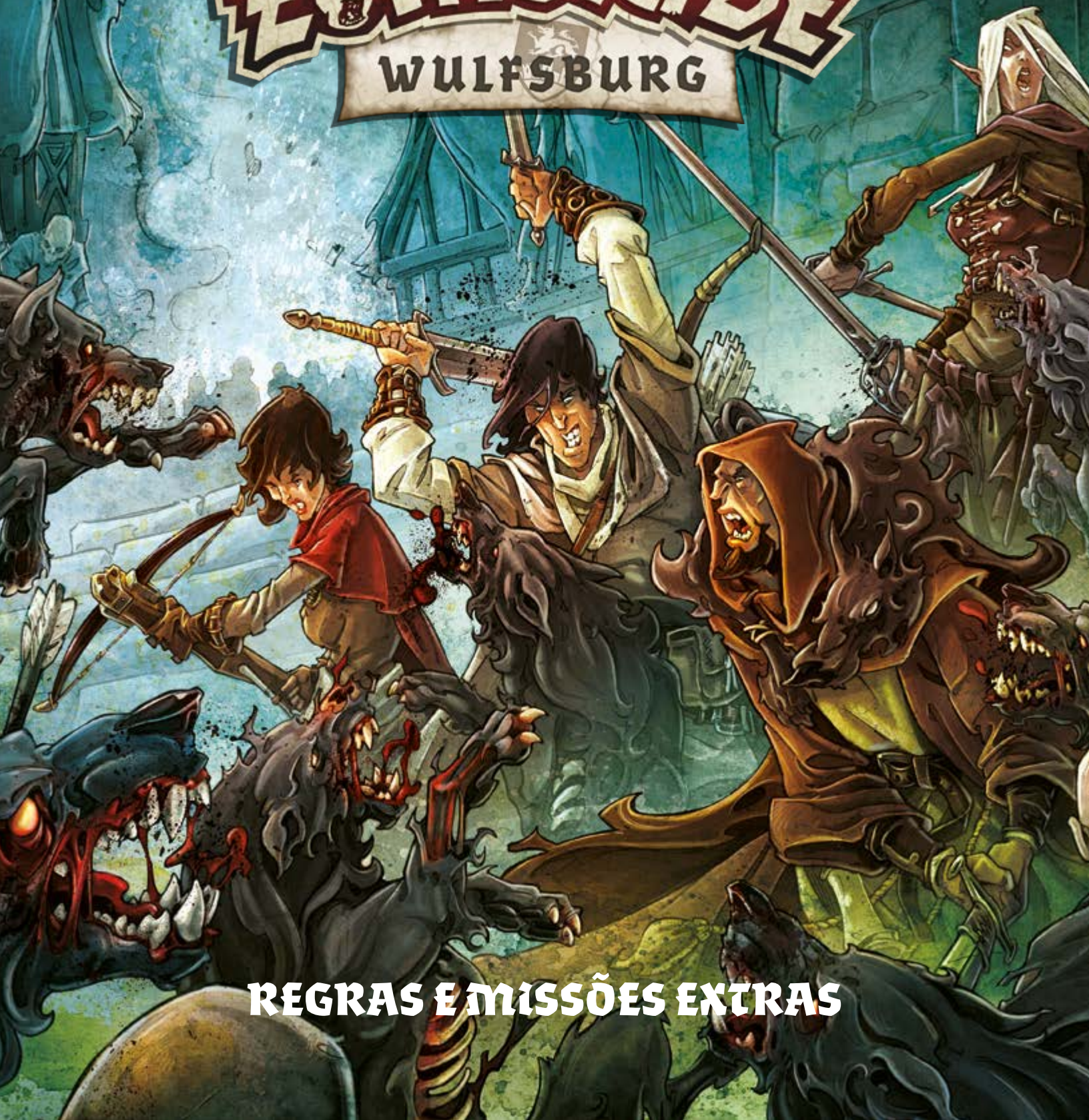


Uma expansão para
ZOMBICIDE: BLACK PLAGUE

ZOMBICIDE

WULFSBURG



REGRAS E MISSÕES EXTRAS



CAPÍTULOS

COMPONENTES	2
BEM-VINDOS A WULFSBURG	3
NOVOS ZUMBIS: LOBOZ ZUMBIS	4
LOBOMINAÇÕES	4
ORDEM DE PRIORIDADE	5
NOVOS MAPAS: TORRES	5
EQUIPAMENTO DE MAGIA	9
MODO ULTRAVERMELHO	10
MISSÕES EXTRAS	11



COMPONENTES

**2 PEÇAS DE MAPA
(FRENTE E VERSO)**



4 FICHAS DE SOBREVIVENTE E MINIATURAS



Theo



Ariane



Morrigan



Karl



22 MINIATURAS DE ZUMBIS



1 Lobominação



21 Loboz Zumbis

4 PLANILHAS DE SOBREVIVENTE



32 PINOS



4 BASES COLORIDAS PARA SOBREVIVENTES



30 MINI-CARTAS

22 Cartas de Equipamento

- Adaga Defletora. x1
- Arco Curto
(Equipamento Inicial) x1
- Arco da Tempestade x1
- Arco Longo do Caos x1
- Besta Vampírica x1
- Cadeia de Raios x2
- Desintegrar x2
- Encouraçado: Lobo Zumbi . . . x1
- Espada Bastarda x2
- Espada Curta
(Equipamento Inicial) x2
- Escudo das Eras x1
- Espada de Fogo de Dragão . . . x1
- Explosão de Mana
(Equipamento Inicial) x1
- Espada Longa Flamejante . . . x1
- Espada Mercurial x1
- Machado da Carnificina x1
- Martelo do Terremoto x1
- Transmutação x1



