

# ZOMBICIDE

BLACK PLAGUE

The cover art for Zombicide: Black Plague depicts a chaotic battle scene in a medieval setting. At the top, the title 'ZOMBICIDE' is written in a large, jagged, white font with a red outline, set against a background of flames. Below it, 'BLACK PLAGUE' is written in a smaller, black font on a white banner. The central focus is a group of characters: a priest with a long white beard and a sword, a knight in full plate armor with a red surcoat, a woman in a black hooded cloak, and a man with a red beard and a sword. They are surrounded by various zombies, including a large, muscular zombie with a red beard and a smaller, more grotesque one. The background is a dark, stone-walled interior with a large fire burning in the upper right corner.

REGRAS E MISSÕES





# CAPÍTULOS

<b>COMPONENTES</b> .....	3
<b>ENTRE NA IDADE MÉDIA!</b> .....	5
<b>PREPARAÇÃO</b> .....	6
<b>VISÃO GERAL</b> .....	8
<b>O BÁSICO</b> .....	9
<b>DEFINIÇÕES ÚTEIS</b> .....	9
<b>CAMPO DE VISÃO</b> .....	10
<b>MOVIMENTO</b> .....	11
<b>CARTAS DE EQUIPAMENTO</b> .....	12
<b>ARMAS E FEITIÇOS DE COMBATE</b> .....	12
<b>PORTAS QUEBRADAS, ZUMBIS MORTOS</b>	
<b>E EQUIPAMENTO BARULHENTO</b> .....	13
<b>CARACTERÍSTICAS DE COMBATE</b> .....	14
<b>BARUIHO</b> .....	15
<b>EXPERIÊNCIA, NÍVEL DE PERIGO E HABILIDADES</b> ..	16
<b>INVENTÁRIO</b> .....	17
<b>MÃOS</b> .....	17
<b>CORPO</b> .....	17
<b>MOCHILA</b> .....	17
<b>OS ZUMBIS</b> .....	18
<b>LERDO</b> .....	18
<b>BALOFO</b> .....	18
<b>CORREDOR</b> .....	18
<b>ABOMINAÇÃO</b> .....	18
<b>NECROMANTE</b> .....	18
<b>FASE DOS JOGADORES</b> .....	19
<b>MOVIMENTAÇÃO</b> .....	19
<b>PROCURAR</b> .....	19
<b>ABRIR UMA PORTA</b> .....	19
<b>ENTRADA DE ZUMBIS NAS CONSTRUÇÕES</b> .....	20
<b>REORGANIZAR/TROCAR</b> .....	20
<b>AÇÕES DE COMBATE</b> .....	21
<b>AÇÃO CORPO A CORPO</b> .....	21
<b>AÇÃO DE ALCANCE</b> .....	21
<b>AÇÃO DE MAGIA</b> .....	21
<b>AÇÃO DE ENCANTAMENTO</b> .....	22
<b>PEGAR OU ATIVAR UM OBJETIVO</b> .....	22
<b>FAZER BARUIHO!</b> .....	22
<b>NÃO FAZER NADA</b> .....	22

<b>FASE DOS ZUMBIS</b> .....	23
<b>PASSO 1 - ATIVAÇÃO</b> .....	23
<b>ATAQUE</b> .....	23
<b>ROLAGENS DE ARMADURA / ARMADURAS E ESCUDOS</b> ..	23
<b>MOVIMENTO</b> .....	24
<b>JOGANDO COM OS CORREDORES</b> .....	25
<b>PASSO 2 - ENTRADA</b> .....	25
<b>ZONAS DE ENTRADA DE ZUMBIS COLORIDAS</b> .....	26
<b>CARTAS DE ATIVAÇÃO EXTRA</b> .....	26
<b>CARTAS DE ENTRADA DUPLA DE ZUMBIS</b> .....	26
<b>ACABANDO AS MINIATURAS</b> .....	28
<b>NECROMANTES</b> .....	29
<b>A CABALA DOS NECROMANTES</b> .....	31
<b>JOGANDO COM A CABALA</b> .....	31
<b>COMBATE</b> .....	32
<b>AÇÃO CORPO A CORPO</b> .....	33
<b>AÇÃO DE ALCANCE</b> .....	33
<b>ORDEM DE PRIORIDADE</b> .....	34
<b>FOGO AMIGO</b> .....	34
<b>ARMAS RECARREGÁVEIS</b> .....	34
<b>AÇÃO DE MAGIA</b> .....	35
<b>FOGO DE DRAGÃO</b> .....	35
<b>CRIPTAS</b> .....	36
<b>ZONAS E PORTAS DE CRIPTA</b> .....	36
<b>ARTEFATOS DE CRIPTA</b> .....	37
<b>JOGANDO COM 7+ SOBREVIVENTES</b> ....	37
<b>MISSÕES</b> .....	38
<b>MISSÃO 0 - DANÇA MACABRA</b>	
<b>FÁCIL / 4+ SOBREVIVENTES / 45 MINUTOS</b>	
<b>MISSÃO 1 - A GRANDE CAÇADA</b> .....	40
<b>FÁCIL / 6+ SOBREVIVENTES / 60 MINUTOS</b>	
<b>MISSÃO 2 - O LIVRO NEGRO</b> .....	41
<b>FÁCIL / 6+ SOBREVIVENTES / 60 MINUTOS</b>	
<b>MISSÃO 3 - OS PASTORES</b> .....	42
<b>MÉDIO / 6+ SOBREVIVENTES / 90 MINUTOS</b>	
<b>MISSÃO 4 - FOME</b> .....	43
<b>MÉDIO / 6 SOBREVIVENTES / TEMPO VARIA</b>	
<b>MISSÃO 5 - O CENTRO DE COMANDO</b> .....	44
<b>MÉDIO / 6+ SOBREVIVENTES / 120 MINUTOS</b>	
<b>MISSÃO 6 - IN CALIGINE ABDITUS</b> .....	45
<b>MÉDIO / 6+ SOBREVIVENTES / 120 MINUTOS</b>	
<b>MISSÃO 7 - TRILHA DA MORTE</b> .....	46
<b>MÉDIO / 6+ SOBREVIVENTES / 150 MINUTOS</b>	
<b>MISSÃO 8 - O TEMPLO DO MAL</b> .....	47
<b>DIFÍCIL / 6+ SOBREVIVENTES / 120 MINUTOS</b>	
<b>MISSÃO 9 - O COVIL INFERNAL</b> .....	48
<b>DIFÍCIL / 6+ SOBREVIVENTES / 150 MINUTOS</b>	
<b>MISSÃO 10 - PROVA DE FOGO</b> .....	49
<b>DIFÍCIL / 6+ SOBREVIVENTES / 180 MINUTOS</b>	
<b>HABILIDADES</b> .....	51



# COMPONENTES

## 9 PEÇAS DE MAPA (FRENTE E VERSO)



## 65 MINIATURAS DE ZUMBIS



35 Lerdos



14 Balofos

14 Corredores

## 6 FICHAS E MINIATURAS DE SOBREVIVENTES E ID CARDS



Nelly



Ann



Silas



1 Abominação



1 Necromante



Clovis



Baldric



Samson

## 6 PLANILHAS DE SOBREVIVENTE



## 6 DADOS



## 6 BASES COLORIDAS PARA SOBREVIVENTES



## 48 PINOS





## 68 FICHAS

### Portas

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

Bílis de Dragão..... x4

Ponto de Saída ..... x1

Primeiro jogador..... x1

Barulho ..... x18

Ação Grátis..... x1

Apodrecido ..... x1

### OBJETIVOS

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

### Entrada de Zumbis

- Vermelha/Azul ..... x1
- Vermelha/Verde ..... x1
- Vermelha/Necromante Azul. . x1
- Vermelha/Necromante  
Marrom ..... x1
- Vermelha/Necromante Vinho x1
- Vermelha/Necromante Roxo. . x1
- Vermelha/Necromante Cinza . x1
- Vermelha/Necromante  
Castanho Claro ..... x1
- Vermelha/Vermelha..... x4

### Portas de Cripta

- Violetas..... x2
- Amarelas ..... x2

### Zona de Cripta

- Violeta ..... x1
- Amarela ..... x1

## 125 Mini-CARTAS

### 71 Cartas de Equipamento

- Aaahh!!..... x4
- Adaga ..... x4
- Água ..... x2
- Arco Curto ..... x1
- Arco Curto  
(Equipamento Inicial) ..... x1
- Arco Longo..... x2
- Armadura de Couro ..... x2
- Armadura de Placas ..... x1
- Besta ..... x2
- Besta de Mão ..... x2
- Besta de Repetição ..... x2
- Besta Orc ..... x1
- Bílis de Dragão ..... x4
- Bola de Fogo..... x2
- Carne Seca ..... x2
- Cota de Malha..... x2
- Cura..... x1
- Escudo ..... x2
- Espada..... x2
- Espada Curta ..... x1
- Espada Curta  
(Equipamento Inicial) ..... x3
- Explosão de Mana..... x1
- Explosão de Mana  
(Equipamento Inicial) ..... x1
- Espada Longa..... x2
- Inferno ..... x1
- Invisibilidade..... x1
- Maçãs ..... x2
- Machado ..... x2
- Martelo..... x1
- Martelo (Equipamento inicial) . x1
- Muitas Flechas ..... x3
- Muitos Virotos ..... x3
- Rajada Fatal..... x2
- Repulsão..... x1
- Relâmpago..... x2
- Tocha..... x4
- Velocidade ..... x1

### 54 Cartas de Zumbis (01 ao 54)







## ENTRE NA IDADE MÉDIA!



*Injustiça, guerras, pragas, mortes...* Estamos acostumados com tudo isso, mas nada se compara a eles: os Zumbis!

Eles saíram das profundezas das florestas em meio à névoa, comandados pelos necromantes que apontavam para as vilas e propriedades para indicar onde os Zumbis deveriam ir. Tinha zumbi por toda a parte, atacando, mordendo e dilacerando as pessoas. A gente não podia sequer fazer outra coisa a não ser ver nossos amigos mortos levantarem e transformarem-se em novos zumbis.

A invasão poderia ter dado certo, espalhando caos e morte até haver Zumbis suficientes para ameaçar as grandes cidades. Até mesmo as grandes muralhas poderiam ser destruídas com uma quantidade muito grande de Zumbis. Mas os Necromantes esqueceram de um pequeno detalhe: nós. A escória. A plebe.

Os necromantes foram vítimas da mesma arrogância que frequentemente acometiam nossos 'senhores'. Eles se esqueceram de que somos durões. Fortes. E sabemos lutar. Os necromantes acharam que não passávamos de um estoque de carne fresca.

Eles se enganaram.

Chegou a hora de pegar nossas armas e lutar por nossas vidas e pela nossa liberdade! Chegou a hora de *Zombicide!*

### E QUANTO AO ZOMBICIDE DA ERA MODERNA?



Como *Zombicide: Black Plague* usa algumas mecânicas básicas do jogo *Zombicide* original que se passa na Era Moderna, você pode combinar os componentes para criar seu próprio jogo (alguém falou em boomstick?). Mas *Zombicide: Black Plague* também tem suas próprias regras, o que proporciona uma experiência única!

*Zombicide: Black Plague* é um jogo cooperativo onde um a seis jogadores enfrentam uma horda de Zumbis controlados pelo próprio jogo. Cada jogador controla de um a seis Sobreviventes em um mundo de fantasia invadido pelos Zumbis. Tudo o que os jogadores precisam fazer é cumprir os objetivos da Missão escolhida, sobreviver e matar o máximo de Zumbis que conseguirem. Os Zumbis até podem ser lentos e previsíveis, mas o mundo está cheio deles! Fiquem atentos para as Abominações e seus chefes, os Necromantes!

Os Sobreviventes usam qualquer coisa que conseguirem para matar um Zumbi. Quanto mais forte as armas, mais Zumbis conseguirão matar, e mais Zumbis irão aparecer atraídos pelo massacre!

Os Sobreviventes podem trocar equipamentos, e os jogadores podem trocar suas táticas entre si. É cooperando que conseguirão cumprir os objetivos da Missão escolhida e sobreviver. É muito divertido lutar contra os Zumbis, mas também é preciso resgatar outros Sobreviventes, encontrar comida e armas, descobrir os segredos dos Necromantes e muito mais.

Após jogar *Zombicide: Black Plague*, você e seus amigos se tornarão os melhores caçadores de monstros!







## PREPARAÇÃO

1. Escolha uma Missão.
2. Posicione as peças de mapa.
3. Posicione as portas, os Objetivos e as demais fichas indicadas na Missão.

Uma partida de *Zombicide: Black Plague* geralmente tem 6 Sobreviventes, que são distribuídos entre os jogadores da maneira que o grupo achar melhor. Recomenda-se que jogadores iniciantes comecem jogando com apenas um Sobrevivente para conhecer a mecânica do jogo. Um jogador mais experiente consegue controlar com mais facilidade um grupo inteiro de 6 Sobreviventes e eliminar a peste Zumbi sozinho!



6

## BLACK PLAGUE - REGRAS

**4.** Cada jogador escolhe de 1 a 6 Sobreviventes. Os jogadores sentam-se ao redor da mesa na ordem que preferirem. Por ser um jogo cooperativo, todos os jogadores fazem parte de um único grupo.

**5.** Cada jogador pega uma Planilha para cada Sobrevivente que está controlando e coloca sobre ela a Ficha do Sobrevivente. Os jogadores pegam uma base plástica colorida e a fixam na miniatura do Sobrevivente para que possam identificá-lo melhor. Eles também pegam 5 pinos da mesma cor da base.

**6.** Separe das demais cartas de Equipamento as cartas que apresentam as palavras "Equipamento Inicial": um Martelo, uma Explosão de Mana, um Arco Curto e três Espadas Curtas. Essas cartas têm o verso na cor cinza.



*Estas são as cartas de Equipamento Inicial do seu grupo.*

Separe também as cartas que apresentam a palavra "Cripta": Inferno e Besta Orc. Essas cartas têm o verso na cor azul.



*As cartas de Cripta mais valiosas geralmente estão escondidas no tabuleiro como tesouros.*

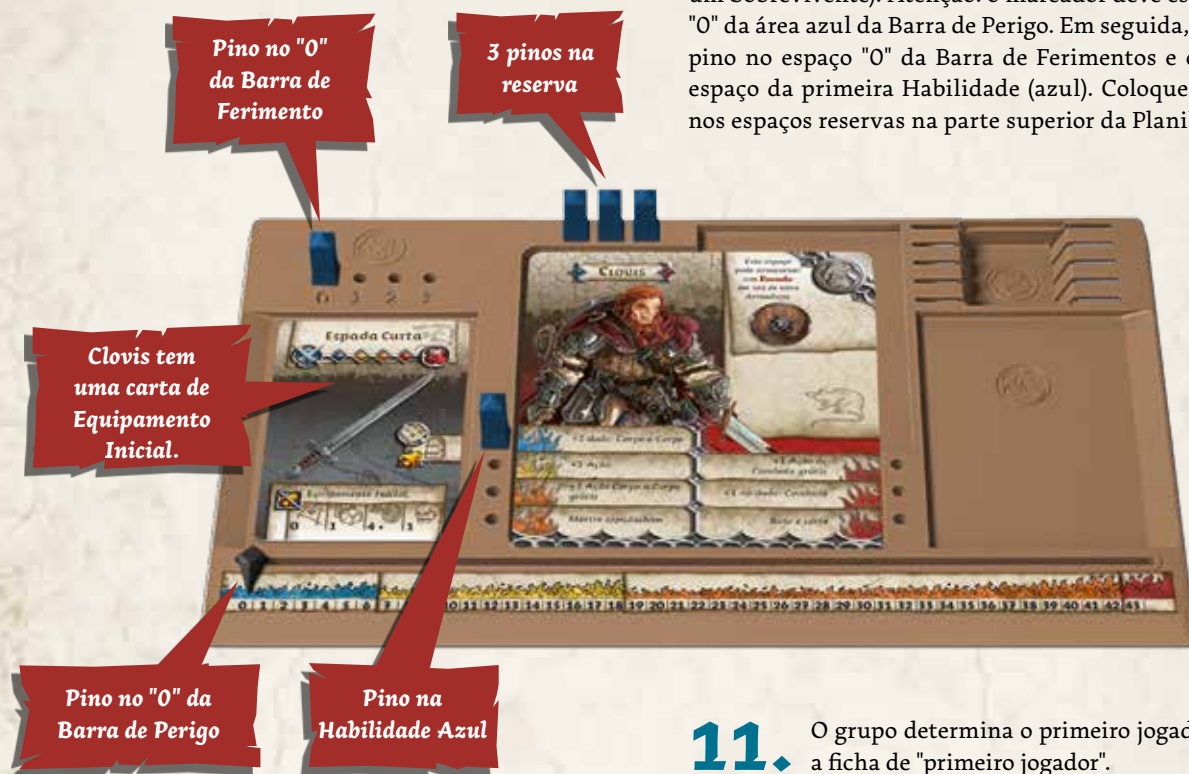
**7.** Distribua as cartas de Equipamento Inicial como preferir entre os Sobreviventes. *Zombicide: Black Plague* é um jogo cooperativo, as decisões devem ser tomadas pelo grupo. Cada Sobrevivente deve começar a partida tendo pelo menos uma carta. Se a Habilidade inicial de um Sobrevivente indica uma arma inicial, ele recebe esta carta do monte de compras (ou cartas, caso haja mais de uma arma inicial), seja qual for a carta de Equipamento que ele acabou de receber.



**8.** Embaralhe as cartas de Zumbi em um monte e as cartas de Equipamento em outro. Coloque cada monte ao lado do tabuleiro, com as faces das cartas voltadas para baixo.

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

**10.** Cada jogador coloca à sua frente a Planilha de Sobrevivente (ou Planilhas, caso controle mais de um Sobrevivente). Atenção: o marcador deve estar na posição "0" da área azul da Barra de Perigo. Em seguida, ele coloca um pino no espaço "0" da Barra de Ferimentos e outro pino no espaço da primeira Habilidade (azul). Coloque mais 3 pinos nos espaços reservas na parte superior da Planilha.



**11.** O grupo determina o primeiro jogador, que recebe a ficha de "primeiro jogador".







## VISÃO GERAL

*Zombicide: Black Plague* é jogado em uma série de Rodadas compostas por:

### ◆ FASE DOS JOGADORES

O jogador com a ficha de “primeiro jogador” joga seu Turno, ativando seus Sobreviventes, um por vez, na ordem que escolher. Cada Sobrevivente pode, a princípio, fazer três Ações por Turno, mas algumas Habilidades permitem que ele faça Ações extras no decorrer do jogo. Os Sobreviventes utilizam suas Ações para matar Zumbis, mover-se pelo tabuleiro e fazer outras tarefas que os ajudarão a cumprir os diversos objetivos de cada Missão. Algumas Ações fazem barulho, e barulho atrai Zumbis!

