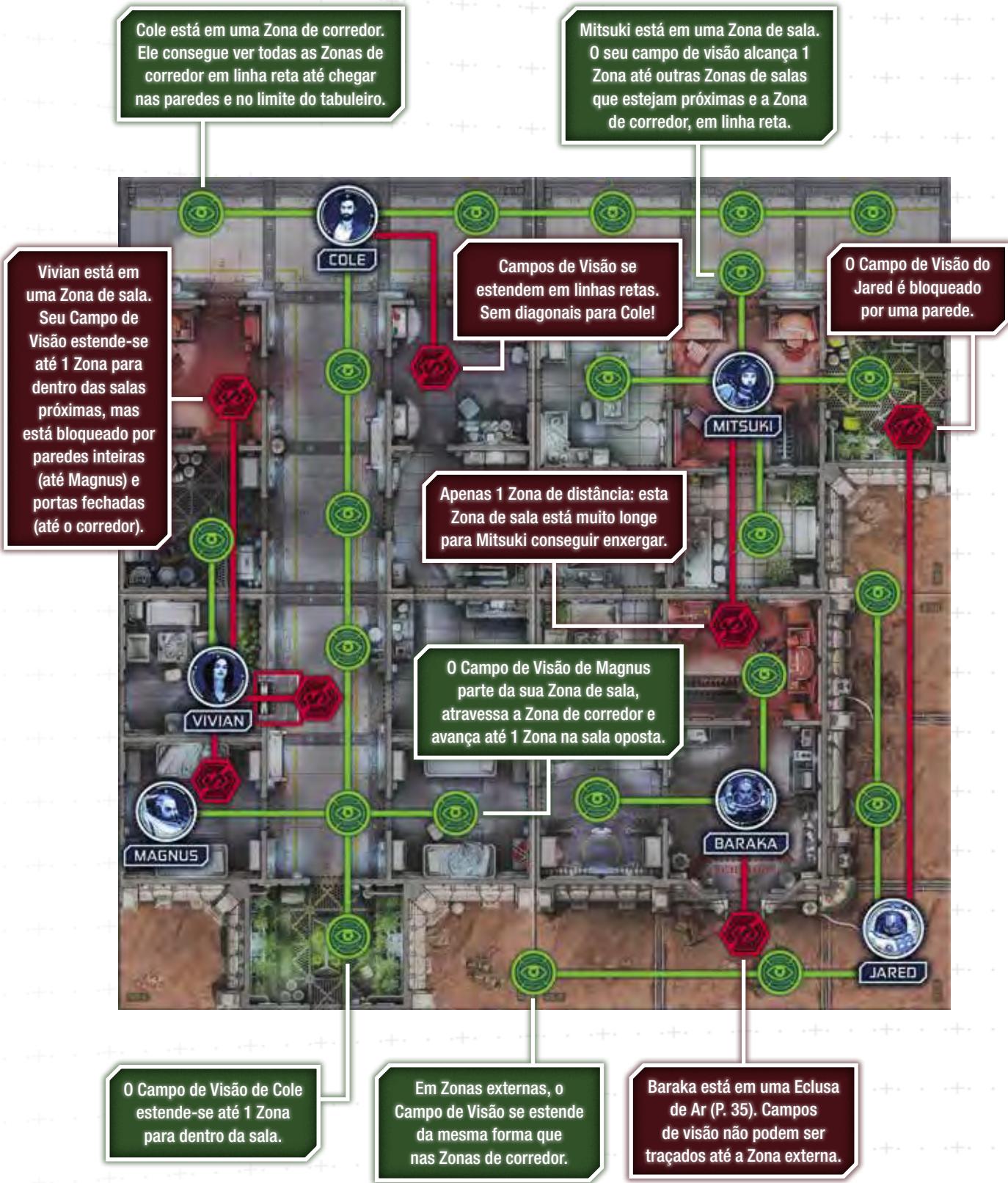
Se o Sobreivente estiver olhando para um corredor ou de um corredor para uma sala, o Campo de Visão pode atravessar várias Zonas de corredor em linha reta, mas apenas 1 Zona dentro da sala.

**OBSERVAÇÃO:** As Zonas externas e as de construção são conectadas por Eclusas de Ar (P. 35), assim, não há um Campo de Visão entre elas.

### ZONAS ESCURAS



O Equipamento de Holofote permite ao seu usuário delimitar Campos de Visão em Zonas Escuras. São Zonas especiais em que a escuridão bloqueia Campos de Visão. Elas não são oferecidas nesta caixa, mas sim nas expansões de *Zombicide: Invader*.



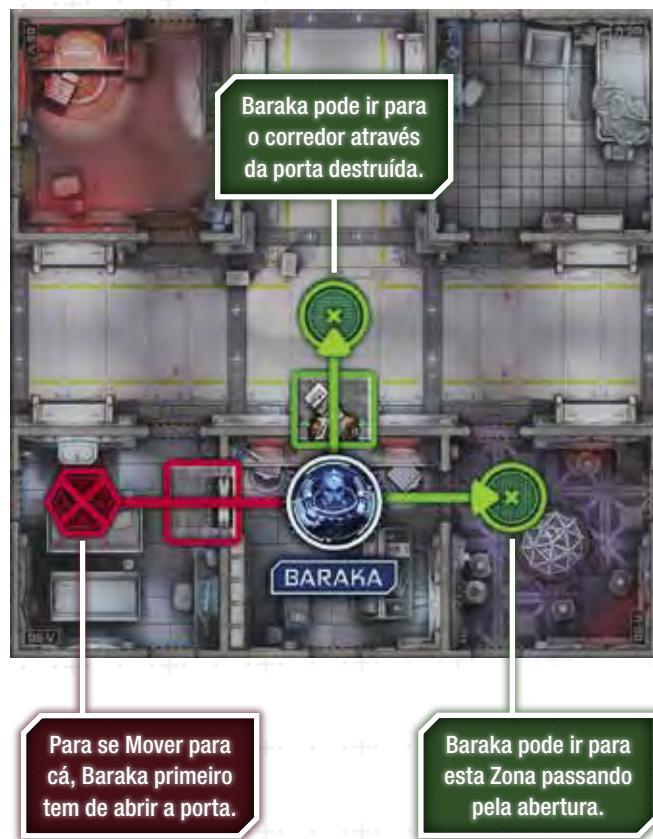
## MOVIMENTAÇÃO

Agentes podem se mover de uma Zona para outra contanto que a Zona inicial esteja em contato com a Zona de destino. Mas os cantos não contam. Isso quer dizer que Agentes não podem se mover na diagonal.

**Nos corredores e nas Zonas externas**, a movimentação de uma Zona para outra não possui restrições. Porém, os Agentes têm de passar por uma porta aberta (ou abertura) para se mover de uma sala para um corredor e vice-versa.

**OBSERVAÇÃO:** As movimentações de uma sala para uma Zona externa são feitas através de uma Eclusa de Ar (P. 35).

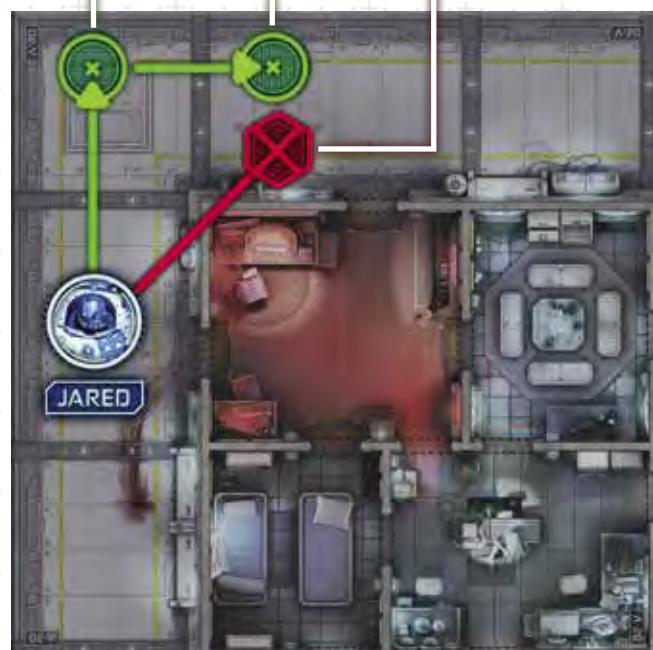
**Dentro de uma sala**, os Agentes podem se mover de uma Zona para outra desde que as Zonas estejam ligadas por uma abertura. A posição de uma miniatura na Zona e a posição das paredes não importam desde que as Zonas compartilhem uma abertura.



Para dar a volta nesta esquina, Jared primeiro tem de se Mover para cá...

...e depois para cá.

Jared não pode se Mover na diagonal.



## ENTENDENDO UMA CARTA DE EQUIPAMENTO

### ARMAS DE ALCANCE E CORPO A CORPO

Por que a direção armazenou tantas armas? O que eles esperavam?

- Ataques, motim, piratas, pode escolher. Estamos sobre uma mina de ouro. Precisa de outro motivo para armazenar esta quantidade absurda de armas?

- Há munição o suficiente para durar uma guerra inteira!

- Cole e Vivian

*Zombicide: Invader* contém várias cartas de Equipamento diferentes. Aquelas que os seus Sobreviventes usam para eliminar os Xenos possuem características de Combate indicadas na parte de baixo da carta:



As Armas se enquadram em 2 categorias: Armas corpo a corpo e armas de alcance. Os símbolos de corpo a corpo e de alcance são utilizados para distinguir cada tipo.



**Armas corpo a corpo** possuem o símbolo de Corpo a Corpo. Elas apresentam valor de Alcance zero e, portanto, podem ser usadas somente na mesma Zona em que o Sobreivente está. São usadas em Ações Corpo a Corpo (P. 31).



*Aguilhões e Machetes são Armas corpo a corpo.*



**Armas de Alcance** possuem o símbolo de Alcance. Elas normalmente apresentam um valor de Alcance de “1” (ou mais). São usadas em Ações de Alcance (P. 31). Atacar a um Alcance de 0 com uma arma de Alcance ainda é uma Ação de Alcance.



*Submetralhadoras e Espingardas Pesadas são Armas de Alcance.*



### TIPOS DE MUNIÇÃO

A maioria das armas usam munição sólida ou uma fonte de alimentação para eliminarem os Xenos. Elas possuem munição infinita (aproveite!). Entretanto, o tipo de munição usada influencia em vários efeitos do jogo.



Armas com o símbolo de **Balas** usam algum tipo de munição sólida (não importando o calibre). **Armas que utilizam balas não podem ser usadas em Zonas externas.**



*Submetralhadoras e Metralhadoras Leves usam balas como munição. Elas não podem ser usadas em Zonas externas.*

**OBSERVAÇÃO:** Protótipos de armas não possuem sua própria fonte de alimentação. Eles só podem ser usados quando uma carta de Equipamento de Célula de Energia estiver Acoplada neles (P. 23).



Armas com o símbolo de **Energia** usam uma fonte de alimentação para funcionarem (não importando o tipo de bateria). Armas que funcionam à base de energia podem ser usadas em qualquer Zona.



