FORT HENDRIX

UMA EXPANSÃO DE CAMPANHA PARA ZOMBICIDE



REGRAS E MISSÕES

CAPÍTULOS

- **COMPONENTES DO JOGO 2**
- **ESTACA ZERO 4**
- **REGRAS AVANÇADAS 5**
  - *REGRAS DE EQUIPAMENTO AVANÇADO 5*
    - Botando pra Quebrar 5
    - Mantendo seu Equipamento 6
  - *REGRAS PARA DESMAIO / FALECIMENTO 7*
  - *O RELÓGIO E AS REGRAS NOTURNAS 8*
    - Regras Noturnas 8
    - Fontes de Luz 8
- **REGRAS DO FORT HENDRIX 11**
  - *LERDOS ATIRADORES 11*
  - *EQUIPAMENTO MILITAR E PEÇAS DE MAPA 14*
- **REGRAS DA CAMPANHA 14**
  - *REGISTRO DE CAMPANHA 14*
    - Barra de PEC 15
    - Habilidades de Campanha 15
    - Ações Bônus 16
    - Equipamentos Mantidos 16
    - Conquistas da Campanha 16
  - *CARTAS DE OBJETIVO 16*
    - Preparação 17
    - Coletando uma Carta de Objetivo 18
    - Conquistas e Palavras-chave 18
- **CAMPANHA FORT HENDRIX: A BANDEIRA ESTRELADA 19**
  - *COMPANHEIRO DE CAMPANHA: PENNY 19*
  - *M1 - REUNINDO OS CORAJOSOS 19*
  - *M2 - PISTAS DIGITAIS 21*
  - *M3 - MANDE MEU AMOR PARA LINDA 22*
  - *M4 - LABORATÓRIO SECRETO 23*
  - *M5 - O PARAÍSO DOS PATÓGENOS 24*
  - *M6 - ÁREA ROMERO 25*
  - *M7 - O QUARTEL-GENERAL 26*
  - *M8 - MARCHA, SOLDADO! 28*
  - *M9 - A CAIXA DE PANDORA 30*
  - *M10 - NÉVOA PÚRPURA 32*
- **NOVAS HABILIDADES 34**
- **CRÉDITOS 35**
- **RESUMO DA RODADA 36**

#01 COMPONENTES DO JOGO

6 CARTÕES DE IDENTIFICAÇÃO



1 BLOCO DE REGISTRO DE CAMPANHA

24 Registros



7 FICHAS

1 Relógio



6 Feixes de Luz



6 DADOS DE BOTAR PRA QUEBRAR



91 CARTAS DE OBJETIVO



6 PEÇAS DE MAPA DUPLA FACE



97 CARTAS DE EQUIPAMENTO

6 Equipamentos Iniciais Avançados



30 Equipamentos Avançados



11 Armas Tunadas Avançadas



50 Equipamentos Militares



40 CARTAS DE ZUMBI



13 MINIATURAS

6 Sobreviventes



Javier | Michelle | Karl | Marian | Wayne | Riley

1 Companheiro



Penny

6 Zumbis



Lerdo Atirador

#02 ESTACA ZERO



Às vezes vale a pena arriscar a vida para descobrir a verdade. Especialmente sobre os zumbis e como eles invadiram o mundo.
O surto começou há duas semanas e se espalhou pelo mundo como fogo em mato seco. Não demorou muito até que a maioria da população humana se transformasse em zumbis. Restaram alguns sobreviventes, seja por pura sorte ou por uma força de vontade inesperada. Alguns, como soldados ou pessoas com habilidades de sobrevivência, tiveram melhores chances de sobreviver ao ataque inicial. Esta é a nossa história. O mundo não acabou. Agora ele é nosso. E nós estamos em guerra contra o exército zumbi. No entanto, os sobreviventes têm muito o que aprender com pessoas mais fortes como nós. E eles precisam da nossa ajuda.
Penny, nossa amiga civil, pode ter encontrado uma pista para entendermos melhor o que aconteceu. A Dra. Kirkland, sua mãe, trabalhava como bióloga em Fort Hendrix, uma base militar. Ela enviou mensagens intrigantes para Penny sobre experimentos realizados com zumbis aqui, e disse que a situação estava saindo do controle. Penny quer sair para procurar sua mãe e nós concordamos em ir junto. Não treinamos para sermos meros sobreviventes; sobrevivemos para servir a um propósito e vencer a guerra.
Talvez seja possível descobrir como a infecção zumbi começou.

Zombicide: Fort Hendrix é uma expansão para *Zombicide: 2ª Edição*. Este livro contém regras avançadas para o sistema *Zombicide*, assim como uma campanha em Fort Hendrix, uma base militar imaginária onde aconteceram experimentos misteriosos sobre a infecção zumbi.

Zombicide: Fort Hendrix é uma expansão de campanha para *Zombicide: 2ª Edição*.



O que é uma campanha? Uma campanha é uma série de Missões que contam uma história. E os Sobreviventes são os heróis. As escolhas dos jogadores influenciam diretamente os eventos que se desdobrarão. Os Sobreviventes se aperfeiçoam durante a partida, recebendo novas Habilidades e mantendo armas poderosas de uma partida para a outra. Os espólios, contudo, não são a melhor recompensa, mas sim as memórias da história que você jogou e compartilhou com seus amigos.

A Bandeira Estrelada é uma campanha de 10 Missões que usa as regras avançadas desta expansão, intensificando a atmosfera do jogo. Entre elas, novas regras de Equipamento permitem que os Sobreviventes "Botem pra Quebrar", rolando dados especiais para matar mais zumbis, arriscando quebrar suas armas. Caso tenham sorte, esses dados também podem ser usados para manter o Equipamento de uma Missão para a outra.
As novas regras também incluem o Relógio, uma ficha especial de Primeiro Jogador que simula a passagem do tempo. O sol nasce e se põe no tabuleiro, introduzindo regras de combates noturnos no mundo de *Zombicide*!

OS DADOS DE BOTAR PRA QUEBRAR

Os dados de Botar pra Quebrar são usados como dados comuns, com um símbolo especial de Quebra substituindo o 1. Aplique os efeitos de jogo correspondentes sempre que a rolagem de dados resultar em uma Quebra.



O símbolo de Quebra substitui o 1 nos Dados de Botar pra Quebrar.

#03 REGRAS AVANÇADAS

As regras avançadas, detalhadas neste capítulo, foram criadas para aprimorar as partidas de *Zombicide* com novas características. Elas são usadas na campanha *A Bandeira Estrelada* (página 19) e também enriquecem Missões independentes.



REGRAS DE EQUIPAMENTO AVANÇADO

Armas e munição são fáceis de encontrar. As pessoas lutaram com tudo que tinham. E ainda assim não foi o suficiente. Cada vez que eu pego uma pistola, eu me lembro que algum dia ela pertenceu a alguém que lutou pelo bem maior. Nunca se esqueça que, antes de se tornarem zumbis, esses homens e mulheres eram humanos e dedicaram suas vidas ao país. Mate os infectados, mas honre a memória deles.



Os baralhos Avançados substituem os baralhos de Equipamento correspondentes do *Zombicide*. O baralho Militar é usado no cenário de Fort Hendrix. Ambos usam as novas regras de Botar pra Quebrar e Manter.

Zombicide: Fort Hendrix vem com vários baralhos de Equipamento que usam os dados especiais de Botar pra Quebrar.

• Os baralhos Avançados de Fort Hendrix substituem os Baralhos de Equipamento, de Equipamento Inicial e de Armas Tunadas de *Zombicide: 2ª Edição*, com os valores de Botar pra Quebrar e Manter detalhados a seguir. **Para usá-los, simplesmente substitua os baralhos correspondentes pelos baralhos Avançados equivalentes.**

• O baralho Militar é usado com a campanha e peças de mapa de *Zombicide: Fort Hendrix* (veja a página 14).

• BOTANDO PRA QUEBRAR

Lutar contra zumbis é uma experiência de combate totalmente nova. Armas criadas antes da invasão foram feitas para matar ou tirar seres vivos de ação. Abater um zumbi é completamente diferente. Nós temos que levar nossas armas ao limite... e às vezes elas quebram.



O valor de Botar pra Quebrar oferece dados extras para rolar contra Zumbis, arriscando quebrar e perder a arma.

Antes de realizar qualquer Ação de Combate com seu Sobrevivente, um jogador pode declarar que vai Botar pra Quebrar usando uma arma com um valor de **Botar pra Quebrar**. Em sua Ação de Combate seguinte, o jogador adiciona, aos dados convencionais, a quantidade de dados de Arriscar Tudo descrita na carta de arma e então resolve a Ação. É tudo ou nada. A quantidade total de dados de Botar pra Quebrar é adicionada à rolagem dos demais dados.

Os Dados de Botar pra Quebrar funcionam como os dados convencionais, adicionando acertos se o valor de Precisão da arma for alcançado. Porém, rolar 1 ou mais Quebras em **qualquer** um dos dados de Botar pra Quebrar (APENAS dados de Botar pra Quebrar; dados convencionais não geram resultados de Quebra) significa que a arma quebrou. Descarte a carta de arma assim que a Ação de Combate for resolvida.

Armas Duplas são usadas normalmente, adicionando, ao resultado da rolagem de dados, os valores dos dados de Botar pra Quebrar de ambas as armas (lembre-se: é tudo ou nada. É Botar pra Quebrar ou nem tentar). Cada resultado de Quebra significa que 1 dessas armas é perdida. Assim, ambas as armas são perdidas sempre que há 2 ou mais resultados de Quebra.

IMPORTANTE: Dados de Botar pra Quebrar não podem ser rerrolados de forma alguma. *(a Habilidade "Sorte" ou as cartas "Muitas Balas" ou "Muitos Cartuchos", por exemplo, não têm efeito nesses dados).*

EXAMPLE 1: *Marian Bota pra Quebrar com um Tomahawk Tático. Essa arma concede a rolagem de 2 dados convencionais e 1 dado de Botar pra Quebrar. Todos os 3 dados são agrupados para a rolagem com 3+ de Precisão.*
O resultado da rolagem dos dados convencionais é ⚀ e ⚂, obtendo 1 acerto. O ⚀ não é uma Quebra, pois é um dado convencional. O resultado da rolagem do dado de Botar pra Quebrar é ⚅, adicionando 1 acerto. O resultado do Ataque é de 2 acertos no total.

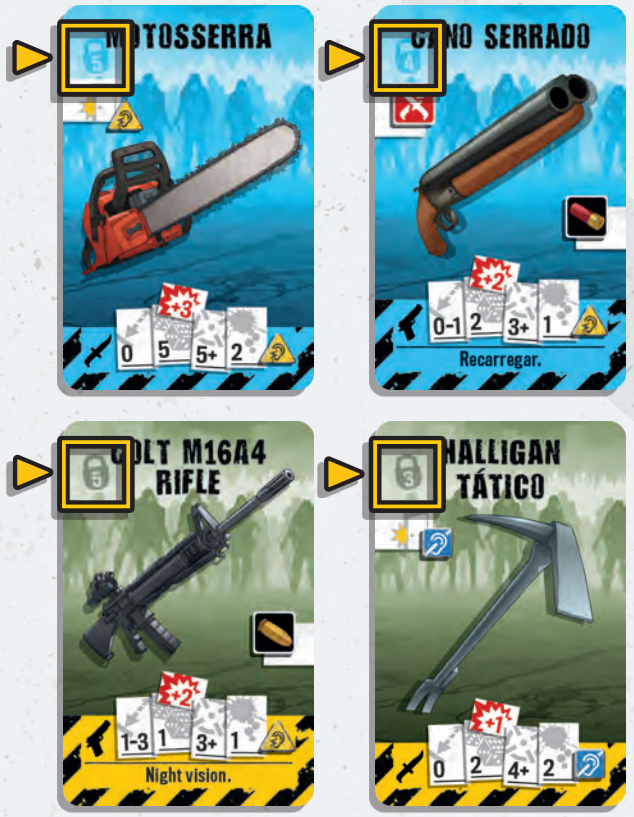
EXEMPLO 2: *Marian Bota pra Quebrar com uma Mossberg 500. Essa arma concede a rolagem de 2 dados convencionais e 2 dados de Botar pra Quebrar. Todos os 4 dados são agrupados para a rolagem com 4+ de Precisão.*
O resultado da rolagem dos dados convencionais é ⚄ e ⚅, obtendo 2 acertos.
O resultado da rolagem dos dados de Botar pra Quebrar é ⚅ e 💥, obtendo 1 acerto e 1 Quebra.
A rolagem do Ataque obtém 3 acertos no total e 1 Quebra. Todos os acertos são atribuídos normalmente e, então, a carta de Mossberg 500 é descartada.

EXEMPLO 3: *Marian Bota pra Quebrar com as duas Katanas. Cada arma concede a rolagem de 2 dados convencionais e 2 dados de Botar pra Quebrar. Todos os dados são agrupados para o uso duplo, totalizando 4 dados convencionais e 4 dados de Botar pra Quebrar com 4+ de Precisão.*
O resultado da rolagem dos dados convencionais é ⚀, ⚂, ⚃ e ⚅, obtendo 2 acertos.
O resultado da rolagem dos dados de Botar pra Quebrar é 💥, ⚅, ⚅ e ⚅, obtendo 3 acertos e 1 Quebra.
O resultado do Ataque é de 5 acertos e 1 Quebra no total. Todos os acertos são atribuídos normalmente. Então, 1 das cartas de Katana é descartada. A outra Katana ainda pode ser usada.

EXEMPLO 4: *Marian Bota pra Quebrar com as duas H&K MP7's e tem a carta Muitas Balas em seu inventário. Cada arma concede a rolagem de 3 dados convencionais e 3 dados de Botar pra Quebrar. Todos os dados são agrupados para o uso duplo, totalizando 6 dados convencionais e 6 dados de Botar pra Quebrar com 5+ de Precisão.*
O resultado da rolagem dos dados convencionais é ⚀, ⚁, ⚂, ⚂, ⚃ e ⚃, obtendo 1 acerto.
O resultado da rolagem dos dados de Botar pra Quebrar é 💥, 💥, ⚂, ⚂, ⚂, ⚂, e ⚃, obtendo 2 acertos e 2 Quebras.
Como os dados de Botar pra Quebrar não podem ser rerrolados, ambas as cartas de H&K MP7's devem ser descartadas, devido aos 2 resultados de Quebra, depois que a Ação de Longo Alcance for resolvida. Mas o jogador pode usar a carta Muitas Balas de Marian para rerrolar os 6 dados convencionais e tentar melhorar os seus resultados.

MANTENDO SEU EQUIPAMENTO

Com a experiência, um sobrevivente não demora a reconhecer a raridade do equipamento que recupera. Em um futuro próximo, a comida pode se tornar um problema, mas nós temos tempo. A questão são as armas: encontrar com o que lutar é fácil, mas algumas armas são mais potentes, ou menos confiáveis, do que outras. Tire o melhor das armas mais poderosas que encontrar e use as outras quando a situação o exigir.



O valor de Manter permite que Sobreviventes mantenham suas cartas de Equipamento de uma partida para a outra. Tenha um inventário equilibrado, pois armas mais poderosas são normalmente as mais difíceis de manter!

Os jogadores podem querer jogar partidas consecutivas de Zombicide com os mesmos Sobreviventes ou jogar uma campanha como a que está nesta expansão. Nesses casos, o valor de Manter simula a durabilidade das cartas de Equipamento, permitindo que Sobreviventes mantenham algumas delas de uma Missão para a outra.

O inventário de cada Sobrevivente é descartado ao fim de cada Missão, exceto pelas cartas de Equipamento que contenham um valor de Manter. Role, para cada carta, a quantidade de dados de Botar pra Quebrar correspondente ao valor de **Manter** impresso:

- **Se 1 ou mais faces de Quebra forem obtidas na rolagem,** a carta de Equipamento é descartada. O Equipamento teve algum tipo de defeito e foi perdido antes da próxima Missão.

• **Se nenhuma face de Quebra for obtida na rolagem,** a carta de Equipamento é mantida. O Sobrevivente começa a próxima Missão com a carta de Equipamento, que é automaticamente atribuída a ele durante a Preparação, junto com qualquer Equipamento Inicial que receber. Os Sobreviventes podem organizar seus inventários como quiserem antes do início da partida.

IMPORTANTE: A rolagem de dados para Manter não pode ser rerrolada de forma alguma.

A mistura de grupos de jogos pode resultar na falta de Equipamentos de um determinado tipo para os Sobreviventes. Nesse caso, os jogadores decidem quais Sobreviventes recebem as cartas de Equipamento disponíveis. Os outros Sobreviventes perderam os deles.