Quando um jogador tiver ativado todos os seus Sobreviventes, o jogador à sua esquerda joga seu Turno, ativando seus Sobreviventes da mesma maneira.

Quando todos os jogadores tiverem concluído seus Turnos, a Fase dos Jogadores termina.

Explicação detalhada da Fase dos Jogadores na página 19.

### ◆ FASE DOS ZUMBIS

Todos os Zumbis no tabuleiro são ativados e gastam uma Ação, seja atacando um Sobrevivente que está próximo ou, caso não tenham ninguém para atacar, movendo-se em direção ao Sobrevivente que conseguem ver ou, se não enxergam nenhum Sobrevivente, movendo-se em direção à zona mais barulhenta. Os Zumbis do tipo Corredores têm duas Ações: eles podem atacar duas vezes, atacar e mover, mover e atacar ou mover duas vezes.

Quando todos os Zumbis tiverem feito suas Ações, novos Zumbis aparecerão em todas as Zonas de Entrada de Zumbi ativas no tabuleiro.

Explicação detalhada da Fase dos Zumbis na página 23.



### ◆ 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. Mais uma Rodada está pronta para começar.

### ◆ VENCENDO E PERDENDO

O jogo termina com derrota quando todos os Sobreviventes são eliminados da partida ou se muitos Necromantes fugirem. Algumas Missões podem trazer novas condições de derrota (como a morte de um único Sobrevivente, por exemplo).

O jogo termina com vitória imediatamente após todos os objetivos da Missão serem cumpridos. *Zombicide: Black Plague* é um jogo cooperativo, e todos os jogadores vencem se os objetivos da Missão são cumpridos.







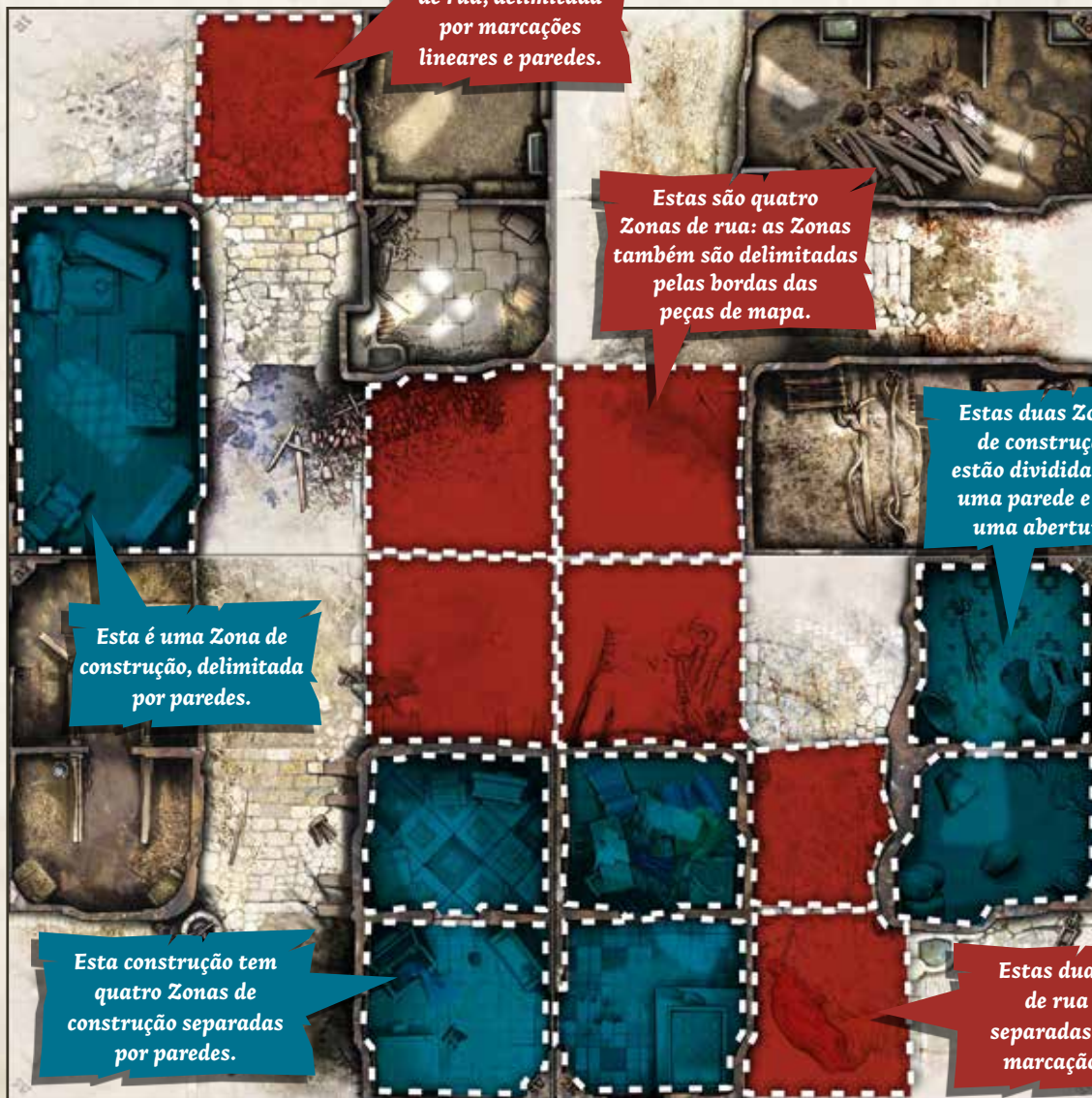
# O BÁSICO



## DEFINIÇÕES ÚTEIS

**Agente:** Um Sobrevivente ou um Zumbi.

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





## CAMPO DE VISÃO

Como eu sei se um Zumbi está me vendo ou se eu posso vê-lo?

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

**Dentro de uma construção,** um Agente enxerga todas as Zonas que dividem uma abertura com a Zona em que ele está. Se há uma abertura, as paredes não bloqueiam o Campo de Visão entre duas Zonas. Porém, o Campo de Visão de um Agente é limitado a uma Zona de distância.

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

Ann não pode ver esta Zona porque a porta está fechada.

Ann consegue ver a primeira Zona desta construção através da porta aberta.

O Campo de Visão de Ann está limitado a 1 Zona através da construção.

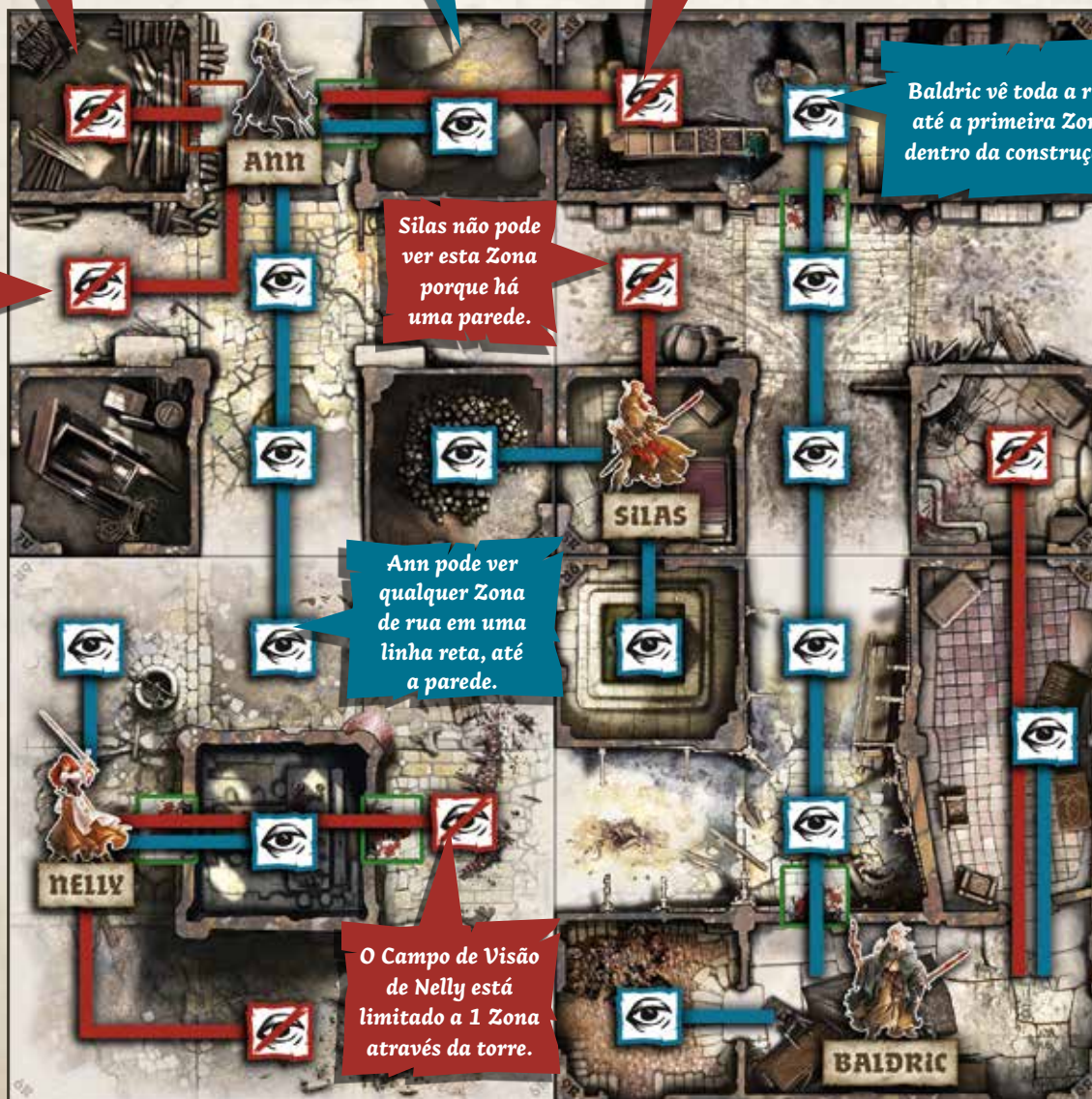
Baldric vê toda a rua até a primeira Zona dentro da construção.

Ann não pode ver esta Zona porque ela enxerga somente em linha reta.

Silas não pode ver esta Zona porque há uma parede.

Ann pode ver qualquer Zona de rua em uma linha reta, até a parede.

O Campo de Visão de Nelly está limitado a 1 Zona através da torre.



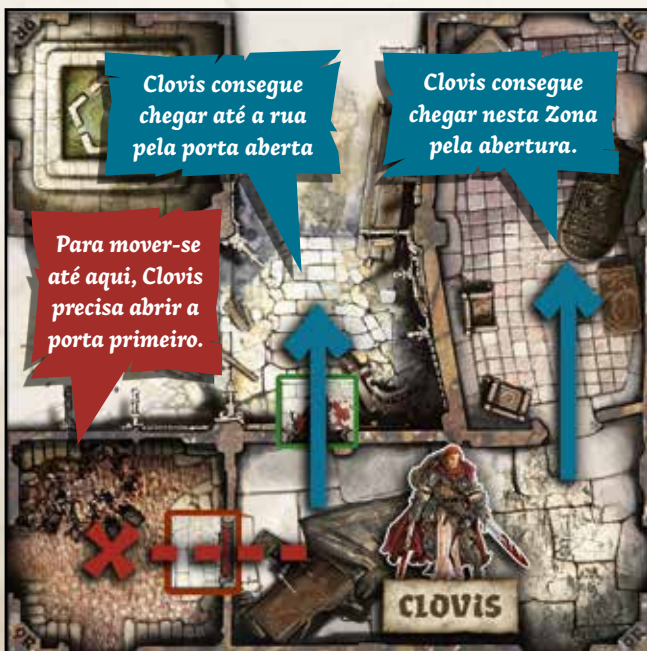


## MOVIMENTO

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

**Nas ruas,** o movimento de uma Zona para outra não tem restrições. Porém, os Agentes devem 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 essas Zonas estejam ligadas por uma abertura. A posição de uma miniatura na Zona e a posição das paredes não importam desde que as Zonas dividam uma abertura.





## CARTAS DE EQUIPAMENTO

### ARMAS E FEITIÇOS DE COMBATE

**F**omos para as terras do rei. Não era muito longe, e embora nossa presença não fosse permitida, pensamos que a situação toda seria uma boa desculpa. Encontramos o castelo destruído. Em ruínas. Poucos sobreviventes escondiam-se nos porões. A surpresa deles foi enorme quando ouviram vozes humanas e encontraram um exército de camponeses armados com tochas e forcados. O exército do rei não era páreo para as hordas de mortos-vivos. Mas agora temos pelo menos alguns magos e soldados do nosso lado. E armas. Muitas armas. Sobraram muitas delas após o massacre. Os Zumbis não usam espadas.

*Zombicide: Black Plague* traz muitas cartas de Equipamento. As armas que seus Sobreviventes usam para detonar os Zumbis pertencem a 3 categorias: armas Corpo a Corpo, armas de Alcance ou feitiços de Combate.

• **Armas Corpo a Corpo** apresentam "0" de Alcance e, portanto, podem ser usadas apenas na mesma Zona em que o Sobrevivente está. Elas são usadas nas Ações Corpo a Corpo (consulte a página 33).



*Machado ou Espada? Existem muitas maneiras de picar e retalhar Zumbis!*



• **Armas de Alcance** têm um valor máximo de Alcance de "1" ou mais. Elas são usadas nas Ações de Alcance (consulte a página 33). Atacar a um Alcance de 0 com uma arma de Alcance ainda é uma Ação de Alcance.



Logo você irá se desapegar do Arco Curto para obter uma arma com Alcance melhor!

• **Feitiços de Combate** apresentam a imagem de um pergaminho e um valor máximo de Alcance de "1" ou mais. Eles são usados nas Ações de Magia (consulte a página 35). Atacar a um Alcance de 0 com um feitiço de Combate ainda é uma Ação de Magia.



Bola de Fogo e Explosão de Mana são Feitiços de Combate.

Algumas cartas de Equipamento pertencem a mais de uma categoria.



A Besta Orc é considerada uma arma Corpo a Corpo e também uma arma de Alcance.

### PORTAS QUEBRADAS, ZUMBIS MORTOS E EQUIPAMENTO BARULHENTO



Os equipamentos que permitem abrir portas somente com rolagens de dado apresentam este símbolo. O dado indica o número mínimo que se deve tirar na rolagem para abrir a porta.



Os equipamentos que permitem abrir portas sem precisar rolar nenhum dado apresentam este símbolo.



Os equipamentos que permitem matar Zumbis apresentam características de Combate na parte inferior da carta.

Cada um desses símbolos está acompanhado de um segundo símbolo relativo ao barulho. Ele define se a Ação é barulhenta ou não. Barulho atrai Zumbis!



A Ação é barulhenta e produz uma ficha de Barulho (consulte Barulho na página 15).



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



## CARACTERÍSTICAS DE COMBATE

Armas Corpo a Corpo, armas de Alcance e feitiços de Combate apresentam características de Combate que servem para mutilar, desintegrar ou atirar contra Zumbis.



Estas gemas indicam o Nível de Perigo que o Sobrevivente precisa estar para poder usar essa carta. Como todas as cartas desta caixa têm as quatro gemas, os Sobreviventes podem usá-las em qualquer nível. Nas expansões, as cartas não têm certas gemas, o que indica que a carta não pode ser usada enquanto o Sobrevivente estiver nesses Níveis de Perigo (mas pode ser armazenada em um espaço apropriado).

**DUPLA:** Se você tem armas Duplas com o mesmo nome em cada uma das mãos, você pode usar as duas com apenas uma Ação (armas de Alcance e feitiços de Combate Duplos devem ter a mesma Zona como alvo).

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

**SILENCIOSA:** Não produz uma ficha de Barulho quando é usada em Combate Corpo a Corpo.

**ABRIR PORTAS:** Abre portas sem precisar de dados.

**ALCANCE:** Mínimo e máximo de Zonas que a arma pode alcançar. "0" indica que o Machado é apenas Corpo a Corpo.

**BARULHENTO:** Produz uma ficha de Barulho quando é usada para abrir portas.

**DADOS:** Role a quantidade de dados indicada aqui quando uma Ação Corpo a Corpo é gasta para usar essa arma.

**PRECISÃO:** Cada rolagem que seja igual ou maior que este valor é um sucesso. Resultados abaixo deste valor representam uma falha.

**DANO:** Dano resultante de cada sucesso no ataque. Um valor "2" (ou mais) é necessário para eliminar um Balofo.

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

**SILENCIOSA:** Não produz uma ficha de Barulho quando é usada em Combate de Alcance.

**ALCANCE:** Número mínimo e máximo de Zonas que a arma pode alcançar. Um Alcance máximo de "1" ou mais indica que o Arco Curto é uma arma de Alcance.

**DADOS:** Role a quantidade de dados indicada aqui quando uma Ação de Alcance é gasta para usar essa arma.

**PRECISÃO:** Cada rolagem que seja igual ou maior que este valor é um sucesso. Resultados abaixo deste valor representam uma falha.

**DANO:** Dano resultante de cada sucesso no ataque. Um valor "2" (ou mais) é necessário para eliminar um Balofo.



**DUPLA:** Se você tem armas Duplas com o mesmo nome em cada uma das mãos, você pode usar as duas com apenas uma Ação (armas de Alcance e feitiços de Combate Duplos devem ter a mesma Zona como alvo).

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

**FEITIÇO:** Cartas de feitiço têm a imagem de um pergaminho.

**DANO:** Dano resultante de cada sucesso no ataque. Um valor "2" (ou mais) é necessário para eliminar um Balofo.

**BARULHENTO:** Produz uma ficha de Barulho quando usado em Combate de magia. Armas (ou feitiços) Duplas produzem apenas uma ficha de Barulho por Ação.



**PRECISÃO:** Cada rolagem que seja igual ou maior que este valor é um sucesso. Resultados abaixo deste valor representam uma falha.