*Aguilhões e Motosserras usam Energia como fonte de alimentação. Podem ser usados em qualquer lugar. Protótipos de armas são armas de Alcance e de Energia, portanto, podem ser usadas em Combate de Alcance em qualquer tipo de Zona! Mas elas precisam de uma Célula de Energia Acoplada para funcionarem.*



*As Marretas são armas silenciosas para matar os Xenos. Metralhadoras Leves produzem Barulho quando disparam. Perceba que, em contrapartida, seu Protótipo é Silencioso!*



## ARMAS BARULHENTAS

*Espere, espere, espere! Se você puxar o gatilho, o tiroteio vai atraír mais deles para cá! Deve ter outro jeito!*

*- Olhe nos meus olhos e diga que não está começando a gostar disso.*

*- [...] Não conte a ninguém.*

*- Tá, claro. VAMOS LÁ, PESSOAL! ATIREM À VONTADE!*

*- Baraka e Magnus*

Alguns Equipamentos são barulhentos e produzem uma ficha de Barulho quando utilizados. O barulho atrai os Xenos! Regras referentes ao barulho estão detalhadas na P. 17.



Equipamentos que possuem o símbolo de **Barulho** produzem uma ficha de Barulho sempre que uma ação for gasta para usá-los. Coloque uma ficha de Barulho na Zona do Sobreivente.



Equipamentos que possuem o símbolo de **Silêncio** não produzem uma ficha de Barulho quando são usados.

## CARACTERÍSTICAS DE COMBATE

As armas possuem características de Combate utilizadas para eliminar os Xenos de várias maneiras.

### SILENCIOSO

Este Equipamento não produz uma ficha de Barulho ao ser usado em Combate Corpo a Corpo.

### TIPOS DE MUNIÇÃO

Este Equipamento usa Energia.

### TIPO DE ARMA

Este Equipamento é uma arma Corpo a Corpo.

### ALCANCE

Número mín. e máx. de Zonas que a arma pode alcançar. 0 indica que ela só pode ser usada na zona em que o Sobreivente está.

### BARULHENTA

Este Equipamento produz uma ficha de Barulho ao ser usado em Combate de Alcance.

### TIPOS DE MUNIÇÃO

Este Equipamento usa Balas.

### TIPO DE ARMA

Este Equipamento é uma arma de Alcance.

### ALCANCE

Número mín. e máx. de Zonas que a arma pode alcançar. 1-1 indica que ela pode atirar a 1 Zona de distância, nem mais, nem menos (e dentro do Campo de Visão).

### AGUILHÃO



### MÃO:

Coloque este Equipamento na Mão para usá-lo.

### DUPLA

Se tiver armas Duplas com o mesmo nome em cada mão (P. 30), você pode usar ambas com a mesma Ação (elas precisam alvejar a mesma Zona).

### DANO

Dano causado a cada acerto. Múltiplos acertos não podem ser acumulados para aumentar o valor do Dano, a não ser que seja um Ataque Concentrado (P. 33).

### PRECISÃO

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

### SUBMETRALHADORA



### MÃO:

Coloque este Equipamento na Mão para usá-lo.

### DUPLA

Se tiver armas Duplas com o mesmo nome em cada mão (P. 30), você pode usar ambas com a mesma Ação (elas precisam alvejar a mesma Zona).

### DANO

Dano causado a cada acerto. Múltiplos acertos não podem ser acumulados para aumentar o valor do Dano, a não ser que seja um Ataque Concentrado (P. 33).

### DADOS

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

### PRECISÃO

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

## BARULHO

Disparar uma metralhadora ou um rifle de precisão faz Barulho, e o Barulho atrai os Xenos. Cada Ação usada para atacar utilizando 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 durante a Fase Final (P. 10).

**OBSERVAÇÃO:** Cada miniatura de Sobrevivente também conta como uma ficha de Barulho. Máquinas também contam como fichas de Barulho quando possuem uma ficha de Ativação de Máquina (P. 25). Os Xenos possuem sentidos que os humanos não conseguem compreender e, de qualquer forma, os Sobreviventes nunca estão quietos!

**EXEMPLO:** *Magnus gasta sua primeira Ação com uma Marreta para eliminar um Xeno que está em sua própria Zona. A Marreta é uma arma Silenciosa e não produz fichas de Barulho.*

*A segunda Ação é gasta ao disparar com uma Espingarda de Assalto a 1 Zona de distância. É uma arma Barulhenta. Mesmo que múltiplos dados tivessem sido jogados, apenas uma Ação foi gasta: apenas uma ficha de Barulho é colocada na Zona em que Magnus está.*

*O Sobrevivente gasta sua terceira Ação para sair dali. A ficha de Barulho permanece na Zona onde foi produzida e não acompanha Magnus.*

## EXPERIÊNCIA, NÍVEL DE PERIGO E HABILIDADES

- Eu... eu que fiz isso?
- Foi sim, garota. A gente está te devendo uma. Você é a minha heroína do dia!

- Mitsuki e Báraka

Para cada Xeno morto, um Sobrevivente ganha 1 Ponto de Experiência (XP) e avança um espaço na Barra de Perigo. Alguns objetivos de Missões fornecem mais experiência, assim como a eliminação de Abominações.

Existem 4 Níveis de Perigo na Barra de Perigo: Azul, Amarelo, Laranja e Vermelho. A cada Nível de Perigo, o Sobrevivente ganha uma Habilidade nova (P. 52) para ajudá-lo na Missão. As Habilidades se acumulam ao longo dos Níveis de Perigo, assim, no Nível Vermelho o seu Sobrevivente tem 4 Habilidades. À medida que novas Habilidades forem desbloqueadas, coloque pinos na Planilha do Sobrevivente para indicá-las.

- Um Sobrevivente avança para o Nível de Perigo Amarelo ao alcançar 7 Pontos de Experiência. Ele ganha uma quarta Ação.
- O Nível de Perigo Laranja é alcançado com 19 Pontos de Experiência. Escolha uma Habilidade entre as 2 indicadas para este Nível.
- O Nível de Perigo Vermelho é alcançado com 43 Pontos de Experiência. Escolha uma Habilidade entre as 3 indicadas para este Nível.

**7 A 18 PONTOS DE EXPERIÊNCIA:**  
Nível Amarelo, ganha uma quarta Ação.

**19 A 42 PONTOS DE EXPERIÊNCIA:**  
Nível Laranja, escolha uma Habilidade entre as 2 disponíveis.

**0 A 6 PONTOS DE EXPERIÊNCIA:**  
Nível Azul, possui uma Habilidade inicial.

**43 PONTOS DE EXPERIÊNCIA:**  
Nível Vermelho, escolha uma Habilidade entre as 3 disponíveis.

No entanto, ganhar uma experiência causa um efeito colateral. Quando comprar uma carta de Xeno para que novos Xenos entrem no tabuleiro, **leia a linha que corresponde ao Sobrevivente com o maior Nível de Perigo** (consulte Entrada de Xenos, P. 28).

Quanto mais forte for seu Sobrevivente, mais Xenos aparecerão.

**NÍVEL VERMELHO:**  
8 Operários

**NÍVEL LARANJA:**  
6 Operários

**NÍVEL AMARELO:**  
4 Operários

**NÍVEL AZUL:**  
2 Operários

# 07 INVENTÁRIO

*Muita coisa? Prefiro dizer que são as ferramentas certas para o trabalho certo.*

-Jared

Cada Sobrevivente pode carregar até 9 cartas de Equipamento, divididas em 3 tipos de espaços de Equipamento na Planilha: 2 espaços de Mão, 2 de Corpo e 5 de Mochila (sem contar as cartas Acopladas a outras cartas). 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).

## MOCHILA:

Os espaços da Mochila existem para guardar qualquer carta de arma que o Sobrevivente não esteja usando, assim como cartas de suporte, como a Ração Militar.



## ESPAÇO DE MÃO:

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



Um espaço para **Equipamento de Mão** ou de **Corpo** é reservado exclusivamente para cartas de **Equipamento** que possuem o símbolo correspondente (**Equipamento de Mão** em um espaço de Mão, **Equipamento de Corpo** em um espaço de Corpo).



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



O símbolo de **Corpo** indica as cartas de **Equipamento** que só podem ser usadas nos espaços de Corpo.

A **Mochila** pode carregar até 5 cartas de **Equipamento** de qualquer tipo (Mão, Corpo ou sem símbolo). Características e efeitos de jogo descritos nas cartas de **Equipamento** de Mão/Corpo não podem ser usados até que elas sejam movidas para os espaços apropriados no inventário.

# 08 OS XENOS

*Zombicide: Invader* tem 4 tipos de Xenos. A maioria deles tem apenas uma Ação para gastar a cada ativação (Corredores têm 2). Um Xeno 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.

## OPERÁRIO

Os Operários são os tipos mais comuns de Xenos. Apesar de parecerem ser os mais fracos entre sua espécie, cada um deles é forte o suficiente para dilacerar um humano. E há o suficiente deles para encher duas vezes todo o lugar!



**Dano causado:** 1

**Para eliminar:** Dano 1

**Experiência fornecida:** 1 ponto

## TANQUE

Ignorando qualquer dano que não seja muito potente, os gigantescos Tanques protegem seus irmãos dos ataques e lideram o grupo. Eles matam de maneira terrível os alvos desprotegidos com um único golpe, destruindo exo-armaduras em segundos.



**Dano causado:** 2

**Para eliminar:** Dano 2

**Experiência fornecida:** 1 ponto



## CORREDOR

Mais rápido e mais esperto que seus irmãos, a função dos Corredores entre os Xenos é claramente definida: buscar e destruir. São predadores suficientemente espertos para se esconderem atrás de outros para evitarem danos, além de atacarem impiedosamente e com uma velocidade incomparável.



**Dano causado:** 1

**Para eliminar:** Dano 1

**Experiência fornecida:** 1 ponto

**Regra especial:** Corredores têm 2 Ações sempre que forem ativados (P. 28).

## ABOMINAÇÃO DESTRUIDORA

Entre os da sua espécie, as Abominações Destruidoras destacam-se como máquinas colossais de destruição. São imunes aos danos mundanos e destroem qualquer um que esteja em seu caminho. Entretanto, a destruição não parece ser o seu principal objetivo. Elas cobrem nossas construções com uma substância repugnante que chamamos de “mofo”.



**Dano causado:** 3

**Para eliminar:** Dano 3

**Experiência fornecida:** 5 pontos

**Regras especiais:**

- Uma arma de Dano 3 é necessária para eliminar uma Abominação Destruidora. Nenhuma arma possui tal valor de Dano no jogo. Para consegui-la, você precisa de Fogo Infernal (P. 34) ou de um Ataque Concentrado (P. 33).
- As Abominações Destruidoras espalham Mofo pelas Zonas de salas e corredores (**mas não pelas Zonas externas**). Sempre que uma Abominação Destruidora estiver em uma Zona de sala ou corredor que não tiver Mofo, coloque uma ficha de Mofo Ativo nessa Zona. Ela se tornará uma **Zona de Mofo**. Se a Zona tiver uma ficha de Mofo Inativo, vire-a para seu lado Ativo.