EXEMPLO: *Wayne finaliza uma partida de Zombicide com uma Motosserra (Manter 5), um Machete (Manter 2), um par de Canos Serrados (Manter 4) e uma carta de Equipamento Muitos Cartuchos (sem valor de Manter)*



• A carta de Equipamento Muitos Cartuchos não tem valor de Manter. Ela é descartada imediatamente.
• 5 dados de Botar pra Quebrar são rolados para a Motosserra: , , , , e . Uma única face de Quebra é suficiente para perder a arma e descartá-la.
• 2 dados de Botar pra Quebrar são rolados para o Machete: e . Não há Quebra. Wayne terá o Machete na próxima Missão.
• 4 dados de Botar pra Quebrar são rolados para o primeiro Cano Serrado: , , , e . Não há Quebra. O Cano Serrado também é mantido.
• 4 dados de Botar pra Quebrar são rolados para o segundo Cano Serrado: , , , e . 2 Quebras! O Cano Serrado é perdido e descartado.

REGRAS PARA DESMAIO / FALECIMENTO

> - Não deixamos ninguém para trás. Só se for imprudente ou idiota.
> - Ei, por que todos estão olhando para mim?
> - Será que devemos chamá-lo de excelsão ou de mascote?

Partidas clássicas de Zombicide são perdidas quando um Sobrevivente é eliminado, mas esse pode não ser o caso se você jogar uma Campanha usando estas regras. Ao ser usada, a regra de Desmaio concede um tempo extra para salvar um companheiro abatido antes que ele morra de verdade.

Um Sobrevivente que perder o último ponto de Vida é considerado Desmaiado (MAS NÃO ESTÁ MORTO). Coloque a miniatura do Sobrevivente deitada na Zona que ele ocupa atualmente e descarte todas as cartas de Equipamento que ele tiver (não é permitido rolar dados para Manter).

O Sobrevivente é agora considerado como uma ficha de Objetivo até a Fase Final da Rodada **subsequente** (não a Rodada atual). Um outro Sobrevivente pode resgatá-lo usando uma Ação de Pegar Objetivo. Se o Sobrevivente desmaiado não for resgatado a tempo... bem, aí ele morre (veja a seguir).

• Se o Sobrevivente Desmaiado for resgatado, posicione a miniatura no respectivo Painel do Sobrevivente. O Sobrevivente Desmaiado não está morto, mas não pode ser utilizado para jogar até a próxima Missão.
• Se o Sobrevivente Desmaiado ***não*** for resgatado, ele **morre** de verdade. Remova a sua miniatura. Verifique os Objetivos da Missão, pois podem indicar que a Missão é perdida quando um Sobrevivente morre. O Sobrevivente morto não pode ser utilizado para jogar até o fim da Campanha.

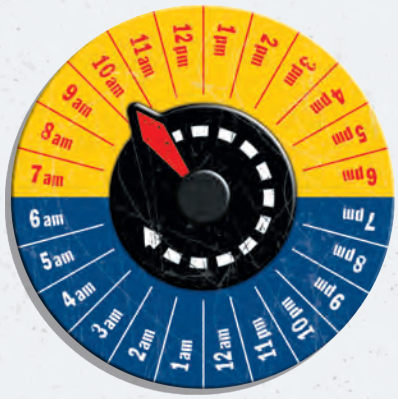
OBSERVAÇÃO: Anote o nome de todos os Sobreviventes que morrerem para garantir que eles não serão utilizados na mesma Campanha.

O jogador do Sobrevivente morto pode escolher outro Sobrevivente para a próxima Missão, começando com um novo Registro de Campanha. Escolher outro Sobrevivente resulta na perda de todo o Equipamento, PEC, Ações Bônus e Habilidades de Campanha (veja a página 14). **Entretanto, Conquistas da Campanha são mantidas de um Sobrevivente morto para seu sucessor.**

Se não houver Sobreviventes remanescentes para jogar (todos estão desmaiados ou mortos), todos os jogadores perdem a Campanha.

O RELÓGIO E AS REGRAS NOTURNAS

Soldados são treinados para ficar acordados por longos períodos, mas sabe-se que a privação de sono pode levar a erros mortais. Em todo caso, usar a noite é uma faca de dois gumes. Os zumbis não dormem nem ficam cansados. Eles são cegos como morcegos no escuro e ficam agitados com fontes de luz. Use essa informação com sabedoria para escapar de hordas de zumbis e atraí-los para os locais de matança!



Como uma forma avançada da ficha de Primeiro Jogador, o Relógio marca o tempo que passa no decorrer da Missão. Cedo ou tarde, a noite cai, aplicando suas próprias regras noturnas.

Representando horas e o ciclo do dia e da noite, o Relógio funciona como a ficha de Primeiro Jogador. A descrição da Missão escolhida detalha o horário inicial do Relógio. Desse horário em diante, o ponteiro do Relógio avança 1 hora a cada Fase Final, antes de passar para o próximo Primeiro Jogador.
As Regras Clássicas se aplicam durante o **dia (das 7 a.m. às 6 p.m.).**
As Regras Noturnas se aplicam durante a **noite (das 7 p.m. às 6 a.m.).**

O Relógio e as Regras Noturnas podem ser usadas em suas partidas clássicas de *Zombicide*. Nesse caso, use a hora atual de verdade como o horário inicial do Relógio ao começar a partida.



REGRAS NOTURNAS



• Campos de Visão para Zumbis são limitados ao Alcance 0
• Campos de Visão para Sobreviventes são limitados ao Alcance 0-1;
• Ataques de Longo Alcance têm Precisão 6 (é necessário tirar 6 na rolagem de dados para acertar). Os efeitos de jogo que alteram a Precisão ainda são aplicados (como +1 no resultado: Longo Alcance, por exemplo). Sucessos automáticos, como jogar um Molotov, ainda se aplicam.

FONTES DE LUZ



Lanternas têm a palavra-chave Fonte de Luz. Uma ficha de Feixe de Luz é posicionada no tabuleiro sempre que um Sobrevivente usa uma Lanterna. A luz cancela a maioria das regras noturnas e chama a atenção de Zumbis!

Lanternas têm a palavra-chave **Fonte de Luz** e podem ser usadas para iluminar Zonas **durante a noite**. Essas regras não têm efeito durante o dia.

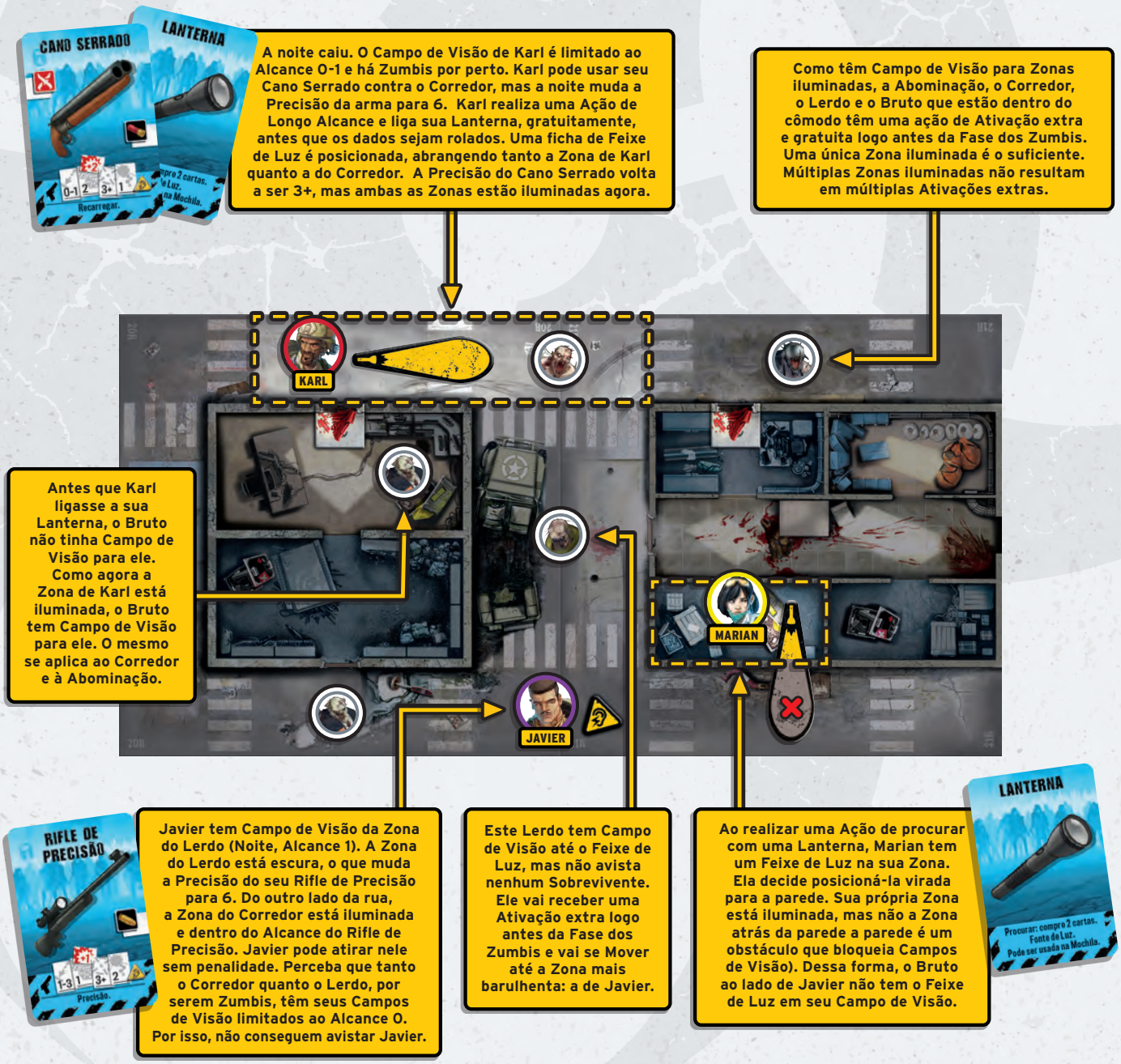
Uma Lanterna é **LIGADA** se:
• O Sobrevivente gastar 1 Ação para ligar a Lanterna;
• O Sobrevivente realizar uma Ação de Procurar e escolhe usar sua Lanterna.
• O Sobrevivente declarar uma Ação de Longo Alcance de Alcance 0-1 e escolher usar sua Lanterna. A ficha de Feixe de Luz é posicionada antes que a Ação de Longo Alcance seja resolvida.

Coloque uma ficha de Feixe de Luz abrangendo 2 Zonas: a Zona do Sobrevivente e outra Zona adjacente (sem ser diagonal). A ficha segue o Sobrevivente sempre que ele se Mover e você pode escolher a direção apontada, gratuitamente, a cada Ação. No caso de uma Ação de Longo Alcance de Alcance 0-1, a outra Zona coberta pela ficha se torna automaticamente a Zona alvo.

Uma Lanterna é **DESLIGADA** se:
• O Sobrevivente gastar 1 Ação para desligar a Lanterna.
• O Sobrevivente Trocar ou descartar a Lanterna que usou para iluminar as Zonas.
Remova a ficha de Feixe de Luz que o Sobrevivente criou.

Zonas iluminadas por Feixes de Luz estão sujeitas às seguintes regras:
• O Campo de Visão dos Agentes se estende a elas normalmente;
• Ações de Longo Alcance que têm a Zona iluminada como alvo não são mais afetadas pela penalidade de Precisão Noturna;
• Antes da Fase dos Zumbis, qualquer Zumbi que tenha 1 ou mais Feixes de Luz em seu Campo de Visão realiza imediatamente uma Ativação extra. Em seguida, a Fase dos Zumbis clássica acontece normalmente. Cada Zumbi só pode receber uma única Ativação extra por Rodada devido aos Feixes de Luz. Tenha em mente que Feixes de Luz podem ser vistos de muito longe, pois o Campo de Visão dos Agentes se estende a eles normalmente!

OBSERVAÇÃO: Um Feixe de Luz não ilumina através de obstáculos que bloqueiam o Campo de Visão, como portas fechadas ou paredes. Entretanto, o Feixe pode ser direcionado a uma parede para evitar que ilumine uma segunda Zona.



1


Anoiteceu e Michelle está no Nível de Perigo Amarelo. Sua 1ª Ação é uma Ação de Longo Alcance usando sua Carabina Colt M4 contra um Corredor no Alcance 1. Ela liga sua Lanterna gratuitamente, iluminando ambas as Zonas. As penalidades de Precisão durante a noite não se aplicam! Os dados são rolados e Michelle elimina o Corredor.
MICHELLE

2


Em sua 2ª Ação, Michelle se moveu 1 Zona para cima. Ela decidiu manter a Lanterna ligada, apontando-a para a porta.
Em sua 3ª Ação, Michelle Abre a porta à sua frente usando o Machado. Ela decide manter sua Lanterna ligada. O prédio se abre e os Zumbis entram normalmente.
MICHELLE
Em sua 4ª e última ação, Michelle realiza uma Ação de Longo Alcance com sua Carabina Colt M4, mirando na Zona dos Lerdos. Um deles é eliminado. O turno de Michelle acabou. Tanto a sua Zona quanto a Zona dos Lerdos estão iluminadas pelo Feixe de Luz.

3


Antes da Fase dos Zumbis, os jogadores verificam se Zumbis têm Campos de Visão em 1 Feixe de Luz (ou mais). É o que acontece com os Lerdos. Os dois imediatamente realizam uma Ativação extra.
O Bruto não tem Campo de Visão em um Feixe de Luz. Assim, não recebe uma Ativação extra.
MICHELLE



#04 REGRAS DE FORT HENDRIX

As regras detalhadas neste capítulo são dedicadas à Campanha *A Bandeira Estrelada*. Elas também podem ser usadas em suas próprias Missões personalizadas!

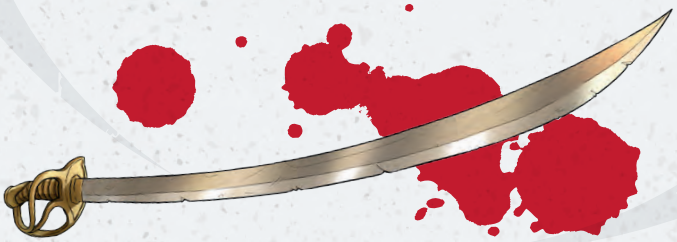


LERDOS ATIRADORES





Eles são uma ameaça para os Sobreviventes em qualquer alcance! Use as cartas Zumbi de Fort Hendrix para usar os Lerdos Atiradores em seu jogo. O símbolo "Zumbi Atirador" é usado tanto para a entrada deles quanto para fazê-los atirar em Sobreviventes.



Lerdos Atiradores são difíceis de serem vistos em uma horda de zumbis, exceto quando disparam rajadas aleatórias de seus rifles a tiracolo.

Para usar Lerdos Atiradores em sua partida, simplesmente substitua as cartas padrão de Zumbi da caixa base (#001 ao #040) pelas cartas de Zumbi Fort Hendrix (#041 ao #080). Elas são usadas da mesma maneira para a entrada de Zumbis.

> *Zumbis, por si só, já são um tormento. Armados, então... são um pesadelo que se torna realidade. Eles agora perambulam por aí atirando aleatoriamente quando seus dedos mortos puxam o gatilho, ou quando suas armas acertam em algo em que eles trombam. Imagine só o estrago!*

Ações: 1
Ferimentos causados: 1
Para eliminar: Dano 1
Adrenalina recebida: 1 ponto
Regras especiais:
• Lerdos Atiradores compartilham dos mesmos Níveis de Prioridade que os Lerdos. Eles não se beneficiam das cartas de Ativação extra dos Lerdos.
• Sempre que você comprar uma carta de Zumbi com o símbolo "Zumbi Atirador", continue na seguinte ordem:

1. Cada Lerdo Atirador que já esteja no tabuleiro realiza um Ataque Zumbi apontado para **cada** Zona da qual tenha Campo de Visão, e onde haja 1 ou mais Sobreviventes. **Regras de Zona Escura e Regras Noturnas são ignoradas.**
Se um único Lerdo Atirador tiver Campos de Visão de várias Zonas com Sobreviventes, ele realiza um ataque apontado para cada uma delas.



Este é o Passo de Entrada no Nível Azul. Não há Lerdos Atiradores no tabuleiro. Primeiro, uma carta de Bruto com o símbolo de "Zumbi Atirador" é comprada. 1 Bruto é colocado na Zona de Entrada Inicial.