8 Cartas de Zumbis (55 ao 62)



BEM-VINDOS A WULFSBURG

A invasão zumbi pegou todo mundo de surpresa. Para a nossa sorte, sempre tem gente pronta para qualquer situação. Mas será que alguém pode estar realmente preparado para enfrentar ruas e becos infestados de errantes? Ainda assim, depois da confusão inicial, subimos por cima dos cadáveres (finalmente) inertes e vimos que a cidade toda tinha sido tomada. Era mais do que uma simples revolta de um distrito liderada por cultistas irritados. Nada disso! Os Necromantes atacaram todo o reino, e nossa querida cidade foi apenas uma pequena parte da invasão. Os Necromantes tomaram os assentos dos príncipes nas torres mais altas e agora seus malditos lobos caçam os vivos. E a batalha continua. Nós não estamos sozinhos! É hora de nos unirmos. O futuro está em nossas mãos!



É preciso ter o jogo base Zombicide: Black Plague para jogar a expansão Wulfsburg. É fácil usar esta expansão para partidas mais divertidas: a não ser que a Missão diga o contrário, basta adicionar todas as cartas de Zumbi e de Equipamento de Wulfsburg nas pilhas correspondentes.



NOVOS ZUMBIS: LOBOZ ZUMBIS

Achamos que os lobos foram os primeiros sinais da horda que viria.

Eles caçam, é claro, mas não há nada que eles gostem mais do que uma carne fresca. Vasculhar os restos funciona, e muitos lobos juntos conseguem afugentar pumas de suas refeições frescas. Temos certeza de que eles não puderam evitar atacar uma presa tão fácil quando encontraram a horda lerda e cambaleante dos zumbis. Mas quando comeram a carne infectada deles... Eles mudaram.

O velho druida que morava logo após a serra nos avisou que havia algo errado. Ele disse para termos muito cuidado. Alguns caçadores que viajavam para áreas remotas ignoraram o aviso. E nunca mais voltaram.

Agora os 'loboz' estão aqui. Eles andam pelas ruas, juntos de seus companheiros zumbis.

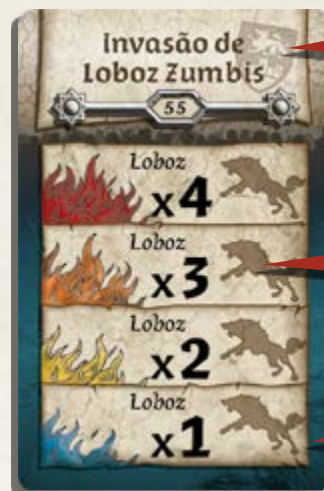


A temporada de caça aos LoboZ Zumbis começou! Corra!

Dano Mín. para destruir: Dano 1

Experiência ganha: 1 ponto

Regra especial: Os LoboZ Zumbis têm 3 Ações por Turno. Depois que todos os Zumbis (incluindo os Corredores e os LoboZ Zumbis) foram Ativados e fizeram sua primeira Ação, os Corredores e os LoboZ Zumbis são Ativados pela segunda vez e usam sua segunda Ação para Atacar um Sobrevivente em sua Zona ou Mover-se se não houver ninguém para Atacar. Depois, os LoboZ Zumbis são ativados pela terceira vez e usam sua terceira Ação para Atacar um Sobrevivente em sua Zona ou Mover-se se não houver alguém para atacar.



Símbolo de Wulfsburg

Silhueta de LoboZ Zumbis

Fundo de LoboZ Zumbis

LOBOMINAÇÕES

Lobo Mau existe, e ele é um pesadelo vivo sedento de sangue. Não fazemos ideia de como as Lobominações são criadas: se são apenas machos alfa transformados em zumbis ou se são o resultado de alguma experiência hedionda, mas temos certeza de uma coisa: ao vir uma delas, corra. E guarde a bala de dragão para elas, a qualquer custo.



Cuidado com o Lobo Mau (infectado)!

Dano Mín. para destruir: Dano 3

Experiência ganha: 5 pontos

Regras especiais:

- Lobominações são Abominações.
- Rolagens de Armadura não impedem ferimentos causados por Abominações.
- Uma arma de Dano 3 ou Fogo de Dragão é necessário para matar uma Abominação.
- Lobominações têm 3 Ações por Turno. Joga-se da mesma maneira que os LoboZ Zumbis.



ORDEM DE PRIORIDADE

A tabela de Ordem de Prioridade a seguir inclui *Zombicide: Black Plague* e esta expansão.

ORDEM DE PRIORIDADE	NOME	AÇÕES	DANO MÍN PARA DESTRUIR	PONTOS DE EXPERIÊNCIA
1	Lerdo	1	1	1
2	Balofo / Abominação (1) / Lobominação (2)	1/1/3	2/3/3	1/5/5
3	Corredor	2	1	1
4	Loboz Zumbis	3	1	1
5	Necromante	1	1	1

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

- (1) Abominação: Ignore rolagens de Armadura.
(2) Lobominação: Ignore rolagens de Armadura.



NOVOS MAPAS: TORRES

Existem algumas torres altas pela cidade. Algumas ainda estão inteiras, e funcionam como refúgios contra a invasão dos mortos-vivos. Outras já caíram nas mãos dos Necromantes e viraram antros do mal. As torres são estruturas muito estratégicas porque são bons pontos de disparo para arqueiros e magos (vivos e mortos) e também porque oferecem boa visibilidade. A inteligência tática pode nos levar à vitória, tenho certeza. Mas lembre-se: quando você consegue ver um Zumbi, ele consegue ver você. Eles caçam usando principalmente a visão. Não atraia muitos deles para uma torre ou a estrutura pode não resistir.