**ALCANCE:** Número mínimo e máximo de Zonas que o feitiço pode alcançar.

**DADOS:** Role a quantidade de dados indicada aqui quando uma Ação de Magia é gasta para utilizar esse feitiço.

## BARULHO



**Os caminantes** caçam usando a visão e a audição. Se eles virem você, você irá ouvi-los grunhir pela sua carne. Quando tudo está quieto, eles também ficam quietos. Mas faça qualquer barulho e eles irão em sua direção. Você não faz ideia do quão silencioso um homem morto é... Quer dizer, você faz, mas um homem morto que caminha pode ser tão silencioso quanto um cadáver. Sem urros de batalha. Sem gritos. Algumas pessoas até começaram a usar mordças para não gritarem de surpresa (ou de pavor).

Lançar um feitiço ou arrombar uma porta faz barulho, e barulho atrai Zumbis. Cada Ação que abre uma porta com um Equipamento barulhento ou ataca com um Equipamento barulhento produz uma ficha de Barulho.

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

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

**EXEMPLO:** Clovis gasta uma Ação para abrir uma porta com um Machado. Essa é uma forma barulhenta de se abrir uma porta, por isso produz uma ficha de Barulho. Ele então ataca um Zumbi em sua Zona, derrotando-o após duas Ações Corpo a Corpo. O Machado é uma arma que mata silenciosamente, então essas Ações não produzem barulho. Contudo, dois "barulhos" permanecem na Zona: a ficha de Barulho produzida pela abertura da porta e a própria miniatura de Clovis.

Em outra Zona, Baldric faz duas Ações de Magia com sua Bola de Fogo. Apesar de ter rolagem três dados para cada Ação de Magia, ela produz apenas duas fichas de Barulho em sua Zona, uma para cada Ação de Magia. As fichas de Barulho permanecem na Zona onde surgiram; elas não seguem Baldric quando ele se move.



## EXPERIÊNCIA, NÍVEL DE PERIGO E HABILIDADES

Para cada Zumbi morto, o Sobrevivente ganha um ponto de experiência e avança um espaço na Barra de Perigo. Alguns objetivos de Missão fornecem mais experiência, assim como a eliminação de Abominações.

Existem quatro Níveis de Perigo na Barra de Perigo: Azul, Amarelo, Laranja e Vermelho. Isso representa a sutil diferença entre alguns Zumbis e uma inundação de Zumbis!

A cada Nível de Perigo, o Sobrevivente ganha uma Habilidade nova para ajudá-lo na Missão (consulte Habilidades na página 51). As Habilidades vão se acumulando ao longo dos Níveis de Perigo: no Nível Vermelho, seu Sobrevivente terá quatro Habilidades. À medida que Habilidades novas vão sendo desbloqueadas, coloque pinos novos na Planilha do Sobrevivente para indicar isso.

- Quando um Sobrevivente atinge 7 pontos de experiência, seu Nível de Perigo vai para o Amarelo. Ele ganha uma quarta Ação.
- Quando um Sobrevivente atinge 19 pontos de experiência, seu Nível de Perigo vai para o Laranja. Ele ganha uma das duas Habilidades indicadas em sua Carta, conforme preferir.
- Aos 43 pontos de experiência, o Nível de Perigo vai para o Vermelho. Ele escolhe uma das três Habilidades indicadas na sua Carta.

No entanto, a experiência tem um efeito colateral. Ao 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 na página 25). **Quanto mais forte for seu Sobrevivente, mais Zumbis aparecerão.**



0 a 6 pontos de experiência: Nível Azul, tenha uma Habilidade inicial.

7 a 18 pontos de experiência: Nível Amarelo, ganhe uma quarta Ação.

19 a 42 pontos de experiência: Nível Laranja, escolha uma Habilidade dentre duas.

43 pontos de experiência: Nível Vermelho, escolha uma Habilidade dentre três.





## INVENTÁRIO

Cada Sobrevivente pode carregar até oito cartas de Equipamento, divididas em três tipos de espaços para Equipamentos na sua Planilha: Duas Mãos, um Corpo e cinco espaços de Mochila. Você pode descartar cartas do seu inventário a qualquer momento (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.

- Os dois espaços de Mãos na Planilha são reservados exclusivamente para cartas de Equipamento que têm o símbolo de Mão.
- Uma carta de Equipamento que tem o símbolo de Mão só pode ser usada quando estiver equipada na Mão.

### CORPO



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

- O espaço de Corpo na Planilha é reservado para cartas de Equipamento que têm o símbolo de Corpo.

- Às vezes, esse espaço pode armazenar a carta de Equipamento específica que está indicada. Neste caso, considera-se que a carta está equipada na Mão, representando um Equipamento especial que este Sobrevivente pode sacar e usar rapidamente.
- Uma carta de Equipamento que tem o símbolo de Corpo pode ser usada apenas quando armazenada no espaço de Corpo.

### MOCHILA

- É possível colocar até cinco cartas de Equipamento de qualquer tipo nos espaços de Mochila na Planilha.
- Cartas de Equipamento que têm o símbolo de Corpo ou Mão podem ser armazenadas na Mochila, mas apenas enquanto não estiverem sendo usadas. **Nenhum efeito dessas cartas será ativado até que sejam colocadas nos espaços adequados do inventário.**
- Uma carta de Equipamento que tem o símbolo de Mochila só pode ser armazenada na Mochila e considera-se que está sempre em uso.



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

O espaço de Corpo é reservado para uma carta de Equipamento que tem o símbolo de Corpo (como uma armadura) ou para a carta de Equipamento indicada (uma Adaga, no caso da Nelly).

Os espaços de Mochila servem para armazenar cartas de arma ou feitiço que você não esteja usando no momento, como a carta de suporte Muitas Flechas.



A função inicial das duas Mãos é para o combate. Elas podem segurar cartas que têm o símbolo de Mão, tais como armas e feitiços.



## OS ZUMBIS

Em *Zombicide: Black Plague* existem cinco tipos de Zumbis. Um Sobrevivente sagaz não demora para identificar os pontos fortes e fracos dos Zumbis!

A maioria dos Zumbis tem apenas uma Ação para gastar a cada ativação (os Corredores têm duas). Um Zumbi é eliminado assim que é atingido por um ataque que tenha o valor de Dano mínimo necessário. O atacante imediatamente ganha os respectivos pontos de experiência.



### LERDO

Muitos eram camponeses, artesãos, comerciantes ou moradores das vilas que foram pegos de surpresa. Eram pessoas comuns, que tinham sonhos e esperanças, e agora são zumbis com um único propósito. Nós os chamamos de Lerdos, os mais burros e numerosos de todos. Mas não os subestime. Quando estão em grande número, são muito perigosos. E eles vêm em grande número mesmo!

**Dano Mín. para destruir:** Dano 1

**Experiência ganha:** 1 ponto



### BALOFO

Balofos são como chamamos os... Bem, os zumbis mais gordos. Mas há muito mais em meio àquela gordura toda do que apenas um comerciante rico ou um nobre morto. Eles são imunes à dor, como a maioria dos mortos. É preciso ter braço forte para acabar com um deles. Ou uma arma poderosa. Ou um mago. Fogo também funciona, é claro. Use-o bem para mandá-los para seu descanso eterno.

**Dano Mín. para destruir:** Dano 2

**Experiência ganha:** 1 ponto



### CORREDOR

Corredores são rápidos. Mais rápidos do que qualquer coisa com duas pernas deveria ser. Já vi esse tipo de zumbi ultrapassar um cavalo em disparada, mesmo que por pouco. Ainda sim, o pobre cavaleiro não teve a mínima chance.

**Dano Mín. para destruir:** Dano 1

**Experiência ganha:** 1 ponto

**Regra especial:** Cada Corredor tem duas Ações por Ativação (consulte Jogando com Corredores na página 25).



### ABOMINAÇÃO

Você ainda não viu uma Abominação? Sortudo! Você saberá que é uma quando a vir. Armas não dão conta. Armaduras são inúteis. Correr... Bem, só se você for muito rápido.

Mas elas são implacáveis. É de fogo que você precisa. O bom e velho fogo. É a única coisa que funciona.

**Dano Mín. para destruir:** Dano 3

**Experiência ganha:** 5 pontos

**Regras especiais:**

- Rolagens de Armadura não impedem ferimentos causados por Abominações (consulte a página 23).
- É necessária uma arma de Dano 3 para matar uma Abominação. Esse tipo de arma não vem no jogo base de *Zombicide: Black Plague*. Para matar uma Abominação, seu grupo precisa jogar uma Bilis de Dragão na Zona e acendê-la com uma Tocha para fazer um Fogo de Dragão (consulte a página 35). Samson também pode chegar no Nível Vermelho e usar uma arma Corpo Corpo de Dano 2 junto com sua Habilidade +1 Dano: Corpo a Corpo (consulte a página 51).



### NECROMANTE

Todos conhecem as histórias de infância sobre os necromantes que vivem nas florestas e roubam crianças que vão longe demais de suas casas. As histórias funcionavam, e mantinham a maioria das crianças perto de suas casas. Ninguém nunca imaginou que eles existissem de verdade. Não sabemos de onde vieram e nem o que querem... Talvez queiram apenas destruir todas as coisas vivas que existem - fora eles mesmos. De alguma maneira eles são imunes à praga, mas faz sentido, já que são eles que controlam as hordas. Mate-os sem hesitar e queime os corpos. É o único jeito de garantir que morram.

**Dano Mín. para destruir:** Dano 1

**Experiência ganha:** 1 ponto

**Regras especiais:** Explicação detalhada das regras especiais do Necromante na página 29.



Esta ficha marca a Zona de entrada do Necromante. É chamada de ficha de Entrada de Necromante.





## FASE DOS JOGADORES

Começando por aquele que tiver a ficha de primeiro jogador, cada jogador ativa seus Sobreviventes um de cada vez na ordem que preferir. Cada Sobrevivente pode fazer três Ações no Nível de Perigo Azul (sem contar Ações extras de sua Habilidade do Nível Azul). As Ações possíveis são as seguintes:

### MOVER

Eles têm sete vezes o nosso número? É disso que eu gosto!

- Samson

O Sobrevivente move-se de uma Zona para outra, mas não pode atravessar paredes externas de construções ou portas fechadas. Se houver Zumbis na Zona da qual o Sobrevivente está tentando sair, ele deverá gastar uma 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 54).

**EXEMPLO:** Silas está em uma Zona com dois Lerdos. Para sair dessa Zona, ele gasta uma Ação de Movimento e mais duas Ações (uma para cada Lerdo), totalizando três Ações. Se houvesse três Zumbis na Zona, Silas precisaria de quatro Ações para se mover.

### PROCURAR

Ora, ora... Veja só o que eu achei! Um mazo morto. Será que tem alguma coisa útil neste livro de feitiços?

- Nelly

Você só pode Procurar em Zonas de construções e apenas se não houver Zumbis na Zona. O jogador compra uma carta do baralho de Equipamento e a coloca no inventário do Sobrevivente ou a descarta imediatamente. **Um Sobrevivente pode fazer apenas uma Ação de Procura por Turno (mesmo que seja uma Ação extra grátis).** Após a Procura, o Sobrevivente pode reorganizar livremente seu inventário.

Lembre-se de que 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, reembalhe todos os Equipamentos descartados (com exceção de cartas de Cripta, tais como Inferno e Besta Orc, mas incluindo Equipamentos iniciais) para formar um novo baralho.

### ABRIR UMA PORTA

... e foi nesse dia que Clovis inventou o que ele chama de piadas 'toc-toc'.

- Ann

Armas Corpo a Corpo que têm o símbolo de "Abrir uma porta" podem ser usadas para abrir uma porta que esteja perto do Sobrevivente. Gaste uma Ação e role a quantidade de dados mostrada no valor de Dados da arma: a porta se abre se o resultado do dado for igual ou maior que o número de Precisão da arma. Coloque uma ficha de Barulho na Zona.



Símbolo de Abrir uma porta com ícone de dado.

A porta se abre se o resultado for igual ou exceder o valor de Precisão da sua arma Corpo a Corpo!

Role a quantidade de Dados indicada no valor de Dados da sua arma Corpo a Corpo.

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

Algumas armas têm o símbolo "Abrir uma porta" sem ter um símbolo de dado. Elas podem ser usadas para abrir portas sem precisar rolar nenhum dado. É só gastar uma Ação para abrir a porta. Coloca-se uma ficha de Barulho se a arma for barulhenta (ver Carta de Equipamento na página 12).



Símbolo de Abrir uma porta sem ícone de dado.



Muitas Missões têm portas coloridas. Elas geralmente não podem ser abertas até que certas condições sejam cumpridas, como encontrar um Objetivo da cor correspondente. Leia a descrição da Missão para saber mais.



### ENTRADA DE ZUMBIS NAS CONSTRUÇÕES

Uma construção aberta pela primeira vez revela os Zumbis que estão em todos os cômodos da construção (uma única construção se estende através de todos os cômodos conectados por aberturas, às vezes ocupando vários mapas). 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 tipo correspondentes de Zumbis na Zona indicada (consulte Fase dos Zumbis – Entrada na página 25).

- Se comprar uma Ativação Extra, faça imediatamente a ação indicada na carta.
- Se comprar uma carta de Entrada Dupla (consulte a página 26), não coloque Zumbis nesta Zona, e faça aparecer Zumbis de duas cartas de Zumbi na próxima Zona.

- Alguns efeitos do jogo permitem que uma porta aberta seja trancada. Se ela for aberta novamente mais tarde, isso não acionará uma nova Entrada de Zumbis.
- Quando o baralho de Zumbis acabar, reembalhe todas as cartas descartadas para formar um novo baralho.

**Não há entrada de Zumbis nas construções que estão abertas no começo da partida.**

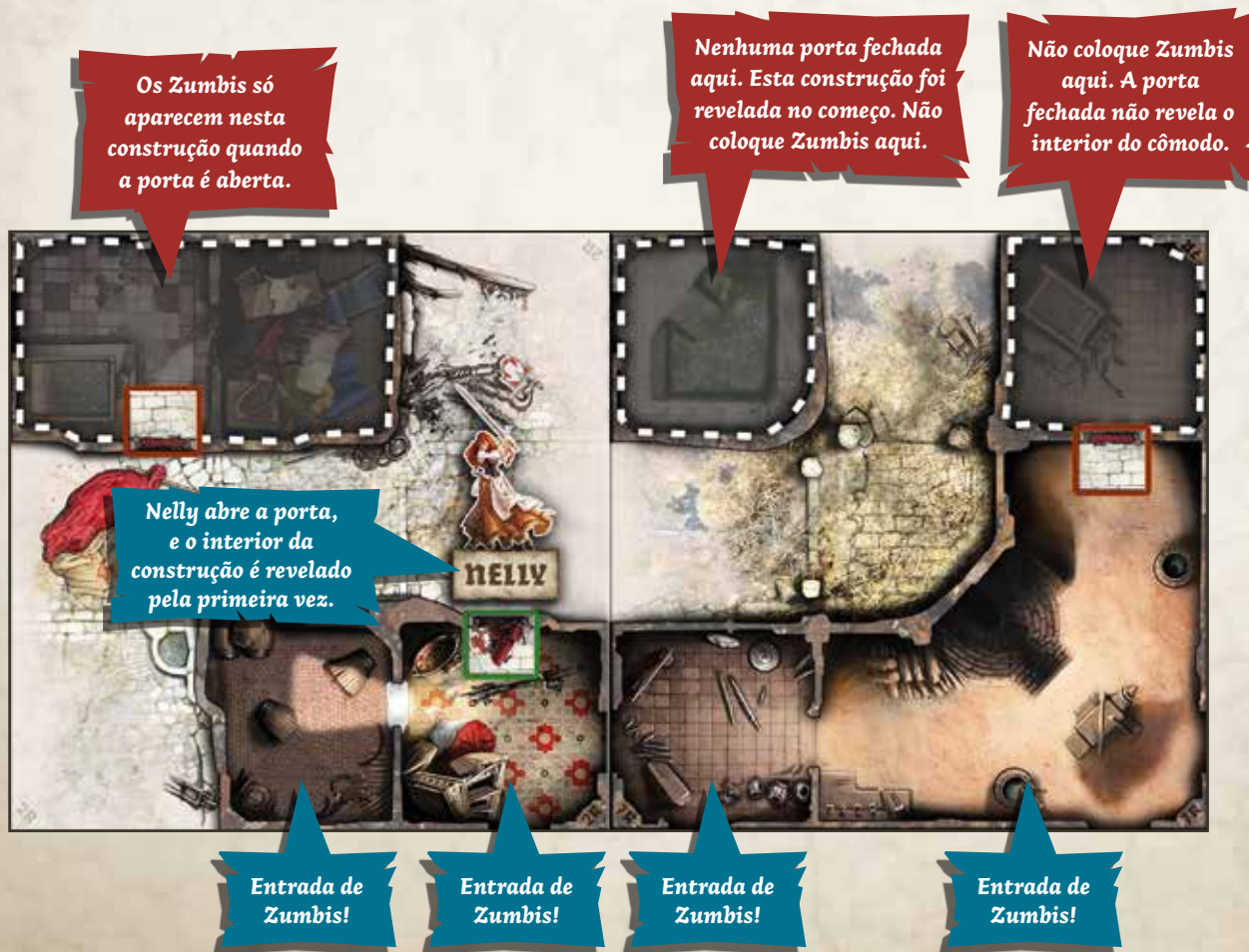
### REORGANIZAR/TROCAR

- *Dá esse feitiço aqui. Você nem sabe ler!*

- *Então me dá essa besta antes que você machuque alguém.*

- *Baldric e Silas*

Pelo custo de uma Ação, um Sobrevivente pode reorganizar as cartas em seu inventário da forma que preferir. O Sobrevivente pode simultaneamente trocar quantas cartas quiser com 1 outro Sobrevivente que esteja na mesma Zona. Esse outro Sobrevivente reorganiza seu inventário livremente. 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 de combate: Corpo a Corpo, Alcance ou de Magia.

### AÇÃO CORPO A CORPO



Quando se é forte, decapitar se torna uma opção.

– Elvís

O Sobrevivente usa uma arma Corpo a Corpo que tem em mãos para atacar Zumbis em sua Zona (consulte Combate, página 32).

### AÇÃO DE ALCANCE



– Onde você aprendeu a usar uma besta?

– Há muito tempo, quando caçava com meu pai.

– E não é crime caçar nas terras dos lordes?

– Acho que matei o xerife.

– Ann e Nelly

O Sobrevivente usa uma arma de Alcance que tem em mãos para disparar contra uma única Zona dentro do Alcance mostrado na carta da arma (consulte Combate na página 32). Em *Zombicide: Black Plague*, as pessoas atiram em Zonas, não em Agentes. Isso é importante por causa da Ordem de Prioridade (consulte a página 34).