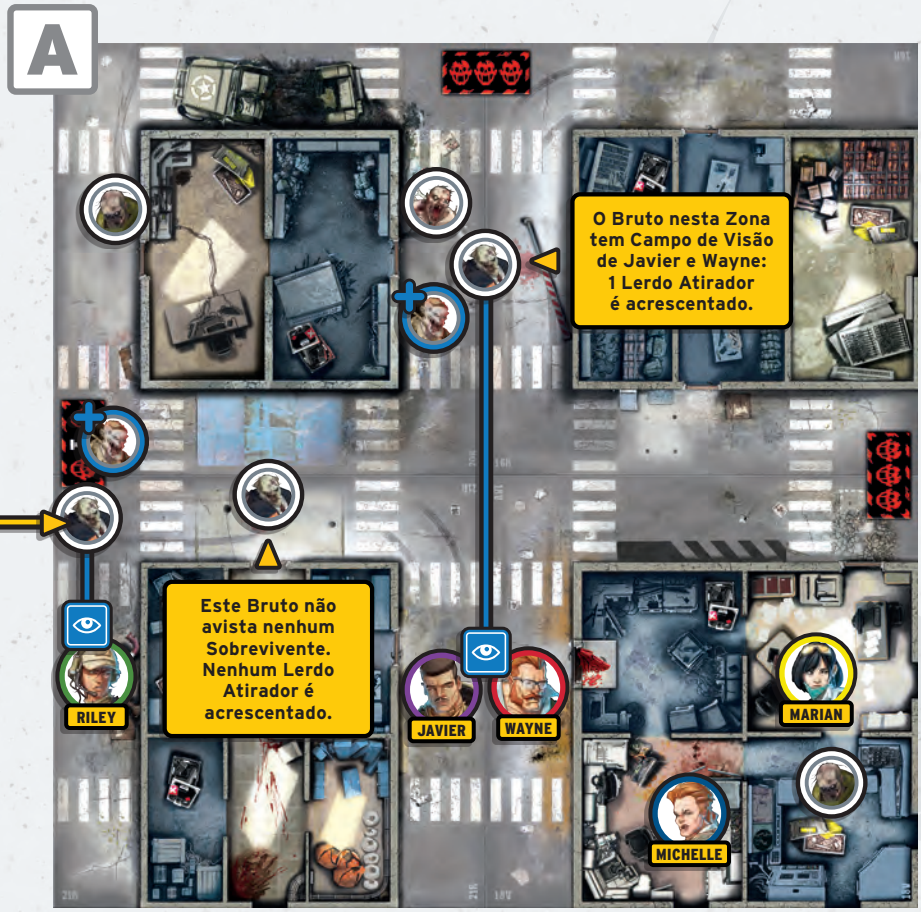
Em seguida, os jogadores checam todas as Zonas que tenham pelo menos 1 Bruto com o Campo de Visão em 1 Sobrevivente ou mais (Ignore as Regras Noturnas). O Bruto que acabou de entrar tem o Campo de Visão em Riley, portanto 1 Lerdo Atirador é adicionado.

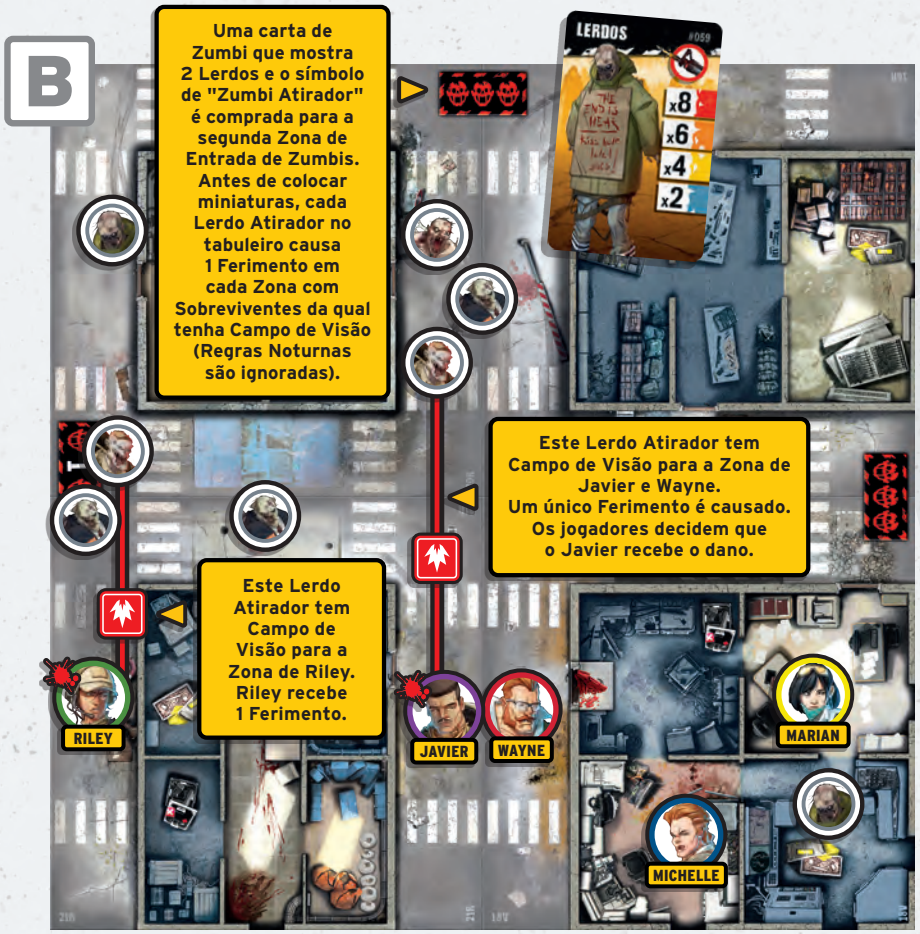
2. Cada Lerdo Atirador causa 1 Ferimento, distribuído da maneira que os jogadores decidirem entre os Sobreviventes, em cada uma das Zonas atacadas. Esses ferimentos são distribuídos normalmente entre os Sobreviventes que estão nessas Zonas.

3. Os Zumbis padrão indicados na Carta de Zumbi com o símbolo "Zumbi Atirador" aparecem. Tome nota do tipo de Zumbi indicado (Lerdo, Bruto ou Corredor), pois essa informação vai ser necessária no próximo passo.

4. 1 Lerdo Atirador entra em cada Zona com um Zumbi do tipo indicado (Lerdo, Bruto ou Corredor), com um Campo de Visão de uma Zona onde haja 1 ou mais Sobreviventes. Regras de Zona Escura e Regras Noturnas são ignoradas. **Lerdos Atiradores não entram em Zonas que outro Lerdo Atirador já ocupa.**
Se não houver miniaturas suficientes de Lerdos Atiradores para entrar, coloque as miniaturas restantes de Lerdos Atiradores em Zonas válidas à escolha do jogador. Em seguida, todos os Lerdos Atiradores no tabuleiro realizam uma Ativação extra (eles não atiram!).

IMPORTANTE: Lerdos Atiradores só atiram quando uma carta "Zumbi Atirador" for comprada. Em suas Ativações normais, eles agem exatamente como os Lerdos comuns.



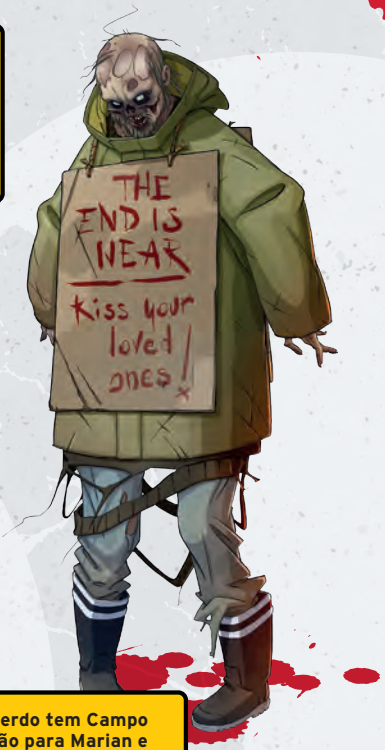


C



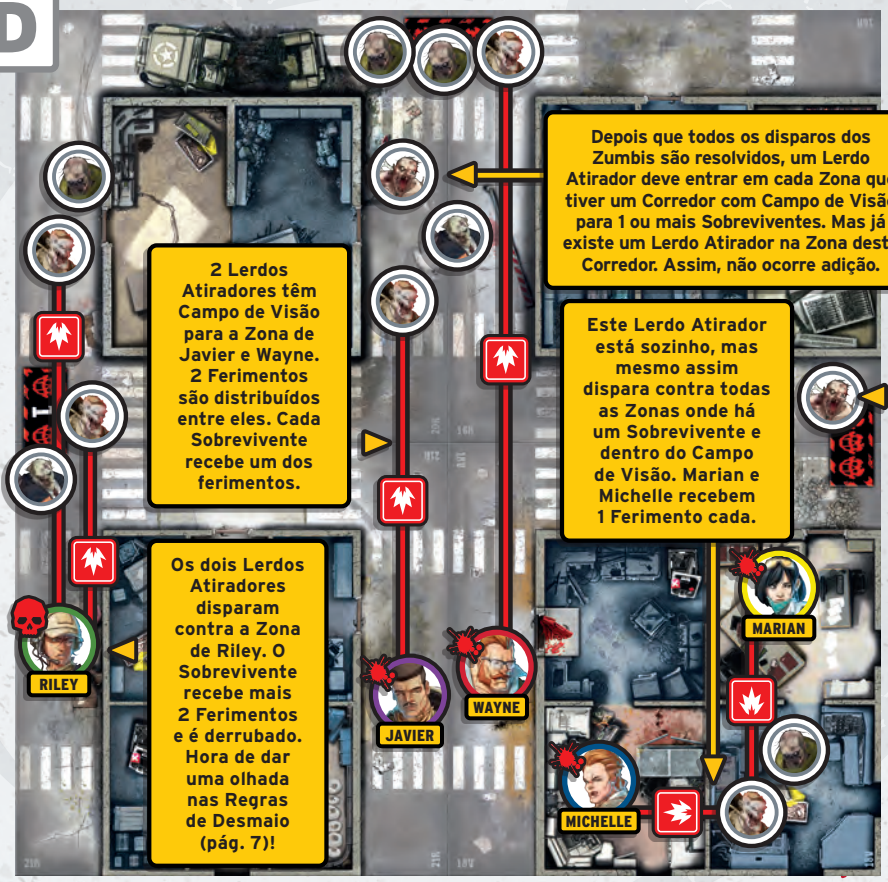
Este Lerdo tem Campo de Visão para Riley. Um Lerdo Atirador é colocado nesta Zona.

Depois que os Tiros dos Zumbis são resolvidos, 2 Lerdos são colocados na segunda Zona de Entrada. Em seguida, 1 Lerdo Atirador é colocado em cada Zona em que um Lerdo tenha Campo de Visão para 1 ou mais Sobreviventes. Os Lerdos recém-colocados ali avistam Javier e Wayne.



Este Lerdo tem Campo de Visão para Marian e Michelle. Não importa se elas estiverem em Zonas diferentes. Avistar 1 Sobrevivente é o bastante. Um Lerdo Atirador é colocado na Zona do Lerdo.

D



2 Lerdos Atiradores têm Campo de Visão para a Zona de Javier e Wayne. 2 Ferimentos são distribuídos entre eles. Cada Sobrevivente recebe um dos ferimentos.

Depois que todos os disparos dos Zumbis são resolvidos, um Lerdo Atirador deve entrar em cada Zona que tiver um Corredor com Campo de Visão para 1 ou mais Sobreviventes. Mas já existe um Lerdo Atirador na Zona deste Corredor. Assim, não ocorre adição.

Este Lerdo Atirador está sozinho, mas mesmo assim dispara contra todas as Zonas onde há um Sobrevivente e dentro do Campo de Visão. Marian e Michelle recebem 1 Ferimento cada.

Os dois Lerdos Atiradores disparam contra a Zona de Riley. O Sobrevivente recebe mais 2 Ferimentos e é derrubado. Hora de dar uma olhada nas Regras de Desmaio (pág. 7)!



Terceira Zona de Entrada de Zumbis: um "Zumbi Atirador" e 1 Corredor. Os Tiros dos Zumbis são resolvidos primeiro (veja as outras legendas). Em seguida, o Corredor é posicionado. O Corredor não tem Campo de Visão para nenhum Sobrevivente. Assim, nenhum Lerdo Atirador entra na sua Zona depois que todos os disparos são resolvidos.

EQUIPAMENTO MILITAR E PEÇAS DE MAPA



As cartas de Equipamento Militar podem ser encontradas realizando uma ação de Procurar em qualquer cômodo na peça de mapa militar.

As cartas de Equipamento Militar formam um baralho próprio, com um uniforme militar distinto no verso. Elas são embaralhadas e colocadas em uma pilha, viradas para baixo próximo ao tabuleiro durante a Etapa 6 da Preparação. Cartas Militares usam as Regras de Equipamento Avançado (página 5).

Todas as peças do mapa em *Fort Hendrix* são peças de mapa militares. Se houver qualquer dúvida, observe que as peças de mapa militares não têm calçadas. Salvo orientação em contrário, **qualquer Sobrevivente que realize uma Ação de Procurar em uma peça de mapa militar compra cartas do baralho Militar.** Equipamentos e peças de mapa militares são usados na campanha *A Bandeira Estrelada* (página 19).

#05 REGRAS DA CAMPANHA

As regras de Campanha detalhadas neste capítulo complementam as regras básicas e avançadas de *Zombicide* para serem usadas especificamente com a Campanha ***A Bandeira Estrelada*** (página 19).

REGISTRO DE CAMPANHA

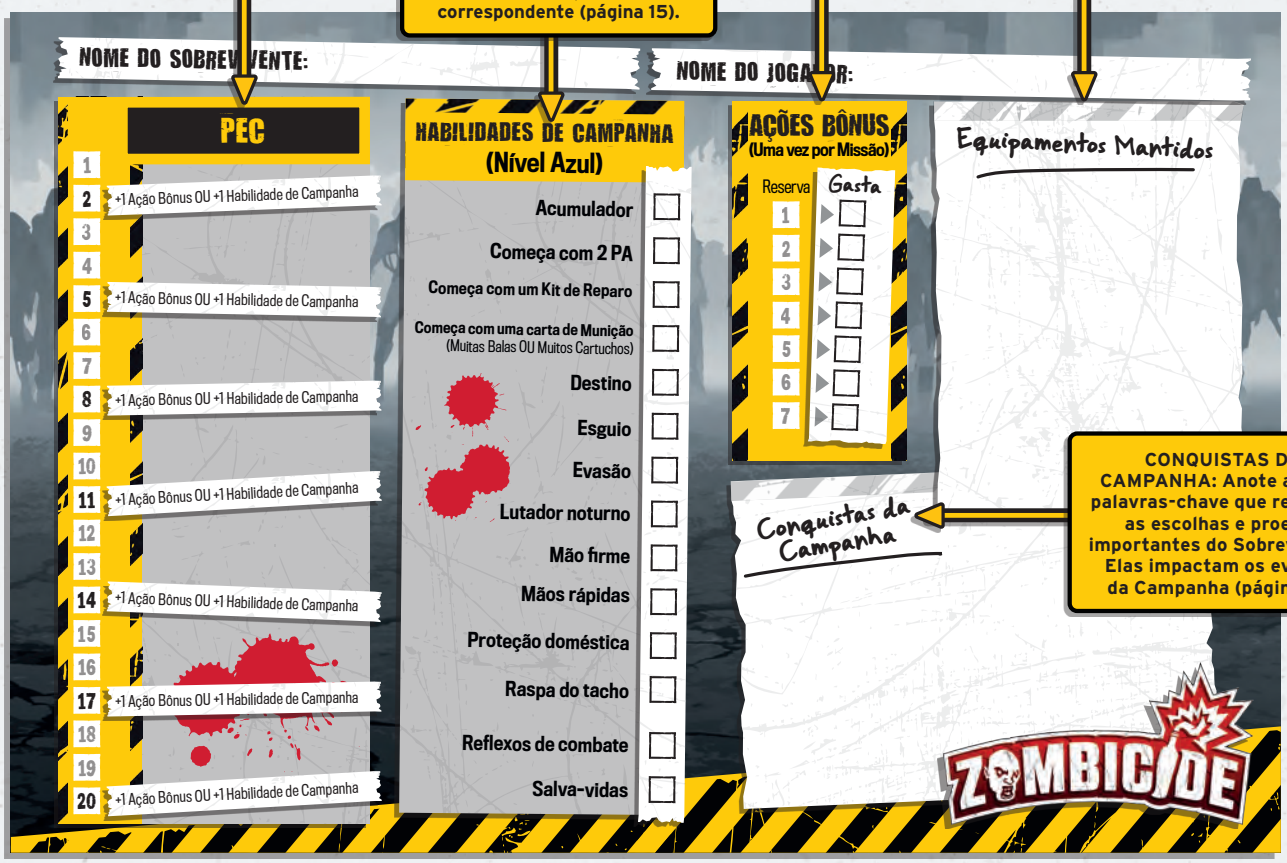
Não importa o que passamos antes. Nós não estávamos preparados para uma invasão zumbi. O inimigo não é mais humano e não obedece a qualquer tipo de lógica. Nós passamos anos aprendendo disciplina e tivemos que recorrer ao nosso instinto de adaptação. Levou algumas horas para transformar o problema em solução, o dever em sobrevivência. E essas poucas horas foram suficientes para que o mundo se desmoronasse. É hora de vingança!