Em *Wulfsburg* há quatro torres em ambos os lados das duas peças de mapa extras. Elas são ótimas para enriquecer a experiência fantástica em suas partidas de *Zombicide* e acrescentam um elemento estratégico em seus planos para a Missão. As torres podem ser usadas para controlar grandes áreas do mapa sem a preocupação de retaliação por parte dos Zumbis (desde que você consiga disparar rápido o suficiente) ou como áreas iniciais para seus Sobreviventes e inimigos. Todos nós adoramos quando os necromantes poderosos riem daquele jeito maníaco do topo de suas torres sombrias!

Mapas com torres contêm Zonas de construções e ruas, com **muralhas** nas bordas (veja exemplos nas próximas páginas).

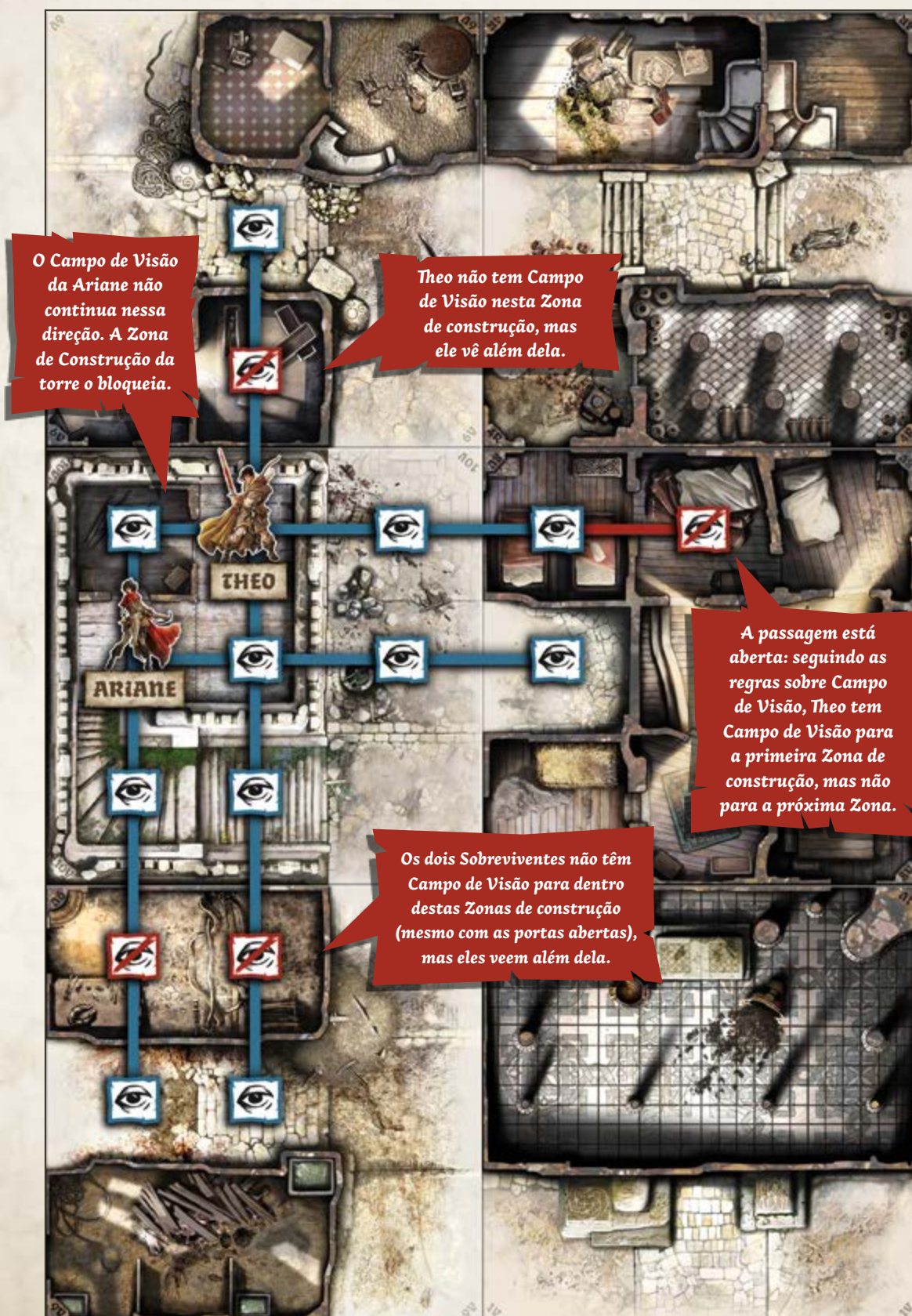
- Não é permitido atravessar muralhas, mas elas não bloqueiam Campos de Visão.
- É possível disparar através de muralhas.
- Um Agente em uma Zona de torre pode ver uma Zona de construção que esteja além de uma muralha. Da mesma forma, qualquer Agente que está em uma dessas Zonas tem Campo de Visão para o Agente que está na torre.
- Um Sobrevivente pode disparar de uma Zona de torre por cima de uma Zona de construção. A Zona de construção que é atravessada pelo disparo conta para o Alcance de uma arma ou feitiço, mas não há Campo de Visão para ela.
- Não há Campos de Visão entre Zonas de torre com muralhas nas bordas e Zonas de construção próximas a elas, mesmo que tenha uma porta aberta.