Lembre-se de que usar uma arma de Alcance a um Alcance de 0 ainda é uma Ação de Alcance.

### AÇÃO DE MAGIA



Por muitos anos, convencemos as pessoas de que a magia era para poucos. Claro, alguns rituais requerem habilidade, mas criamos bolas de fogo para serem lançadas até pelos estudantes mais lentos em caso de emergência. Hoje em dia, são os únicos feitiços que usamos.

– Baldric

O Sobrevivente usa um feitiço de Combate (um feitiço com características de combate) que tem em mãos para atacar Zumbis. Esse ataque segue as mesmas regras das Ações de Alcance.





## ◆ AÇÃO DE ENCANTAMENTO

Por favor, me dê um pouco de velocidade mágica, velho. E me desculpe se eu rir, é que com ela eu me sinto um Elfo!

— Elovis, para Baldríc



Cartas de Encantamento.

O Sobrevivente usa um Encantamento (um feitiço sem características de combate) que está usando em sua Mão. Resolva o efeito (ou efeitos) da carta.

- Encantamentos são lançados em Agentes ou Zonas alvos (consulte a descrição da carta) dentro do Campo de Visão do Sobrevivente.
- Se o alvo for um Sobrevivente, o lançador do feitiço poderá escolher a si mesmo como alvo.
- A maioria dos Encantamentos tem a observação "Uma vez por Turno": um Sobrevivente só pode lançar este feitiço uma vez em cada um de seus Turnos. Se ele tiver várias cópias do mesmo Encantamento, cada cópia pode ser lançada separadamente. O mesmo Encantamento pode ser lançado várias vezes em uma Rodada, se os Sobreviventes trocarem e lançarem este Encantamento durante os Turnos.

## ◆ PEGAR OU ATIVAR UM OBJETIVO

- Quantas freixas são necessárias para acender uma tocha?
- Uma. Somos eficientes e não temos senso de humor.

— Ann e Elovis

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

## ◆ FAZER BARULHO!

O Sobrevivente faz Barulho para tentar atrair os Zumbis. Coloque uma ficha de Barulho em sua Zona.

## ◆ NÃO FAZER NADA

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





# FASE DOS ZUMBIS

Apesar de toda a fúria, os zumbis são burros como portas. Dá pra saber o que eles vão fazer. A não ser que tenha um necromante por perto. Ai você precisa ser mais esperto. Um grupo corajoso, mesmo que pequeno, pode conter uma horda de zumbis estúpidos. Tomem cuidado, fiquem quietos e ataquem sem misericórdia, porque vocês não podem contar com ela.

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

## ◆ PASSO 1 - ATIVAÇÃO

Cada 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 Zumbi faz um Ataque **OU** um Movimento com uma Ação.

### ATAQUE

Cada Zumbi na mesma Zona que um Sobrevivente faz um Ataque. O Ataque de um Zumbi é sempre bem-sucedido, não requer rolagem de dados e causa 1 Ferimento. **Os Sobreviventes na Zona atacada distribuem os Ferimentos como preferirem, mesmo que um único Sobrevivente acabe recebendo todos eles.**



Após as possíveis rolagens de Armadura, o pino da Barra de Ferimentos é movido uma casa para cada Ferimento recebido. **Um Sobrevivente é eliminado imediatamente após sua Barra de Ferimentos chegar no número 3.** Remova sua miniatura e descarte seus Equipamentos.

Loucos por carne! 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 sete Lerdos está na mesma Zona que dois Sobreviventes. Seis deles são suficientes para matar as pobres vítimas, mas os jogadores decidem que apenas um dos Sobreviventes sofrerá todos os Ferimentos. Seu nome entrará para a História, companheiro!

## ROLAGENS DE ARMADURA



**Armadura:** Os Sobreviventes que tiverem uma carta de Equipamento de armadura no espaço de Corpo da Planilha poderão fazer rolagens de Armadura para evitar Ferimentos. Role uma quantidade de dados igual ao número de Ferimentos que o Sobrevivente está prestes a receber. O resultado de cada dado que for igual ou maior do que o número de Armadura da carta de armadura evita um Ferimento. Um Sobrevivente sortudo pode até mesmo decidir sofrer todos os Ferimentos pelo seu grupo e sair ileso!

**Escudo:** Um Escudo de Mão permite que sejam feitas rolagens de Armadura se o Sobrevivente não estiver usando Armadura. Se ele estiver usando armadura, o Escudo permite que rerrole uma vez suas rolagens de Armadura. Rerrole todos os dados: o resultado novo substituirá o resultado anterior. Em alguns casos (com uma Armadura de Couro 5+, por exemplo), o Escudo concede um valor de Armadura melhor do que a própria armadura: o Sobrevivente talvez escolha usar o valor de Armadura do Escudo, mas não poderá rerrolar o resultado.

**As rolagens de Armadura não previnem o Sobrevivente de sofrer ferimentos causados por Abominações e também de ser eliminado por um Fogo de Dragão.**

**EXEMPLO:** Baldric e Clovis estão na mesma Zona que três Lerdos. Os dois Sobreviventes não têm ferimentos e Clovis está usando uma Cota de Malha (Armadura +4). Os Lerdos atacam. Cada um causa um Ferimento. Os jogadores decidem como distribuir esses três Ferimentos entre os Sobreviventes:

- Um deles poderia receber todos os Ferimentos. Clovis é o mais indicado para ser o saco de pancada, pois sua Cota de Malha resiste a Ferimentos.

- Eles também podem dividir os Ferimentos da maneira que acharem melhor. Eles decidem dar um Ferimento para Baldric e dois para Clovis. Como Baldric não tem Armadura, ele não pode evitar o Ferimento que recebe. Clovis rola dois dados para Armadura (um para cada Ferimento) e consegue 6 e 4. 1 sucesso! Clovis evita um Ferimento e recebe o que sua Armadura não conseguiu impedir.



## MOVER

Quando em desvantagem, tente usar o terreno em seu favor. Paredes e portas são seus aliados. Apenas evite becos sem saída!

— Silas

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

### 1: Os Zumbis escolhem sua Zona de destino.

- A primeira é a Zona com Sobreviventes em Campo de Visão que tem a maior quantidade de fichas de Barulho. Lembre-se de que cada Sobrevivente conta como uma ficha de Barulho.
- Se eles não veem ninguém, eles se movem para a Zona mais barulhenta.

A distância não importa nos dois casos. Um Zumbi sempre segue em direção à refeição mais barulhenta que ele consegue ver ou ouvir.

### 2: Os Zumbis movem-se para 1 Zona em direção à sua Zona-alvo seguindo a rota disponível mais curta.

Caso não existam rotas abertas para a Zona mais barulhenta, os Zumbis movem-se em sua direção como se todas as portas estivessem abertas, embora não passem por portas trancadas.

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

### Casos especiais de divisão:

- Abominações e Necromantes nunca se dividem; decida em que direção eles seguem.
- Se não houver miniaturas de Zumbis suficientes para uma divisão, decida qual grupo de Zumbis receberá os últimos reforços para uma divisão igual, e qual direção será seguida pelos grupos que não puderam se dividir de maneira uniforme. Dividir não gera Ativações extras (consulte a página 26).

Ann, Nelly e Silas podem ser os mais barulhentos, mas este Zumbi vê apenas Baldric.

Este Zumbi segue em direção aos três Sobreviventes.

Este Zumbi não vê nenhum Sobrevivente, por isso ele vai em direção à Zona mais barulhenta.

Quando um Zumbi vê vários grupos de Sobreviventes, ele sempre segue em direção ao mais barulhento (mesmo Baldric estando mais perto).

Duas rotas iguais até o destino: O grupo de Zumbis divide-se nas duas direções!



**EXEMPLO:** Um grupo de quatro Lerdos, um Balofo e três Corredores move-se em direção a um grupo de Sobreviventes. Os Zumbis podem pegar duas rotas de mesmo tamanho, então eles se dividem em dois grupos.

- Dois Lerdos vão para um lado e os outros dois Lerdos seguem pelo outro caminho.
- O Balofo se junta a um dos grupos de Lerdos, e um segundo Balofo é adicionado ao outro grupo (esse novo Balofo não vem com Lerdos extras).
- Os três Corredores também se dividem: dois se juntam ao primeiro grupo e o outro, ao segundo. Mais um Corredor é acrescentado ao último grupo, de modo que os grupos sejam idênticos. As coisas acabaram de se complicar para os Sobreviventes.

**IMPORTANTE:** Os Necromantes usam suas próprias regras de Movimentação. Eles sempre se Movem em direção à Zona de Entrada que não seja de Necromante mais próxima (consulte a página 29).



## ◆ JOGANDO COM OS CORREDORES

**A**queles que chamamos de "corredores" usam seus instintos predatórios e velocidade sobrenatural em vez de discernimento. Eles podem fazer um homem em pedaços em segundos, portanto reaja de acordo. Mantenha sua besta armada e não deixe que eles cheguem perto de você.



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

**EXEMPLO 1:** No início da Fase dos Zumbis, um grupo de três Corredores e um Balofo está a uma Zona de distância de um Sobrevivente. Em sua primeira Ação, como não há ninguém para Atacar na sua Zona, os Zumbis se Movem para a Zona do Sobrevivente. Os Corredores então fazem sua segunda Ação. Como agora eles ocupam a mesma Zona que um Sobrevivente, eles fazem um Ataque. Cada um dos Corredores causa um Ferimento, matando o Sobrevivente.

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

**EXEMPLO 3:** Um Sobrevivente está na mesma Zona que três Lerdos, dois Balofo e dois Corredores. Todos os Zumbis Atacam e causam sete Ferimentos (três Ferimentos são suficientes para matar o Sobrevivente). Nenhum dos Zumbis se Move, pois todos Atacaram. Em seguida, os Corredores fazem sua segunda Ação. Eles não têm mais ninguém para Atacar, então eles se Movem uma Zona em direção à sua próxima refeição.

## ◆ PASSO 2 - ENTRADA

Você está me dizendo que uma horda sem fim deles está vindo e esperando que eu entre em pânico? O quê? Esse é o melhor dia da minha vida!

— Clovis



Fichas de Entrada de Zumbi marcam os locais das Zonas de Entrada.

Os mapas da Missão mostram onde os Zumbis aparecem ao final de cada Fase dos Zumbis. Essas são as **Zonas de Entrada**. Aponte para uma Zona de Entrada e compre uma carta de Zumbi. Leia a linha da carta que corresponde à cor do Nível de Perigo do Sobrevivente mais experiente ainda vivo na partida (Azul, Amarelo, Laranja ou Vermelho). Coloque o número e o tipo de Zumbi indicado.



Repita este procedimento para cada Zona de Entrada. Comece sempre pela mesma Zona de Entrada e siga no sentido horário. Quando o baralho de Zumbis acabar, reembalhe todas as cartas de Zumbi descartadas para formar um novo baralho.

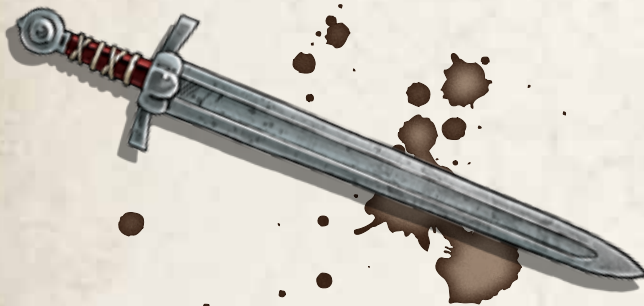
**EXEMPLO:** Ann tem 5 pontos de experiência. Sendo assim, ela está no Nível de Perigo Azul. Clovis tem 12 pontos, o que o coloca no Nível Amarelo. Para determinar quantos Zumbis aparecem, leia a linha Amarela que corresponde a Clovis, o Sobrevivente mais experiente.



## ZONAS DE ENTRADA DE ZUMBIS COLORIDAS



Algumas Missões têm fichas de Zona de Entrada coloridas (azul e/ou verde). A menos que esteja dito o contrário, não aparecem Zumbis na sua Zona, a não ser que um evento específico (como pegar um Objetivo da cor correspondente) aconteça e os ative.



## CARTAS DE ATIVAÇÃO EXTRA

Putz! Eles não são **TÃO** previsíveis assim, no fim das contas.

- Nelly

Quando você revela uma carta de Ativação Extra, nenhum Zumbi aparece na Zona designada. Em vez disso, todos os Zumbis do tipo indicado imediatamente têm uma Ativação extra (consulte o passo de Ativação na página 23). Observe que essas cartas não têm efeito no Nível de Perigo Azul!



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

No Nível de Perigo Azul, nada acontece.

## CARTAS DE ENTRADA DUPLA DE ZUMBI



**Nenhum Zumbi, mas problema em dobro na próxima Zona!**

· Ao comprar uma carta de Entrada Dupla de Zumbi, nenhum Zumbi aparece na Zona designada. A próxima Entrada de Zumbis é resolvida comprando-se duas cartas de Zumbi em vez de uma para a próxima Zona de Entrada de Zumbi (se comprada(s) durante o Passo de Entrada) ou Zona de construção (se comprada(s) ao fazer aparecer Zumbis em uma construção). Essas cartas de Zumbi são compradas ao mesmo tempo e resolvidas na ordem em que foram compradas. Se uma dessas cartas for outra carta de Entrada Dupla, aplique o efeito da carta de Entrada normal primeiro, e só depois o da carta de Entrada Dupla.

**Passo de Entrada de Zumbi!**  
Os jogadores escolhem esta Zona de Entrada de Zumbi para ser a primeira. Eles compram uma carta de Entrada em Dobro! Nenhum Zumbi aqui...

O Passo de Entrada de Zumbis é feito no sentido horário. Para a próxima Zona de Entrada de Zumbis!



...Duas cartas de Zumbi são compradas para esta Zona de Entrada de Zumbis.



**Ann abriu a porta: Zumbi na construção!**  
Os jogadores escolhem esta Zona para ser a primeira e compram uma carta de Entrada em Dobro. Nenhum Zumbi aqui...



**Primeira Zona de construção:**  
Uma Carta de Entrada em Dobro.



...Os jogadores escolhem esta Zona para ser a segunda. Duas cartas de Zumbi são compradas para enchê-la de Zumbis.

**Segunda Zona de construção:**  
Duas cartas de Zumbi são compradas aqui. As duas são cartas de Entrada em Dobro! Nenhum Zumbi aparece aqui.

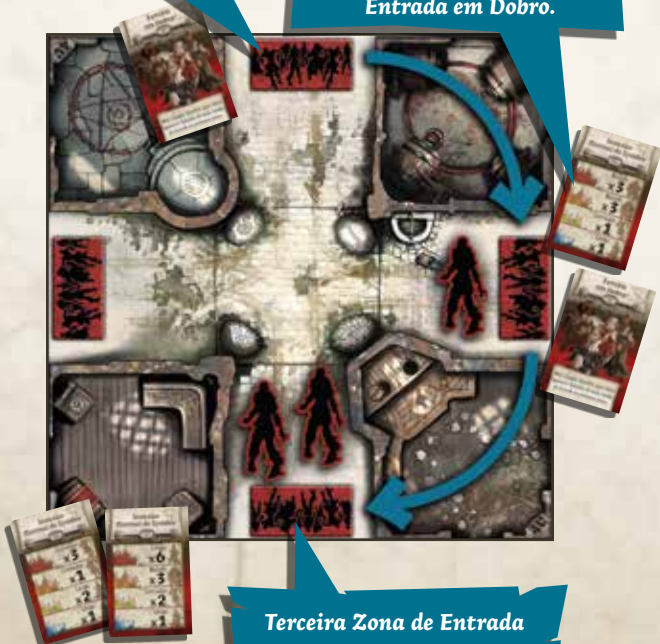
**Esta Zona foi escolhida para ser a terceira:**  
Quatro cartas de Zumbi são compradas aqui. Coloque os Zumbis normalmente.

- Se outra carta de Entrada Dupla for comprada, aplique seu efeito na próxima Zona de Entrada de Zumbis ou na próxima Zona de construção.
- Se você comprar duas cartas de Entrada Dupla na mesma Zona, a próxima Zona receberá quatro cartas de Zumbis!

- Se a carta de Entrada Dupla é comprada para a última Zona de Entrada ou última Zona de uma construção, use-a para uma Entrada dupla extra na primeira Zona de Entrada ou primeira Zona da construção (mesmo que você já tenha colocado Zumbis nela!). Se, durante essa Entrada dupla extra, você compra uma outra carta de Entrada Dupla, aplique seu efeito na próxima Zona de Entrada ou Zona de construção até que você não compre mais cartas de Entrada Dupla.

**Primeira Zona de Entrada de Zumbis:**  
Uma Carta de Entrada em Dobro. Siga o sentido horário!

**Segunda Zona de Entrada de Zumbis:** Duas cartas de Zumbi. A primeira carta é uma carta normal (coloque Zumbis normalmente), mas a próxima é outra Entrada em Dobro.



**Uma carta de Entrada em Dobro é comprada aqui, a última Zona de Entrada de Zumbis. Volte para a primeira!**



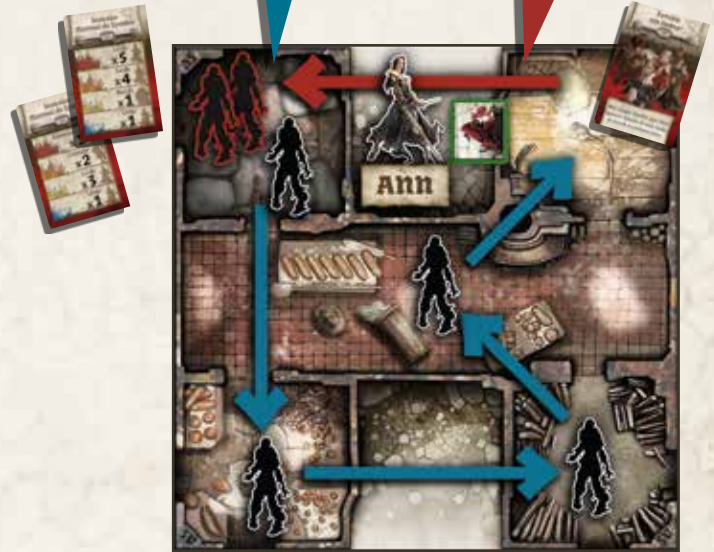
**Terceira Zona de Entrada de Zumbis:** Duas cartas de Zumbi. Coloque os Zumbis normalmente.





A Entrada de Zumbis começou aqui. Os jogadores decidem resolver a entrada de zumbis da construção seguindo a rota demarcada, uma Zona depois da outra.