## REGRAS DO MOFO

*Você tá de brincadeira?! Eu não dou a mínima para o valor científico dessa coisa! É repulsiva, corrosiva, viscosa, pegajosa e fede como um zumbi! Me dá aquele... droga... lança-chamas!*

– Magnus



*Fichas de Mofo nos lados Ativo e Inativo, respectivamente.*

Empregue estes efeitos de jogo sempre que uma ficha de Mofo (estando Ativo ou Inativo) for colocada em uma Zona, que se tornará uma **Zona de Mofo**.

### REGRAS GERAIS DO MOFO

- Remova quaisquer fichas de Objetivo e de Portas que estiverem na Zona. Elas não poderão ser recuperadas. **Olhe desta forma para as fichas de Objetivo que forem removidas: a Missão já pode estar perdida!**
- É considerado que todas as paredes na Zona, **com exceção daquelas que levam para as Zonas externas**, têm uma abertura.
- Não podem ocorrer Buscas na Zona e ela perde suas propriedades especiais. Por exemplo, Salas De Suprimento De Oxigênio (P. 35) desaparecem e não podem fornecer Tanques de Oxigênio. **Eclusas de ar ainda podem ser utilizadas para irem para as Zonas externas.**

### REGRAS ESPECÍFICAS PARA O MOFO ATIVO

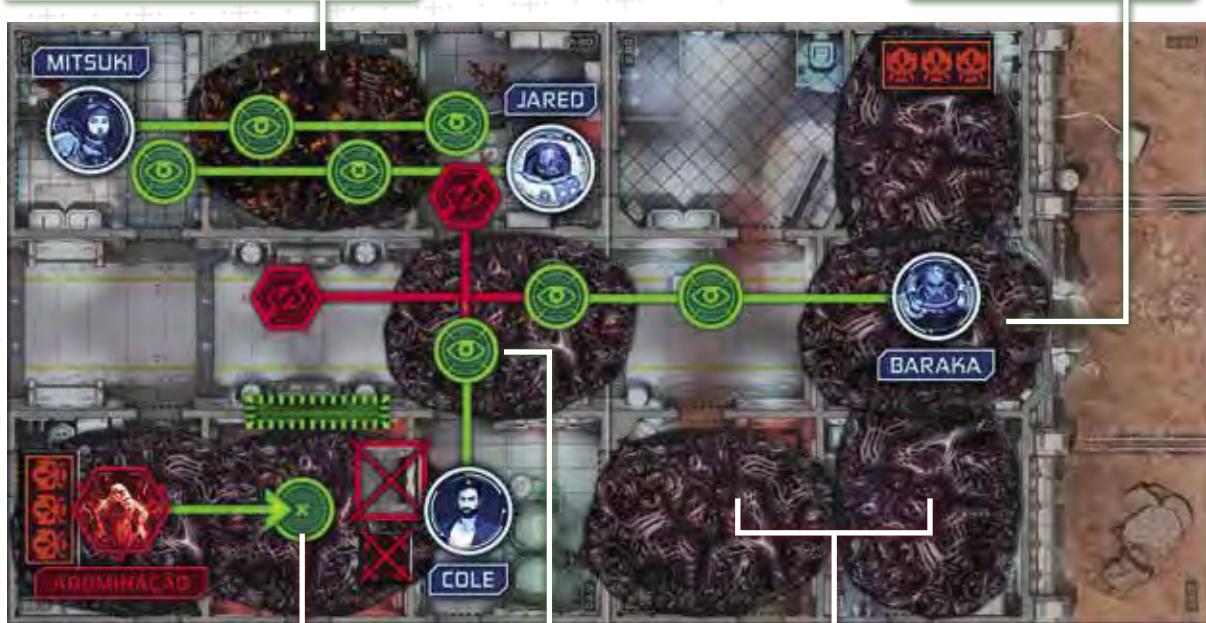
- A Zona é considerada como uma Zona de sala para delinear Campos de Visão (P. 11). Não são permitidas Buscas nela (P. 22).
- O Fogo Infernal (P. 34) muda o lado de uma Ficha de Mofo Ativo para seu lado Inativo.
- **Uma partida é considerada perdida quando 2 (ou mais) Zonas de Entrada estiverem conectadas por uma trilha ininterrupta de Zonas de Mofo Ativo (diagonais não contam).**

### REGRAS ESPECÍFICAS PARA O MOFO INATIVO

- A Zona é considerada como uma Zona de corredor para delinear Campos de Visão (P. 11). Não são permitidas Buscas nela (P. 22).
- A presença de uma Abominação Destruidora na Zona muda o lado de uma ficha de Mofo Inativo para seu lado Ativo.
- Zonas de Mofo Inativo não contam como trilhas de Mofo para determinar se uma partida está ou não perdida.

Para o Campo de Visão, o Mofo Inativo é considerado como um corredor. Apesar da ficha ter sido colocada em uma sala, ela foi tão devastada que a Mitsuki e o Jared conseguem ver um ao outro!

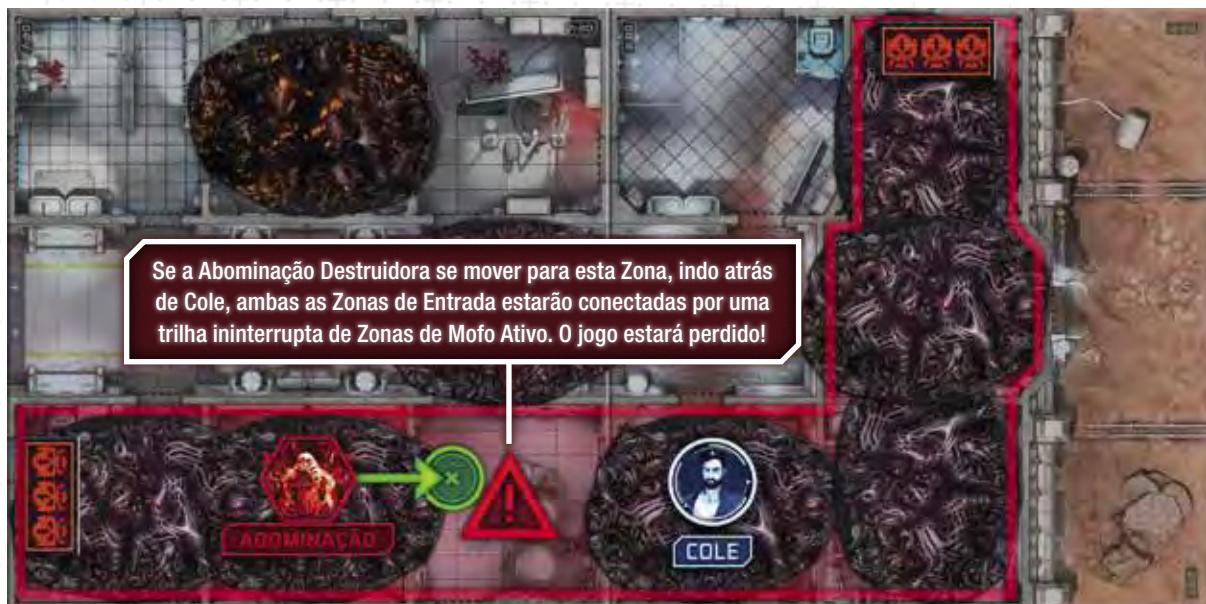
A Eclusa de Ar ainda pode ser usada, mesmo que tenha se transformado em uma Zona de Mofo. O Campo de Visão da Baraka nos corredores acaba na Zona de Mofo e não segue além dela.



A Abominação Destruidora acabou de mover-se para uma Sala de Segurança e a transformou em uma Zona de Mofo. Uma ficha de Mofo Ativo é colocada. A porta e o Objetivo são removidos. Todas as paredes, incluindo a mais ao norte, agora têm aberturas. Ninguém mais pode Procurar nesta sala.

Para o Campo de Visão, o Mofo Ativo age como uma Zona de sala. Cole consegue ver a Zona de Mofo, mas não consegue ver o Jared do outro lado.

As Salas de Segurança e de Suprimento de Oxigênio foram destruídas e perderam suas propriedades especiais.



Se a Abominação Destruidora se mover para esta Zona, indo atrás de Cole, ambas as Zonas de Entrada estarão conectadas por uma trilha ininterrupta de Zonas de Mofo Ativo. O jogo estará perdido!

# 09 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 até 3 Ações no Nível de Perigo Azul (sem contar as Ações extras que a Habilidade do Nível Azul pode conceder). As Ações possíveis são as seguintes:

## MOVIMENTAÇÃO

O Sobrevivente se move de uma Zona para outra, mas não pode atravessar paredes externas de construções ou portas fechadas.

- Um Sobrevivente deve gastar 1 Ação extra por cada Xeno que estiver na Zona da qual ele estiver tentando sair.
- Entrar em uma Zona com Xenos encerra a Ação de Movimento do Sobrevivente (mesmo que ele tenha uma Habilidade que o permita mover-se através de várias Zonas a cada Ação de Movimento ou a Habilidade Desenfreado).

**EXEMPLO:** *Mitsuki* está em uma Zona com 2 Operários. Para sair dessa Zona, ela gasta 1 Ação de Movimento e mais 2 Ações extras (1 para cada Operário), totalizando 3 Ações. Se houvesse 3 Xenos na Zona, *Mitsuki* precisaria de 4 Ações (1 + 3) para se mover.



## PROCURAR

- Nossa, onde você achou esta arma?

- Quando vimos as suas salas de segurança e policiamento reforçado, achamos que seria uma boa ideia ter algum tipo extra de proteção.

- Estavam planejando uma rebelião?

- Ai, ai. Essa pergunta faz parte da minha avaliação psicológica mensal?

- Jared e Cole

Um sobrevivente só pode Procurar em **Zonas de salas** e apenas se não houver Xenos na Zona. O jogador compra uma carta do baralho de Equipamento. Ele pode colocá-la no inventário do Sobrevivente ou descartá-la imediatamente. Um Sobrevivente pode realizar apenas uma Ação de Procura por Turno (mesmo que seja uma Ação grátil).

**OBSERVAÇÃO:** Soldados podem Procurar apenas nas Salas de Segurança (P. 34).



*Você é um soldado? Você só pode Procurar por Equipamentos nestas Salas de Segurança. Civis também podem Procurar nelas!*

## ATIVAÇÃO DA PORTA

**Esta ação é grátil e pode ser realizada uma vez por Turno.**

Em uma Zona que estiver ocupando, o Sobrevivente coloca ou retira uma ficha de Porta **fechada** em uma abertura de porta. Esta ação não pode ser realizada em uma abertura de porta que esteja dividida com uma Zona de Mofo ou caso haja uma ficha de Porta **destruída** no local.

A reserva de portas neutras é limitada a 5. Uma vez que forem todas utilizadas, os Sobreviventes não podem mais fechar portas até que algumas retornem para a reserva.

### PORAS COLORIDAS



Algumas Missões têm portas coloridas. Leia a descrição da Missão para saber as regras especiais que devem ser aplicadas.

**Portas Coloridas podem ser removidas pelo Mofo (P. 20).**



## REORGANIZAR/TROCAR

O Sobrevivente pode reorganizar as cartas em seu inventário da forma como o jogador quiser.