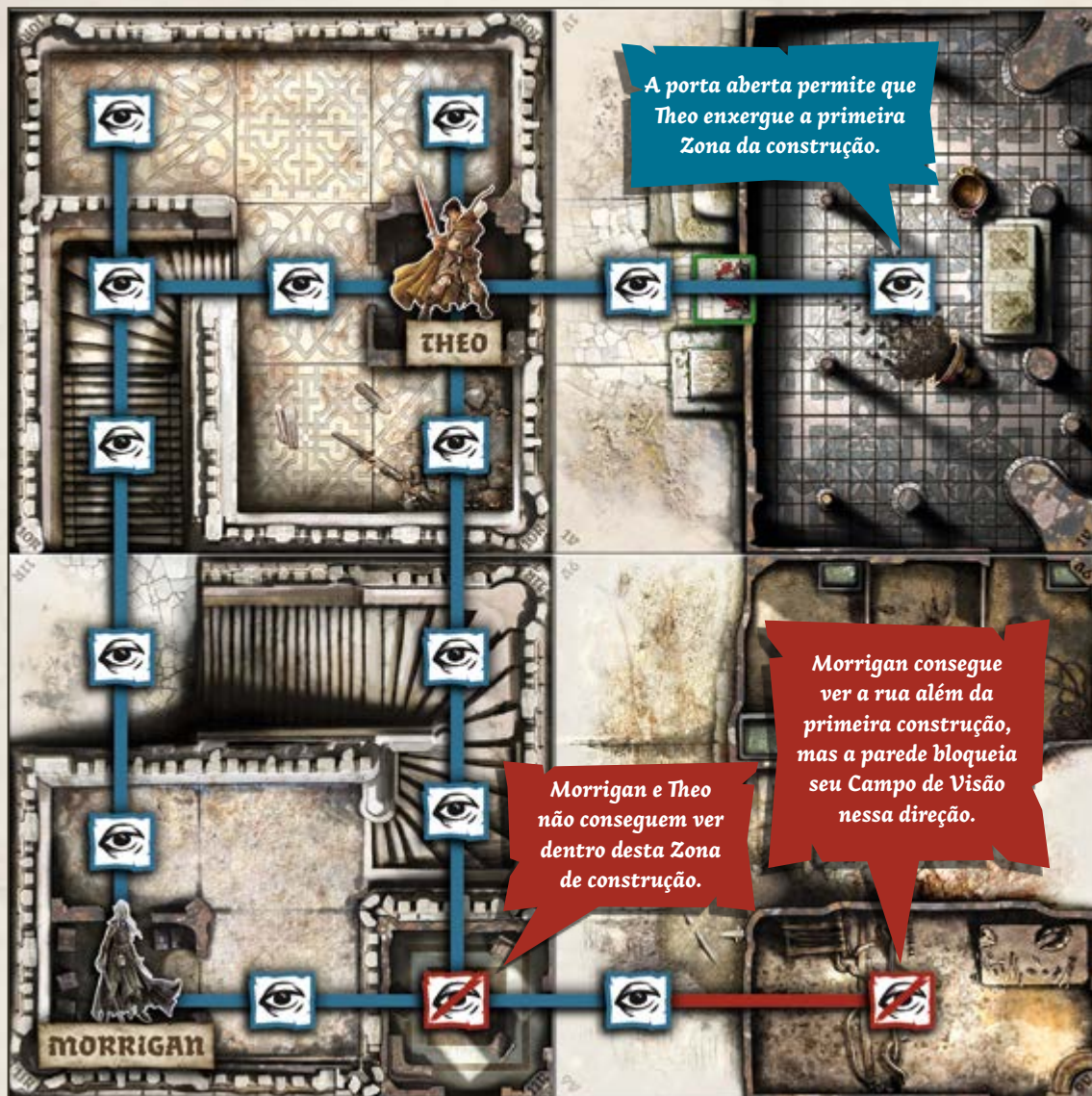


Cada mapa de torre em Wulfsburg tem nove Zonas. As Zonas de construção estão indicadas aqui. Todas as outras Zonas nestas peças de mapa são Zonas de rua.



Estes são os Campos de Visão de Ariane e Theo enquanto estão na torre.







EQUIPAMENTO MÁGICO



Nós da *ralé* conhecíamos apenas histórias e lendas de armas e armaduras mágicas, relíquias de grandes guerras do passado. Tudo isso tinha virado peças de coleção para os ricos e nobres, troféus maravilhosos conquistados com moedas em vez de sangue. Quando as hordas chegaram, os soldados dos nobres se apressaram para usar esses artefatos. Os nobres até incentivavam isso... e faziam qualquer coisa para poupar seu sangue azul dos zumbis. Mas mesmo uma grande espada flamejante não era suficiente nas mãos de um guerreiro sozinho, cercado por mortos-vivos. Agora esses tesouros estão pelas ruas, em meio à lama e lixo. Se caírem nas mãos certas, estas armas podem criar novas lendas!

Wulfsburg traz dez cartas de Equipamento Mágico:

- Machado da Carnificina
- Arco Longo do Caos
- Adaga Defletora
- Lâmina de Fogo de Dragão
- Martelo do Terremoto
- Espada Longa Flamejante
- Espada Mercurial
- Escudo das Eras
- Arco da Tempestade
- Besta Vampírica



As cartas de Equipamento Mágico são cartas de Equipamento, mas apresentam um pré-requisito específico próprio de Níveis de Perigo representados pelas gemas na parte superior da carta. Elas podem ser usadas apenas pelos Sobreviventes nos Níveis de Perigo apresentados pelas gemas que estão inteiras, coloridas na carta. **As cartas de Equipamento Mágico só podem estar equipadas nos espaços de Corpo se forem armaduras.**

As cartas de Equipamento Mágico geralmente têm regras especiais. Sinta o poder!





MODO ULTRAVERMELHO

Quem luta por dinheiro está sempre avaliando custos. Sempre que algo irá privá-los das suas moedas amadas, eles fogem. Já nós, que lutamos para sobreviver, não temos escolha. Ainda há um preço a se pagar, e o preço não é apenas a sua vida. São as vidas daqueles que você ama: o marido manco ou esposa e filhos que nunca levantaram uma espada contra ninguém. A balança está fixa contra nós, e fugir não é uma opção.