Uma carta de Entrada em Dobro é comprada para a última Zona de Entrada de Zumbis. Compre duas cartas de Zumbi para a primeira Zona de construção!



### ACABANDO AS MINIATURAS

A caixa de *Zombicide: Black Plague* contém Zumbis suficientes para invadir uma vila. Porém, os jogadores ainda assim podem ficar sem miniaturas do tipo indicado no momento de colocar um Zumbi no tabuleiro na fase de Entrada ou na abertura de uma construção. Nesse caso, as miniaturas de Zumbis remanescentes são colocadas (se houver alguma), e, em seguida, todos os Zumbis do tipo indicado resolvem imediatamente uma Ativação extra.

Ativações múltiplas podem ocorrer em sequência. Essa regra é importante principalmente para Abominações e Necromantes, já que a caixa base de *Zombicide: Black Plague* traz apenas uma miniatura de cada. Dependendo do caso, uma Abominação ou Necromante pode ter várias Ativações extras em uma única Rodada. Várias Abominações e Necromantes podem se movimentar pelo tabuleiro se você tiver mais miniaturas desses dois tipos.

Por isso, esteja sempre de olho na população Zumbi no tabuleiro ou estará à mercê de uma revolta Zumbi inesperada!



## NECROMANTES

Sendo os mais cruéis de todos os inimigos, os Necromantes fazem de tudo para espalhar a destruição e aumentar seu poder. Eles não têm tempo para ficar lutando contra os Sobreviventes, e por isso fogem assim que são descobertos. Necromantes seguem as seguintes regras especiais:

- Um Necromante conta como um Zumbi.
  - Um Necromante traz seu próprio exército de infectados. Quando um Necromante aparece, coloque uma ficha de Entrada de Zumbi (com o lado "Necromante" para cima) em sua Zona de Entrada. Depois disso, faça aparecer Zumbis imediatamente nessa Zona, seguindo as regras normais. De agora em diante, a Zona de Entrada de Zumbis de Necromante está ativa: Zumbis aparecem nela exatamente como nas demais Zonas de Entrada de Zumbis. Cada compra subsequente de cartas de Zumbis Necromantes (independente do tipo) dará uma ativação extra para cada Necromante no tabuleiro até que eles fujam ou morram.
- O jogo terminará automaticamente em derrota se um Necromante conseguir fugir assim que houver um total de 6 fichas de Entrada de Zumbi no tabuleiro (inclusive as fichas de Entrada de Zumbi Necromante).**



PASSO 1

- Um Necromante tenta fugir do tabuleiro. Se não há mais nenhum Sobrevivente na sua Zona para Atacar durante sua Ativação (consulte Fase dos Zumbis na página 23), o Necromante se move para 1 Zona em direção à Zona de Entrada mais próxima (NÃO a Zona de entrada dele), ignorando qualquer Sobrevivente que ele possa ver. Se várias Zonas de Entrada de fuga estiverem a uma mesma distância, escolha uma.

*O Necromante tenta fugir pela Zona de Entrada mais próxima. Ele não pode fugir pela sua Zona de entrada (marcada com a Zona de Entrada de Necromante). A Zona de Entrada de cima está a apenas três Zonas de distância!*



*Todos os Zumbis seguem em direção a Clovis e Silas.*

PASSO 2



· Um Necromante foge do tabuleiro assim que ele é ativado em sua Zona de Entrada de fuga. Substitua a ficha de Entrada de Necromante que colocou no tabuleiro por uma ficha de Entrada de Zumbi normal.

· Matar um Necromante atrasa um pouco a invasão. Se você conseguir matá-lo, escolha uma Zona de Entrada (inclusive sua própria Zona de Entrada de Necromante) e a remova do tabuleiro. Se a ficha de Entrada de Necromante ainda estiver no tabuleiro depois desta remoção, substitua-a por uma ficha de Entrada normal.

O Necromante é ativado em sua Zona de Entrada de fuga. Remova sua miniatura quando ele fugir do tabuleiro para espalhar a praga zumbi em outro lugar.

A ficha de Entrada de Necromante é substituída por uma ficha vermelha comum de Entrada de Zumbi.



PASSO 3: Final Ruim

3- A ficha de Entrada de Necromante é substituída por uma ficha vermelha comum de Entrada de Zumbi.

1- Silas usa um arco para matar o Necromante.

2- Os jogadores decidem remover esta Zona de Entrada, abrindo o caminho para o Objetivo.



PASSO 3: Final Bom

Em ocasiões especiais, todas as fichas de Zona de Entrada podem acabar ficando em uma mesma Zona. Neste caso, um Necromante ainda vem com uma ficha de Entrada de Necromante adicional, mas ele foge assim que é ativado.







## A CABALA DOS NECROMANTES

A medida que a praga zumbi se espalha por todo o reino, surgem heróis e vilões. Alguns necromantes realizaram feitos tão vis que criaram uma reputação para si, e tornaram-se nossos inimigos. Tenha cuidado quando tais vilões se reunirem, pois eles compartilham um ritual sombrio: os necromantes desaparecem num vórtice de energia, invocando legiões de zumbis instantaneamente.

### ◆ JOGANDO COM A CABALA

As regras da Cabala Necromante permitem que você jogue com vários necromantes de uma vez nas suas partidas de *Zombicide: Black Plague*. Para usar essas regras, você vai precisar de Necromantes especiais extras, tais como os que vêm nas *Caixas de Convidados Especiais* de Carl Critchlow, Naiade e Stefan Kopinski (vendidas separadamente).

**1- Crie sua própria Cabala de Necromantes** na Preparação da partida: escolha os Necromantes que seu grupo de Sobreviventes quer enfrentar (quanto mais Necromantes você usar, mais mortal e desafiadora ficará a partida!). Remova as seis cartas de Necromantes normais da pilha de Zumbis e as substitua pelas suas cartas de Necromante favoritas em qualquer combinação. Coloque essas seis cartas customizadas de volta na pilha de Zumbis e embaralhe. Você está pronto para enfrentar a Cabala!

*EXEMPLO: Seu grupo tem duas miniaturas de Necromante normal além de Ostokar e To-Me Ku-Pa. Vocês decidem jogar com os quatro e constroem o baralho da seguinte forma: Necromante Normal (x3), Ostokar (x2) e To-Me Ku-Pa (x1). É possível escolher qualquer outra combinação de cartas. To-Me Ku-Pa aparecerá apenas uma vez, mas sua regra especial o torna surpreendente!*

**2- Use as regras de Necromante normais** para fazer os Necromantes aparecerem ou moverem-se. Use as cores das Zonas de Entrada de Necromante para saber onde cada um deles apareceu e determine sua Zona de Entrada de fuga. **Lembre-se:** comprar uma carta de Zumbi Necromante também concede uma Ativação extra para outros Necromantes no tabuleiro até que eles fujam ou morram.

*EXEMPLO: Um Necromante Normal, Ostokar e To-Me Ku-Pa já estão no tabuleiro. Você compra uma carta de Necromante Normal: coloque um Necromante Normal na Zona em questão e sua Zona de Entrada de Necromante adicional, e todos os outros três Necromantes ganham uma Ativação extra. O fim está próximo!*

**3- Cuidado com o ritual sombrio!** Os Necromantes que estiverem a um Alcance de 0-1 entre si no fim de uma Fase dos Zumbis fogem do tabuleiro como se fugissem pela sua Zona de Entrada de fuga. Substitua as fichas de Entrada de Necromantes que colocaram no tabuleiro pelas fichas de Entrada de Zumbis normais.

**4- Cada Necromante especial traz regras especiais** em suas cartas de Zumbi. Essas regras ficam em jogo desde o momento que entraram no tabuleiro até fugirem ou morrerem.







## COMBATE

Qualquer um pode se jogar contra o inimigo usando um machado. Porém, matar com rapidez e precisão é algo que requer coragem e habilidade. E quando se trata de zumbis, nem todos os golpes dão certo. Corte fora o braço de um homem e ele já era. Corte fora o braço de um zumbi e ele ainda pode te pegar com o outro. Você tem de ser ágil e certeiro, ou vai virar um deles.



**Símbolo dos Dados**

Quando um Sobrevivente faz uma Ação Corpo a Corpo, de Alcance ou de Magia para atacar Zumbis, role o número de Dados indicado na arma (ou feitiço de Combate) em uso.



**Símbolo de Dupla**

Se o Sobrevivente ativo tem duas armas idênticas ou feitiços de Combate com o símbolo de Dupla equipados nas Mãos, ele pode usar ambas as armas ao mesmo tempo pelo custo de apenas uma Ação. Para Ações de Alcance e de Magia, ambas as armas/feitiços devem estar apontadas para a mesma Zona.

**EXEMPLO 1:** Silas tem duas Bestas de Repetição nas Mãos. A Besta de Repetição tem o símbolo de Dupla, então Silas pode atirar com ambas ao mesmo tempo. Isso permite que ele role 6 dados em uma Ação de Alcance, pois cada uma das Bestas de Repetição tem um valor de Dados de 3!



**Valor dos Dados: 3**

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



**Efeito especial**

**Valor dos Dados: 1**

### TRÊS MÃOS?

Ao colocar a carta de Equipamento adequada no seu espaço de Corpo, um Sobrevivente poderia ter três cartas equipadas nas Mãos. Por motivos óbvios, ele pode usar apenas duas delas a qualquer momento. Escolha qualquer combinação de duas cartas dentre essas três cartas antes de fazer Ações ou rolar dados que envolvam o Sobrevivente.



**Precisão Símbolo**

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



**Dano Símbolo**

Cada acerto causa a quantidade de Danos indicada pelo valor de Dano da arma em um único alvo.

- Lerdos, Corredores e Necromantes são mortos com um acerto de 1 de Dano (ou mais).
- Balofos são mortos com um acerto de 2 de Dano (ou mais). Não importa quantos acertos você conseguir com uma arma que causa 1 de Dano. Um Balofos absorverá todos os acertos sem nem sentir.



· Abominações são mortas com um acerto de 3 de Dano (ou mais). Como nenhuma arma tem naturalmente Dano 3 em *Zombicide: Black Plague*, você precisa destruir o monstro com Fogo de Dragão (consulte a página 35) ou com Samson usando uma arma Corpo a Corpo de Dano 2 em conjunto com sua Habilidade +1 Dano: Corpo a Corpo.

**EXEMPLO:** Silas descarrega suas duas Bestas de Repetição em três Lerdos que escoltam um Balofó e acerta cinco tiros. Os três primeiros tiros destroem facilmente os Lerdos. Porém, o Balofó recebe os dois tiros restantes sem qualquer consequência, pois a Besta de Repetição causa apenas 1 de Dano.

Ann chega para terminar o serviço com seu Martelo. Ela acerta apenas uma vez, mas o Martelo causa 2 de Dano, o que é suficiente para cortar o Balofó em pedaços!

Se houvesse dois Corredores em vez de um Balofó, um único acerto com o Martelo não teria eliminado os dois Corredores. Cada acerto pode acabar com apenas um alvo, e o Dano remanescente é desperdiçado.

## ◆ AÇÃO CORPO A CORPO

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



Falhas em ataques Corpo a Corpo não causam Fogo Amigo (consulte a página 34).

**EXEMPLO:** Samson ataca um Lerdo, um Corredor e um Balofó com sua Espada. Ele rola um 4 e um 3, representando dois acertos. Ele decide matar o Corredor e o Lerdo, pois o valor de Dano da Espada não é alto o suficiente para matar o Balofó. O valentão Clovis também está na mesma Zona, mas ele está a salvo da ira de Samson.

## ◆ AÇÃO DE ALCANCE



Um Sobrevivente que está segurando uma arma de Alcance (uma arma com Alcance máximo de "1" ou mais) pode atirar contra uma Zona que esteja em seu Campo de Visão (consulte a página 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 estão a uma Zona de distância.
- Falhas em combate de Alcance podem causar Fogo Amigo (consulte a página 34), 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 disparo.

O primeiro dos dois 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 (ainda que seja 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 em até três Zonas de distância, mas não pode ser usado contra a Zona em que está o Sobrevivente que o segura. A Besta de Mão tem um Alcance de 0-1. Isso quer dizer que ela pode acertar a Zona em que está o atirador ou uma Zona adjacente.



Quando uma Zona é escolhida para uma Ação de Alcance, ignore os Agentes nas Zonas 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 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 - Lerdo
- 2 - Balofu ou Abominação (o atirador escolhe)
- 3 - Corredor
- 4 - Necromante

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

ORDEM DE PRIORIDADE	NOME	AÇÕES	DANO MÍN PARA DESTRUIR	PONTOS DE EXPERIÊNCIA
1	LERDO	1	1	1
2	BALOFO / ABOMINAÇÃO (1)	1	2/3	1/5
3	CORREDOR	2	1	1
4	NECROMANTE	1	1	1

(1) Abominação: Ignore rolagens de Armadura.

**EXEMPLO:** Armada com duas Bestas de Mão (Alcance 0-1, Dados 2, Precisão 3+, Dano 1, Armas de Alcance Duplas), Nelly dispara contra dois Lerdos, um Balofu e dois Corredores que estão a uma Zona de distância. Ela rola 4 dados (dois para cada Besta de Mão, armas Duplas) e obtém:  $\text{d}6, \text{d}6, \text{d}6$  e  $\text{d}6$ . As Bestas de Mão acertam em 3, 4, 5 ou 6, o que representa três acertos. Os dois primeiros acertos matam os dois Lerdos, pois eles são os primeiros na Ordem de Prioridade. O último acerto atinge o Balofu, mas não o mata: é necessário um valor de Dano de 2 para eliminar um Balofu.

### FOGO AMIGO

*Eu! Foi por isso que o Elfo te disse pra deixar a besta com ele!*

— Clovis

#### Um Sobrevivente não acerta a si próprio com seus ataques.

Porém, uma situação mais grave pode fazer com que uma ação de Magia ou de Alcance tenha como alvo uma Zona onde há um membro do grupo. Neste caso, falhas na rolagem de ataque acabam acertando automaticamente os Sobreviventes que estão na Zona alvo. Distribua esses acertos de Fogo Amigo como preferir. É permitido fazer rolagens de Armadura, e cada sucesso anulará um acerto de Fogo Amigo. Cada acerto de Fogo Amigo restante no Sobrevivente causará a quantidade de Ferimentos indicada no valor de Dano da arma (ou feitiço de Combate) usada.

**LEMBRE-SE:** Fogo Amigo não se aplica nas Ações Corpo a Corpo.

#### Matar um Sobrevivente não concede pontos de experiência.

**EXEMPLO 1:** Baldric dispara com uma Besta (Dados 2, Precisão 4+, Dano 2) contra uma Zona onde estão Clovis e dois Lerdos. Ele rola  $\text{d}6$  e  $\text{d}6$ : um acerto e uma falha! O acerto mata um Lerdo, e a falha significa que um virote acerta seu companheiro Sobrevivente. Clovis sofre 2 Ferimentos. Ai!!

**EXEMPLO 2:** Em um ato de desespero, Nelly lança uma Explosão de Mana dupla (Dados 1+1, Precisão 4+, Dano 1) contra uma Zona onde estão Ann e um Corredor. Ela rola  $\text{d}6$  e  $\text{d}6$ : dois acertos! Um deles é suficiente para matar o Corredor. O outro acerto é perdido. Como apenas falhas são designadas aos Sobreviventes, Ann está a salvo.

**EXEMPLO 3:** Samson dispara com sua Besta de Mão (Alcance 0-1, Dados 2, Precisão 3+, Dano 1) em sua própria Zona onde também estão Silas e dois Lerdos. Ele rola  $\text{d}6$  e  $\text{d}6$ : um acerto e uma falha. O acerto mata um Lerdo. O virote da falha automaticamente atinge Silas, uma vez que um Sobrevivente não pode ser o alvo de seus próprios Ataques. Silas Sofre 1 Ferimento.

### ARMAS RECARREGÁVEIS

Ainda que a maioria das armas possa ser usada repetidamente, algumas, como a Besta de Mão e a Besta Orc (quando usadas para Ações de Alcance), 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 a arma está vazia e que precisa ser recarregada para disparar novamente. 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 equipado com duas 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 gastar mais uma Ação de Alcance para disparar a outra arma recarregável Dupla contra outra Zona.



**EXEMPLO:** Nelly tem duas 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 vazias. Na Fase Final, ambas as Bestas de Mão são recarregadas gratuitamente.

## ◆ AÇÃO DE MAGIA



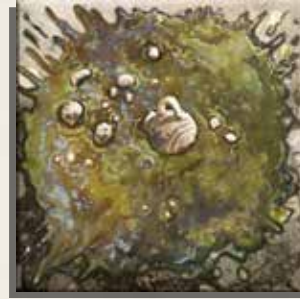
Um Sobrevivente que tem um feitiço de Combate (um feitiço com características de combate) equipado na Mão pode disparar em uma Zona que consegue ver (e dentro do Alcance do feitiço). As Ações de Magia seguem as mesmas regras das Ações de Alcance.

## ◆ FOGO DE DRAGÃO



A maioria dos problemas podem ser resolvidos acendendo um Fogo de Dragão.

- Ann



As fichas de Bilis de Dragão podem ser acesas com uma Tocha.

Uma carta de Bilis de Dragão pode ser descartada da Mão para colocar uma ficha de Bilis de Dragão a um Alcance de 0-1 do Sobrevivente.

Mais tarde, uma carta de Tocha pode ser descartada da Mão para acender uma ficha de Bilis de Dragão a um Alcance de 0-1 e criar um Fogo de Dragão: todos os Agentes que estiverem na Zona da ficha serão mortos, independente dos limites de Dano, valores de Armadura ou número de Ferimentos que ainda podem sofrer. **Um Fogo de Dragão não produz Barulho.**

Em seguida, o conjunto de Bilis de Dragão é removido, e o Sobrevivente que atirou a Tocha recebe todos os pontos de experiência.

Use Fogo de Dragão para criar armadilhas flamejantes contra os Zumbis! Se todas as fichas de Bilis de Dragão estiverem no tabuleiro e você precisar de uma nova ficha, escolha uma do tabuleiro e coloque-a na Zona nova.



**PASSO 1:** Ann está cercada de Zumbis. Ela joga uma garrafa de Bilis de Dragão em sua própria Zona. Coloca-se uma ficha de Bilis de Dragão. Ann sai dessa Zona em seguida.



**PASSO 2:** Todos os Zumbis moveram-se para atacar Ann. A freira então joga sua Tocha na Bilis de Dragão: Fogo de Dragão! Todos os Zumbis na Zona da ficha são eliminados. Queimem! Todos os pontos de experiência vão para Ann!