O Sobrevivente pode simultaneamente trocar quantas cartas quiser **e fichas de controle Remoto** com um (e apenas um) 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!

**OBSERVAÇÃO:** Reorganizar o inventário também permite mudar os Equipamentos Acoplados (veja a coluna ao lado).

## ACOPLANDO OU DESACOPLANDO CARTAS DE EQUIPAMENTO



As cartas de Equipamento de Célula de Energia e Muitas Balas permitem rerrolagens adicionais ao serem Acopladas, respectivamente, em armas de Energia e em armas com Balas. A Acoplagem de uma carta de munição pode ser feita em qualquer momento que o Sobrevivente reorganizar seu inventário (Procurar, Reorganizar/Trocar, etc.). Para fazer isso, simplesmente coloque a carta de munição no espaço horizontal sob a carta de arma e elas serão consideradas como uma única carta de Equipamento. Ambas as cartas são automaticamente desacopladas quando forem guardadas na Mochila.

- Uma carta de munição só pode ser Acoplada a uma única arma, mas uma arma pode receber múltiplas cartas de munição.
- Armas que usarem vários tipos de munição podem ser equipadas com as cartas de munição correspondentes. Os efeitos do jogo apenas se aplicam aos Ataques dos tipos correspondentes.
- Uma carta de munição é suficiente para alimentar armas Duplas usadas como um par (Acople a carta de munição em qualquer uma das armas).
- Protótipos de armas só podem ser utilizados quando uma Célula de Energia for Acoplada a eles.



- Os lança-chamas só podem ser utilizados quando um Cilindro de Gás for Acoplado neles. Descarte a carta de Cilindro de Gás após seu uso (veja Fogo Infernal na P. 34).



## AÇÕES DE COMBATE

- 11, 12, 13, ataque com fogo infernal, prepare-se.

- 17, 18, bingo! Nem tente, eu ganhei!

- Baraka e Vivian

Ações de Combate utilizam cartas de Equipamento Corpo a Corpo e de Alcance para eliminar Xenos.

### AÇÃO CORPO A CORPO

O Sobrevivente usa uma arma Corpo a Corpo que tenha na Mão para atacar Xenos na sua Zona (consulte Combate, P. 30).



### AÇÃO DE ALCANCE

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 e dentro do Campo de Visão (consulte Combate, P. 30).

Os Sobreviventes atiram em Zonas, não em Agentes. Isso é importante especialmente por causa da Ordem de Prioridade (consulte a P. 32).

Usar uma arma de Alcance a um Alcance de 0 ainda é uma Ação de Alcance.



## PEGAR OU ATIVAR UM OBJETIVO

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

## FAZER BARULHO

O Sobrevivente faz Barulho para tentar atrair os Xenos. Coloque uma ficha de Barulho na sua Zona.

## NÃO FAZER NADA

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



## AÇÕES DE MÁQUINA

- Para ser sincero, a Mitsuki me assusta um pouco. Ela fica com um jeito maléfico quando assume o controle de um robô.
- Acho que ela gosta de ursos de pelúcia com motosserras.



Máquinas podem ser controladas remotamente do outro lado do tabuleiro para executarem Ações letais. Elas podem ser usadas e até sacrificadas para o benefício da equipe.

*Zombicide: Invader* possui 2 Máquinas mortais: uma Arma Sentinel Bracamar e um Robô Pacificador. Suas cartas de referência mostram suas Habilidades e Equipamentos.

**Um Sobrevivente pode controlar uma Máquina ao possuir a ficha de Controle correspondente ou a Habilidade de controle Remoto. (P. 54).** Ao custo de 1 Ação, o Sobrevivente pode realizar 1 das Ações listadas abaixo com uma Máquina que esteja sob seu controle. A não ser que seja relacionada às Máquinas, as outras Habilidades do Sobrevivente não se aplicam à Máquina. O Sobrevivente ganha todos os Pontos de Experiência conquistados pelas Ações da Máquina.

Durante seu Turno, um sobrevivente pode ativar várias Máquinas que estejam sob seu controle da maneira que desejar.

Máquinas não podem trocar Equipamentos.

Uma Máquina que realizar pelo menos 1 Ação ganha uma ficha de Ativação de Máquina. A Máquina é considerada como Sobrevivente desde que tenha essa ficha. A ficha é removida na Fase Final.

Uma Máquina que não possua uma ficha de Ativação é ignorada pelos Xenos.



Uma ficha de Ativação de Máquina.

Uma Máquina é destruída quando recebe 1 Dano (ou mais) ou quando a Zona em que está é engolida pelo Fogo Infernal (P. 34). A não ser que seja indicado de maneira diferente, destruir uma Máquina não é considerado uma condição de derrota.

## AÇÕES DO ROBÔ PACIFICADOR

- Movimentação (pode se mover para Zonas externas).
- Ação Corpo a Corpo (use a arma Corpo a Corpo do Pacificador).
- Ação de Alcance (use a arma de combate de Alcance do Pacificador). Se o Robô Pacificador for um Protótipo, ele ignora as regras de Zonas Escuras (p.11) e pode disparar das Zonas Externas.
- Sempre que o Sobrevivente e o Robô Pacificador que ele estiver controlando estiverem na mesma Zona e ele realizar uma Ação de Movimentação, o Robô também pode realizar gratuitamente 1 Ação de Movimentação. Nesse caso, a movimentação do Robô Pacificador não é afetada pelos Xenos. O Robô e o Sobrevivente devem terminar suas Ações de Movimentação na mesma Zona de destino. O Sobrevivente não pode utilizar Habilidades relacionadas a Movimentação (como Desenfreado ou Velocidade em Gravidade Zero, por exemplo) para se beneficiar desse efeito.

## AÇÕES DA ARMA SENTINELA BRACAMARTE

- Ação de Alcance (use a arma de Alcance Bracamar). Se a Sentinel Bracamar for um Protótipo, ela ignora as regras de Zonas Escuras (p.11) e pode disparar das Zonas Externas.

**OBSERVAÇÃO:** Um Sobrevivente que estiver na mesma Zona de uma Arma Sentinel Bracamar pode controlá-la como se tivesse a ficha de Controle correspondente ou a Habilidade de controle Remoto.

## TROCANDO ROBÔS E ARMAS SENTINELAS

*Zombicide: Invader* inclui vários tipos de miniaturas de Robôs e Armas Sentinelas. A não ser que seja indicado de outra forma na Missão escolhida, miniaturas de Robô podem ser trocadas de um tipo por outro, assim como as miniaturas de Arma Sentinel.

Por essa razão, efeitos de jogo que mencionarem “Robô” ou “Arma Sentinel”, sem especificar seu nome, aplicam-se a qualquer Máquina do tipo indicado. Por exemplo, a Habilidade “Controle Remoto: Robô” aplica-se a qualquer Robô, não importando seu nome.

# 10 FASE DOS XENOS

Quando os jogadores tiverem ativado todos os seus Sobrevidentes, é a vez dos Xenos. Ninguém assume o papel deles; eles agem por conta própria seguindo estes passos, na ordem:

## PASSO 1 - ATIVAÇÃO

*Não consigo parar de pensar que a gente pisou em um formigueiro de proporções épicas.*

- Baraka

Cada Xeno 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 Xeno realiza um Ataque **OU** um Movimento com uma Ação.

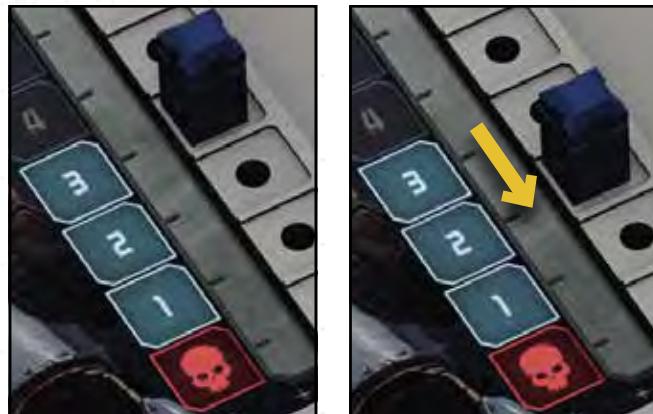
### ATAQUE

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

- Operário: 1 Dano
- Tanque: 2 Danos
- Corredor: 1 Dano
- Abominação Destruidora: 3 Danos

Sobrevidentes na mesma Zona compartilham os Ataques dos Xenos da forma como preferirem, mesmo que isso signifique causar todos os danos a um único Sobrevidente (ou a uma Máquina com uma ficha de Ativação). Cada Ataque bem-sucedido de um Xeno causa a quantidade de Danos indicada.

Os sobrevidentes atingidos perdem pontos de Proteção. Mova a Barra de Proteção 1 ponto para baixo por Dano recebido. Um Sobrevidente é eliminado assim que sua Barra de Proteção atingir 0.



**LEMBRE-SE:** A partida será considerada perdida se algum dos Sobrevidentes iniciais for eliminado (Máquinas não contam).

Os Xenos atacam em grupo: todos os Xenos ativados na mesma Zona que um Sobrevidente se juntam ao Ataque, mesmo que haja mais Xenos do que o necessário para matá-lo.

**OBSERVAÇÃO:** Máquinas podem ser perdidas sem que a partida seja perdida. Esta regra torna-se útil para sacrificar uma Máquina para um bando de Xenos.

**EXEMPLO:** 2 Operários (Dano 1) estão na mesma Zona que 2 Sobrevidentes ilesos: um Civil (Proteção 2) e um Soldado (Proteção 3). Os Xenos causam 2 Danos, que podem ser distribuídos de 3 formas:

- 2 Danos no Civil, o que causará sua morte e o fim do jogo.
- 2 Danos no soldado, o que irá machucá-lo seriamente.
- 1 Dano em cada Sobrevidente.



### MOVIMENTAÇÃO

Os Xenos que não tiverem atacado usam sua Ação para se movimentarem 1 Zona em direção aos Sobrevidentes:

#### 1- Os Xenos escolhem sua Zona de destino.

• A primeira Zona que escolhem é aquela com Sobrevidentes no Campo de Visão que tenha mais fichas de Barulho. Lembre-se de que cada Sobrevidente conta como uma ficha de Barulho.

• Se não há Sobrevidentes à vista, eles se movem em direção à Zona mais barulhenta.

Em ambos os casos, a distância não importa. Um Xeno sempre escolhe o alvo mais barulhento que pode ver ou ouvir.