BARRA DE PEC: Marque as caixas conforme o seu Sobrevivente conquistar PECs. Alcançar os Estágios indicados concede Ações Bônus ou Habilidades de Campanha ao Sobrevivente (página 15).

HABILIDADES DE CAMPANHA: Cada vez que o seu Sobrevivente receber uma Habilidade de Campanha, escolha uma entre as presentes na lista e marque a caixa correspondente (página 15).

AÇÕES BÔNUS: Cada vez que o seu Sobrevivente receber uma Ação Bônus, marque uma Caixa de Reserva aqui. Elas são cumulativas, mas cada uma só pode ser usada uma vez por Missão! (página 16).

EQUIPAMENTOS MANTIDOS: Anote aqui os Equipamentos que o Sobrevivente manterá para a próxima Missão (página 16).



CONQUISTAS DA CAMPANHA: Anote aqui as palavras-chave que resumem as escolhas e proezas importantes do Sobrevivente. Elas impactam os eventos da Campanha (página 16).

Ao longo da Campanha, os Sobreviventes recebem **Pontos de Experiência de Campanha (PEC)** para ganhar Ações Bônus e Habilidades de Campanha. As decisões tomadas podem desbloquear Conquistas específicas e mudar o curso da história.



O Registro de Campanha é usado para marcar o progresso individual do Sobrevivente. Quando a Campanha começa, cada Sobrevivente recebe seu próprio Registro de Campanha do bloco. Escreva sua própria história de herói!
As diferentes seções são explicadas abaixo.

BARRA DE PEC

> Não sabemos o que realmente aconteceu em Fort Hendrix. Claro, ouvi alguns rumores nas horas após a invasão, mas a única coisa que vi foram zumbis sendo levados para lá por alguma razão, e mais zumbis saindo. Não importa se os zumbis foram criados em Fort Hendrix ou não. É melhor estarmos preparados para o pior!

Cada Sobrevivente pode receber até 2 PEC por Missão:
• 1 por alcançar o Nível de Perigo Laranja pela primeira vez na Missão.
• 1 por alcançar o Nível de Perigo Vermelho pela primeira vez na Missão.
Alcançar Níveis Ultravermelho (Livro de Regras do Jogo Base, página 35) não conta. Algumas Missões podem permitir que Sobreviventes recebam PEC adicionais.

EXEMPLO: *Michelle alcançou o Nível de Perigo Laranja durante a primeira Missão da Campanha, mas não o Nível Vermelho. Ela recebeu 1 PEC e o jogador marcou a caixa de "1 PEC" no Registro de Campanha de Michelle. Esse PEC recebido vale para a Campanha inteira (ou até que o Sobrevivente morra).*



PEC são mantidos durante a Campanha: Marque as caixas correspondentes conforme a reserva de PEC do Sobrevivente cresce. Alcançar os Marcos indicados concede as recompensas correspondentes ao Sobrevivente.
PEC são recebidos conforme a Missão avança: **Recompensas de Marcos são imediatas e podem ser usadas no Turno em que são adquiridas.**
Com cada Marco vem uma escolha de recompensa: uma Ação Bônus ou uma Habilidade de Campanha.

EXEMPLO: *Agora a equipe está jogando a segunda Missão da Campanha. Michelle alcança o Nível de Perigo Laranja novamente, recebendo mais um PEC. Ela agora tem 2, o suficiente para desbloquear uma recompensa. O jogador escolhe entre uma Ação Bônus ou uma Habilidade de Campanha.*



HABILIDADES DE CAMPANHA

> Se chegou até aqui, você já sabe que a adrenalina e o instinto podem servir para fazer... truques. Se você tiver a sorte de sobreviver, pode até mesmo desenvolvê-los e usá-los quando estiver sob estresse. Em breve você será um verdadeiro sobrevivente, assim como nós. Venha, junte-se ao grupo!

O Sobrevivente recebe uma Habilidade de Campanha de sua escolha entre as disponíveis na lista. Marque a caixa correspondente. **Cada Habilidade de Campanha pode ser adquirida apenas uma vez.**
A partir de então o Sobrevivente recebe a Habilidade escolhida no Nível Azul, com quaisquer Habilidades do Nível Azul que já tiver. Ela pode ser usada imediatamente.
Algumas Habilidades de Campanha são novas e estão detalhadas na página 34.

EXEMPLO: *O jogador da Michelle escolhe a Habilidade de Campanha Acumulador. De agora em diante, Michelle tem tanto Partes de reposição quanto Acumulador como Habilidades do Nível Azul! Acumulador pode até ser usada imediatamente, dando a Michelle um inventário maior!*

AÇÕES BÔNUS

> Você já teve a sensação de desligar a mente em algum tipo de transe, fazendo coisas extraordinárias e só percebendo o que fez mais tarde? Bem, é melhor você se acostumar com isso, porque os zumbis não permitirão que você cresça devagar!

O Sobrevivente recebe uma Ação gratuita para gastar da forma que desejar, **uma vez por Missão.**
Essa recompensa pode ser selecionada múltiplas vezes durante a Campanha. Marque a quantidade correspondente de caixas de "Reserva" da seção de Ações Bônus.
Marque a caixa de "Gasta" **com um lápis** cada vez que o Sobrevivente gastar 1 Ação Bônus, sendo o limite a quantidade indicada na "Reserva". O Sobrevivente pode usar várias Ações Bônus no mesmo Turno.
A Reserva é totalmente reabastecida no fim de cada Missão. Apague as marcações de "Gasta".

EXEMPLO: *Karl ganhou a recompensa de "+1 Ação Bônus" 3 vezes durante a Campanha. Ele tem até 3 Ações Bônus para gastar durante cada Missão, de qualquer forma que o jogador desejar. Ações Bônus são recuperadas no fim de cada Missão.*



EQUIPAMENTOS MANTIDOS

O valor de Manter (página 6) permite que os Sobreviventes mantenham as cartas de Equipamento de uma Missão para a outra. Essa seção pode ser usada para escrever a lista de Equipamentos mantidos com um lápis, para facilitar o controle.

CONQUISTAS DA CAMPANHA

> Cicatrizes são medalhas que você não pode tirar.

Missões de Campanha podem requerer que uma decisão importante seja tomada, ou que os Sobreviventes realizem alguma proeza significativa. A decisão ou a proeza podem resultar em registrar uma Conquista da Campanha, normalmente uma palavra-chave descritiva (como Contaminado, por exemplo) na seção correspondente do Registro de Campanha.
Conquistas da Campanha podem ser individuais ou coletivas. Elas podem ter um impacto em Missões futuras. Obter uma Conquista específica pode desbloquear eventos especiais, influenciar o comportamento dos Companheiros em relação ao Sobrevivente ou mudar o curso da Campanha.

CARTAS DE OBJETIVO

> Os militares estão acostumados a rever seus objetivos de missão durante as instruções ou logo antes de entrar em ação. A cadeia de comando não funciona mais. Estamos sozinhos. Temos que reunir informações e estabelecer um curso de ação. Podemos escolher onde procurar, mas nunca sabemos com certeza o que vamos encontrar. Estamos em território zumbi. Portanto, não esperem o melhor. Preparem-se apenas para o pior!





Em Missões de Campanha, fichas de Objetivo são substituídas por cartas de Objetivo. Essas cartas foram criadas para serem posicionadas em Zonas específicas ou abrangendo portas. O verso delas se mistura com o ambiente da peça de mapa. **Não leia cartas de Objetivo antes de um Sobrevivente coletá-las, pois isso pode atrapalhar sua experiência de jogo!**

Caixas de Arma Tunada não são substituídas por cartas. Essas fichas são colocadas e coletadas como sempre.



PREPARAÇÃO

Cada Missão de Campanha tem suas próprias cartas de Objetivo, reunidas em um **Conjunto de Objetivos**. Certifique-se de pegar o conjunto certo para a Missão escolhida e posicionar as Cartas de Objetivo conforme descrito no mapa da Missão. **Para ajudar na preparação, as cartas de Objetivo contêm o número da peça de mapa em que devem ser posicionadas.**

Algumas cartas de Objetivo, chamadas **Notas**, são colocadas, viradas para baixo, ao lado do tabuleiro. Elas podem ser lidas durante a Missão, de acordo com as decisões tomadas pelos Sobreviventes.

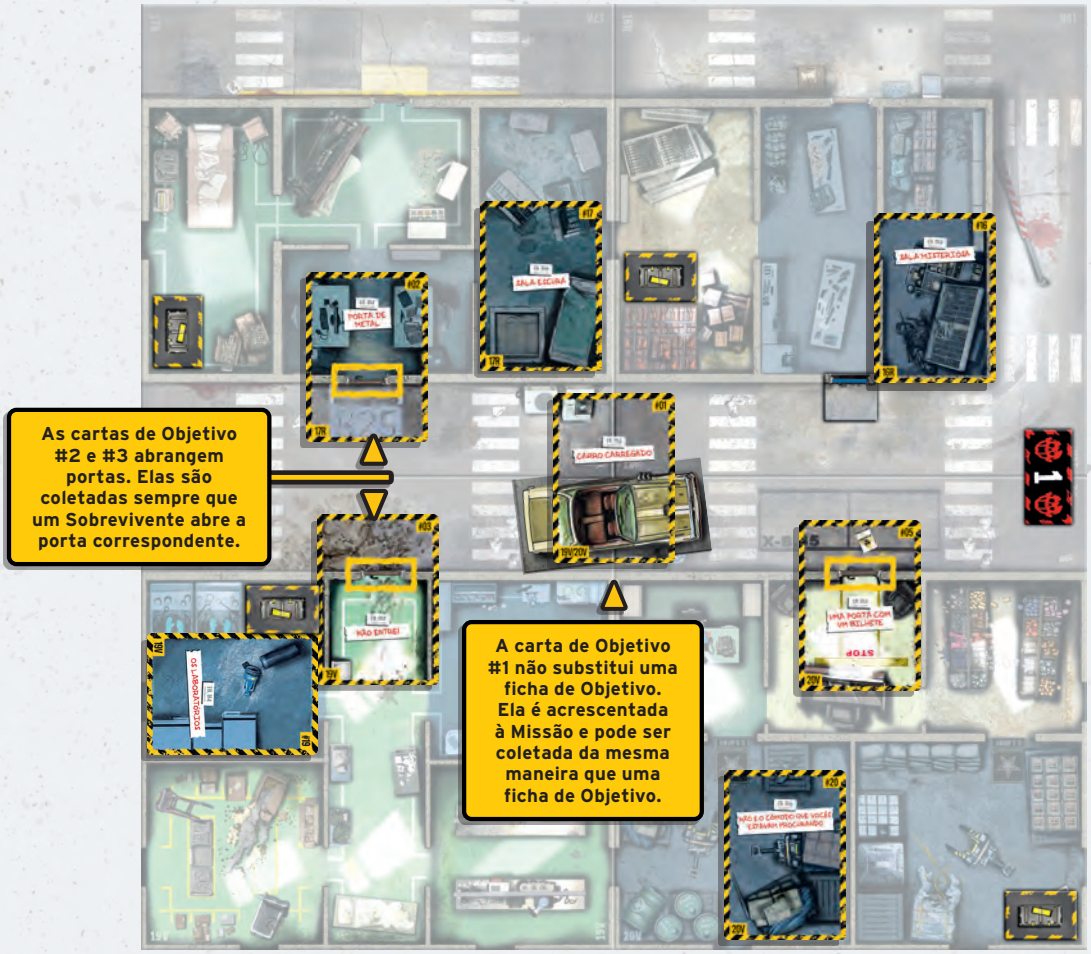
Esta é uma disposição de uma Missão de Campanha básica. Tudo está igual, exceto pelas fichas de Objetivo, substituídas por cartas de Objetivo. Quando um Sobrevivente coleta uma carta de Objetivo, o jogador a lê em voz alta e aplica os efeitos de jogo correspondentes. Às vezes é preciso fazer escolhas! Perceba também que as Caixas de Arma Tunada permanecem inalteradas.



Estas são Notas. Elas podem ser coletadas e lidas durante a partida, de acordo com situações ou escolhas feitas com as cartas de Objetivo. Por exemplo, a carta de Objetivo #17 pode fazer com que os jogadores escolham entre duas opções. Cada uma delas é explicada em sua Nota correspondente, #1 ou #2.



A disposição desta Missão é um pouco mais incomum, representando uma disposição avançada que usa cartas de Objetivo.



• COLETANDO UMA CARTA DE OBJETIVO

• Cartas de Objetivo posicionadas em Zonas de Objetivo são coletadas da mesma forma que as fichas de Objetivo clássicas.
• Cartas de Objetivo que abrangem portas são coletadas quando a porta correspondente for aberta.
OBSERVAÇÃO: Exceto se informado o contrário, coletar uma carta de Objetivo não concede PA ao Sobrevivente.

Sempre que uma carta de Objetivo é coletada, leia-a em voz alta para toda a equipe ouvir e aplique os efeitos de jogo descritos na carta. Em descrições, "o Sobrevivente" indica o Sobrevivente que coletou a carta de Objetivo. Algumas cartas podem criar uma discussão entre a equipe sobre decisões a serem tomadas. *Zombicide* é um jogo cooperativo!
Exceto se informado o contrário, cartas de Objetivo são descartadas depois que seus efeitos são resolvidos. Algumas cartas podem pedir que você as "mantenha reveladas": Mantenha-as viradas para cima, na Zona em que foram coletadas, ou próximas ao tabuleiro, como um lembrete dos efeitos de jogo a serem aplicados.

• CONQUISTAS E PALAVRAS-CHAVE

Cartas de Objetivo podem conter Conquistas que devem ser escritas nos Registros de Campanha dos jogadores (veja a página 14).
Algumas cartas de Objetivo também contêm palavras-chave em caixa alta, ligando-as a outras cartas de Objetivo de forma narrativa.

EXEMPLO: *Riley coleta uma carta de Objetivo de porta. O jogador lê a carta e descobre que a porta ainda não pode ser aberta, pois uma CHAVE é necessária. Mas, assim que o requisito for cumprido, os jogadores podem ler a Nota #1. A carta de Objetivo é colocada de volta na porta.*
Mais tarde, Javier coleta uma carta de Objetivo que contém uma CHAVE. A porta que Riley encontrou anteriormente pode ser aberta agora. Quando o requisito é cumprido, a Nota #1 é lida. Que segredo se esconde dentro desse cômodo trancado?

#06 CAMPANHA FORT HENDRIX: A BANDEIRA ESTRELADA

A Bandeira Estrelada é uma campanha de 10 missões para 6 Sobreviventes. **A menos que haja instruções em contrário,** jogue as Missões em ordem. A campanha usa as regras básicas e todas as regras trazidas nesta expansão. Não esqueça de dar um Registro de Campanha para cada Sobrevivente!

COMPANHEIRO DE CAMPANHA: PENNY



Penny acompanha a equipe como uma Companheira. Os Sobreviventes concordaram em escoltá-la até Fort Hendrix para procurar por sua mãe, a Dra. Linda Kirkland.

A equipe de Sobreviventes começa cada Missão tendo Penny como Companheira (Regras básicas, p. 33). Durante a Preparação de cada Missão, os jogadores decidem qual dos Sobreviventes é o Líder de Penny, e posicionam sua miniatura de acordo. Penny não ganha PA nem PEC, mas suas habilidades podem evoluir durante a campanha! Elas estão detalhadas nas Regras Especiais de cada Missão.
Se Penny morrer, a campanha é perdida.