# CRIPITAS

## ZONAS E PORTAS DE CRIPITA

Nossos ancestrais tinham o hábito de armazenar alimentos em diversos tipos de esconderijos. Além da comida, descobrimos que guardavam outras coisas também: armas! Por que será? ☹ que eles tanto temiam?



Criptas, salas secretas e covis subterrâneos até que são bem comuns em *Zombicide: Black Plague*. Que belos atalhos para os Sobreviventes... E para os Zumbis!

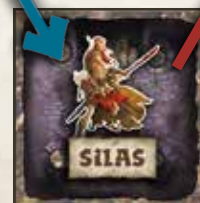
Sempre que o Mapa da Missão mostrar uma ou mais portas de Cripta, separe fichas de Zona de Cripta das cores correspondentes e coloque-as próximas do tabuleiro.

- Portas de Cripta são abertas normalmente (a menos que a descrição da Missão especifique o contrário).
- As portas de Cripta que se encontram abertas dão acesso à Cripta da cor correspondente, como se estivessem conectadas. Porém, não existe Campo de Visão entre a Cripta e a Zona com a qual está conectada.
- Criptas são Zonas de construção. Não é possível Procurar nelas. Ao revelar uma Cripta, não faça Zumbis aparecerem dentro dela.
- Uma porta de Cripta pode ser aberta pelo lado de dentro da sua Zona de Cripta.

**OBSERVAÇÃO:** As Missões que contêm Criptas trazem regras especiais sobre o modo que devem ser jogadas. Essas regras especiais sobrepõem as regras apresentadas neste livro.



**PASSO 1.** Silas precisa passar pela Cripta violeta para pegar a Bóia de Dragão e a Tocha, representadas pelo Objetivo. Ele entra e abre a porta de Cripta violeta. Não acontece Entrada de Zumbi na Cripta, e Silas não tem Campo de Visão para ela.



**PASSO 2.** Silas se move para a Cripta violeta. Ele abre a outra porta de Cripta violeta pelo lado de dentro, e isso aciona uma Entrada de Zumbis na construção. Tem dois Lerdos aqui! O Elfo não tem Campo de Visão para o outro lado, por isso não pode atirar para matar o Zumbi que está lá.





**PASSO 3. Os Zumbis se aproximaram. Um Lerdo entrou na Cripta pela porta aberta. Silas o matou, moveu-se para dentro da construção e, por fim, matou o segundo Lerdo. O caminho até o Objetivo está livre, pois a Abominação está prestes a entrar na Cripta!**



## JOGANDO COM 7+ SOBREVIVENTES

*Zombicide: Black Plague* traz diversos Sobreviventes que você pode escolher para jogar. Mais cedo ou mais tarde, você não resistirá à tentação de jogar com mais de 6 Sobreviventes. Para isso, você precisará de mais planilhas, pinos de plástico, bases coloridas e cartas de Equipamento Inicial inclusos nas caixas de expansão que são vendidas separadamente, tais como *Wulfsburg* e a *Caixa de Heróis*.

É bem fácil jogar com um número maior de Sobreviventes - ou de jogadores! Siga as orientações a seguir, adequando-as ao seu nível de desafio.



### ARTEFATOS DE CRIPTA

Armas e feitiços poderosos são separados durante a Preparação (consulte a página 6) para serem encontrados nas Criptas. São os chamados artefatos de Cripta, e têm a palavra "Cripta" na carta.



Um Sobrevivente pode gastar uma Ação para pegar um artefato de Cripta que está guardado em uma Cripta. Como não é uma Ação de Procura, isso pode ser feito diversas vezes se houver vários artefatos na Cripta. A descrição da Missão pode trazer regras especiais adicionais para eles. Procurem por eles!

- Para cada Sobrevivente a partir do sétimo, adicione 1 carta de Equipamento Inicial extra da expansão para o conjunto de cartas que serão distribuídas entre os Sobreviventes durante a Preparação.

- Adicione 1 ficha de Entrada de Zumbis extra a cada 2 Sobreviventes a partir do sétimo (arredonde para cima). Empilhe essas fichas adicionais de Entrada de Zumbis nas Zonas onde já existem fichas de Entrada conforme preferir, se você tiver vários disponíveis. Isso mesmo: algumas Zonas terão o dobro ou mesmo o triplo do seu nível de entrada de Zumbis!

- Em uma partida com 6 Sobreviventes, assim que as 6 fichas de Entrada de Zumbis estiverem no tabuleiro, a partida termina se um Necromante conseguir escapar. Esse limite de ficha de Entrada aumenta em 1 para cada 2 Sobreviventes a partir do sétimo (arredonde para cima).

Nº DE SOBREVIVENTES	FICHAS EXTRAS DE ENTRADA DE ZUMBIS	LIMITE DE FICHAS DE ENTRADA DE ZUMBIS
Até 6	0	6
7-8	1	7
9-10	2	8
11-12	3	9





## MISSÕES

◆ **MISSÃO 0:**

### **TUTORIAL: DANÇA MACABRA**

FÁCIL / 4+ SOBREVIVENTES / 45 MINUTOS



**A** guerra pra nós já não é mais novidade. Os condes e duques não param de lutar. Para os camponeses, significa mudanças nos impostos e aprendamentos, caso você sobreviva. Só que desta vez o duque e seu exército saíram e nunca mais foram vistos. Pelo menos até as hordas surgirem. Tenho certeza de que os mais durões vieram das suas tropas. Tudo está um caos enorme. E agora somos todos iguais e estamos todos juntos nesta dança macabra. Não dá para ser esnobe quando as hordas batem à sua porta. Estamos juntos, e se é morte que eles querem, é morte que eles terão.

O mago que está com a gente é um ótimo exemplo. Ele era muito rico, poderoso e influente. Mas agora é um de nós, sobrevivendo por um triz. Ele pode conjurar um círculo mágico que nos levará para outro lugar. É melhor fugir e lutar do que ficar aqui e ser trucidado. Mas deve haver algumas almas que precisamos salvar, e bem que poderíamos ter umas armas melhores. Vamos defender este local até o último segundo. Ele é mesmo um bom homem... não anda com o nariz empinado.



Mapas necessários: **4V** e **9R**.

#### **OBJETIVOS**

Use o círculo mágico para se teleportar e ficar em segurança. Chegue até a Zona de Saída com todos os Sobreviventes. Qualquer Sobrevivente pode escapar por esta Zona no final de seu turno desde que não haja Zumbis nela.





9R 4V



<b>Área inicial do jogador</b>	<b>Lerdo</b>	<b>Corredor</b>	<b>Balofo</b>
<b>Zona de Saída</b>	<b>Zonas de Entrada de Zumbis</b>	<b>Objetivos (5 EXP)</b>	
<b>Porta aberta</b>	<b>Portas</b>	<b>Porta de Cripta</b>	

### REGRAS ESPECIAIS

#### · Preparação:

- Separe as cartas de Zumbi Necromante.
- Coloque o Objetivo verde em meio aos Objetivos vermelhos (de maneira aleatória e com as faces viradas para baixo).
- Coloque um Lerdo, um Balofo e um Corredor nas Zonas indicadas.

· **Hmm, acho que não.** As Abominações são consideradas como Balofo nas cartas de Zumbi.

· **O que é isso?** Cada Objetivo concede 5 pontos de experiência para o Sobrevivente que o pegar.

· **Portas e chaves.** A porta azul não pode ser aberta até que alguém pegue o Objetivo azul. A porta verde não pode ser aberta até que alguém pegue o Objetivo verde.

· **Nós vamos passar.** A Zona de Entrada de Zumbis verde ficará inativa até que alguém pegue o Objetivo verde.



## MISSÃO 1:

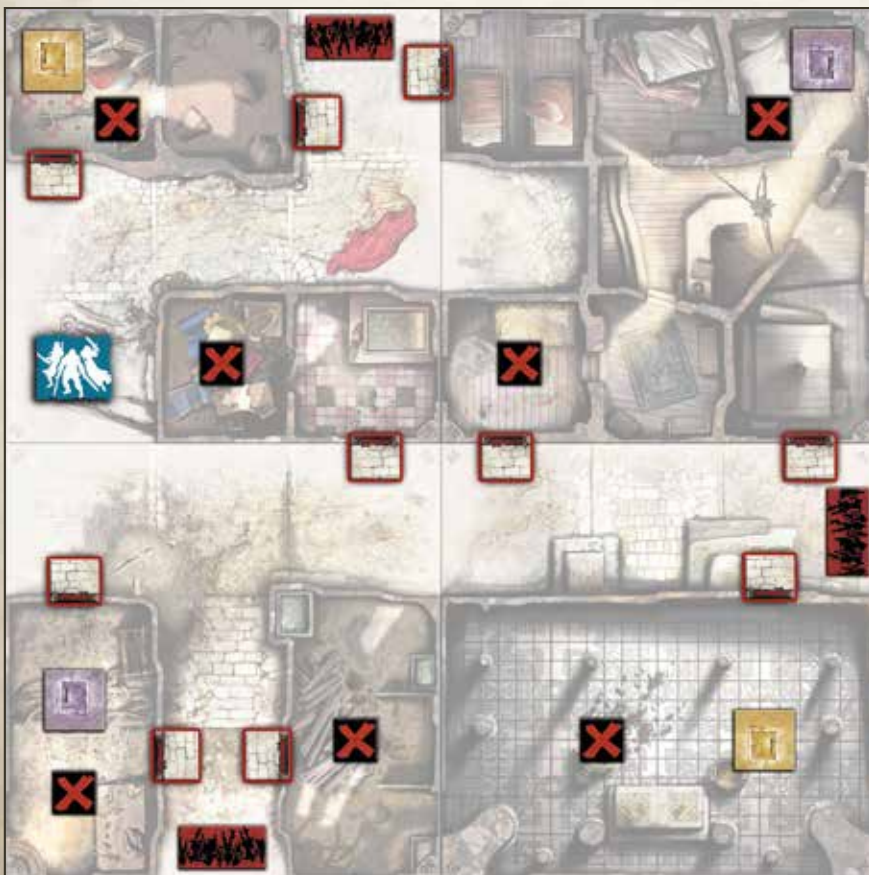
# A GRANDE CAÇADA

FÁCIL / 6+ SOBREVIVENTES / 60 MINUTOS

**D**escobrimos rapidamente o local de início da invasão zumbi. Outros sobreviventes viram um zumbi enorme vagando pelas ruas e um tipo de feiticeiro doentio conduzindo uma horda em nossa direção. Levamos dois dias para localizar o local exato dos Necromantes e descobrir que a Abominação não pode ser morta por nenhuma arma que temos. Precisamos invadir o laboratório do Necromante e destruí-lo com nossa receita secreta: Fogo de Dragão.

Vamos à caça!

Mapas necessários: 1V, 2R, 8V e 9V.



## OBJETIVOS

Cumpra os objetivos a seguir em qualquer ordem para vencer a partida:

- **Mate a fera e seu mestre.** Mate pelo menos uma Abominação e um Necromante.
- **Invada o laboratório.** Pegue todos os Objetivos.



## REGRAS ESPECIAIS

### • Preparação:

- Coloque o Objetivo azul em meio aos Objetivos vermelhos (de maneira aleatória e com as faces viradas para baixo).
- Coloque um artefato de Cripta aleatoriamente em cada Cripta.

• **À procura do laboratório.** Cada Objetivo concede 5 pontos de experiência para o Sobrevivente que o pegar.

• **Queime-os!** Encontrar o Objetivo azul indica a localização do laboratório! Faça aparecer imediatamente um Necromante na Zona. Se já houver um Necromante no tabuleiro, então coloque uma Abominação. Se os dois já estiverem no tabuleiro, não acontece nada (mas você ainda ganha a experiência).

2R	8V
9V	1V





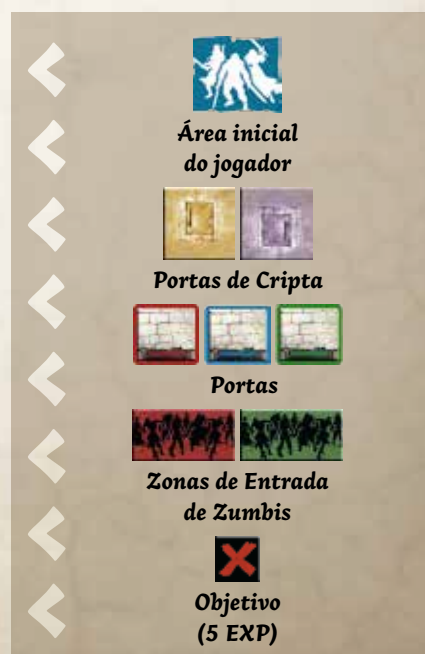
## MISSÃO 2: O LIVRO NEGRO

FÁCIL / 6+ SOBREVIVENTES / 60 MINUTOS

**Agora sabemos.** Nossa vila não foi a única a sofrer essa invasão. A praga zumbi se espalhou por toda a terra. O que está acontecendo? O Necromante que matamos tinha algumas anotações em seu laboratório, e a maioria delas se referia a um Livro Negro misterioso e outros objetos de poder. Foi muito útil explorar os arredores, porque conseguimos entender um pouco sobre a ameaça que estamos enfrentando. Claro que têm um monte de zumbis no caminho, rostos conhecidos transformados em zumbis...

Ei, aquele ali me devia dinheiro!

Mapas necessários: 4V, 5R, 7V e 8R.



### OBJETIVOS

Cumpra os objetivos a seguir em qualquer ordem para vencer a partida:

- **Sele o Livro Negro.** Pegue o Objetivo que está na construção central (peça de mapa 8R).
- **Reivindique os artefatos.** Pegue os dois artefatos da Cripta.
- **Sinta o poder.** Chegue até o Nível de Perigo Vermelho com pelo menos 1 Sobrevivente.

### REGRAS ESPECIAIS

#### • Preparação:

- Coloque os Objetivos azul e verde em meio aos Objetivos vermelhos (de maneira aleatória e com as faces viradas para baixo).
- Coloque um artefato de Cripta aleatoriamente em cada Cripta.

• **Chaves perdidas que abrem portas proibidas.** Cada Objetivo concede 5 pontos de experiência para o Sobrevivente que o pegar.

• **Mas o que...? Armadilha Mágica!** A Zona de Entrada de Zumbis verde ficará inativa até que alguém pegue o Objetivo verde.

• **Portas e chaves.** A porta azul não pode ser aberta até que alguém pegue o Objetivo azul. A porta verde não pode ser aberta até que alguém pegue o Objetivo verde.



## MISSÃO 3: OS PASTORES

MÉDIO / 6+ SOBREVIVENTES / 90 MINUTOS

**1** Os Necromantes estão por toda a parte, espalhando o caos por onde passam e tomando o controle de todo o reino! Não há quase mais nada que possamos fazer contra tamanha ameaça. Quase. Sabemos que se permanecermos juntos, conseguiremos sobreviver. Nosso plano é sair e encontrar outros sobreviventes para formar nosso próprio exército. Passamos quatro dias viajando até a próxima vila que está sob ataque, mas que ainda não foi totalmente tomada. Vamos entrar no combate e ajudar essas pessoas!

3V	1R
4V	2R
5R	9V

Mapas necessários: 1R, 2R, 3V, 4V, 5R e 9V.

### OBJETIVOS

**Resgate os habitantes da cidade.** Mas fique atento: alguns deles podem estar infectados. Você vence a partida quando pegar todos os Objetivos.

### REGRAS ESPECIAIS

#### • Preparação:

- Coloque os Objetivos azul e verde em meio aos Objetivos vermelhos (de maneira aleatória e com as faces viradas para baixo).
- Coloque um artefato de Cripta aleatoriamente em cada Cripta.

- **Pessoas escondidas.** Cada Objetivo concede 5 pontos de experiência para o Sobrevivente que o pegar.

- **Estes estão infectados!** Os Objetivos azul e verde indicam pessoas infectadas que estão virando zumbis! Ganhe a experiência e depois resolva imediatamente uma entrada de Zumbis na Zona do Objetivo.







## MISSÃO 4: FOME

MÉDIO / 6 SOBREVIVENTES / TEMPO VARIA

Já se passaram alguns dias. Esses zumbis são burros como uma porta - a maioria. Mas eles nunca se cansam, sentem fome ou ficam com sono. Já nós, somos humanos até demais. A gente precisa de comida e abrigo.

Existem muitas criptas debaixo desta cidade. Os sobreviventes mais espertos se escondiam em uma delas e descansariam um pouco. Mas precisamos de suprimentos para mais alguns dias até pensarmos no que fazer. Parece que esta guerra está longe de acabar - e nem os Necromantes contavam com isso.

Mapas necessários: 1R, 2R, 3R, 5R, 6R e 8R.

### OBJETIVOS

Cumpra os objetivos nesta ordem para vencer a partida:

**1- Encontre comida o suficiente.** Colete e coloque as 6 cartas de comida a seguir nos inventários do seu grupo:

- Maçãs x2
- Carne Seca x2
- Água x2

**2- Tranque-se na Cripta.** Você vence a partida quando todos os Sobreviventes iniciais estiverem na Cripta amarela durante uma Fase Final e sem nenhum Zumbi junto deles.

Esta Missão é jogada com 6 Sobreviventes. Dependendo dos objetivos, a duração pode variar.

### REGRAS ESPECIAIS

#### • Preparação:

- Coloque o Objetivo azul em meio aos Objetivos vermelhos (de maneira aleatória e com as faces viradas para baixo).
- Coloque um artefato de Cripta aleatório na Cripta.

• **Velas, tecidos, ferramentas de ferro...** Cada Objetivo concede 5 pontos de experiência para o Sobrevivente que o pegar.

• **...chaves!** As portas da Cripta amarela não podem ser abertas até que alguém pegue o Objetivo azul.



8R	3R
6R	2R
5R	1R

Área inicial do jogador

Porta de Cripta (abre com a chave azul)

Zona de Entrada de Zumbis

Objetivo (5 EXP)



## MISSÃO 5:

# O CENTRO DE COMANDO

MÉDIO / 6+ SOBREVIVENTES / 120 MINUTOS

**E**sta capital foi invadida. Milhares de pessoas morreram, mas alguns lugares ainda permanecem intocados. Os Necromantes parecem se contentar em enfrentar a nobreza no castelo, deixando os camponeses encarcerados para serem usados quando seus zumbis precisarem de reforços.