#### 2- Os Xenos se movem 1 Zona em direção à Zona de destino, seguindo a rota mais curta disponível.

**IMPORTANTE:** Portas fechadas não são levadas em consideração ao determinar o caminho.

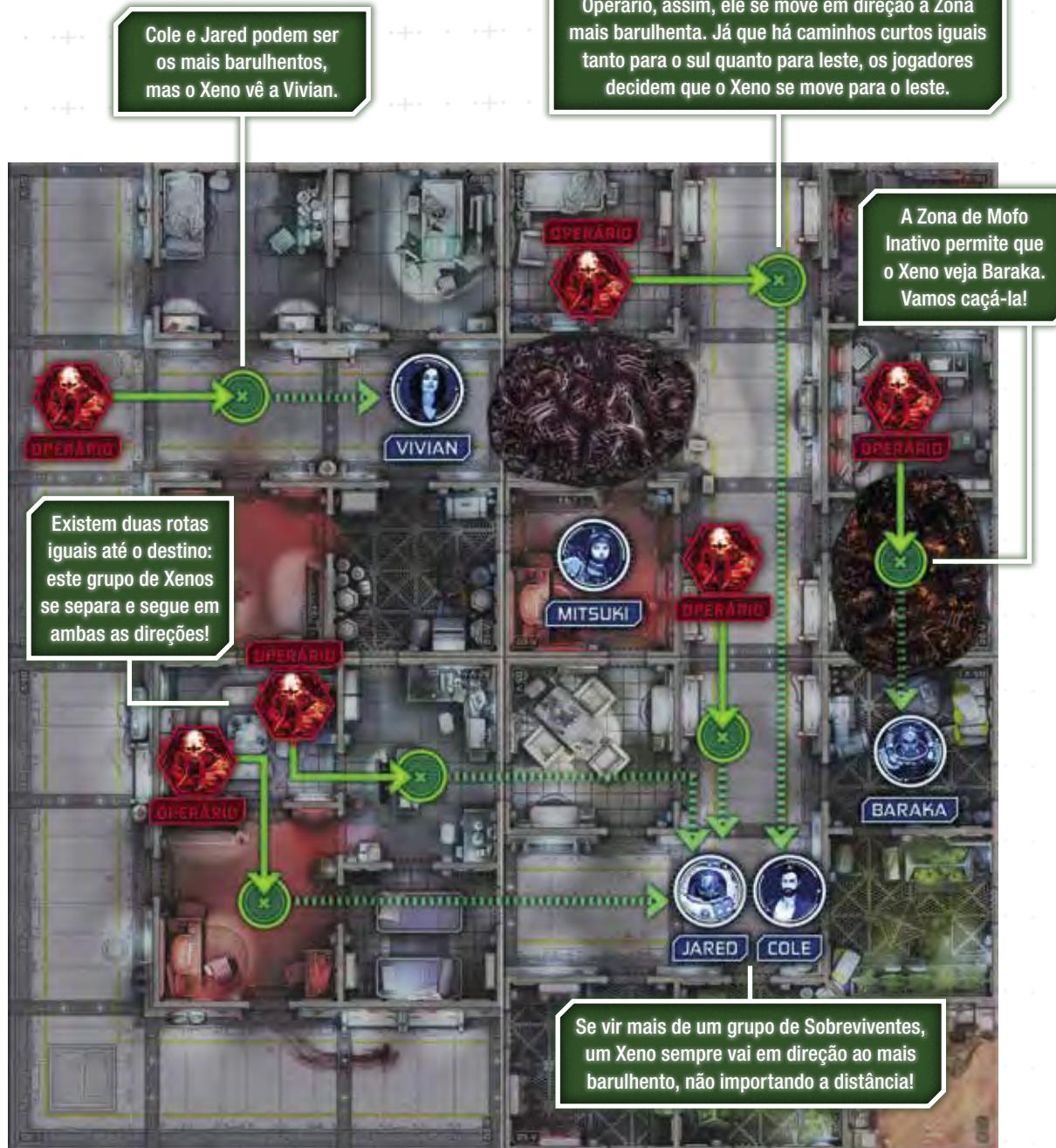
Se uma porta fechada estiver bloqueando o caminho para a próxima Zona em direção ao seu destino, todos os Xenos nessa Zona gastam sua Ação para destruírem a porta em vez de se movimentarem. Mude a ficha de porta para o seu lado destruído. Então, o caminho estará aberto. Uma porta destruída não pode ser fechada novamente. O Mofo (P. 20) remove as fichas de porta destruída.



Os Xenos destroem as portas em seu caminho em direção aos Sobrevidentes.

Se houver mais de uma rota com a mesma distância, os Xenos 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.

Grupos de Xenos que estiverem em número ímpar também se dividem. Decida qual dos grupos fica com o Xeno extra e para quais direções os grupos vão. Se houver apenas um Xeno para múltiplas rotas, os jogadores decidem qual direção ele tomará.





## JOGANDO COM OS CORREDORES

Os Corredores têm 2 Ações por Ativação. Após todos os Xenos (incluindo os Corredores) terem passado pela Ativação e resolvido sua primeira Ação, os Corredores têm uma nova Ativação e usam sua segunda Ação para Atacarem um Sobrevivente em sua Zona ou Movimentarem-se, caso não haja ninguém para atacar.

**EXEMPLO 1:** No começo da Fase dos Xenos, um Corredor está na mesma Zona que um Sobrevivente. O Xeno gasta sua primeira Ação para Atacar, causando 1 Dano. Em seguida, o Corredor realiza sua segunda Ação, Atacando novamente e causando mais 1 Dano.

**EXEMPLO 2:** Um grupo com 2 Corredores e 1 Tanque está a 1 Zona de distância de um Sobrevivente. Em sua primeira Ação, como não há ninguém para atacar em sua Zona, os Xenos movem-se para a Zona do Sobrevivente. Os Corredores então realizam sua segunda Ação. Como agora eles ocupam a mesma Zona que um Sobrevivente, eles Atacam. Cada Corredor causa 1 Dano.

**EXEMPLO 3:** Um Sobrevivente está na mesma Zona que 3 operários, 1 Tanque e 2 Corredores. Todos os Xenos Atacam e causam 7 Danos (3 Danos já são suficientes para matar o Sobrevivente, os outros 4 Danos que sobram são ignorados). Nenhum dos Xenos Movem-se, pois todos Atacaram. Em seguida, os Corredores realizam sua segunda Ação. Eles não têm mais ninguém para atacar, assim, movem-se uma Zona em direção à Zona de destino.

## PASSO 2 – ENTRADA DE XENOS

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



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

Selecione uma Zona de Entrada e compre uma carta de Xeno. Leia o tipo de Xeno e a linha que corresponde ao Nível de Perigo do Sobrevivente mais experiente (Azul, Amarelo, Laranja ou Vermelho). Coloque a quantidade indicada do tipo de Xeno correspondente na Zona de Entrada. Repita esses passos para cada Zona de Entrada.

Esta carta de Xeno indica a entrada de Tanques.



**NÍVEL DE PERIGO VERMELHO:**  
8 Tanques

**NÍVEL DE PERIGO LARANJA:**  
6 Tanques

**NÍVEL DE PERIGO AMARELO:**  
2 Tanques

**NÍVEL DE PERIGO AZUL:**  
2 Tanques

Sempre comece pela mesma Zona de Entrada (à sua escolha) e prossiga em sentido horário. Quando o baralho de Xenos acabar, embaralhe novamente todas as cartas de Xeno descartadas para formar um novo baralho.

**EXEMPLO:** Cole tem 5 Pontos de Experiência, o que o coloca no Nível de Perigo Azul. Mitsuki tem 12, o que a coloca no Amarelo. Para determinar quantos Xenos entram, leia a linha Amarela, que corresponde ao nível da Mitsuki, a Sobrevivente com mais experiência.

## ZONAS DE ENTRADA COLORIDAS



Algumas Missões possuem fichas de Zona de Entrada Roxas e/ou Verdes. A menos que esteja indicado de outra forma, tais Zonas não estão ativas e os Xenos não entram através delas até que um evento específico ocorra (como pegar um Objetivo da cor correspondente).

## CARTAS DE ATIVAÇÃO EXTRA



Nos Níveis de Perigo Amarelo, Laranja e Vermelho, todos os Operários são ativados imediatamente.

No Nível de Perigo Azul, não acontece nada.



## CARTAS DE MOFO XENO

Como eles entraram aqui? Deveríamos tê-los visto!

- Uma coisa de cada vez. - Por ora, puxe o gatilho!
- Esse cheiro é de... xênia?



Ao comprar uma carta de Mofo Xeno, coloque a quantidade indicada dos tipos de Xenos correspondentes em todas as Zonas de Mofo Ativo (P. 20).

Se não houver miniaturas suficientes para preencher todas as Zonas de Mofo Ativo, coloque os Xenos restantes nas Zonas de Mofo Ativo que ainda não receberam nenhum. Em seguida, realize os seguintes passos, na ordem:

- (1) Todas as Abominações que estão no tabuleiro imediatamente realizam uma Ativação extra.
- (2) Coloque uma Abominação Destruidora (caso você tenha alguma) em 1 das Zonas de Mofo Ativo que ainda não receberam Xenos suficientes do tipo indicado (se há múltiplas Zonas possíveis, os jogadores escolhem). Se não houver nenhuma Abominação Destruidora disponível, ignore este passo. Ficar sem miniaturas de Abominações Destruidoras não cria uma Ativação extra.

Quando você revela uma carta de Ativação Extra, nenhum Xeno aparece na Zona designada. Em vez disso, todos os Xenos do tipo indicado ganham imediatamente uma Ativação extra (consulte o passo de Ativação, P. 26). Observe que essas cartas não têm efeito no Nível de Perigo Azul!

## CARTAS DE ABOMINAÇÃO DESTRUIDORA

*Mas pelo amor de Deus! Nem o meu cachorro baba desse jeito!*

As cartas do Xeno Abominação Destruidora indicam a entrada de Abominações Destruidoras e também fornecem uma Ativação extra para todas as Abominações que estejam no tabuleiro.

Realize os seguintes passos, na ordem:

- (1) Todas as Abominações que estão no tabuleiro realizam uma Ativação Extra.
- (2) Coloque uma Abominação Destruidora na Zona de Entrada. Caso você não tenha nenhuma, ignore este passo.



## ACABANDO AS MINIATURAS

*Eu realmente adoraria passar um tempo estudando o metabolismo deles. Essas explosões de velocidade são incríveis! Se pudéssemos prevê-las...*

*- Olha só, eu tenho um deles bem aqui, você pode até ver as tripas. Pode ler os números da loteria de amanhã no fígado dele, já que está aí?*

- Baraka e Magnus

Na caixa de *Zombicide: Invader* há Xenos suficientes para invadir um posto planetário avançado. Entretanto, os jogadores ainda assim podem ficar sem miniaturas do tipo indicado ao precisarem colocar um Xeno no tabuleiro durante a fase de Entrada. Nesse caso, as miniaturas remanescentes de Xenos são colocadas (se houver alguma) e, em seguida, realize os seguintes passos, na ordem:

(1) Todas as Abominações que estão no tabuleiro imediatamente realizam uma Ativação extra.

(2) Coloque uma Abominação que você possa ter disponível (qualquer tipo) na Zona de Entrada. Caso você não tenha nenhuma, ignore este passo. Ficar sem miniaturas de Abominação não cria uma Ativação extra.

Sempre fique de olho na população de Xenos no tabuleiro, ou corra o risco de ver Abominações precipitando-se sobre sua posição (e destruindo tudo com Mofo) em um instante!



## 11

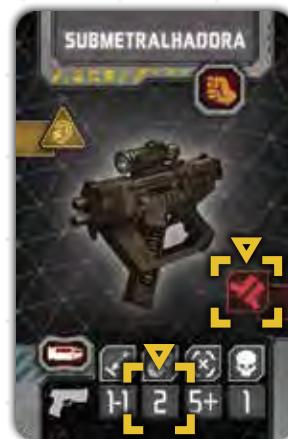
## COMBATE



Quando um Sobrevivente realiza uma Ação Corpo a Corpo, de Alcance ou de Máquina para atacar os Xenos, role o número de Dados indicados na Arma ou Máquina em uso.