M1 – REUNINDO OS CORAJOSOS

Médio / 60 minutos

Penny Kirkland era nossa amiga desde muito antes da invasão dos zumbis. Todos trabalharam juntos e se ajudaram para sobrevier às primeiras horas do apocalipse. Embora não tenha nenhuma habilidade de combate, ela tem um coração de ouro e uma força de vontade inabalável.
Quando as redes de comunicação estavam começando a se desmantelar, Penny recebeu mensagens de sua mãe. A Dra. Linda Kirkland era bióloga e trabalhava para o governo. Ela estava escrevendo sobre experiências e pesquisas envolvendo zumbis que aconteciam em Fort Hendrix, uma base militar. As coisas estavam saindo do controle e ela ficava cada vez mais preocupada. Sua última mensagem foi um pedido de ajuda, enviado a partir da própria base. Foi por isso que Penny perguntou se podíamos acompanhá-la na tentativa de resgatar sua mãe. E nós concordamos.
Alguns dias depois, quando nos aproximamos de Fort Hendrix, fomos emboscados por atacantes desconhecidos. Conseguimos nos abrigar em uma loja abandonada que ficava nas proximidades. Conforme os zumbis se aproximavam da nossa posição, nós começamos a ouvir sons de luta e gritos humanos que vinham da rua. Não estávamos sozinhos.

Peças de mapa necessárias: **1R, 2R, 3V, 6V, 7R e 9V.**

OBJETIVOS

Sobreviventes, unam-se! Reunam todos os Sobreviventes na mesma Zona. Assim que isso acontecer, leia a Nota nº 1.
Horário inicial: **10 a.m.**

REGRAS ESPECIAIS

• Preparação
- Coloque Javier, Karl e Riley na Zona Inicial dos Sobreviventes #1 (Peça 1R/3V).
- Coloque Marian, Michelle, Penny e Wayne na Zona Inicial dos Sobreviventes #2 (Peça 7R).
- Se jogar esta Missão com outros Sobreviventes, distribua-os de maneira uniforme (de acordo com a escolha dos jogadores) nas Zonas Iniciais. O Líder de Penny tem que estar na Zona Inicial #2.
- Antes da primeira rodada, resolva uma Fase dos Zumbis.

• Resgate-os primeiro. Enquanto o Objetivo da Missão não for cumprido, a Carta de Objetivo #7 (Um amontoado de bugigangas eletrônicas) é a única carta que os Sobreviventes podem coletar.



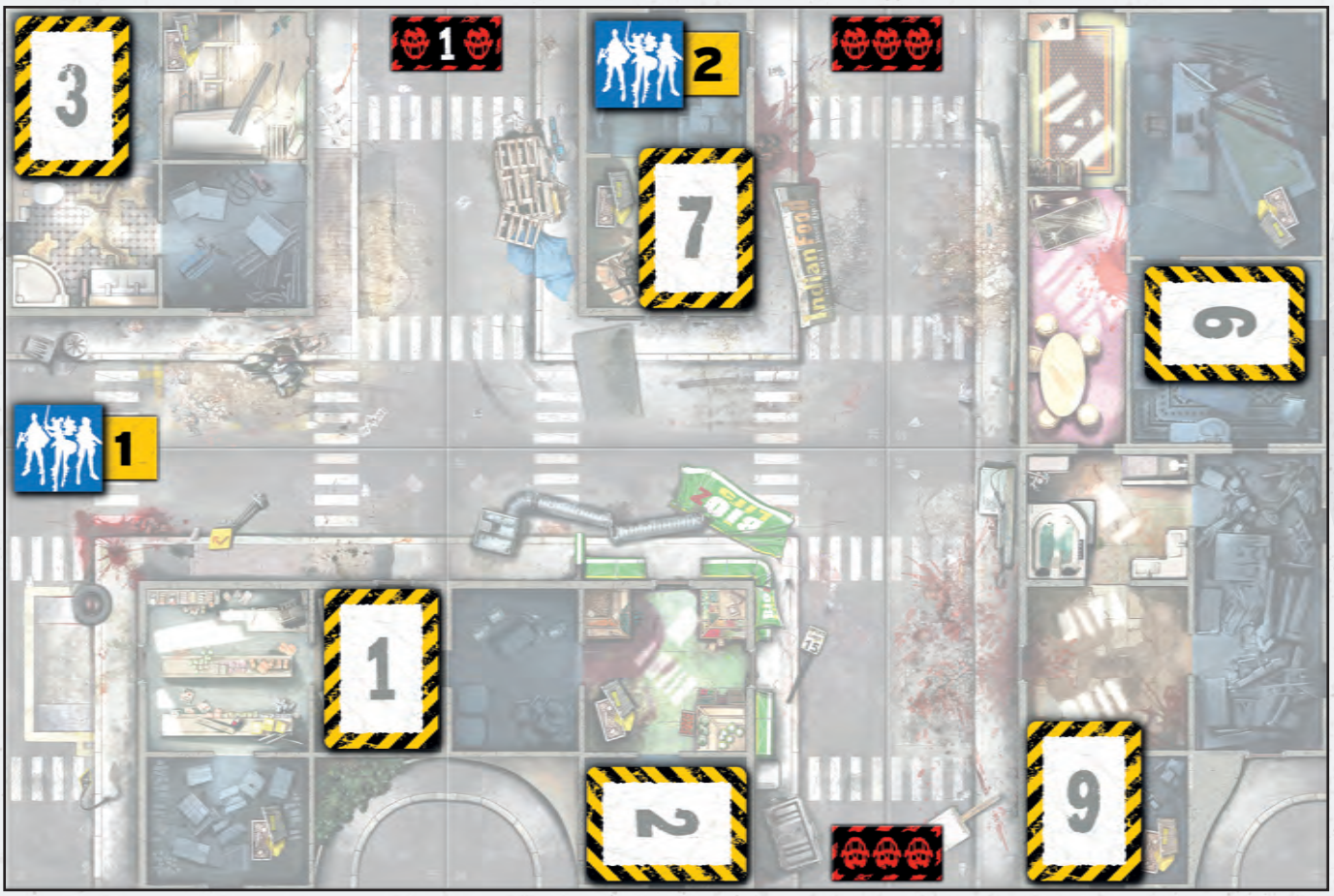


3V	7R	6V
1R	2R	9V

• A missão de Penny. Os Sobreviventes recebem a habilidade Esguio, desde que estejam na Zona de Penny. Isso inclui a própria Penny e também o seu Líder.
Esguio *– O Sobrevivente não é atingido por Fogo Amigo (as regras de Molotov ainda o afetam). Ignore-o ao disparar contra a Zona onde ele estiver.*

• Armas Tunadas Cada Caixa de Arma Tunada dá uma Arma Tunada aleatória ao Sobrevivente que a coletar. Ele pode reorganizar seu inventário gratuitamente.





M2 - PISTAS DIGITAIS

Médio / 60 minutos

> Demos as boas-vindas aos nossos novos amigos com sorrisos largos e corações abertos. Eles eram soldados e também estavam indo para Fort Hendrix. Decidimos reunir as forças e viajar juntos.
> Já tínhamos um plano antes de entrar na base militar. Poderíamos usar os servidores e descobrir a última posição conhecida da Dra. Kirkland na base. Tínhamos as habilidades para invadir o lugar e descobrir as pistas que estivessem disponíveis. Não demorou muito até descobrirmos uma conexão com os servidores de Fort Hendrix. Só precisávamos encontrar a chave do prédio onde eles ficavam. O melhor caminho para encontrá-la seria achar o oficial responsável pela base. Se alguém tivesse acesso a todo o lugar, seria essa pessoa.

Peças de mapa necessárias: **1R, 2R, 17R, 18R, 19R e 20R.**

• OBJETIVOS

Investigue o escritório. Vá até a Sala de Comando (colete a Carta de Objetivo "Sala de Comando") na peça de mapa 19R.
Horário inicial: **7 a.m.**

17R	2R
18R	20R
19R	1R





• REGRAS ESPECIAIS

• **Centro de processamento de dados trancado** O prédio na peça de mapa 20R não pode ser aberto.

• **Desdobramento dos acontecimentos.** Primeiramente, visite a Guarita e a Sala de Comando (somente as Cartas de Objetivo "Guarita" e "Sala de Comando" podem ser coletadas).

• **A missão de Penny.** Os Sobreviventes recebem a habilidade Esguio, desde que estejam na Zona de Penny. Isso inclui a própria Penny e também o seu Líder.
***Esguio** – O Sobrevivente não é atingido por Fogo Amigo (as regras de Molotov ainda o afetam). Ignore-o ao disparar contra a Zona onde ele estiver.*

• **Arma Tunada** Cada Caixa de Arma Tunada dá uma Arma Tunada aleatória ao Sobrevivente que a coletar. Ele pode reorganizar seu inventário gratuitamente.



M3 – MANDE MEU AMOR PARA LINDA

Médio / 90 minutos

> Ao procurar nos servidores de Fort Hendrix, nós rapidamente localizamos o setor onde Linda Kirkland enviou seu último e-mail. Fomos rapidamente até a posição. Daqui, teríamos maiores chances de encontrar a doutora e também mais pistas sobre a invasão dos zumbis. Sinceramente, nós sabíamos que não havia muita esperança de encontrar Linda ainda com vida. Mas tínhamos que tentar. Por Penny e por nós mesmos. A esperança é um combustível poderoso para os sobreviventes.

Peças de mapa necessárias: **4V, 9R, 17R, 18V, 19V e 21R.**



• OBJETIVOS

Resgate a Dra. Linda Kirkland. Colete cartas de Objetivo até encontrar uma pista que leve à mãe de Penny.
Horário inicial: **9 a.m.**

• REGRAS ESPECIAIS

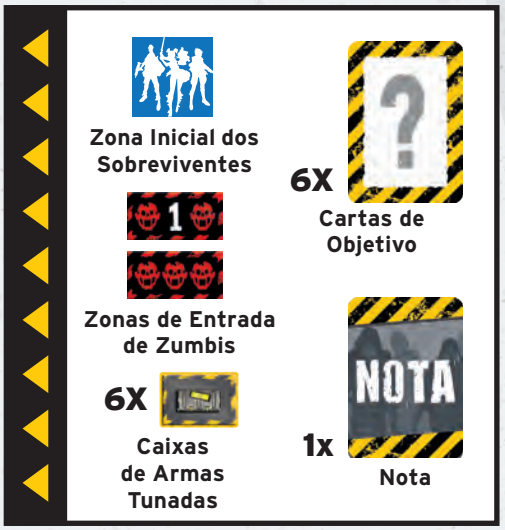
• **A missão de Penny.** Os Sobreviventes ganham a habilidade Esguio, desde que estejam na Zona de Penny. Isso inclui a própria Penny e também o seu Líder.
Esguio *– O Sobrevivente não é atingido por Fogo Amigo (as regras de Molotov ainda o afetam). Ignore-o ao disparar contra a Zona onde ele estiver.*

• **Sem tempo a perder** O prédio que abrange as peças de mapa 17R e 20R não pode ser aberto.

• **Arma Tunada** Cada Caixa de Arma Tunada dá uma Arma Tunada aleatória ao Sobrevivente que a coletar. Ele pode reorganizar seu inventário gratuitamente.

17R	21R
9R	18V
4V	19V





M4 – LABORATÓRIO SECRETO

Médio / 60 minutos

> *Pela primeira vez desde que nos encontramos, eu vi um medo profundo nos olhos dos meus aliados. Estávamos procurando um laboratório secreto que, com certeza, estaria repleto de zumbis - talvez infectados com diversas doenças letais. E não dava para ter certeza de nada. Coragem, como se diz por aí, é encarar o medo e lutar contra ele. Bem, nós éramos as pessoas mais corajosas do mundo, com certeza. Tínhamos que destruir o laboratório. E queríamos fazer isso mesmo. Caso contrário, todos os sobreviventes teriam que enfrentar o mesmo pesadelo.*

Peças de mapa necessárias: **16R, 17R, 19V e 20V.**

• OBJETIVOS

Proteja o laboratório secreto. Colete Cartas de Objetivo até encontrar uma maneira de garantir que os zumbis não vão espalhar várias doenças.
Horário inicial: **4 a.m.**

• REGRAS ESPECIAIS

• **Portas bloqueadas.** As portas vermelhas não podem ser abertas se o personagem estiver nas Zonas de rua. Elas só podem ser abertas pelo lado de dentro do prédio.

• **Carro carregado.** Não é possível usar ações de Procurar nem Dirigir em um Tunadão até que as regras declarem isso.

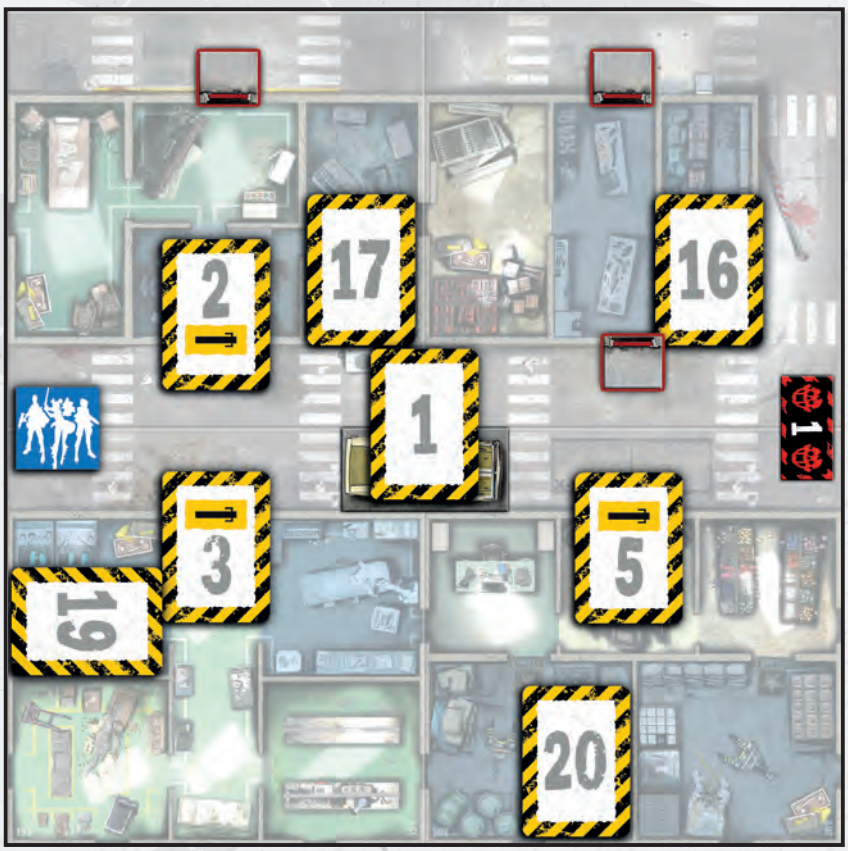
• **A ira de Penny.** O líder de Penny recebe a habilidade gratuita +1 Ação de Combate. A Ação de Combate gratuita só pode ser executada se houver uma arma na Mochila do Líder.

• **Arma Tunada** Cada Caixa de Arma Tunada dá uma Arma Tunada aleatória ao Sobrevivente que a coletar. Ele pode reorganizar seu inventário gratuitamente.









M5 – O PARAÍSO DOS PATÓGENOS

Médio / 45 minutos

Encontrar os refrigeradores onde todas as amostras biológicas estavam armazenadas levou mais tempo do que imaginávamos. É verdade o que dizem por aí: biólogos têm uma quantidade enorme de materiais e brinquedos. Brinquedos que só causam problemas. Se essas doenças mortíferas se misturarem com os zumbis, nem mesmo os Sobreviventes mais experientes teriam qualquer chance. Somos capazes de enfrentar um zumbi. Ou dez. Ou até mesmo cem. Mas encarar antraz, varíola ou peste bubônica? Penny estava começando a apresentar sinais de mudança. Encontrar o corpo da sua mãe fez com que ela começasse a se tornar uma sobrevivente de verdade. Estávamos aqui para garantir que ela sobreviveria aos primeiros erros que cometesse em sua nova carreira.

Peças de mapa necessárias: **4R, 6R, 7R, 16R, 17V e 19V.**

• OBJETIVOS

Destrua os laboratórios (e quaisquer Zumbis que estejam lá). Colete a Carta de Objetivo "Refrigeradores" na peça de mapa 19V.
Horário inicial: **8 p.m.**

7R	6R	19V
16R	4R	17V

• REGRAS ESPECIAIS

• **Emperrada.** A porta Verde não pode ser aberta.