Precisamos arranjar um jeito de entrar e fazer algum contato com as pessoas que ainda estão vivas. Alguém sugeriu que seria bom aprender mais sobre a infecção. O Livro Negro fala muito pouco sobre isso. Se pudermos aprender mais coisas, conseguiremos bolar um plano ousado para pôr fim nisso.

A primeira coisa de que precisamos é uma maneira de atravessar os muros da cidade. Alguns sobreviventes que resgatamos falaram de uma passagem secreta debaixo do centro de comando. Mas o lugar está protegido. É óbvio que os Necromantes sabem disso. Se eliminarmos os guardas, conseguiremos entrar e colocar nosso plano em ação.

Mapas necessários: 4R, 5R, 6R, 7R, 8R e 9R.



## OBJETIVOS

**Use a passagem subterrânea para escapar.** Chegue até a Zona de Saída com todos os Sobreviventes. Qualquer Sobrevivente pode escapar por esta Zona no final de seu turno desde que não haja Zumbis nela.

## REGRAS ESPECIAIS

### Preparação:

- Coloque os Objetivos azul e verde em meio aos Objetivos vermelhos (de maneira aleatória e com as faces viradas para baixo).

- Coloque um artefato de Cripta aleatoriamente em cada Cripta.

• **Pistas escondidas.** Cada Objetivo concede 5 pontos de experiência para o Sobrevivente que o pegar.

• **Portas reforçadas.** A porta azul não pode ser aberta até que alguém pegue o Objetivo azul. A porta verde não pode ser aberta até que alguém pegue o Objetivo verde.





## MISSÃO 6:

# IN CALIGINE ABDITUS

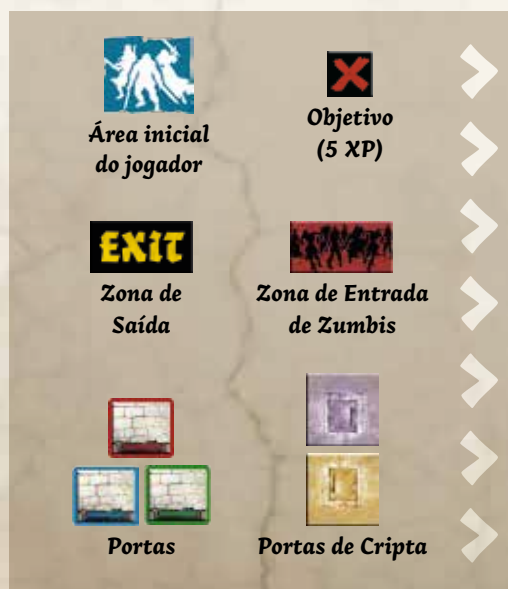
MÉDIO / 6+ SOBREVIVENTES / 120 MINUTOS

**C**hegamos na cidade, mas não estamos nem um pouco perto dos Necromantes como a gente queria. O silêncio é assustador, e há devastação por toda a parte. Mas isso não vai durar por muito tempo. Logo que nos ouvirem, eles virão correndo atrás de nós. Temos que ser os mais silenciosos possíveis.

Elovís e Baldríc viram escritos em Latim em algumas paredes. Parece que alguém usava uma rede de passagens subterrâneas para se deslocar pela cidade. E Elovís tem razão quando diz que nem todo mundo sabe Latim... Os eruditos são os únicos que conhecem esta língua e conseguem escrever nesse idioma. Só pode ser um Necromante!

Espera um pouco... Elovís sabe ler?

Mapas necessários: 2R, 3R, 5R, 6R, 8R e 9V.



## OBJETIVOS

Isso significa "escondido nas trevas". Chegue até a Zona de Saída com todos os Sobreviventes. Qualquer Sobrevivente pode escapar por esta Zona no final de seu turno desde que não haja Zumbis nela.

## REGRAS ESPECIAIS

- **Os Necromantes preparam a cena. Que começo!**
  - Coloque os Objetivos azul e verde em meio aos Objetivos vermelhos (de maneira aleatória e com as faces viradas para baixo).
  - Coloque dois artefatos de Cripta aleatórios na Cripta amarela.
- **Escrita em Latim.** Cada Objetivo concede 5 pontos de experiência para o Sobrevivente que o pegar.
- **Portas para as trevas e a morte.** A porta azul não pode ser aberta até que alguém pegue o Objetivo azul. A porta verde não pode ser aberta até que alguém pegue o Objetivo verde.





## MISSÃO 7:

# TRILHA DA MORTE

MÉDIO / 6+ SOBREVIVENTES / 150 MINUTOS

**J**á é quase impossível andar sem que sejamos vistos por essas criaturas. Até que não é tão ruim assim, porque meus dedos já estão coçando de vontade de esmagar zumbis, e eu já não aguento mais andar na ponta dos pés.

As paredes estão repletas de sinais e símbolos sombrios. Os necromantes estão por perto. Não tenho ideia do tipo de ritual que estão fazendo, mas precisamos acabar logo com isso. Vamos ver o que vai acontecer se destruímos estas escrituras malignas...

Para nossa sorte, este é o distrito da fundição. Parece que os ferreiros Orcs sabem o que estão fazendo. Brinquedos novos!

Mapas necessários: 1R, 2R, 3V, 4R, 5V e 6V.



### OBJETIVOS

**Interromper o ritual.** O plano é o seguinte: você pode cumprir os dois primeiros objetivos na ordem que quiser.

• **Arruíne o ritual.** Destrua as escrituras profanas pegando todos os Objetivos.

• **Pegue os artefatos.** Pegue os dois artefatos de Cripta.

**Em seguida,** chegue até a Zona de Saída com todos os Sobreviventes. Qualquer Sobrevivente pode fugir por esta Zona ao final de seu turno desde que nenhum Zumbi esteja nela.

### REGRAS ESPECIAIS

#### • Preparação:

- Coloque os Objetivos azul e verde em meio aos Objetivos vermelhos (de maneira aleatória e com as faces viradas para baixo).

- Coloque um artefato de Cripta aleatoriamente em cada Cripta.

• **Escritas do mal.** Cada Objetivo concede 5 pontos de experiência para o Sobrevivente que o pegar.

• **Portas pesadas.** As portas de Cripta violetas não podem ser abertas até que alguém pegue o Objetivo azul. A única porta de Cripta amarela não pode ser aberta até que alguém pegue o Objetivo verde.





# MISSÃO 8: O TEMPLO DO MAL

DIFÍCIL / 6+ SOBREVIVENTES / 120 MINUTOS

**E**ste é o centro do poder dos necromantes. Ídolos amaldiçoados estão por toda parte, e uma Abominação imensa está trancada no templo. E pra piorar, parece que os Necromantes descobriram o que estamos fazendo para acabar com as maiores feras que eles têm. BÍlis de Dragão é algo muito raro, e nosso estoque acabou. Mas têm algumas Criptas por aqui. Todas as partes velhas da cidade tinham algumas.

Se matarmos a besta, talvez a gente consiga atrair os Necromantes até nós. Existem milhares de zumbis, mas não acho que existam tantos Necromantes assim. ...certo?

Mapas necessários: 1V, 2R, 4R, 5R, 8R e 9V.

## OBJETIVOS

**Exorcismo, no estilo dos sobreviventes: Zumbicídio!** Pegue as duas armas de Cripta e mate a Abominação para vencer a partida.

8R	9V	1V
5R	4R	2R

## REGRAS ESPECIAIS

### Preparação:

- Coloque os Objetivos azul e verde em meio aos Objetivos vermelhos (de maneira aleatória e com as faces viradas para baixo).
- Separe as cartas de BÍlis de Dragão e cartas de Tocha. Coloque uma carta de BÍlis de Dragão e uma carta de Tocha dentro da Cripta amarela.
- Coloque dois artefatos de Cripta aleatórios na Cripta violeta.

**Destruição dos ídolos amaldiçoados.** Cada Objetivo concede 5 pontos de experiência para o Sobrevivente que o pegar.

**Depósitos.** A porta de Cripta violeta não pode ser aberta até que alguém pegue o Objetivo azul. A porta de Cripta amarela não pode ser aberta até que alguém pegue o Objetivo verde.





## MISSÃO 9:

# O COVIL INFERNAL

DIFÍCIL / 6+ SOBREVIVENTES / 150 MINUTOS

**A**cho que chegamos no lugar onde nosso Duque montou sua última defesa antes da queda da cidade. Todas as pessoas que queriam se proteger foram até o templo para ficar sob a proteção dos deuses, dos poucos soldados que restaram e do próprio Duque. Mas nem isso foi o suficiente. A batalha foi intensa, mas os zumbis acabaram matando todos eles. Este local agora é um covil repleto de zumbis. Não nos resta outra alternativa a não ser lutar contra esta ameaça e acabar com este lugar maldito de uma vez por todas.

Aquele ali não é o Duque? Nada pessoal, Sua Graça!

Mapas necessários: 1V, 2R, 6V, 7R, 8V e 9R.

7R	9R	8V
2R	1V	6V

## OBJETIVOS

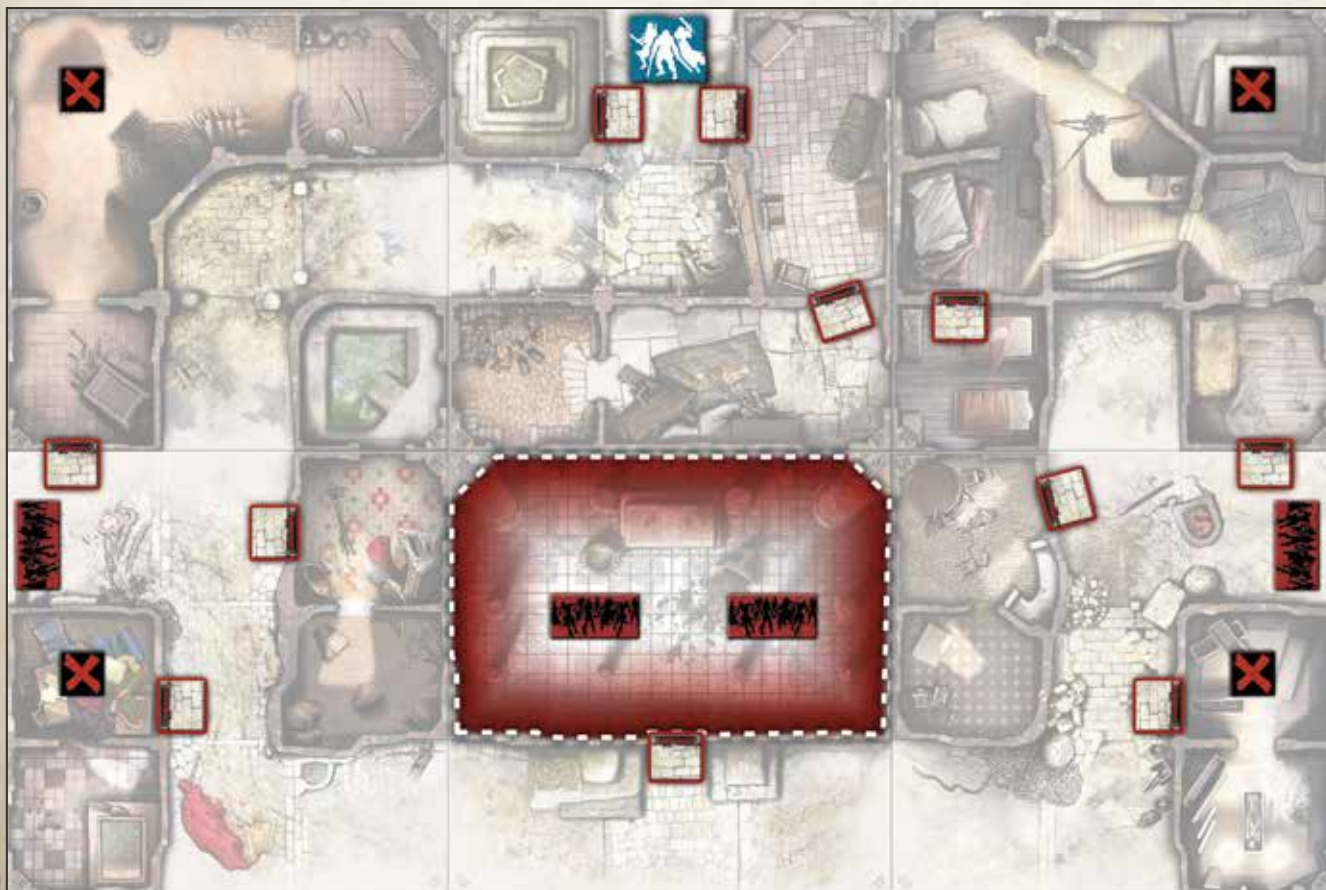
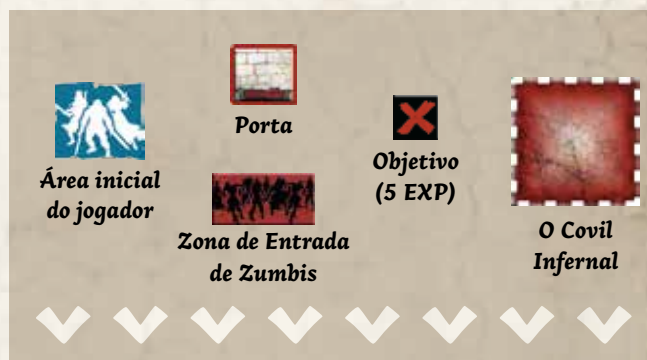
Cumpra os objetivos nesta ordem para vencer a partida:

**1- Junte todos num só lugar...** Faça com que todas as Zonas de Entrada de Zumbis do tabuleiro estejam no Covil Infernal, a Zona marcada do mapa 1V. Consulte as regras de Necromantes na página 29.

**2- ... e invoque um dragão.** Crie um Fogo de Dragão no Covil Infernal.

## REGRAS ESPECIAIS

· **É assim que se faz alquimia.** Cada Objetivo concede 5 pontos de experiência para o Sobrevivente que o pegar. Também permite que o jogador procure por uma carta de Bólis de Dragão no baralho de Equipamento e entregue de graça para o Sobrevivente. Se não houver nenhuma carta de Bólis de Dragão no baralho de Equipamento, procure na pilha de descarte. Depois disso, embaralhe o baralho de Equipamento.





## MISSÃO 10:

# PROVA DE FOGO

DIFÍCIL / 6+ SOBREVIVENTES / 180 MINUTOS

**E**stamos no coração da cidade, onde todos os zumbis se aglomeraram. Mas parece que não fomos os primeiros a chegar. Alguma coisa parecida com heróis ou mercenários tentaram livrar a cidade desses monstros antes da gente, só que não conseguiram. Mas o que eles conseguiram foi trancar a Abominação mais espantosa que vimos até agora em uma escola de magia não muito longe daqui. A fera está presa numa armadilha e está à espera de alguém - ou de algo - para libertá-la das amarras. Seu rugido aterrorizante atrai todos os zumbis que estão pelas proximidades como se fosse a luz de um farol.

E nem sinal dos Necromantes ainda.

Mapas necessários: 1V, 2R, 3R, 4V, 5R, 6R, 7R, 8V e 9V.

### OBJETIVOS

**Mate o monstro.** Mate a Abominação que está no mapa 1V.

### REGRAS ESPECIAIS

#### • Preparação:

- Coloque o Objetivo azul em meio aos Objetivos vermelhos (de maneira aleatória e com as faces viradas para baixo).
- Separe todas as cartas de Bólis de Dragão. Coloque-as na Cripta violeta.
- Coloque uma Abominação na Zona indicada.
- A Zona de construção no canto nordeste não tem uma porta intencionalmente.

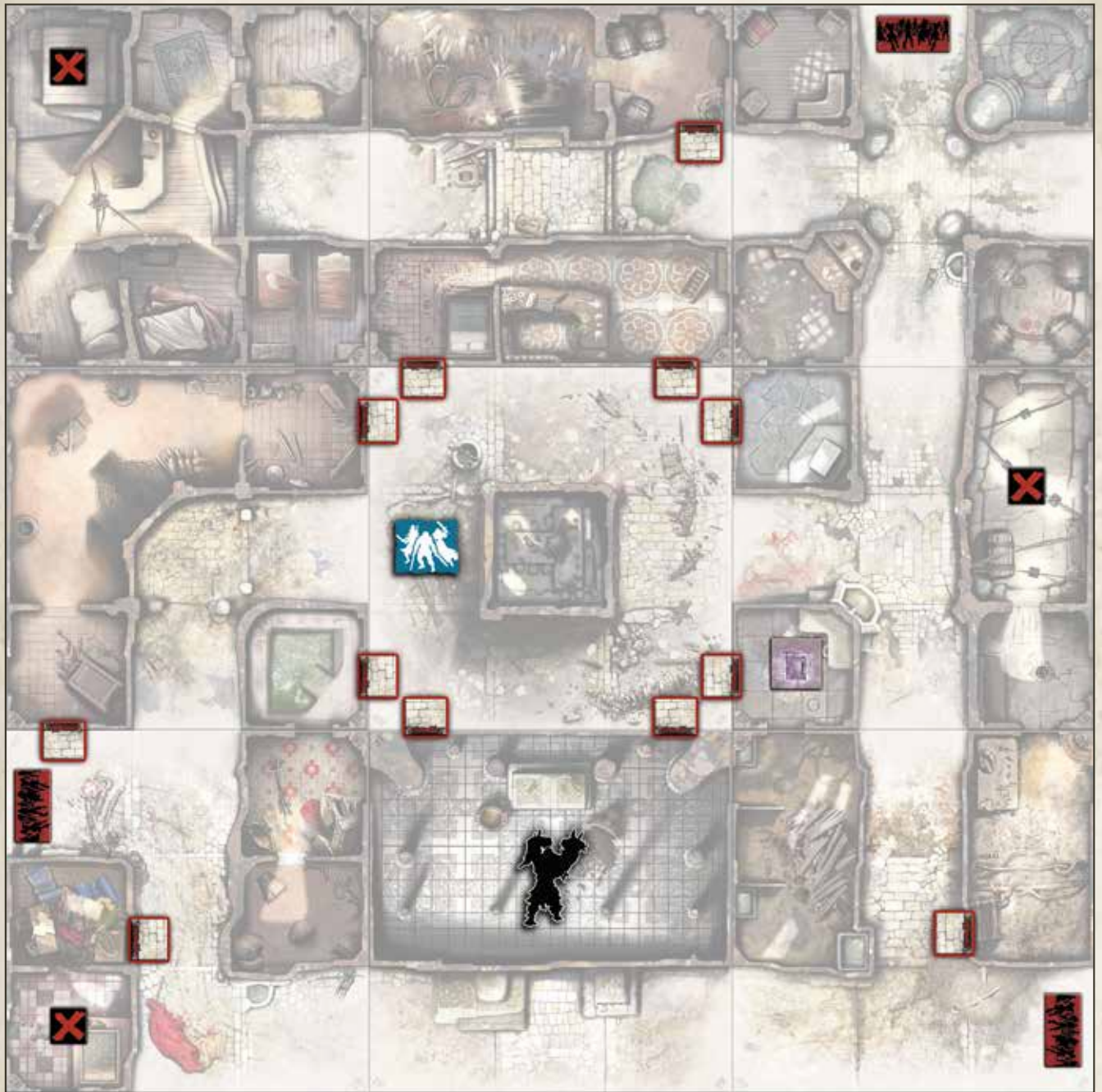
• **Três selos.** Cada Objetivo concede 5 pontos de experiência para o Sobrevivente que o pegar.