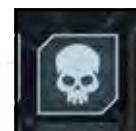
Se o Sobrevivente ativo tiver nas Mão 2 armas idênticas com o símbolo de Dupla, ele pode usar ambas ao mesmo tempo pelo custo de apenas uma só Ação. Ambas as armas devem estar apontadas para a mesma Zona.



**EXEMPLO:** Vivian tem 2 Submetralhadoras nas Mão. A submetralhadora tem o símbolo de Dupla, então, Vivian pode atirar com ambas ao mesmo tempo. Isso permite que ela role 4 dados (2 para cada submetralhadora) com uma única Ação de Alcance.



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



Cada acerto causa um único alvo a quantidade de Dano indicada no valor de Dano da arma. Se todos os alvos forem eliminados, os acertos extras são perdidos.

- Operários e Corredores são eliminados com um acerto de Dano 1 (ou mais).

- Tanques são eliminados com um acerto de Dano 2 (ou mais). Dano 1 não tem efeito neles, independente do número de vezes que um Sobrevivente acerta (exceto em Ataques Concentrados - consulte a P. 33).

- Abominações Destruidoras são eliminadas com um acerto de Dano 3 (ou mais). Como nenhuma arma tem por si só Dano 3 em *Zombicide: Invader*, o monstro precisa ser eliminado com Fogo Infernal (P. 34) ou com um Ataque Concentrado (P. 33).

**EXEMPLO:** Magnus está em uma Zona com 3 Operários e realiza uma Ação Corpo a Corpo com um Aguilhão. 2 acertos! Eles são direcionados para diferentes Operários e causam Dano 1, eliminando 2 Operários. Magnus ataca novamente com uma segunda Ação Corpo a Corpo, marcando novamente 2 acertos. 1 deles já é suficiente para eliminar o último Operário. O acerto remanescente é perdido.

## AÇÃO CORPO A CORPO



Armas corpo a corpo possuem o símbolo de Corpo a Corpo.

Um Sobrevivente com uma arma Corpo a Corpo nas Mão pode atacar um Xeno que esteja na sua Zona. Cada dado rolado que tenha valor igual ou superior ao número de Precisão impresso 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 causam Fogo Amigo (P. 32).

**EXEMPLO:** Jared e Vivian estão na mesma Zona que um Tanque, um Corredor e um Operário. Jared ataca com sua Marreta. Ele rola um , um  e um , representando 2 acertos. A Marreta possui Dano 1, portanto, não pode machucar o Tanque. Jared destina seu primeiro acerto para o Corredor e o segundo para o Operário, eliminando ambos. É uma Ação Corpo a Corpo: embora ele tenha errado uma vez, Vivian está a salvo da Marreta de Jared.

## AÇÃO DE ALCANCE



Armas de Alcance possuem o símbolo de Alcance.

Um Sobrevivente com uma arma de Alcance nas Mão pode atirar contra uma Zona que esteja em seu Campo de Visão (P. 11) e dentro do Alcance da arma.

### Lembre-se:

- Dentro de uma sala, o Campo de Visão é limitado às Zonas que compartilham uma abertura e que estejam a 1 Zona de distância.
- Nos corredores e Zonas externas, o Campo de Visão segue em linha reta paralelamente ao limite do tabuleiro, até que encontre uma parede ou limite do tabuleiro.
- Ataques malsucedidos podem causar Fogo Amigo (P. 32), assim, calcule bem os riscos!



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 dois valores é o Alcance mínimo. A arma não pode atirar contra Zonas que estejam mais próximas do que o mínimo. Em alguns casos, o valor pode ser 0, informando que o Sobrevivente pode atirar em alvos na 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 1:** A Metralhadora Leve tem um Alcance de 1-3, isso quer dizer que ela pode atirar a até 3 Zonas de distância, mas não pode ser usada na mesma Zona do Sobrevivente.

**EXEMPLO 2:** A Espingarda de Assalto tem um Alcance de 1-1. Ela pode atirar a 1 Zona de distância, nem mais, nem menos.

Ignore os Agentes que estejam nas Zonas entre o atirador e a Zona alvo. Os Sobreviventes podem atirar através de Zonas ocupadas sem perigo de acertarem Sobreviventes ou outros Xenos. Um Sobrevivente pode até mesmo atirar contra outra Zona mesmo quando na sua há Xenos!

## 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- Tanque ou Abominação (o atirador escolhe)
- 2- Operário
- 3- Corredor

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. *Lembre-se: A Ordem de Prioridade não se aplica às Ações Corpo a Corpo.*



**EXEMPLO:** Armado com uma Espingarda Pesada (Dano 2), Cole realiza uma Ação de Alcance em uma Zona com um Tanque, 2 Operários e 2 Corredores.

- Cole rola  $\bullet$  e  $\bullet$  na sua primeira Ação. Acertos são obtidos com 4 ou mais, o que significa que ele teve 2 acertos. Seguindo a Ordem de Prioridade, o primeiro acerto é direcionado ao Tanque, que é eliminado (Dano 2). O segundo acerto é direcionado ao Operário, que também é eliminado (1 acerto = 1 alvo).
- Cole rola  $\bullet$  e  $\bullet$  na sua segunda Ação, obtendo 2 acertos. A Ordem de Prioridade aponta o Operário como alvo primário, portanto, ele é eliminado. O segundo acerto é direcionado a um dos Corredores, que também é eliminado. Resta apenas um Corredor.

**OBSERVAÇÃO:** Os Tanques são os primeiros na Ordem de Prioridade e são imunes às armas de Dano 1. Isso significa que eles podem proteger todos os Operários e Corredores em sua Zona de todas as Ações de Alcance de Dano 1, visto que eles precisam ser eliminados antes dos Operários e Corredores. O mesmo se aplica às Abominações, que exigem Dano 3 para serem eliminadas.

ORDEM DE PRIORIDADE	NOME	AÇÕES	DANO MÍNIMO PARA ELIMINAR	EXPERIÊNCIA ADQUIRIDA
1	TANQUE/ABOMINAÇÃO:	1	2/3	1/5
2	OPERÁRIO	1	1	1
3	CORREDOR	2	1	1

## FOGO AMIGO

Encontrei isso incrustado na minha armadura. De quem é essa bala?

(\*assobio geral\*)

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

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

*Lembre-se: O Fogo Amigo não se aplica às Ações Corpo a Corpo.*



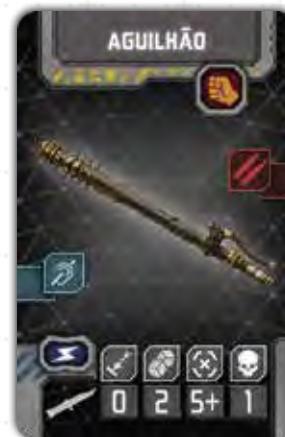
**EXEMPLO:** Mitsuki atira com uma Espingarda de Assalto em uma Zona em que estão Jared e 2 Operários. Rolando  $\bullet$ ,  $\bullet$  e  $\bullet$ , ela consegue 2 acertos... e uma falha. Cada acerto elimina um Operário. Entretanto, a falha acerta Jared com Dano 1. Jared perde 1 ponto de Proteção.



Um Ataque Concentrado de Alcance ainda obedece às regras da Ordem de Prioridade. As falhas são distribuídas entre os Sobreviventes como Fogo Amigo: aplique o valor de Dano base da arma (não importando a quantidade de acertos obtidos).



**EXEMPLO 1:** Armado com uma Metralhadora Leve (Dano 1), Magnus atira em uma Zona com 2 Tanques e 3 Operários. A Ordem de Prioridade diz que os Tanques são atingidos primeiro, e o valor de Dano da arma não é suficiente para eliminar nenhum. Magnus decide Concentrar seu Ataque em apenas um deles e rola 5 dados, obtendo  $\blacksquare$ ,  $\blacksquare$ ,  $\blacksquare$ ,  $\blacksquare$  e  $\blacksquare$ . 3 acertos aumentam o valor de Dano para 3 (valor de Dano base 1, x3 acertos). É mais do que suficiente para destruir o Tanque (mas o outro Tanque e os Operários continuam ilesos).



**EXEMPLO 2:** Armado com dois Aguilhões, Vivian está na mesma Zona que uma Abominação Destruidora. Não importa quantos dados ela role (Aguilhões duplos rolam 4 dados), o valor de Dano base 1 não é o suficiente para eliminar a Abominação Destruidora (é exigido Dano 3). Então, Vivian Concentra seu Ataque no monstro e rola 4 dados, obtendo  $\blacksquare$ ,  $\blacksquare$ ,  $\blacksquare$  e  $\blacksquare$ . 3 acertos! O valor de Dano aumenta para 3 (valor de Dano base 1, x3 acertos), que é mais do que suficiente para eliminar a Abominação Destruidora.

## ATAQUE CONCENTRADO

Por que... (PANCADA)... você... (GOLPE)... não... (BATIDA)... MORREI?

Um Sobreivente que estiver fazendo uma Ação de Alcance ou de Combate Corpo a Corpo (sozinho ou usando uma Máquina) pode concentrar seu Ataque contra um alvo único para aumentar a chance de superar suas defesas e, assim, eliminá-lo.

Para realizar um Ataque Concentrado, antes de rolar os dados você deve escolher um alvo específico entre aqueles que o Ataque pode atingir. Multiplique o valor de Dano pela quantidade de acertos obtidos (1 acerto: Dano x1. 2 acertos: Dano x2. 3 acertos: Dano x3, etc.) Apenas o alvo especificado pode ser atingido por sucessos rolados. Danos remanescentes são perdidos.

## 12 SALAS DE SEGURANÇA, SALAS DE SUPRIMENTO DE OXIGÊNIO E ECLUSAS DE AR



### FOGO INFERNAL

Por que trazer lança-chamas para uma instalação de mineração espacial? Porque podemos!



Lança-chamas usam Cilindro de Gás como munição para criarem Fogos Infernais em Zonas inteiras.

Lança-chamas exigem a utilização de cartas de Cilindro de Gás para serem usados. Para realizar uma Ação de Alcance com um Lança-chamas equipado nas Mãos, descarte uma carta Acoplada de Cilindro de Gás e queime tudo! Lança-chamas não podem ser usados contra ou a partir de Zonas externas.

Um Fogo infernal é criado na Zona alvo.

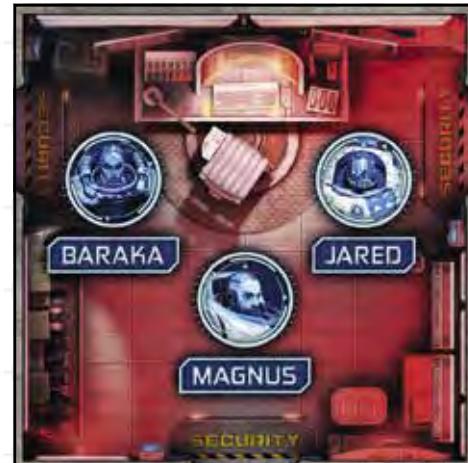
- Todos os Agentes e Máquinas são eliminados. O Sobrevivente recebe todos os Pontos de Experiência relacionados.
  - Remova quaisquer fichas de Objetivo.
  - Qualquer Ficha de Mofo Ativo (P. 20) deve ser mudada para seu lado Inativo.
- O Fogo Infernal não produz Barulho.