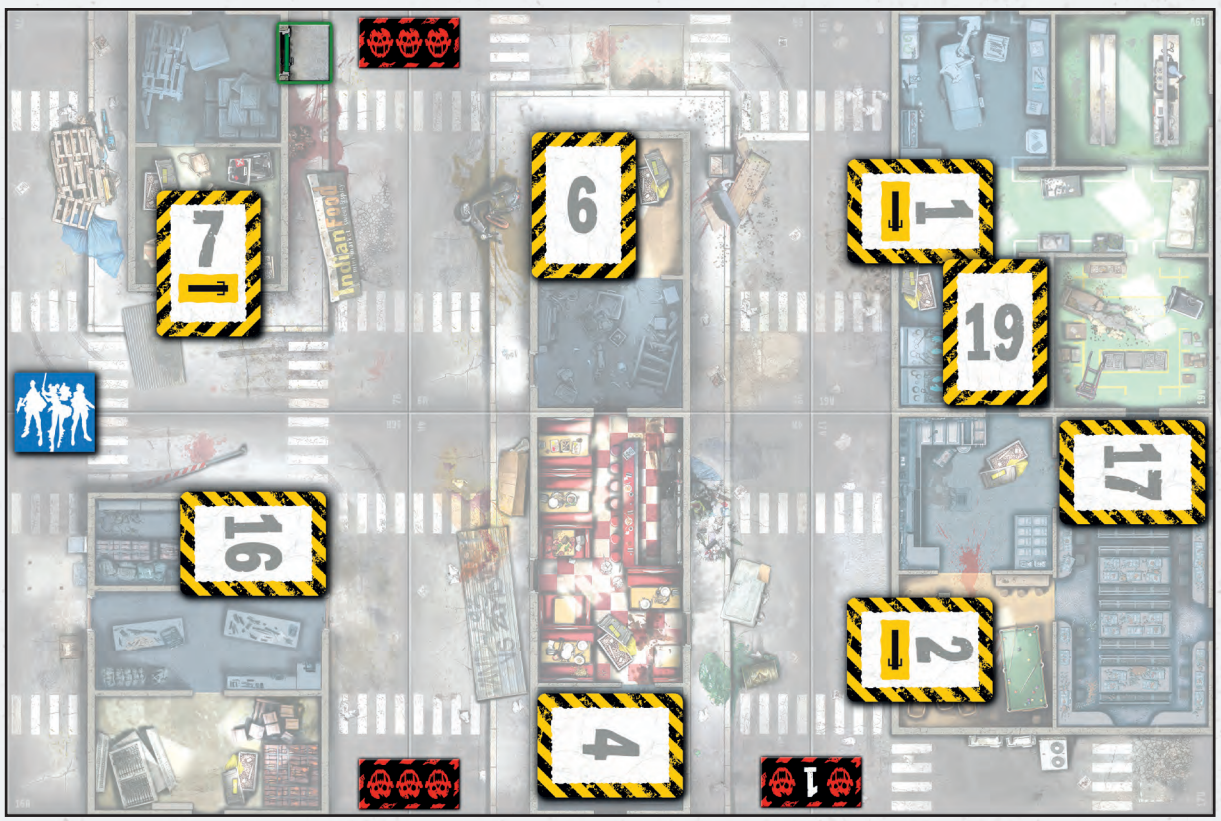
• **A ira de Penny.** O líder de Penny recebe a habilidade gratuita +1 Ação de Combate. A Ação de Combate gratuita só pode ser executada se houver uma arma na Mochila do Líder.

• **Arma Tunada** Cada Caixa de Arma Tunada dá uma Arma Tunada aleatória ao Sobrevivente que a coletar. Ele pode reorganizar seu inventário gratuitamente.









M6 – ÁREA ROMERO

Médio / 120 minutos

Os cientistas de Fort Hendrix provavelmente estavam procurando uma explicação para a invasão zumbi. Eles capturaram vários zumbis para fazer experimentos. E foi isso que os matou. Era impossível controlar tantos zumbis em um mesmo lugar, mesmo para soldados treinados. Quais experimentos eles fizeram nos zumbis que estavam aqui?
Tínhamos que descobrir o que eles fizeram aqui e dar um jeito de limpar essa bagunça toda.

Peças de mapa necessárias: **2V, 16V, 17R, 18R, 19V e 1V.**

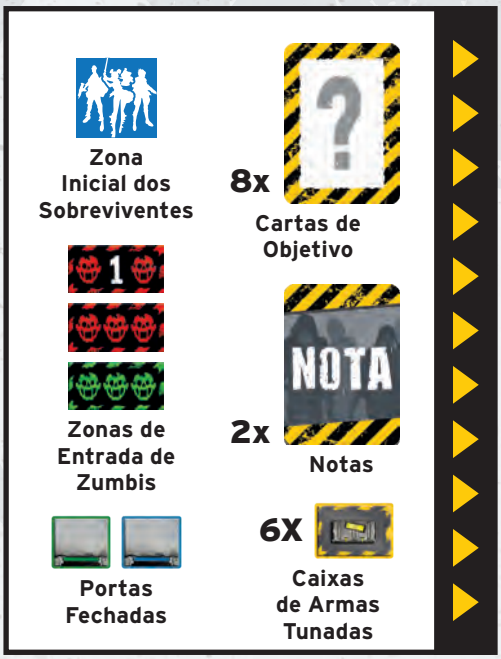
• OBJETIVOS

Será que eles conduziram experimentações nos soldados? Verifique a sala dos Oficiais (na peça de mapa 16V).
Horário inicial: **10 p.m.**

2V	21V
18R	17R
19V	16V





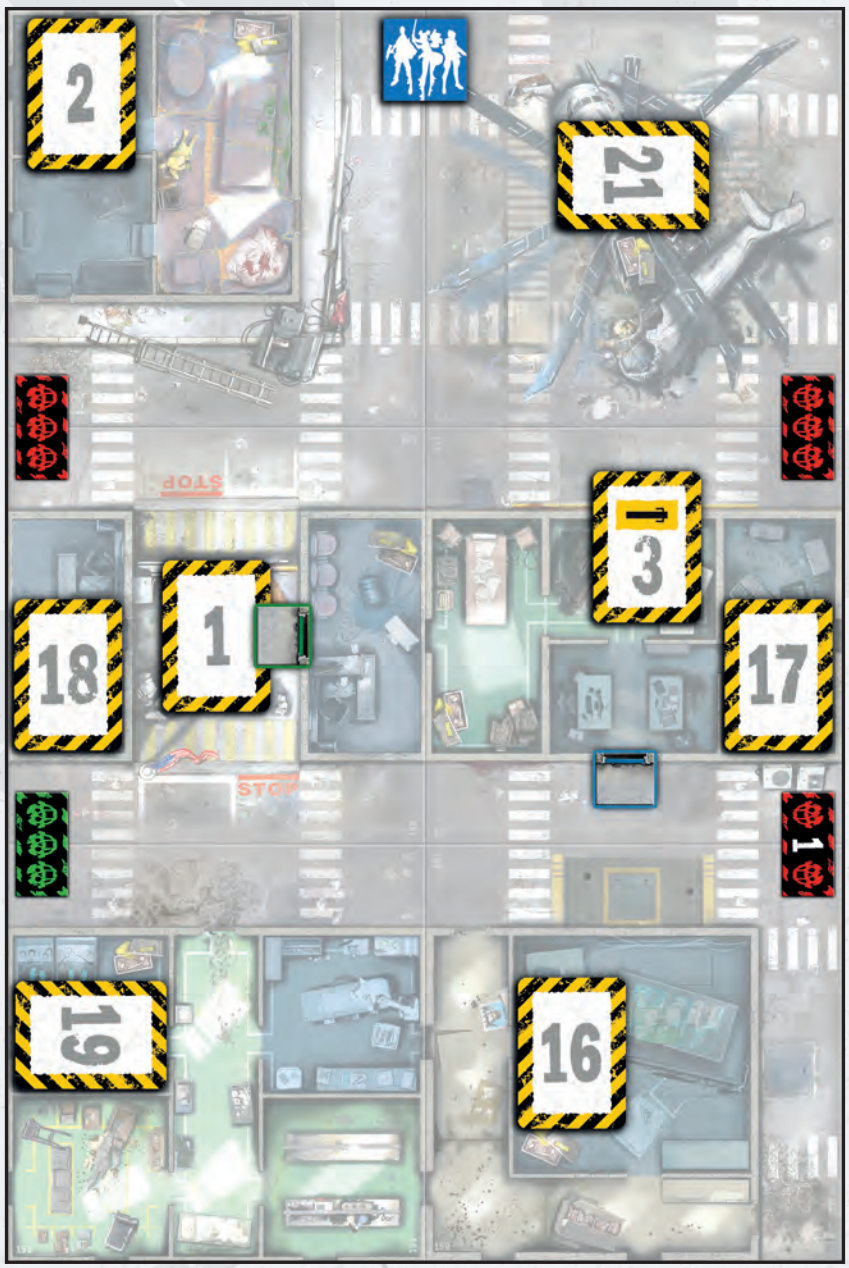


• REGRAS ESPECIAIS

• Preparação
- A Zona de Entrada de Zumbis Verde não está ativa no começo do jogo.
- As Portas Verde e Azul não podem ser abertas até que a Carta de Objetivo "Porta Metálica" seja coletada.

• A ira de Penny. O líder de Penny recebe a habilidade gratuita +1 Ação de Combate. A Ação de Combate gratuita só pode ser executada se houver uma arma na Mochila do Líder.

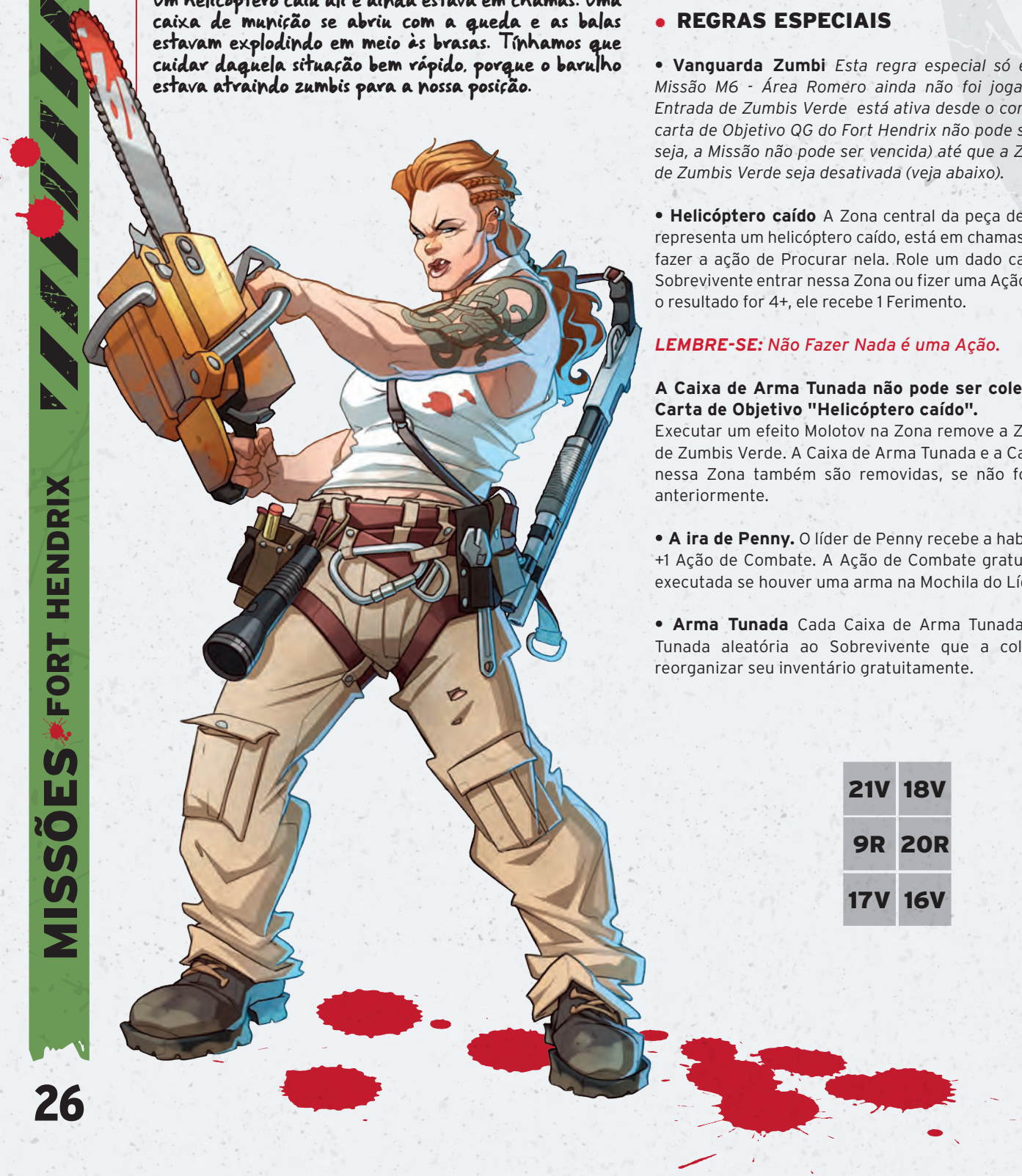
• Arma Tunada Cada Caixa de Arma Tunada dá uma Arma Tunada aleatória ao Sobrevivente que a coletar. Ele pode reorganizar seu inventário gratuitamente.



M7 – O QUARTEL-GENERAL

Médio / 120 minutos

O QG do forte era um ninho de zumbis, mas ir até lá era a única maneira de desmantelar os laboratórios de uma vez por todas.
Estávamos a caminho de lá quando ouvimos tiros. Ainda havia pessoas ali! Mas a esperança desapareceu assim que chegamos ao nosso destino. O lugar inteiro estava abarrotado de cadáveres, cápsulas de munição e sangue. Um helicóptero caiu ali e ainda estava em chamas. Uma caixa de munição se abriu com a queda e as balas estavam explodindo em meio às brasas. Tínhamos que cuidar daquela situação bem rápido, porque o barulho estava atraindo zumbis para a nossa posição.



Peças de mapa necessárias: **9R, 16V, 17V, 18V, 20R e 21V.**

• OBJETIVOS

Comece o protocolo de descontaminação. Você vai encontrá-lo no QG de Fort Hendrix. Colete a carta de Objetivo correspondente na peça de mapa 16V.
Horário inicial: **11 a.m.**

• REGRAS ESPECIAIS

• **Vanguarda Zumbi** *Esta regra especial só é aplicada se a Missão M6 - Área Romero ainda não foi jogada. A Zona de Entrada de Zumbis Verde está ativa desde o começo do jogo. A carta de Objetivo QG do Fort Hendrix não pode ser coletada (ou seja, a Missão não pode ser vencida) até que a Zona de Entrada de Zumbis Verde seja desativada (veja abaixo).*

• **Helicóptero caído** A Zona central da peça de mapa 21V, que representa um helicóptero caído, está em chamas. Não é possível fazer a ação de Procurar nela. Role um dado cada vez que um Sobrevivente entrar nessa Zona ou fizer uma Ação nessa Zona: se o resultado for 4+, ele recebe 1 Ferimento.

***LEMBRE-SE:** Não Fazer Nada é uma Ação.*

A Caixa de Arma Tunada não pode ser coletada antes da Carta de Objetivo "Helicóptero caído".
Executar um efeito Molotov na Zona remove a Zona de Entrada de Zumbis Verde. A Caixa de Arma Tunada e a Carta de Objetivo nessa Zona também são removidas, se não foram coletadas anteriormente.

• **A ira de Penny.** O líder de Penny recebe a habilidade gratuita +1 Ação de Combate. A Ação de Combate gratuita só pode ser executada se houver uma arma na Mochila do Líder.

• **Arma Tunada** Cada Caixa de Arma Tunada dá uma Arma Tunada aleatória ao Sobrevivente que a coletar. Ele pode reorganizar seu inventário gratuitamente.