• **Um herói morreu aqui.** O Objetivo azul concede um artefato de Cripta aleatório para o Sobrevivente que o pegar.

• **Portão selado.** A porta de Cripta violeta não pode ser aberta até que todos os Objetivos tenham sido pegos.








  
 Área inicial do jogador


  
 Abominação


  
 Cripta porta


  
 Objetivo (5 EXP)


  
 Zona de Entrada de Zumbis


  
 Porta

8V	3R	4V
7R	6R	5R
2R	1V	9V







## HABILIDADES

Cada Sobrevivente em *Zombicide: Black Plague* 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 se o Sobrevivente ainda tiver 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 de Alcance grátis** – O Sobrevivente tem uma Ação de Alcance extra grátis. Essa Ação pode ser usada apenas para Ação de Alcance.

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

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

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

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

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

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

**+1 Alcance máx** – O Alcance máximo das armas de Alcance e dos feitiços de Combate do Sobrevivente é aumentado em 1.

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

**+1 dado: Combate** – As 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 cada, para um total de +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 cada, totalizando +2 dados por Ação Corpo a Corpo Dupla.

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

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

**+1 Dano: [Tipo]** – O Sobrevivente ganha um bônus de Dano de +1 no tipo de Ação de Combate indicada (Corpo a Corpo, de Alcance ou de Magia).

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

### UMA VISÃO DO FUTURO

Se você jogou as temporadas de *Zombicide* da Era Moderna, talvez tenha reparado que algumas Habilidades já conhecidas estão com nomes diferentes. Tudo pelo tema!

- Blindado: [tipo de Zumbi] virou Encouraçado: [tipo de Zumbi]

- Modo robô virou Chuva de ferro.

- Pistoleiro virou Atirador.

Você também verá uma leve mudança nas Habilidades Bárbaro, Modo Robô/Chuva de ferro e Chuva de Mana.





**+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 Ações 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 a mais cada vez que faz uma Ação de Movimento. Essa Habilidade se soma a outros efeitos de Habilidades que beneficiem Ações de Movimento. Entrar em uma Zona com Zumbis encerra a Ação de Movimento do Sobrevivente.

**2 Zonas por Movimento** – Quando o Sobrevivente utiliza uma Ação para se Movimentar, ele pode se mover uma ou duas Zonas ao invés de uma. Entrar em uma Zona com Zumbis encerra a Ação de Movimento do Sobrevivente.

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

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

**Apodrecido** – Ao final do seu Turno, se o Sobrevivente não fez nenhuma Ação de Combate (Corpo a Corpo, de Alcance ou de Magia) e não produziu uma ficha de Barulho, coloque uma ficha de Apodrecido próxima à sua base. Enquanto tiver essa ficha, ele é totalmente ignorado por todos os tipos de Zumbi e não é considerado como uma ficha de Barulho. Os Zumbis não o atacam e até passam direto por ele. O Sobrevivente perde sua ficha de Apodrecido se fizer qualquer Ação de Combate (Corpo a Corpo, de Alcance ou de Magia) ou fizer 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 resolver Ações de Alcance e de Magia em sua Zona, seja qual for o Alcance mínimo. Ao resolver uma Ação de Magia ou de Alcance 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 seus alvos. Falhas não acertam os Sobreviventes.

**Atacar** - O Sobrevivente pode usar essa Habilidade de graça, quantas vezes quiser, em cada um dos seus Turnos: ele se move até duas Zonas para uma Zona que tenha pelo menos um Zumbi. Regras de Movimento Normal continuam valendo. Entrar em uma Zona com Zumbis encerra a Ação de Movimento do Sobrevivente.

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

**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 em sua Zona. As Habilidades que afetam o número de Dados, como +1 dado: Corpo a Corpo, continuam valendo.

**Barulhento** – Uma vez em cada um dos seus Turnos, o Sobrevivente pode fazer uma quantidade absurda de barulho! Até o próximo Turno desse Sobrevivente, a Zona em que ele usou esta Habilidade é considerada como a que tem o maior número de fichas de Barulho no tabuleiro. Se mais de um Sobrevivente possui esta Habilidade, apenas o último que a usou aplica os seus efeitos.

**Bate e corre** – O Sobrevivente pode usar esta Habilidade gratuitamente logo após resolver uma Ação de Magia, Corpo a Corpo ou de Alcance que resultou na morte de pelo menos um Zumbi. Ele pode resolver uma Ação de Movimento grátis. O Sobrevivente não gasta Ações extras para fazer essa Ação de Movimento grátis 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. Zonas de rua, Zonas de Cripta, etc.

**Chuva de ferro** - Ao resolver uma Ação de Alcance, o Sobrevivente pode substituir o número dos Dados da(s) arma(s) de Combate que ele usar pelo número de Zumbis que estão na Zona alvejada. As Habilidades que afetam o valor dos dados, tal como +1 dado: Alcance, continuam valendo.

**Chuva de Mana** - Ao resolver uma Ação de Magia, o Sobrevivente pode substituir o número dos Dados do(s) feitiço(s) de Combate que ele usar pelo número de Zumbis que estão na Zona alvejada. As Habilidades que afetam o número de Dados, como +1 dado: Magia, continuam valendo.

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

**Começa com um [Equipamento]** – O Sobrevivente começa a partida 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 companheiros de grupo se beneficiam desta Habilidade ao mesmo tempo, os jogadores do grupo escolhem a ordem dos seus Turnos.

**Corrida** – O Sobrevivente pode usar esta Habilidade uma vez em cada um dos seus Turnos. Gaste uma Ação de Movimento com o Sobrevivente: Ele pode se mover duas ou três Zonas em vez de apenas uma. Entrar em uma Zona com Zumbis 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. Você pode ignorar e descartar a carta, e comprar outra carta de Equipamento.



**Dupla Letal!** - Quando um Sobrevivente faz 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.

**Durão** - O Sobrevivente ignora o primeiro Ferimento que recebe de um único Zumbi a cada Fase dos Zumbis.

**Empurrão** - O Sobrevivente pode usar esta Habilidade de graça uma vez em cada um dos seus Turnos. Selecione uma Zona a um Alcance de 1 de 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 atravessar portas fechadas, muralhas (consulte a expansão Wulfsburg) ou paredes, mas pode ser empurrado para dentro ou fora de uma Cripta.

**Encouraçado: [tipo de Zumbi]** - O Sobrevivente ignora todos os Ferimentos causados por Zumbis do tipo indicado (tais como "Lerdo", "Corredor", etc.).

**Escondido** - O Sobrevivente não pode ser alvejado por Ações de Alcance ou de Magia de outros Sobreviventes. Ignore-o ao lançar um feitiço de Combate ou atirar contra a Zona em que ele esteja. Efeitos de jogo que matam tudo na Zona alvo, como 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 companheiros de grupo se beneficiam desta Habilidade ao mesmo tempo, os jogadores do grupo escolhem a ordem dos seus Turnos.

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

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

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

**Furor: Combate** - Todas as armas e feitiços de Combate do Sobrevivente ganham +1 dado por Ferimento que o Sobrevivente sofrer. Armas Duplas ganham um dado cada, totalizando +2 dados por Ferimento e por Ação de Combate Dupla (Corpo a Corpo, de Alcance ou de Magia).

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

**Invasor** - O Sobrevivente não precisa rolar dados e nem de Equipamentos para abrir portas (mas ainda gasta uma Ação para fazer isso). Ele não faz barulho ao usar esta Habilidade. Porém,



outros pré-requisitos ainda se aplicam (tais como pegar um determinado Objeto antes que uma porta possa ser aberta). Além disso, o Sobrevivente ganha uma Ação extra grátis que pode ser usada apenas para abrir portas.

**Isso é tudo que você tem?** - Você pode usar esta Habilidade a qualquer momento em que o Sobrevivente for ganhar algum Ferimento. Descarte uma carta de Equipamento do inventário do seu Sobrevivente para cada Ferimento que ele está prestes a receber. Negue um 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 um Zumbi extra idêntico 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 de Combate (Corpo a Corpo, de Alcance ou de Magia). Um desses acertos pode matar gratuitamente um Zumbi extra idêntico 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 um Zumbi extra idêntico 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 um Zumbi extra idêntico 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 uma Ação grátis para que outro Sobrevivente a use como desejar. Essa Ação tem de ser usada no próximo Turno do Sobrevivente beneficiado ou é perdida.

**Liso** - O Sobrevivente não gasta Ações extras ao fazer uma Ação de Movimento através de uma Zona com Zumbis. Entrar em uma Zona com Zumbis 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 feitiços e Encantamentos equipados em suas Mãos. Por motivos óbvios, ele apenas pode usar dois Feitiços de Combate Duplos idênticos a qualquer momento. Escolha qualquer combinação de dois feitiços antes de fazer Ações ou rolar dados que envolvam o Sobrevivente.

**Louco Por Sangue: Alcance** - Gaste uma Ação com o Sobrevivente: ele se move até duas Zonas para uma Zona com pelo menos um Zumbi. Em seguida, ele ganha uma Ação de Alcance grátis para usar imediatamente.



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

**Louco Por Sangue: Corpo a Corpo** – Gaste uma Ação com o Sobrevivente: ele se move até duas Zonas para uma Zona com pelo menos um Zumbi. Em seguida, ele ganha uma Ação Corpo a Corpo grátis para usar imediatamente.

**Louco Por Sangue: Magia** – Gaste uma Ação com o Sobrevivente: ele se move até duas Zonas para uma Zona com pelo menos um Zumbi. Em seguida, ele ganha uma 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, por exemplo).

**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.

**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 Procura, 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 em cada um dos seus Turnos. Selecione uma Zona no Campo de Visão do Sobrevivente. Todos os Zumbis na Zona escolhida ganham imediatamente uma Ativação extra: eles tentam alcançar o Sobrevivente provocador de toda a forma possível. 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 por Ativação. O Sobrevivente gasta uma Ação: Ele se move duas 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 qualquer coisa na Zona intermediária.

**Recarga grátis** – O Sobrevivente recarrega armas recarregáveis (Bestas de Mão, Besta Orc, etc.) sem gastar uma Ação.

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



**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 (por exemplo, a carta de Equipamento Muitas Flechas) devem ser usados antes de rolar dados extras por causa desta Habilidade.

**Resultado 6: +1 dado em Combate** – Você pode rolar um dado extra para cada “6” rolado em Ações de Combate (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 por causa 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 por causa 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 por causa desta Habilidade.

**Salva-vidas** – O Sobrevivente pode usar esta Habilidade de graça uma vez em cada um dos seus Turnos. Selecione uma Zona com pelo menos um Zumbi a um Alcance de 1 de seu Sobrevivente. Escolha Sobreviventes na Zona selecionada para serem arrastados em direção à Zona do seu Sobrevivente sem penalidades. Isso não é considerado um 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 não pode ser retirado de uma Cripta ou empurrado para dentro de uma Cripta.

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

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

**Trancar** – Pelo custo de uma Ação, o Sobrevivente pode fechar uma porta aberta em sua Zona. Abri-la ou destruí-la mais tarde não resulta em uma nova Entrada de Zumbis.





# ÍNDICE

Abominação.....	18
Abrir portas.....	13, 19
Ação de Alcance.....	21, 33
Ação Corpo a Corpo.....	21, 33
Ação de Encantamento.....	22
Ação de Magia.....	21, 35
Ações.....	19
Agente.....	9
Alcance.....	14, 33
Arma Corpo a Corpo.....	12
Arma de Alcance.....	13
Armadura.....	23
Armas Recarregáveis.....	34
Artefatos de Cripta.....	6, 37
Ataque dos Zumbis.....	23
Ativação dos Zumbis.....	23
Ativação Extra.....	26, 29
Balofo.....	18
Barulho.....	13, 15, 22
Campo de Visão.....	10
Combate.....	21, 32
Cômodo.....	9
Componentes.....	3
Construção.....	9
Corredor.....	18, 25
Criptas.....	36
Dados.....	14, 32
Dano.....	14, 32
Duplo.....	14, 32
Equipamento.....	12
Equipamento inicial.....	6
Entrada de Zumbis.....	20, 25
Escudo.....	23
Espaço de Corpo.....	17
Espaço de Mão.....	14, 17
Espaço de Mochila.....	17
Experiência.....	16
Fase dos Jogadores.....	8, 19
Fase dos Zumbis.....	8, 23
Fase Final.....	8
Feitiço de Combate.....	13
Ferimentos.....	23
Fogo Amigo.....	34
Fogo de Dragão.....	35
Habilidades.....	16, 51
Inventário.....	17
Lerdo.....	18
Missões.....	38
Movimentação.....	19
Movimentação dos Zumbis.....	24
Movimento.....	11
Necromante.....	18, 29

Nível de Perigo.....	16
Objetivos.....	22
Ordem de Prioridade.....	34
Precisão.....	14, 32
Preparação.....	6
Procurar.....	19
Reorganizar/Trocar.....	20
Rua.....	9
Silenciosa.....	14
Zona.....	9
Zumbis.....	18
Zumbis em Dobro!.....	26

## CRÉDITOS

### criação do jogo:

Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN e Nicolas RAOULT

### produtor executivo:

Percy DE MONTBLANC e Thiago ARANHA

### arte:

Jérémy MASSON, Nicolas FRUCTUS e Louise COMBAL

### design gráfico:

Mathieu HARLAUT e Louise COMBAL

### escultores:

Gael GOUMON, Jason HENDRICKS, Bobby JACKSON, Patrick MASSON, Juan NAVARRO PEREZ, Elfried PEROCHON, Steve SAUNDERS, Jody SIEGEL, Remy TREMBLAY e Rafal ZELAZO

### edição:

Thiago ARANHA e Eric KELLEY

### editor:

David PRETI

### playtesters:

Thiago ARANHA, Christophe CHAUVIN, Edgard CHAUVIN, Lancelot CHAUVIN, Louise COMBAL, Yuri FANG, Guilherme GOULART, Odin GUITON, Mathieu HARLAUT, Eric NOUHAUT, David PRETI, e Rafal ZELAZO.

### tradução:

Michelle GOULART

### revisão:

Priscilla FREITAS

### diagramação br:

Danilo SARDINHA

### galápagos jogos:

Thiago BRITO, Fenando CABUTO, Yuri FANG, David PRETI e Renato SASDELLI

Guillotine Games agradece a Marbella Mendez, David Doust, Chern Ng Ann, Stephen Yau, Spencer Reeve, Jogando Offline, M. Phal, Gilles Garnier, Jose Rey e ao nosso grande amigo Paolo Parente.



# RESUMO DA RODADA

AS REGRAS DO JOGO SOBREPÕEM AS REGRAS DESTE RESUMO.

## 1 PRIMEIRO PASSO

Escolha o primeiro jogador no início da partida. Ele recebe a ficha de "primeiro jogador".

Cada Rodada começa com:

## 2 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 tem três Ações para gastar, selecionadas da lista abaixo. Cada Ação pode ser feita diversas vezes por Ativação, a menos que se diga o contrário.

- **Movimento:** Mova-se uma Zona.
- **Procura (1 vez por Ativação e por Sobrevivente):** Apenas em construções. Compre uma carta do baralho de Equipamentos.
- **Abrir uma porta:** É preciso ter uma arma Corpo a Corpo. Faça aparecer Zumbis dentro de uma construção se a porta está sendo aberta pela primeira vez.
- **Reorganizar/Trocar:** Troca de Equipamento com outro Sobrevivente na mesma Zona, se possível. É possível trocar tudo por nada.
- **Ação de Combate:**
  - **AÇÃO DE MAGIA:** É preciso ter um feitiço de combate equipado
  - **AÇÃO CORPO A CORPO:** É preciso ter uma arma Corpo a Corpo equipada
  - **AÇÃO DE ALCANCE:** É preciso ter uma arma de Alcance equipada
- **Ação de Encantamento:** É preciso ter 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.** Todas as ações restantes são perdidas.

Quando todos os jogadores tiverem terminado:

## 3 - FASE DOS ZUMBIS

### PASSO 1 – ATIVAÇÃO: ATACAR OU MOVER

Todos os Zumbis gastam uma Ação fazendo uma destas duas coisas:

- Zumbis na mesma Zona que um Sobrevivente o atacam.
- Os Zumbis que não Atacam, Movem-se.

Cada Zumbi dá preferência aos Sobreviventes visíveis e depois ao barulho.

Necromantes seguem regras especiais (consulte a página 29).

Escolha o caminho mais curto. Se os caminhos tiverem a mesma distância, divida os Zumbis formando grupos iguais.

**OBSERVAÇÃO:** Corredores têm duas Ações por turno. Quando todos os Zumbis tiverem feito sua primeira Ação, os Corredores fazem uma nova Ativação para resolverem sua segunda Ação.

### PASSO 2 - ENTRADA DE ZUMBIS

- Sempre compre cartas de Zumbi para todas as Zonas de Entrada na mesma ordem (e em sentido horário).
- Nível de Perigo a ser usado é igual ao maior Nível de Perigo entre os Sobreviventes ativos.
- Acabaram as miniaturas do tipo necessário? Todos os Zumbis desse tipo recebem uma Ativação extra!

## FASE FINAL

- Remova todas as fichas de Barulho do tabuleiro.
- O próximo jogador (em sentido horário) recebe a ficha de "primeiro jogador".

## ORDEM DE PRIORIDADE

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

ORDEM DE PRIORIDADE	NOME	AÇÕES	DANO MÍN. PARA DESTRUIR	PONTOS DE EXPERIÊNCIA
1	LERDO	1	1	1
2	BALOFO / ABOMINAÇÃO (1)	1	2/3	1/5
3	CORREDOR	2	1	1
4	NECROMANTE	1	1	1

(1) Abominação: Ignore rolagens de Armadura.