Deixe que isso seja sua motivação.

Imagine os zumbis destruindo os inocentes. Du pior ainda, imagine você mesmo destruindo os seus entes queridos, e a volta deles como abominações. Essa cor vermelha que você está vendo... essa é a fúria que te levará à vitória.

No Modo Ultravermelho, seus Sobreviventes podem ganhar pontos de experiência que ultrapassam o Nível de Perigo Vermelho e receber Habilidades extras. Esse modo é uma opção para destruir inúmeros zumbis e se aventurar em mapas muito grandes.

Modo Ultravermelho: Quando seu Sobrevivente chegar ao Nível Vermelho, mova o pino de volta para "0" e adicione os pontos de experiência que passaram do valor mínimo necessário para chegar ao Nível Vermelho. Seu Sobrevivente ainda está no Nível Vermelho e permanece com suas Habilidades. Conte os pontos de experiência extras normalmente e ganhe Habilidades que não foram escolhidas ao chegar mais uma vez aos Níveis de Perigo. Quando o Sobrevivente tiver escolhido todas as suas Habilidades, escolha uma Habilidade dentre qualquer Habilidade de Zombicide: Black Plague (com exceção daquelas que trazem colchetes, tais como Começa com [Equipamento], por exemplo) ao chegar no Nível Laranja e em seguida no Vermelho.

EXEMPLO: *Morrigan acaba de conquistar seu 43º ponto de experiência, o que a leva para o Nível Vermelho. Suas Habilidades são: Letal: Combate (Azul), +1 Ação (Amarelo), +1 Ação Corpo a Corpo grátis (Laranja) e Louco por Sangue: Combate (Vermelho). O jogador move o pino para o começo e o zumbicídio continua. Morrigan ainda está no Nível Vermelho e também continua ganhando pontos de experiência quando mata algum Zumbi.*

Ela não recebe uma Habilidade extra ao chegar nos Níveis Azul e Amarelo pela segunda vez: ela já tem todas as Habilidades disponíveis destes Níveis. Ao chegar novamente no Nível Laranja, Morrigan ganha "Feiticeiro", sua segunda Habilidade do Nível Laranja. Quando chega pela segunda vez no Nível Vermelho, o jogador escolhe uma Habilidade nova dentre as duas que restaram para este Nível e escolhe "+1 no dado: Magia". O pino marcador de experiência retorna para o início.

Durante sua terceira passagem pela barra de experiência, Morrigan não ganha nenhuma Habilidade nos Níveis Azul, Amarelo ou Laranja porque já tem todas elas. Ao chegar no Nível Vermelho pela terceira vez, ela ganha a última Habilidade do Nível Vermelho: "+1 Dano: Corpo a Corpo". O pino marcador de experiência volta para o início mais uma vez.

A partir daí, Morrigan continua ganhando pontos de experiência e recebe uma Habilidade à escolha de seu jogador toda vez que chegar ao Nível Laranja e outra Habilidade ao chegar no Nível Vermelho.





MISSÕES EXTRAS

As Missões a seguir foram criadas e testadas misturando-se os conteúdos da expansão *Wulfsburg* com os do jogo base *Zombicide: Black Plague*. Você pode adicionar ou alterar qualquer coisa por sua própria conta e risco!

MISSÃO 1:

BEM-VINDO A WULFSBURG

FÁCIL / 6 SOBREVIVENTES / 60 MINUTOS

A próspera cidade de Wulfsburg tem esse nome por causa das inúmeras matilhas de lobo que habitam as florestas e montanhas vizinhas. Os nobres e os comerciantes ergueram torres altas para desfrutar da vista do vale pitoresco (e ostentar toda a sua riqueza e nível social). Com a chegada da peste, as matilhas começaram a atacar os zumbis, e os lobos ficaram infectados. Famintos pela carne dos vivos, os "loboz" fizeram da cidade sua nova área de caça. Wulfsburg agora é um refúgio de Necromantes, habitada por sobreviventes assustados e que preferem ficar escondidos. Estamos indo libertar a cidade. Chegar no coração da cidade vai levar tempo e não temos muito suprimentos. Não tem sido fácil achar alimentos frescos, mas temos que continuar procurando.