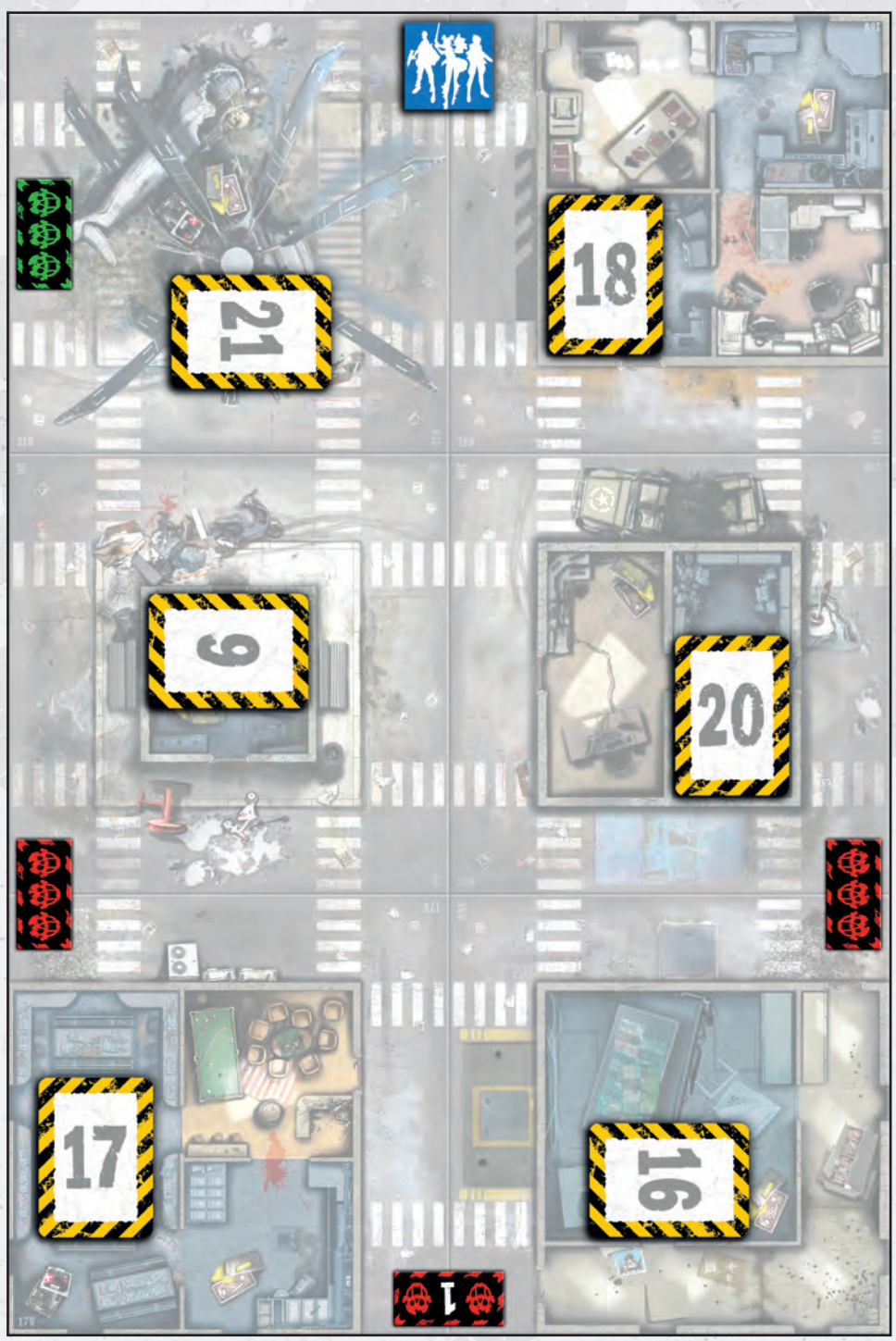
21V	18V
9R	20R
17V	16V

Zona Inicial dos Sobreviventes

Zonas de Entrada de Zumbis

6X Caixas de Armas Tunadas

6X Cartas de Objetivo



M8 – MARCHA, SOLDADO!

Muito Difícil / 120 minutos

9V	8R	16R
18V	21V	7R
19V	20R	17R

> Nossa jornada nos levou bem mais longe do que imaginávamos. Chegamos como equipe de resgate e nos tornamos salvadores desconhecidos. Descobrirmos o que houve com a Dra. Kirkland e cuidamos das principais fontes de perigo biológico. Mesmo assim, apesar das pistas que descobrimos até então, ainda não sabíamos o que havia acontecido em Fort Hendrix. Foram os militares que criaram os zumbis? Eles tentaram combatê-los? Ou tinham seus próprios planos para usá-los?
> Não demorou muito até encontrarmos uma horda gigantesca de zumbis. Pessoas, civis e soldados haviam se reunido aqui. As seringas misteriosas estavam por todos os lados. Decidimos confrontar a horda e procurar pistas.

Peças de mapa necessárias: **7R, 8R, 9V, 16R, 17R, 18V, 19V, 20R e 21V.**

OBJETIVOS

Descubra o segredo de Fort Hendrix. Colete Cartas de Objetivo até descobrir o que aconteceu em Fort Hendrix.
Horário inicial: **4 a.m.**

REGRAS ESPECIAIS

• **Preparação** Coloque os seguintes Zumbis na Zona central da peça de mapa 21V:
- 20 Lerdos
- 8 Brutos
- 8 Corredores
- 1 Lerdo Atirador

• **Problemas à vista.** A Zona de Entrada de Zumbis Verde não está ativa no começo do jogo.

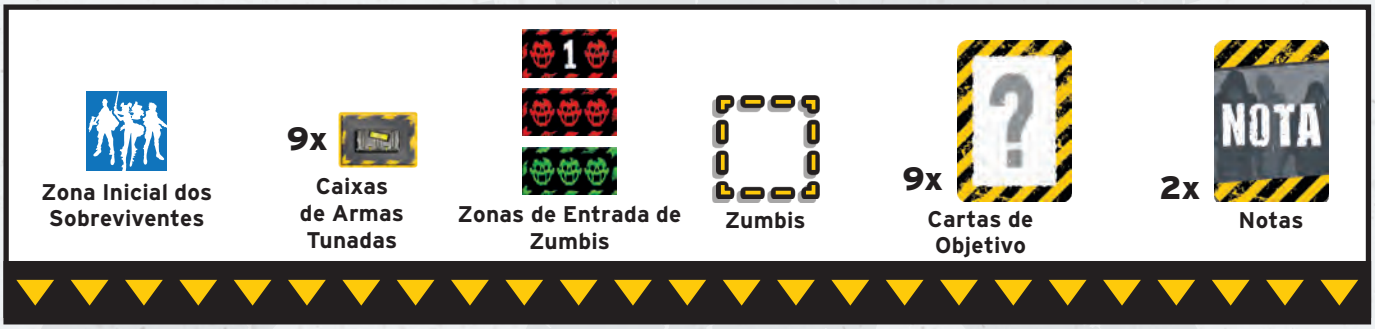
• **A ira de Penny.** O líder de Penny recebe a habilidade gratuita +1 Ação de Combate. A Ação de Combate gratuita só pode ser executada se houver uma arma na Mochila do Líder.

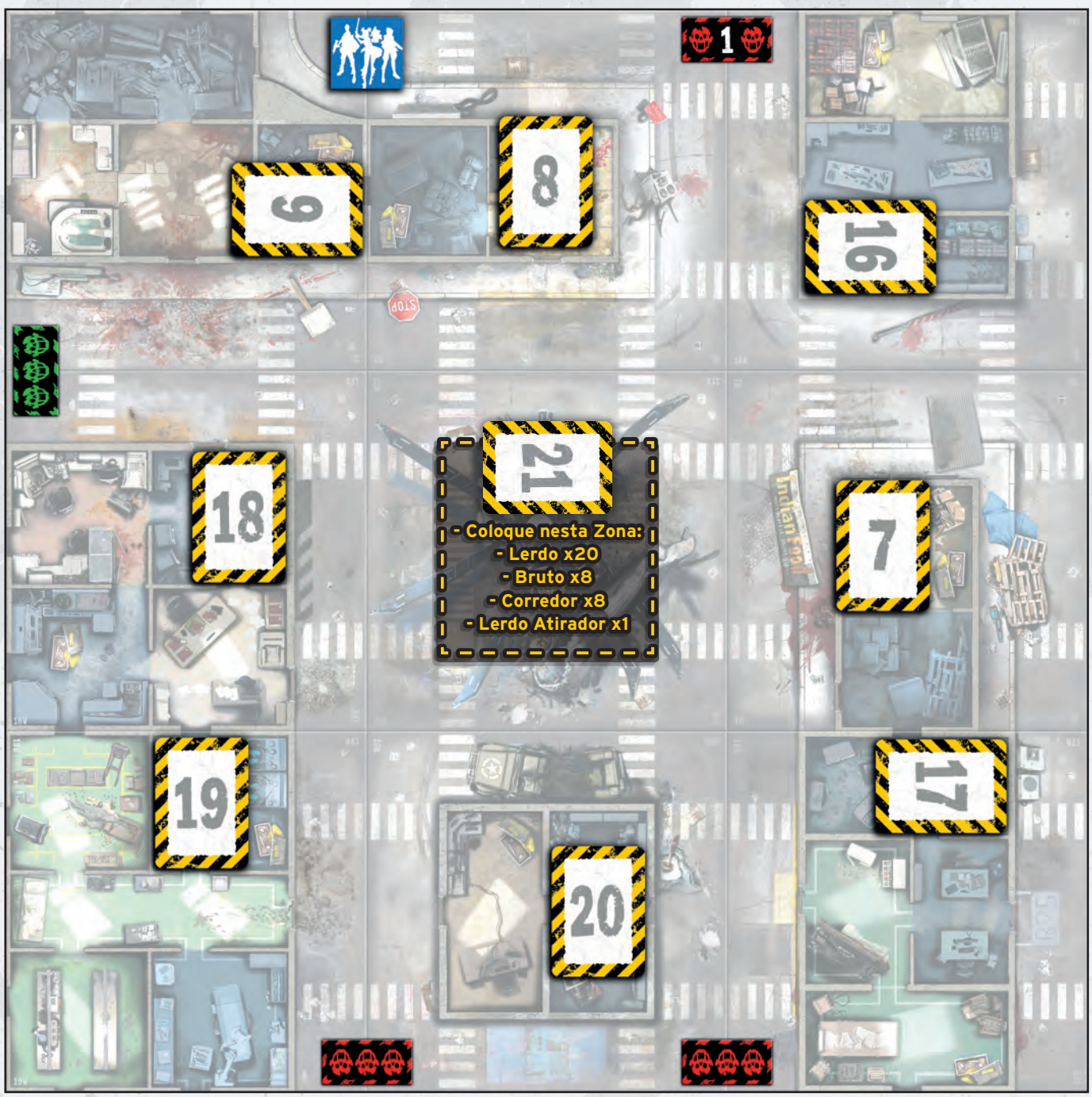
• **Arma Tunada** Cada Caixa de Arma Tunada dá uma Arma Tunada aleatória ao Sobrevivente que a coletar. Ele pode reorganizar seu inventário gratuitamente.








Zona Inicial dos Sobreviventes
9x
Caixas de Armas Tunadas
1
Zonas de Entrada de Zumbis
Zumbis
9x
Cartas de Objetivo
2x
NOTA
Notas


1
9
8
16
21
- Coloque nesta Zona:
- Lerdo x20
- Bruto x8
- Corredor x8
- Lerdo Atirador x1
18
7
19
17
20
1

M9 – A CAIXA DE PANDORA

Especial / Duração Especial

Conforme nos aventuramos pela base, encontramos indícios da última tentativa das pessoas que trabalhavam em Fort Hendrix de encontrar uma solução para a invasão zumbi. Soldados e civis executaram um último ato de resistência, lado a lado, contra seus inimigos infectados. Por que eles lutaram aqui como um único grupo? Quais foram as últimas ordens que levaram esses corajosos combatentes a se sacrificar? Será que alguém sobreviveu? Eles conseguiram evacuar as pessoas? Tínhamos que encontrar essas últimas ordens e entender a queda de Fort Hendrix. Essa era a dívida que tínhamos com as pessoas que morreram aqui.





Peças de mapa necessárias: **3V, 5V, 7R, 9V, 16V e 17V.**

OBJETIVOS

Recuperem o legado de Hendrix. Na peça de mapa 16V.
Horário inicial: **4 a.m.**

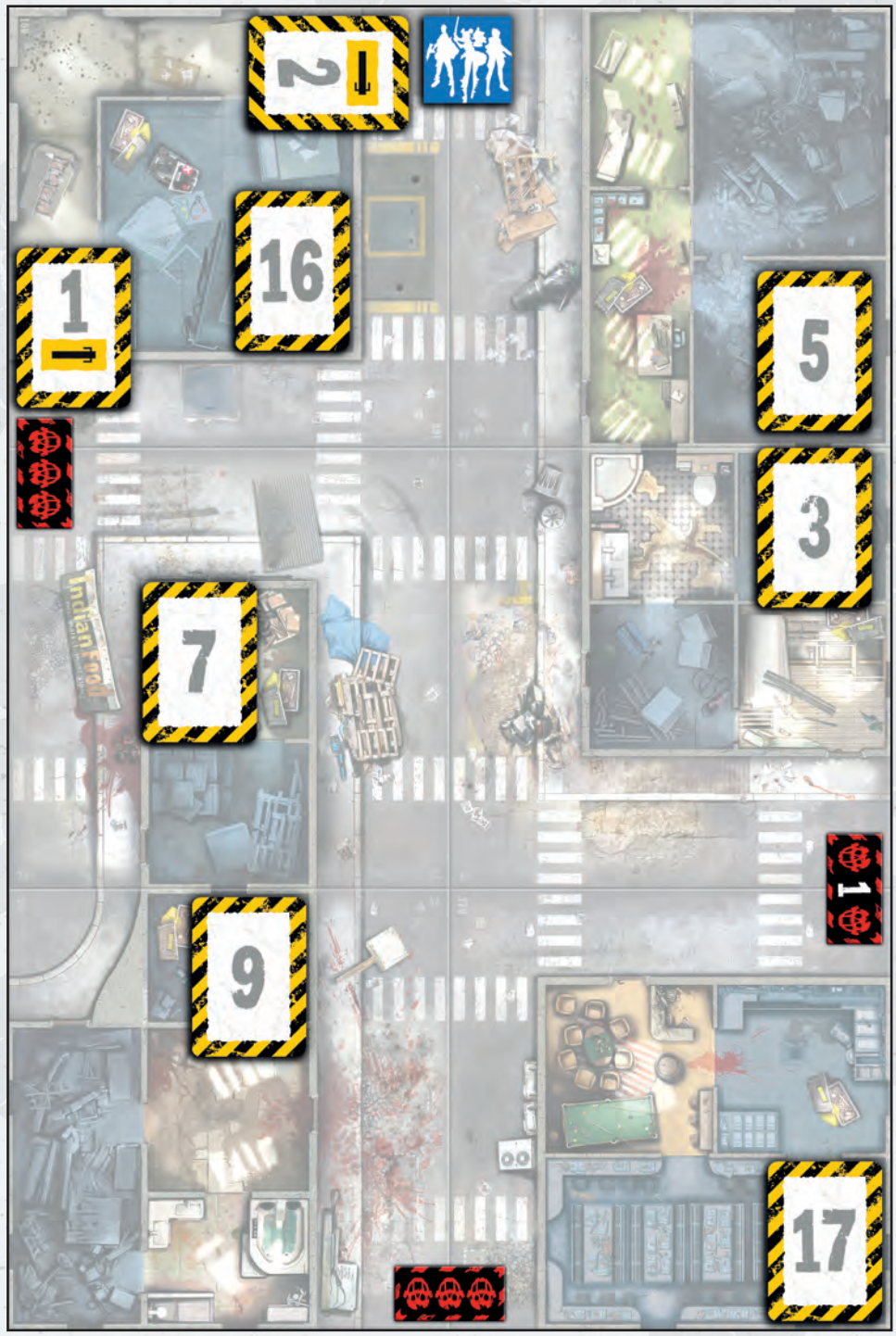
REGRAS ESPECIAIS

• **Todas as doenças do mundo.** Sobreviventes com Conquistas do tipo Contaminado não podem usar Habilidades recebidas com os Níveis de Perigo. Quanto mais Contaminado um Sobrevivente estiver, maior é a quantidade de Habilidades que ele não pode usar.
- *Contaminado x1:* Não pode usar Habilidades de Nível Vermelho.
- *Contaminado x2:* Não pode usar Habilidades de Níveis Laranja e Vermelho.
- *Contaminado x3:* Não pode usar Habilidades de Nível Amarelo ou superior.
- *Contaminado x4 (ou mais):* Não pode usar Habilidades de Nível Azul ou superior.
A experiência é conquistada normalmente para escolher Habilidades (mesmo que elas não possam ser usadas) e determinar o Nível de Perigo atual. Sobreviventes que perderem Conquistas do tipo Contaminado recuperam o uso das Habilidades correspondentes.

• **A ira de Penny.** O líder de Penny recebe a habilidade gratuita +1 Ação de Combate. A Ação de Combate gratuita só pode ser executada se houver uma arma na Mochila do Líder.

• **Arma Tunada** Cada Caixa de Arma Tunada dá uma Arma Tunada aleatória ao Sobrevivente que a coletar. Ele pode reorganizar seu inventário gratuitamente.