*Zombicide: Invader* possui salas especiais usadas para providenciar Equipamentos para os Soldados, permitir a saída da estação de mineração e ir para as Zonas externas. A luta contra os Xenos também acontece na superfície do planeta PK-L7!

**Exceto pelas Eclusas de Ar, essas Zonas especiais perdem suas propriedades quando são cobertas pelo Mofo (P. 20).**

### SALA DE SEGURANÇA

Acho que perdemos o Magnus aqui. Magnus? Magnus? Cara, tem alguém aí dentro?



Salas de Segurança são as únicas Zonas onde Soldados podem Procurar.

Soldados Sobreviventes, como Baraka, Jared e Magnus, podem realizar a Ação de Procurar apenas em Salas de Segurança. Sobreviventes Civis também podem Procurar dentro delas!



## SALA DE SUPRIMENTO DE OXIGÊNIO

Mire seu lança-chamas para outro lado, por favor.  
Não, sério. Confia em mim.

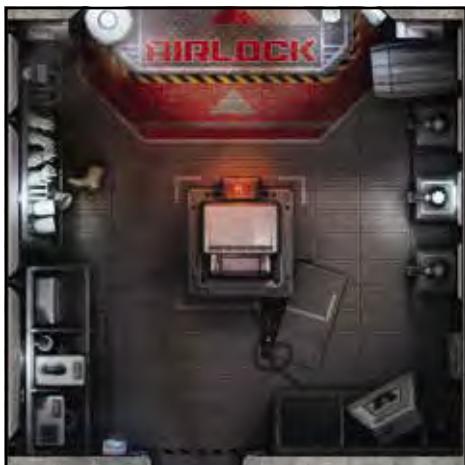


*Salas de Suprimento de Oxigênio têm o sinal O2 nelas.  
Pegue Oxigênio aqui antes de sair para a superfície do PK-L7!*

Marcadas com o sinal O2, as Salas de Suprimento de Oxigênio fornecem Tanques de Oxigênio para os Sobreviventes. Qualquer Sobrevivente em uma Sala de Suprimento de Oxigênio (sem Xenos nela) pode gastar 1 Ação para pegar uma carta de Equipamento Tanque de Oxigênio. O inventário do Sobrevivente pode ser reorganizado de graca.

Um Sobrevivente pode ter múltiplos Tanques de Oxigênio no seu inventário. Sendo cartas de Equipamento, elas podem ser equipadas (no espaço de Corpo) e trocadas normalmente. Tanques de Oxigênio descartados não são colocados na pilha de descartes. Eles são reservados para serem pegos posteriormente da mesma maneira.

ECLUSAS DE AR



*Eclusas de Ar permitem idas e vindas entre a estação e a superfície do PK-L7. Equipe-se com um Tanque de Oxigênio antes de sair!*

Eclusas de Ar estão identificadas no tabuleiro e são fronteiras entre a estação mineradora e as Zonas externas.

- Não há Campo de Visão através de uma porta separando uma Eclusa de Ar e uma Zona exterior.
  - **Passar por uma Eclusa de Ar para uma Zona exterior exige um Tanque de Oxigênio equipado (espaço de Corpo).** O Tanque de Oxigênio precisa estar Equipado enquanto o Sobrevivente estiver do lado de fora. Os Xenos, por outro lado, podem entrar e sair normalmente.
  - É possível entrar e sair mesmo se a Eclusa de Ar se transformar em uma Zona de Mofo.



## 13 MODO ULTRAVERMELHO

- Há muitos deles, não temos chance!

- Isso é música para os meus ouvidos.

- Cole e Jared

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 cenários 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: Invader* (exceto as Habilidades do tipo: "Começa com [Equipamento]") ao atingir os Níveis Laranja e Vermelho.

**EXEMPLO:** Baraka acaba de atingir o 43º Ponto de Experiência, chegando ao Nível Vermelho. Ela tem as seguintes Habilidades: Sorte (Azul), +1 Ação (Amarelo), controle Remoto: Arma Sentinel (Laranja) e +1 dado: Combate (Vermelho).

O jogador coloca o pino de experiência de volta no início, e a Missão continua. Baraka ainda está no Nível Vermelho e continua a ganhar Pontos de Experiência por matar Xenos. 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 +1 dado: Combate, a segunda Habilidade do Nível Laranja. Ao chegar novamente no Nível Vermelho, o jogador escolhe uma nova Habilidade entre as 2 restantes e opta por Controle Remoto: Robô. O pino de experiência volta ao início.

Nessa terceira passada pela barra de experiência, Baraka 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: Precisão. O pino de experiência volta novamente ao início.

De agora em diante, Baraka 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.

## 14 JOGANDO COM 7 OU + SOBREVIVENTES

*Zombicide: Invader* 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 tanto, você precisará de planilhas, pinos, bases coloridas e cartas de Equipamento Inicial extras, que estão presentes em expansões vendidas separadamente.

Jogar com mais Sobreviventes (ou jogadores!) é bem simples. Siga estas diretrizes e ajuste-as 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 durante a Preparação. Se você não tiver nenhuma, os Sobreviventes extras entram no jogo sem Equipamentos Iniciais.

**Cuidado, alguns Equipamentos podem ser reservados para Sobreviventes de uma determinada categoria.** Verifique as regras especiais para saber mais.

- Acrescente 1 ficha de Entrada de Xenos 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!

SOBREVIVENTES	FICHAS DE ENTRADA EXTRAS
7-8	1
9-10	2
11-12	3

# 15 AJUSTANDO A DIFICULDADE



A dificuldade em *Zombicide: Invader* pode ser ajustada para mais ou menos usando os números nas cartas.

Xenos são os alienígenas perfeitos. Conceitos humanos como misericórdia, autopreservação ou restrição são desconhecidos para eles. Entretanto, às vezes o jogo pode ficar muito fácil ou muito difícil para você ou o seu grupo. Nesse caso, organize suas cartas de Xeno usando os números nas cartas.

- Cartas de Xeno de #1 a #25 formam a parte mais fácil de uma Invasão de Xenos. Xenos aparecem em quantidades limitadas, sem Ativações extras. Xenos especiais e suas particularidades, como a Abominação Destruidora e a entrada de Mofo, ainda estão presentes.
- Cartas de Xeno de #26 a #50 formam a parte difícil. Xenos aparecem em maior quantidade, principalmente em Níveis de Perigo baixos. Utilize-as em grupos de jogadores experientes e veteranos do *Zombicide*.
- Cartas de Xeno de #51 a #54 são as de Ativações extras. Adicione-as para ter um elemento de surpresa, o que aumenta a dificuldade.

Esses elementos podem ser misturados no jogo como você desejar para criar uma experiência única!



## REGRAS ESPECIAIS

### • Preparação.

- Separe os Objetivos Azul e Branco.
- Coloque aleatoriamente os Objetivos Verde e Roxo, voltados para baixo, entre os Objetivos Vermelhos.
- Cada Sobrevivente começa com um Tanque de Oxigênio equipado. Ele é descartado assim que entram em uma eclusa de ar.

### • Vamos precisar disso.

Cada Objetivo concede 5 Pontos de Experiência para o Sobrevivente que o pegar. Cada Objetivo Vermelho também fornece um Protótipo de arma aleatório.

### • Amostras de Xeno.

Junte as seguintes amostras. Cada uma delas concede 5 Pontos de Experiência extras ao Sobrevivente que estiver coletá-la (além dos Pontos de Experiência concedidos ao matar o Xeno correspondente). Separe as miniaturas ou fichas correspondentes para manter o controle.

- Elimine um Operário, um Tanque e um Corredor com uma Ação Corpo a Corpo (5 Pontos de Experiência cada, guarde a miniatura).
- Elimine a Abominação Destruidora com uma Ação Corpo a Corpo (5 Pontos de Experiência, pegue o Objetivo azul).
- Gaste uma Ação em uma Zona de Entrada para coletar um pouco de Mofo (5 Pontos de Experiência, pegue o Objetivo Branco).



# 17 HABILIDADES

Cada Sobrevivente em *Zombicide: Invader* 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 grátis [Ação]** – O Sobrevivente ganha 1 Ação extra do tipo especificado (Combate, Máquina, Corpo a Corpo, Movimentação, Alcance ou Procura). Essa Ação pode ser usada apenas para Ações do tipo especificado. Ações grátis de Máquina ainda requerem o controle de uma Máquina, seja através de uma Habilidade ou de uma ficha de Controle.

**+1 dado: [Ação]** – As armas do Sobrevivente rolam um dado extra em uma Ação do tipo especificado (Combate, Corpo a Corpo ou Alcance). Armas Duplas ganham um dado extra cada uma, totalizando +2 dados por Ação do tipo especificado.

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

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

**+1 de Alcance máximo** – O Alcance máximo da arma de Alcance do Sobrevivente aumenta em 1.

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

**+1 Zona 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 Xenos ainda encerra a Ação de Movimento do Sobrevivente.

**À queima-roupa** – O Sobrevivente pode realizar Ações de Alcance em sua Zona desconsiderando o Alcance mínimo. Quando resolver uma Ação de Alcance a um Alcance de 0, o Sobrevivente escolhe livremente os alvos e pode eliminar qualquer tipo de Xeno. Suas armas de Alcance ainda precisam causar Dano suficiente para matar os alvos. Fogo Amigo é ignorado.

**Ambidestro** – O Sobrevivente trata todas as armas Corpo a Corpo e de Alcance como se tivessem o símbolo de Dupla.

**Atacar** – O Sobrevivente pode usar esta Habilidade uma vez em cada um de seus Turnos, de gráts. Ele Move-se até 2 Zonas para uma Zona com pelo menos 1 Xeno. Regras de Movimento normais se aplicam. Entrar em uma Zona com Xenos ainda encerra a Ação de Movimento do Sobrevivente.

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

**Camuflagem** – O Sobrevivente recebe uma ficha de Camuflagem no início do seu Turno se ele não estiver no Campo de Visão de nenhum Xeno. Coloque a ficha próxima à sua base. O Sobrevivente deve permanecer com a ficha (mesmo de um Turno para outro) até que resolva qualquer tipo de Ação de Combate ou de Máquina, ou fizer Barulho. Ele pode ganhá-la novamente do mesmo jeito.

Enquanto o Sobrevivente tiver essa ficha, ele é ignorado totalmente por todos os Xenos e não é considerado como uma ficha de Barulho. Os Xenos não o atacam e até mesmo passam direto por ele.

Mesmo com a ficha de Camuflagem, o Sobrevivente ainda tem de gastar Ações extras para sair de uma Zona infestada por Xenos.



Esta é uma ficha de Camuflagem.

**Catador** – O Sobrevivente pode Procurar em qualquer Zona de sala ou corredor. Regras básicas de Procura se aplicam (não é possível Procurar no Mofo ou em Zonas com Xenos).