Materiais necessários: **Zombicide: Black Plague, Wulfsburg.**

Mapas necessários: **1V, 3V, 5R, 6V, 8V e 10V.**

5R	8V
1V	10V
6V	3V



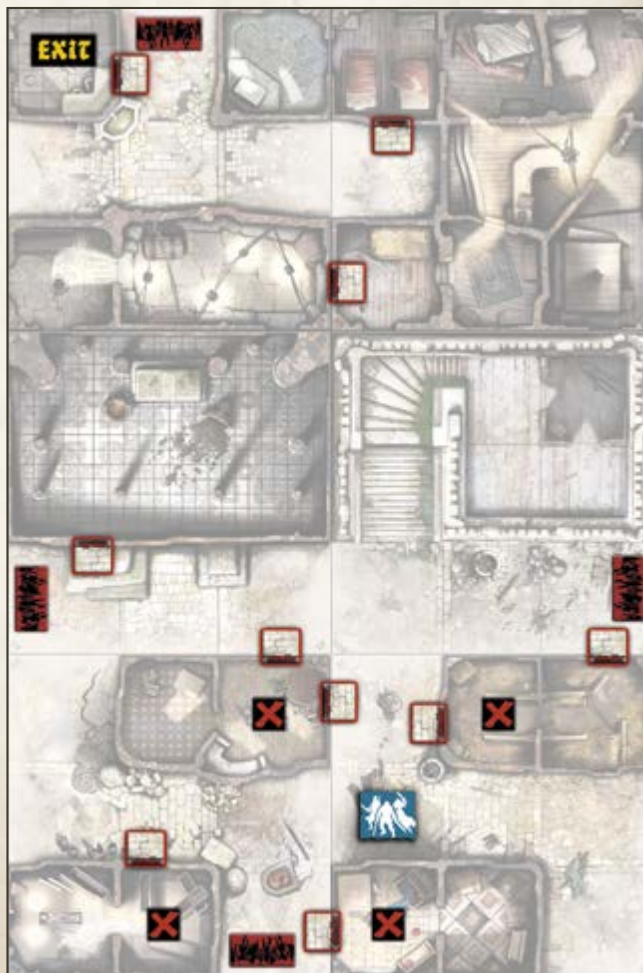
OBJETIVOS

Cumpra os objetivos nesta ordem para vencer a partida:

- 1- Pegue tudo o que você vai precisar para sua árdua viagem.** Pegue todos os Objetivos. Alguns deles escondem surpresas agradáveis!
- 2 - Chegue no coração da cidade.** 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

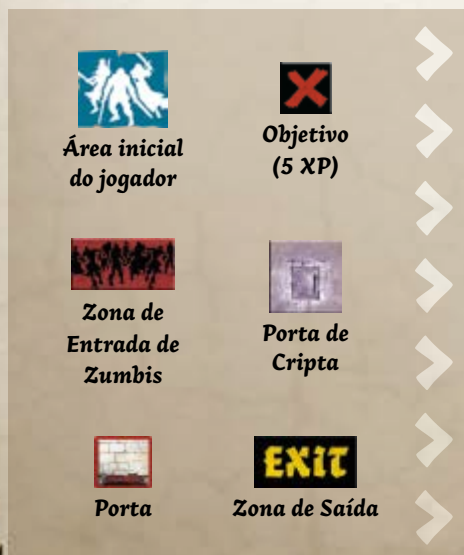
- Preparação.** Coloque os Objetivos azul e verde em meio aos Objetivos vermelhos (de maneira aleatória e com as faces viradas para baixo).
- Segredos Mortais.** Cada Objetivo concede 5 pontos de experiência para o Sobrevivente que o pegar. Coletar o Objetivo azul ou verde também concede um artefato de Cripta aleatório.



MÉDIO / 6 SOBREVIVENTES / 90 MINUTOS

Agora que me lembrei... Wulfsburg era conhecida por sua cerveja élfica. E que eu não daria por um gole!

9V	11R
4R	6R
1R	10V



- **Encontre as pistas.** Cada Objetivo concede 5 pontos de experiência para o Sobrevivente que o pegar.



MISSÃO 3: OS GÊMEOS DO MAL

MÉDIO / 6 SOBREVIVENTES / 120 MINUTOS

Encontramos o diário de um soldado em uma casa cheia de sangue. Parece que um príncipe estrangeiro e seu exército pessoal vieram para Wulfsburg um pouco antes de a invasão começar. Mesmo em meio à destruição, a cidade ainda ostenta riquezas. Como os zumbis não têm interesse algum por tesouros, ele achou que seria uma chance fácil de encher as mãos.

O diário termina com uma anotação sobre duas abominações caçando os últimos sobreviventes da guarda do príncipe. Eles eram conhecidos como "Os Gêmeos do Mal" e frequentemente perambulavam pelo Distrito dos Aziotas a um quarteirão daqui.

Com certeza eles já sentiram nosso cheiro e podem atacar a qualquer momento. Mas NÓS é que vamos atacar primeiro.

A melhor defesa às vezes pode ser um ataque feroz!

Materiais necessários: **Zombicide: Black Plague, Wulfsburg.**
Mapas necessários: **2R, 3V, 4V, 5V, 6R, 7R, 9V, 10V e 11V.**

OBJETIVOS

Cumpra os objetivos nesta ordem para vencer a partida:

1- Caça aos monstros. Pegue todos os Objetivos. Os Gêmeos do Mal estão em algum lugar por aqui e precisam ser destruídos!

2- Chegue até a Saída. 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 e nenhuma Abominação em jogo.

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.

- **Escondidos e fedidos.** Cada Objetivo concede 5 pontos de experiência para o Sobrevivente que o pegar. Pegar um Objetivo azul ou verde também faz entrar uma Abominação na Zona. Se já houver uma Abominação em jogo, pegar o Objetivo colorido faz aparecer zumbis de uma carta de Zumbi na Zona usando o Nível Vermelho da carta.





7R	4V	2R
3V	5V	10V
11V	6R	9V

Legend:

- Área inicial do jogador
- Objetivo (5 EXP)
- Porta de Cripta Amarela
- Porta de Cripta Violeta
- Zona de Entrada de Zumbis
- Zona de Saída
- EXIT

MISSÃO 4: A EMBOSCADA

MÉDIO / 6 SOBREVIVENTES / 90 MINUTOS

Estávamos voltando para o nosso abrigo ao anoitecer quando o mazo percebeu algo estranho escrito no muro. As escritas brilharam no escuro e ouvimos passos cambaleantes! Uma emboscada! Alguém colocou iscas para atrair zumbis de todos os lados, e os infectados que nos perseguem já estão bem próximos! Temos que resistir até destruímos as iscas e conseguir fugir.

Os Necromantes sabem que estamos aqui, e para eles somos uma ameaça. Não sei muito bem como reagir a essa inversão.