16V	**5V**
7R	**3V**
9V	**17V**





Zona Inicial dos Sobreviventes

6X Caixas de Armas Tunadas

Zonas de Entrada de Zumbis

8x Cartas de Objetivo

1x Nota

M10 – NÉVOA PÚRPURA

Muito Difícil / 90 minutos

> Não podíamos simplesmente ir embora. Qualquer criatura, zumbi ou não, poderia entrar e ser infectada por algumas das cepas usadas pelos cientistas em seus experimentos. A esta altura, nem mesmo nós sabíamos ao certo se tínhamos descoberto todas elas. Essa tarefa poderia levar... anos.
> Tínhamos que encontrar uma solução permanente para Fort Hendrix. Teríamos de nos tornar seus guardiões ou destruir o lugar para sempre.

21R	2V
16R	20R
4R	3R
18R	19R

Peças de mapa necessárias: **2V, 3R, 4R, 16R, 18R, 19R, 20R e 21R.**

OBJETIVOS

Impeça que zumbis de fora entrem em Fort Hendrix. Encontre uma maneira de destruir a Zona de Entrada de Zumbis Verde e tranque os acessos a Fort Hendrix.
Horário inicial: **1 a.m.**



REGRAS ESPECIAIS

• **Invasão externa.** A Zona de Entrada de Zumbis Verde está ativa desde o começo do jogo.
Durante a ativação, caso não haja caminhos abertos até a Zona mais barulhenta, os Zumbis se movem até ela como se todas as portas estivessem abertas, embora portas trancadas ainda possam detê-los.

• **Atravessando a fronteira.** As portas do prédio que abrange as peças 3R e 4R podem se quebrar se 1 ou mais Zumbis que estejam nessas Zonas receberem uma Ativação extra enquanto tentam entrar no prédio. Abra a porta e faça os Zumbis entrarem no prédio, se essa for a primeira porta a ser aberta. Se 2 ou mais portas forem forçadas pelos Zumbis dessa maneira (portas abertas pelos Sobreviventes não contam), colete a Nota #1.

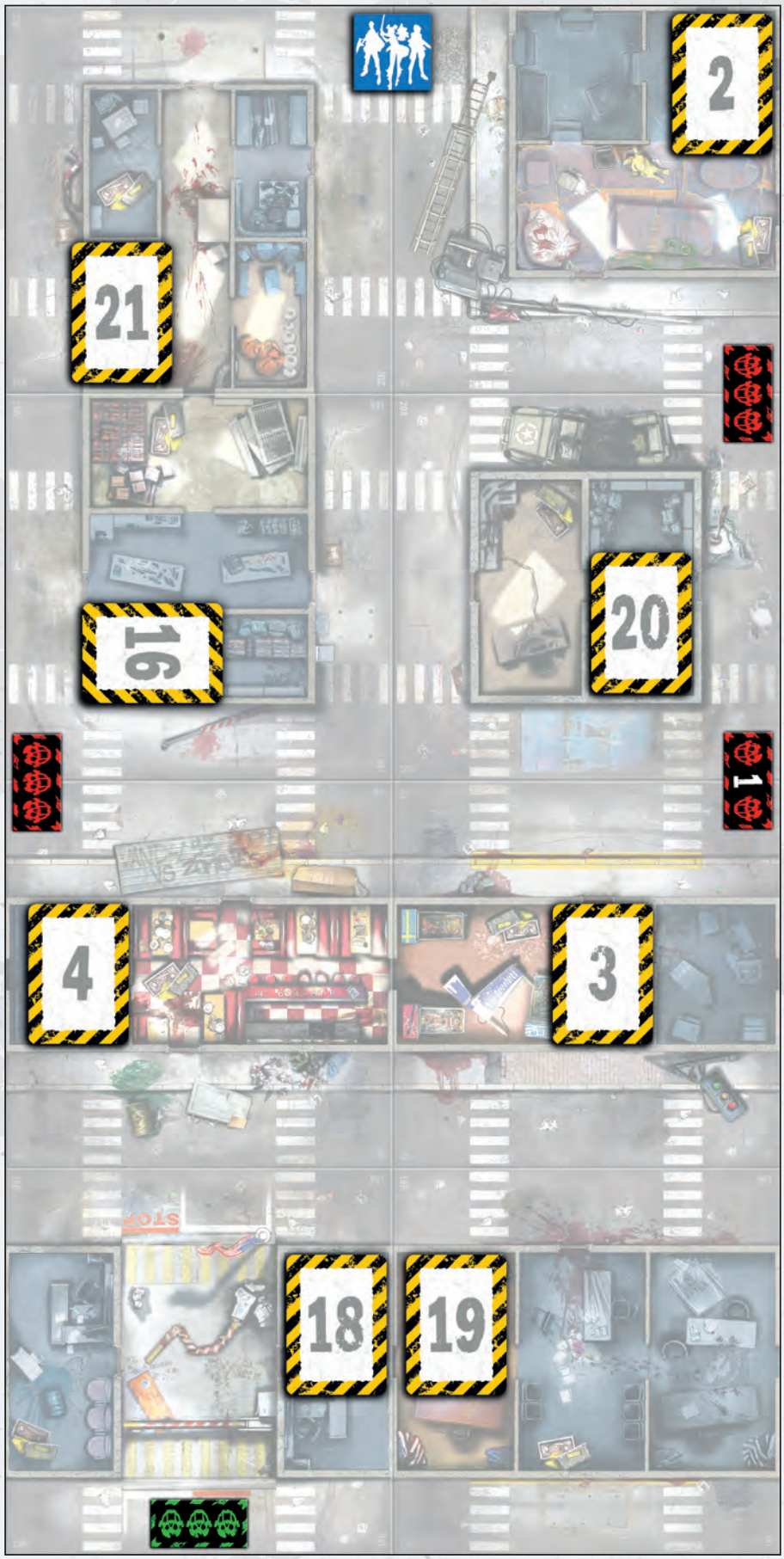
• **Já é amanhã ou este é o fim dos tempos?** Sobreviventes com Conquistas do tipo Contaminado não podem usar Habilidades recebidas com os Níveis de Perigo. Quanto mais Contaminado um Sobrevivente estiver, maior é a quantidade de Habilidades que ele não pode usar.
- *Contaminado x1:* Não pode usar Habilidades de Nível Vermelho.
- *Contaminado x2:* Não pode usar Habilidades de Níveis Laranja e Vermelho.
- *Contaminado x3:* Não pode usar Habilidades de Nível Amarelo ou superior.
- *Contaminado x4 (ou mais):* Não pode usar Habilidades de Nível Azul ou superior.
A experiência é conquistada normalmente para escolher Habilidades (mesmo que elas não possam ser usadas) e determinar o Nível de Perigo atual. Sobreviventes que perderem Conquistas do tipo Contaminado recuperam o uso das Habilidades correspondentes.

***ESPECIAL:** No fim da campanha, qualquer que seja o resultado, Sobreviventes que tenham 1 ou mais Conquistas do tipo Contaminado morrem. A sua jornada termina aqui.*

• **A ira de Penny.** O líder de Penny recebe a habilidade gratuita +1 Ação de Combate. A Ação de Combate gratuita só pode ser executada se houver uma arma na Mochila do Líder.

• **Arma Tunada** Cada Caixa de Arma Tunada dá uma Arma Tunada aleatória ao Sobrevivente que a coletar. Ele pode reorganizar seu inventário gratuitamente.





Zona Inicial dos Sobreviventes

Zonas de Entrada de Zumbis

8x Caixas de Armas Tunadas

8x Cartas de Objetivo

4x Notas

#07 NOVAS HABILIDADES

Em caso de conflito com as regras gerais, a regras de Habilidade têm prioridade. Os efeitos das seguintes Habilidades e/ou bônus são imediatos e podem ser usados no Turno em que são adquiridos. Isso significa que, se uma Ação faz com que um Sobrevivente suba de nível e ganhe uma Habilidade, essa Habilidade pode ser usada imediatamente se o Sobrevivente tiver qualquer Ação remanescente (ou o Sobrevivente pode usar quaisquer Ações extras que a Habilidade conceder).

+1 Ação de Botar pra Quebrar [Ação] gratuita – O Sobrevivente tem 1 Ação extra gratuita do tipo especificado (Combate, Corpo a Corpo ou Longo Alcance) para Botar pra Quebrar. Essa Ação só pode ser usada para realizar uma Ação do tipo especificado.

Botar pra Quebrar: [Habilidade] – O Sobrevivente se beneficia da Habilidade ou efeito de jogo indicado sempre que Botar pra Quebrar.

Dados duplos de Botar pra Quebrar – O Sobrevivente pode dobrar a quantidade de dados de Botar pra Quebrar escrita nas cartas de Equipamento que usar sempre que for Botar pra Quebrar.

Ignorar 1 Quebra – Essa Habilidade pode ser usada uma vez por Rodada, logo após uma rolagem de dados de Ação de Combate. Ignore todos os resultados de Quebra por essa Ação.

Pau-pra-toda-obra – O Sobrevivente começa cada partida com uma Habilidade de Campanha de sua escolha e que ainda não possua. A Habilidade escolhida é mantida apenas até o fim da Missão.

Lutador noturno – Os Ataques de Longo Alcance do Sobrevivente realizados durante a noite têm Precisão 5+ (é necessário que o resultado da rolagem de dados seja 5 ou mais para conseguir o acerto). Os efeitos de jogo que alteram a Precisão ainda são aplicados (como +1 no resultado: Longo Alcance, por exemplo). Sucessos automáticos, como jogar um Molotov, ainda se aplicam.

Visão noturna – O Sobrevivente ignora as Regras Noturnas e Regras de Zona Escura (Livro de Regras do Jogo Base, página 33).

Partes de reposição – Cada vez que o Sobrevivente receber 1 resultado de Quebra ou mais durante um Ataque Corpo a Corpo, ou de Longo Alcance, ele pode descartar uma carta de arma do tipo correspondente (Longo Alcance ou Corpo a Corpo) para ignorar esses resultados de Quebra.

CRÉDITOS

DESIGNERS DO JOGO:
Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN, Nicolas RAOULT e David PRETI

DESENVOLVIMENTO:
Fabio CURY

PRODUÇÃO:
Marcela FABRETI (Líder), Thiago ARANHA (Líder), Raquel FUKUDA, Guilherme GOULART, Rebecca HO, Isadora LEITE, Aaron LURIE e Ana THEODORO

ARTE:
Edouard GUITON, Nicolas FRUCTUS, Giorgia LANZA e Antonio MAÍNEZ

DESIGN GRÁFICO:
Marc BROUILLON (Líder), Max DUARTE (Líder), Fabio de CASTRO, Louise COMBAL E Júlia FERRARI

ENGENHARIA DE ESCULTURAS:
Vincent FONTAINE

ESTÚDIO DE ESCULTURAS:
BigChild Creatives

GERENTE DE ESCULTURAS:
Hugo Gomez BRIONES

ESCULTURAS:
David ARBERAS, Daniel FERNANDEZ, Ivan GIL, Africa MIR, Alejandro MUÑOZ, Adrian RIO, Natalia ROMERO e Raul Fernandez ROMO

RENDERIZAÇÃO:
Studio Z

REVISÃO:
Jason KOEPP

DIREÇÃO DE ARTE:
Mathieu HARLAUT

EDITOR:
David PRETI

GALÁPAGOS

TRADUÇÃO:
Ivar PANAZZOLO JUNIOR e Luciana GALEANI BOLDORINI

REVISÃO:
Gabriel NOVAES

DIAGRAMAÇÃO BR:
Felipe GODINHO e Tati HAPANCHUK

© 2020 CMON Global Limited, todos os direitos reservados. Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem autorização específica. Guillotine Games e o logotipo Guillotine Games são marcas comerciais da Guillotine Press Ltd. Zombicide, CMON e o logotipo CMON são marcas comerciais da CMON Global Limited. Imagens meramente ilustrativas. As miniaturas e os componentes de plástico incluídos são pré-montados e não estão pintados. Produzido na China.

**ESTE PRODUTO NÃO É UM BRINQUEDO.
PRODUTO DESTINADO A COLECIONADORES
COM MAIS DE 14 ANOS.**



RESUMO DA RODADA

O Primeiro Jogador ativa todos os seus Sobreviventes, um por vez, em qualquer ordem. Quando ele terminar, começa o Turno do próximo jogador. Jogue em sentido horário.
Cada Sobrevivente pode realizar 3 Ações, escolhidas da lista abaixo. Exceto se informado o contrário, as Ações podem ser realizadas diversas vezes por Ativação.

CADA RODADA COMEÇA COM:

01 - FASE DOS JOGADORES

- **MOVER-SE:**
Mova-se 1 Zona (gaste Ações extras se houver Zumbis na Zona inicial).
- **PROCURAR (1x por Turno):**
Apenas em Zonas internas sem Zumbis. Compre uma carta do baralho de Equipamento. Se estiver Procurando em uma Caixa de Arma Tunada, pegue uma carta do baralho de Armas Tunadas.
- **ABRIR PORTAS:**
O Sobrevivente usa seu Equipamento de abrir Portas para abrir uma porta em sua Zona. Não é necessário rolar dados.
OBSERVAÇÃO: *Portas Abertas não podem ser fechadas novamente.*
- **REORGANIZAR/TROCAR:**
O Sobrevivente pode reorganizar as cartas em seu inventário da forma como o jogador quiser. O Sobrevivente pode trocar, simultaneamente, quantas cartas quiser com 1 outro Sobrevivente que esteja na mesma Zona. Esse outro Sobrevivente pode reorganizar gratuitamente seu inventário.
- **AÇÃO DE COMBATE:**
Ação Corpo a Corpo: requer uma arma Corpo a Corpo equipada.
Ação de Longo Alcance: requer uma arma de Longo Alcance equipada.
- **COLETAR OU ATIVAR UM OBJETIVO** na Zona do Sobrevivente.
- **FAZER BARULHO:** coloque uma ficha de Barulho na Zona do Sobrevivente.
- **FAZER NADA:** todas as Ações remanescentes são perdidas.

QUANDO TODOS OS JOGADORES TERMINAREM

02 - FASE DOS ZUMBIS

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 realiza um Ataque OU um Movimento com uma única Ação.

- **ATAQUE:**
Cada Zumbi em uma Zona que contém Sobreviventes realiza um Ataque. O Ataque de um Zumbi é sempre um acerto e não requer rolagem de dados.
- **MOVER-SE:**
Os Zumbis que não tiverem Atacado usam sua Ação para se Mover 1 Zona em direção aos Sobreviventes.
OBSERVAÇÃO: *os Corredores realizam 2 Ações, de modo que podem atacar duas vezes, atacar e se mover, mover-se e atacar, ou se mover duas vezes.*

PASSO 2: ENTRADA

Usando fichas de Entrada de Zumbis, o mapa da Missão mostra onde os Zumbis aparecem no final de cada Fase dos Zumbis. Essas são as Zonas de Entrada de Zumbis.
• A **Zona Primária de Entrada de Zumbis** é sempre a primeira onde os zumbis aparecem.
• Sempre compre cartas de Zumbis para todas as Zonas de Entrada de Zumbis no sentido horário, começando pela Zona Primária de Entrada de Zumbis. • Os Zumbis aparecem de acordo com o **maior Nível de Perigo** entre os Sobreviventes (Azul, Amarelo, Laranja ou Vermelho).

03 - FASE FINAL

• Remova todas as fichas de Barulho do tabuleiro.
• O primeiro jogador entrega a ficha de Primeiro Jogador para o jogador à sua esquerda. Uma nova Rodada começa.



ZUMBI ATIRADOR

1. Cada Lerdo Atirador ataca todas as Zonas com Sobreviventes para as quais tiver Campo de Visão (Ignore as Regras Noturnas).
2. Cada ataque causa 1 Ferimento na Zona.
3. Os Zumbis padrão indicados na carta entram.
4. 1 Lerdo Atirador entra em cada Zona que tenha um Zumbi do tipo indicado com Campo de Visão para um Sobrevivente (ignore as Regras Noturnas), desde que não haja outro Lerdo Atirador nessa Zona. Se não houver miniaturas suficientes, todos os Lerdos Atiradores realizam uma ativação normal

ORDEM DE PRIORIDADE DE ALVO

Quando vários alvos forem da mesma Ordem de Prioridade, os jogadores escolhem quais serão eliminados primeiro.

Ordem de Prioridade	Nome	Bônus	Dano Mínimo para matar	Adrenalina recebida
1	BRUTO/ABOMINAÇÃO	1	2/3	1/5
2	LERDO/ATIRADOR	1	1	1
3	CORREDOR	2	1	1