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

**Começa com [X] Pontos de Proteção** – Os Sobreviventes começam com o número indicado de Pontos de Proteção. Torna-se o nível base de proteção.

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

**Conserto imediato** – Durante cada Fase Final, restaure a Proteção do Sobrevivente para seu nível base.

**Controle remoto: [Máquina]** – O Sobrevivente pode realizar Ações de Máquina (P. 25) com Máquinas do tipo indicado (Robô, Arma Sentinel ou todos).

**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 Xenos ainda encerra a Ação de Movimento do Sobrevivente.

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

**Empurrão** – O Sobrevivente pode usar esta Habilidade gratuitamente uma vez a cada Turno. Selecione uma Zona a Alcance de 1 do seu Sobrevivente. As Zonas devem estar ligadas por um caminho livre, mas não é necessário ter Linha de Visão. Todos os Xenos na Zona do Sobrevivente são empurrados para a Zona selecionada. Isso não é considerado um Movimento.

**Encouraçado: [tipo de Xeno]** – O Sobrevivente ignora todos os Ferimentos causados por Xenos do tipo indicado. Por exemplo, “Encouraçado: Operário” funciona com qualquer Operário.

**Escalada: [Ação]** – O Sobrevivente ganha 1 dado extra para rolar em Ações subsequentes do tipo especificado (Combate, Corpo a Corpo ou Alcance). O bônus é cumulativo e se aplica até o final do Turno do Sobrevivente. O bônus é perdido quando o Sobrevivente realiza outro tipo de Ação.

**EXEMPLO:** Um Sobrevivente com a Habilidade de Alcance de Escalada gasta sua primeira Ação para realizar uma Ação de Alcance com uma Submetralhadora (2 Dados). Sua segunda Ação também é gasta com uma Ação de Alcance, o que faz com que ele ganhe um dado adicional graças à Habilidade de Escalada (3 Dados). A terceira Ação é gasta com uma Ação de Movimento: o bônus de Escalada é perdido.

**Escondido** – O Sobrevivente não pode ser alvejado por Fogo Amigo (Fogo Infernal ainda se aplica). Ignore-o ao disparar contra a Zona na qual ele esteja.

**Especialista Duplo** – O Sobrevivente ganha uma Ação de Combate gráts desde que esteja equipado com armas Duplas. Esta Ação pode ser usada apenas com armas Duplas equipadas.

**Especialista em Ataque Concentrado** – Sempre que um Sobrevivente faz um Ataque Concentrado com 2 dados (ou mais), o valor de Dano base da arma ganha +1, e não há Fogo Amigo.

**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.

**Força** – O Sobrevivente ignora o primeiro Dano recebido durante cada etapa de Ataque (Fase dos Xenos) e durante Fogo Amigo (Ação de Alcance dos Sobreviventes).

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

**Isso é tudo que você tem?** – Você pode usar esta Habilidade a qualquer momento em que o Sobrevivente estiver prestes a sofrer um Dano. Descarte 1 carta de Equipamento do inventário do Sobrevivente para cada Dano que ele estiver prestes a receber. Anule 1 Dano por carta de Equipamento descartada.

**Letal: [Ação]** – Use esta Habilidade quando atribuir acertos ao resolver uma Ação de tipo especificado (Combate, Corpo a Corpo ou Alcance). 1 desses acertos pode matar gratuitamente um Xeno idêntico extra na mesma Zona. Apenas um Xeno extra pode ser eliminado a cada Ação ao usar esta Habilidade. O Sobrevivente ganha experiência pelo Xeno extra.

**Líder nato** – No turno do Sobrevivente, ele pode conceder 1 Ação grátis para que outro Sobrevivente use-a como desejar. Esta ação deve ser usada imediatamente e o Sobrevivente Líder nato termina seu Turno.

**Médico** – Esta Habilidade é usada gratuitamente durante cada Fase Final. O Sobrevivente e todos os outros Sobreviventes que estiverem na mesma Zona podem recuperar 1 Proteção até o nível base.

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

**Modo Robô** – 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 Xenos na Zona alvejada. Habilidades que afetam o número de Dados, como "+1 dado: Alcance", continuam valendo.

**Precisão** – O Sobrevivente pode escolher livremente os alvos de todas as suas Ações de Alcance. Fogo Amigo é ignorado.

**Predador** – 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 Xenos em sua Zona. Habilidades que afetam o número de Dados, como +1 dado: Alcance, continuam valendo.

**Procurar: 2 cartas** – Compre 2 cartas ao Procurar com o Sobrevivente.

**Provocar** – O Sobrevivente pode usar esta Habilidade gratuitamente uma vez a cada Turno. Selecione uma Zona de até 2 Zonas de distâncias do Sobrevivente e que tenha um caminho livre até o Sobrevivente (sem paredes ou portas fechadas). Não é preciso que a Zona esteja no Campo de Visão. Todos os Xenos na Zona escolhida ganham imediatamente uma Ativação extra: eles tentam alcançar o Sobrevivente

provocador de todas as formas possíveis. Xenos 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.

**Reflexos de Combate** – Sempre que um Xeno entrar no Campo de Visão do Sobrevivente, ele realiza imediatamente uma Ação de Combate grátis contra ele. Esta Ação pode eliminar mais Xenos que tiverem entrado. Ações de Alcance ainda devem ser direcionadas para a Zona em que houve entrada de Xenos. Esta Habilidade pode ser usada uma vez a cada compra de carta de Xeno.

**Resultado 6: +1 dado [Ação]** – Você pode rolar um dado extra para cada "6" rolado em Ações do tipo especificado (Combate, Corpo a Corpo ou 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.

**Salva-vidas** – O Sobrevivente pode usar esta Habilidade uma vez em cada um de seus Turnos gratuitamente. Selecione uma Zona com pelo menos 1 Xeno e 1 Sobrevivente a um Alcance de 1 de seu Sobrevivente. As Zonas devem compartilhar o mesmo Campo de Visão e estar ligadas por um caminho livre. Escolha Sobreviventes na Zona selecionada para serem levados 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.

**Sede de sangue: [Ação]** – O Sobrevivente pode usar esta Habilidade uma vez em cada um de seus Turnos. O Sobrevivente gasta 1 Ação: ele se move até 2 Zonas para uma Zona com pelo menos 1 Xeno. Em seguida, ganha 1 Ação grátis do tipo especificado (Combate, Corpo a Corpo ou Alcance). Regras de Movimento normais se aplicam.

**Sentidos aguçados** – O Sobrevivente pode enxergar 1 Zona mais longe em Zonas de sala. Ele também ignora as regras das Zonas Escuras para delimitar o Campo de Visão (Zonas Escuras são encontradas nas expansões).

**Sorte** – O Sobrevivente pode rerrolar uma vez todos os dados para cada Ação que realiza. O novo resultado é o que vale. Esta Habilidade é cumulativa com os efeitos de Equipamento que permitem rerrolagens.

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

**Velocidade em Gravidade Zero** – O Sobrevivente pode usar esta Habilidade uma vez em cada um de seus Turnos. O Sobrevivente gasta 1 Ação. Ele se move 2 Zonas e ignora tudo que estiver na Zona intermediária, exceto eclusas de ar, paredes e portas fechadas. Habilidades relacionadas ao Movimento (como +1 Zona por Ação de Movimento ou Desenfreado) são ignoradas, mas penalidades de Movimento (como Xenos na Zona inicial) se aplicam.

# RESUMO DA RODADA

AS REGRAS DO JOGO SOBREPÔEM ESTE RESUMO DA RODADA.

CADA RODADA COMEÇA COM:

## 01 - 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. Jogue em sentido horário. Cada Sobrevivente possui 3 Ações para gastar, selecionadas da lista abaixo. A menos que seja dito de outra forma, as Ações podem ser executadas diversas vezes por Ativação.

- Movimentação:** Mova-se 1 Zona (gaste Ações extras se houver Xenos na Zona inicial).
- Procurar (1x por Turno):** Apenas em Zonas de sala sem Xenos. Compre uma carta do baralho de Equipamento. Soldados podem Procurar apenas nas Salas de Segurança.
- Ativação da Porta (GRÁTIS, 1x por Turno):** Coloque ou remova uma ficha de porta fechada em uma abertura de porta na Zona em que o Sobrevivente está ocupando. Não coloque em uma Zona de Mofo ou se houver uma porta destruída.
- Reorganizar/Trocar:**
  - Troque **Equipamentos com outro Sobrevivente** que esteja na mesma Zona. Você pode fazer trocas como quiser, não precisa ser justo (trocar fichas de controle Remoto é permitido).
  - Acoplando/Desacoplando cartas de Equipamento:** Muitas Balas para armas com Balas, Célula de Energia para armas de Energia e Cilindro de Gás para Lança-chamas.
- Ação de Combate:**
  - Ação Corpo a Corpo:** Requer uma arma Corpo a Corpo equipada.
  - Ação de Alcance:** Requer uma arma de Alcance equipada.
  - Pegar ou Ativar um Objetivo** na Zona do Sobrevivente.
  - Fazer Barulho:** Coloque uma ficha de Barulho na Zona do Sobrevivente.
  - Não Fazer Nada:** Todas as Ações remanescentes são perdidas.
  - Ações de Máquina:** É necessário ter a Habilidade correspondente ou a ficha de Controle Remoto. Uma Arma Sentinel pode ser controlada por qualquer Sobrevivente que esteja na mesma Zona. As Habilidades do Sobrevivente não se aplicam às Máquinas.

**Movimentação** (Apenas Robôs)

**Ação Corpo a Corpo** (requer uma arma corpo a corpo)

**Ação de Alcance** (requer uma arma de Alcance)

QUANDO TODOS OS JOGADORES TIVEREM TERMINADO

## 02 - FASE DOS XENOS

### PASSO 1 - ATIVAÇÃO: ATACAR OU MOVER

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

- Xenos na mesma Zona que pelo menos 1 Sobrevivente o Atacam.
- Os Xenos que não Atacaram devem Mover-se. As Abominações Destruidoras colocam fichas de Mofo em Zonas de sala e de corredor.

Cada Xeno dá preferência aos Sobreviventes visíveis e depois ao Barulho. Escolha o caminho mais curto e ignore portas fechadas. Se vários caminhos tiverem a mesma distância, divida os Xenos de maneira que formem grupos iguais (quando houver uma divisão desigual, o Xeno sobressalente vai com 1 dos grupos à sua escolha). Se houver uma porta fechada no caminho, os Xenos gastam sua ação para destruí-la.

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

### PASSO 2 - ENTRADA DE XENOS

- Sempre compre cartas de Xeno 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.
- Se não houver mais miniaturas do tipo necessário (exceto Abominação): coloque as remanescentes. Então, todas as Abominações recebem 1 Ativação extra. Por fim, coloque uma Abominação Destruidora em 1 Zona de Entrada.

## 03 - 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 MÍNIMO PARA ELIMINAR	EXPERIÊNCIA ADQUIRIDA
1	TANQUE/ABOMINAÇÃO:	1	2/3	1/5
2	OPERÁRIO	1	1	1
3	CORREDOR	2	1	1