Materiais necessários: **Zombicide: Black Plague, Wulfsburg.**
Mapas necessários: **3V, 5R, 8R, 9V, 10V, e 11V.**

8R	5R	3V
10V	9V	11V

OBJETIVOS

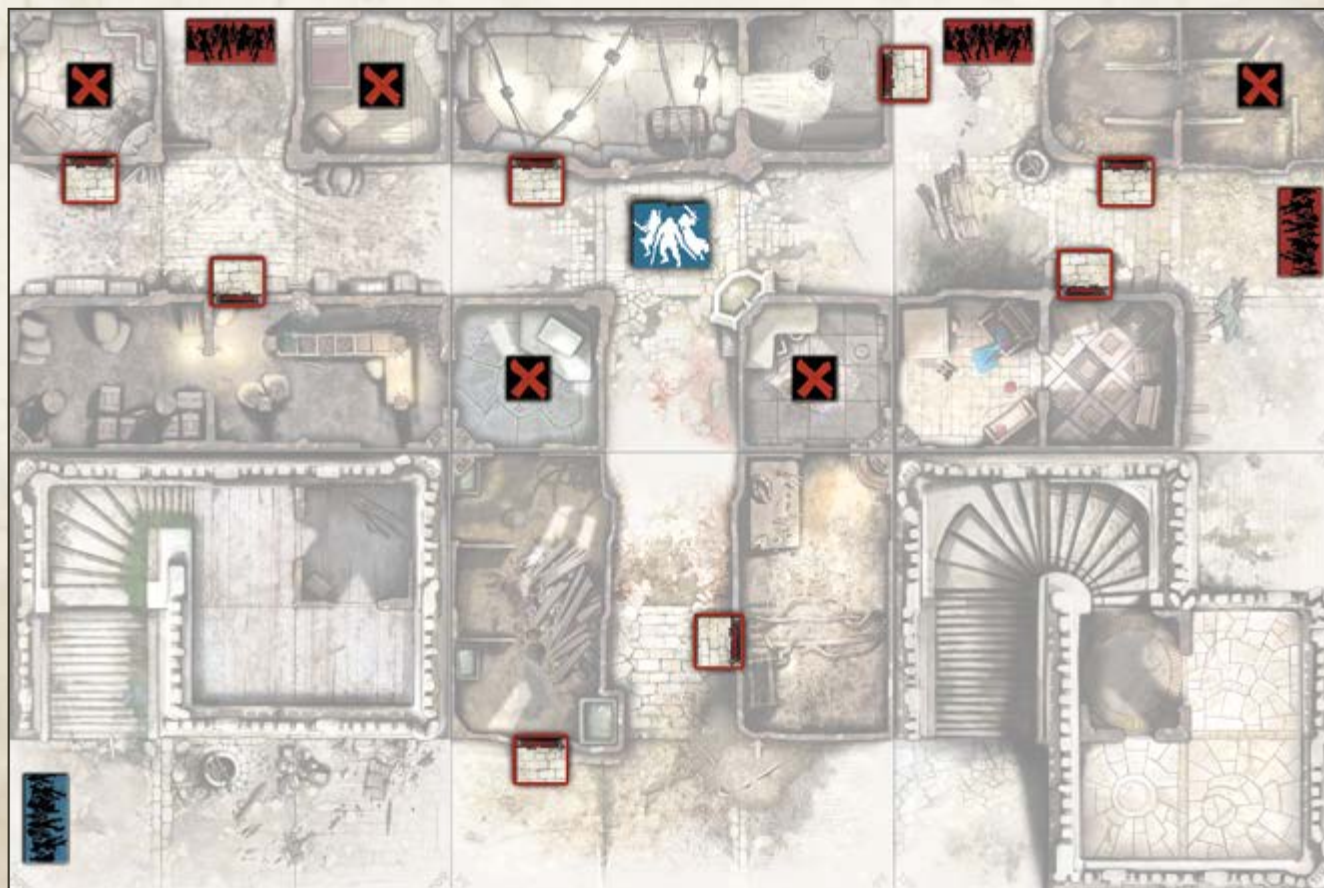
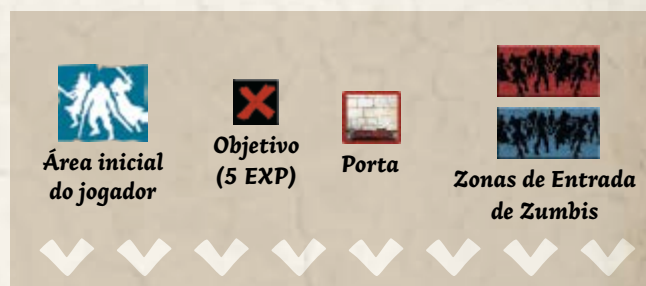
Liberar a fenda. Você pode cumprir os dois primeiros objetivos na ordem que quiser.

- **Destrua as iscas.** Pegue todos os Objetivos.
- **Abra caminho para a saída.** Retire a Zona de Entrada de Zumbis do tabuleiro matando Necromantes.

Em seguida, tenha pelo menos um Sobrevivente em cada torre das peças de mapa 10V e 11V.

REGRAS ESPECIAIS

- **Isas para zumbis.** Cada Objetivo concede 5 pontos de experiência para o Sobrevivente que o pegar.
- **Abram caminho!** A Zona de Entrada azul representa o gargalo dos Necromantes. Acabe com ela! Ela está ativa desde o início da partida e pode ser removida normalmente usando as regras de Necromante.



MISSÃO 5: IMORTAL

MÉDIO / 6 SOBREVIVENTES / ESPECIAL

Já é noite, e os zumbis ainda estão vindo atrás de nós. Para piorar, parece que a gente matou o mesmo Necromante umas quatro vezes. A gente mata e ele volta. Ele está juntando suas hordas e invocando mais zumbis. Somos sobreviventes experientes, mas também somos mortais. Ou descobrimos como destruí-lo para sempre ou morreremos de exaustão. Os magos dizem que ele deve ter algum tipo de conexão mágica que o prende a esta área. Se pudermos quebrar essa conexão, talvez a gente consiga matá-lo e descansar. (E aí sim poderei tomar um gole daquela bebida élfica que achei. Shhh! É segredo!)

11R	3V
6R	10V
8V	1V



Materiais necessários: **Zombicide: Black Plague, Wulfsburg.**
Mapas necessários: **1V, 3V, 6R, 8V, 10V e 11R.**

OBJETIVOS

Cumpra os objetivos nesta ordem para vencer a partida:

- 1- Destrua as conexões.** Pegue todos os Objetivos.
- 2- Purifique o mal.** Você vence a partida quando não há mais nenhuma Zona de Entrada colorida e nenhum Necromante no tabuleiro.

OBSERVAÇÃO: A duração desta Missão dependerá basicamente da sorte dos Sobreviventes.

REGRAS ESPECIAIS

- As conexões.** Cada Objetivo concede 5 pontos de experiência para o Sobrevivente que o pegar.



- Pontos fracos.** As Zonas de Entrada azul e verde estão ativas desde o início da partida. Elas não podem ser removidas quando um Necromante é morto (veja abaixo).

- Imortal (?)** Os Necromantes não adicionam uma Zona de Entrada de Necromante quando eles entram no tabuleiro. Mas quando os Necromantes entram no tabuleiro por uma Zona de Entrada colorida (azul ou verde), a ficha de Zona de Entrada é substituída por uma ficha de Zona de Entrada de Necromante.

MISSÃO 6: A CORTE ZUMBI

DIFÍCIL / 6 SOBREVIVENTES / ESPECIAL

Finalmente descobrimos o que aconteceu com o príncipe invasor e sua guarda. Eles foram caçados, encucalados e destruídos por uma enorme matilha de lobos. Os cadáveres estão por toda parte. Quer dizer, os zumbis estão por toda parte. Que tal tirarmos a manhã para treinar um pouco?

Bom, já que estamos aqui, que tal encontrarmos algum pertence do príncipe, como uma coroa ou um cetro real? A gente podia devolver essas coisas pro rei e mostrar pra todo mundo que a terra pertence às pessoas agora!

Materiais necessários: **Zombicide: Black Plague, Wulfsburg.**
Mapas necessários: 1R, 3V, 6V, 9V, 10V e 11R.

OBJETIVOS

Pegue a coroa e o cetro. Encontre os Objetivos azul e verde para vencer a partida.

OBSERVAÇÃO: A duração desta Missão dependerá basicamente da sorte dos Sobreviventes.

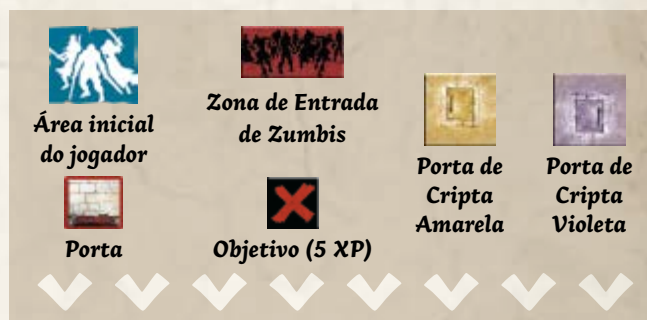
REGRAS ESPECIAIS

• 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.

• **Uma missão perigosa.** Cada Objetivo concede 5 pontos de experiência para o Sobrevivente que o pegar. Isso também ativa uma Entrada de Zumbi na Zona (menos para os Objetivos azul e verde).

11R	6V	3V
1R	9V	10V



MISSÃO 7:

VERMELHO COR DE SANGUE

MÉDIO / 6 SOBREVIVENTES / 180 MINUTOS

Acabamos de descobrir um distrito repleto de zumbis. Os Necromantes usam os lobos para juntá-los e trazê-los pra cá. Não sabemos por que estão fazendo isso, mas esse monte de zumbis juntos são um alvo bom demais. Não podemos deixar essa chance passar!

Hora de mostrar pra eles o que é um zumbicídio!

2R	9V	3V
10V	6R	11R

Materiais necessários: **Zombicide: Black Plague, Wulfsburg.**
Mapas necessários: 2R, 3V, 6R, 9V, 10V e 11R.

OBJETIVOS

Pinte de vermelho. Faça todos os Sobreviventes chegarem no Nível Ultravermelho (veja Modo Ultravermelho na página 10).

REGRAS ESPECIAIS

- **Preparação.** Coloque os Objetivos azul e verde em meio aos Objetivos vermelhos (de maneira aleatória e com as faces viradas para baixo).
- **Um passo mais perto do Apocalipse.** Cada Objetivo concede 5 pontos de experiência para o Sobrevivente que o pegar. Coletar o Objetivo azul ou verde também concede um artefato de Cripta aleatório.
- **Convidados especiais.** Apenas a ficha de Zona de Entrada de Necromante pode ser removida quando um Necromante é morto.



Área inicial do jogador	Objetivo (5 XP)	Porta
Zona de Entrada de Zumbis	Porta de Cripta Amarela	Porta de Cripta Violeta
▼	▼	▼



MISSÃO 8:

A PORTA FANTASMA

DIFÍCIL / 6 SOBREVIVENTES / 150 MINUTOS

Por serem resistentes e fáceis de defender, as torres se tornaram ótimos abrigos para grupos de sobreviventes e Necromantes. A próspera cidade de Wulfsburg tem muitas delas, construídas por nobres e comerciantes para servirem como bases para suas guildas e para ostentar sua riqueza.

Uma dessas torres traz a marca do Necromante "imortal" que matamos ontem. Espiar as coisas dele pode nos dar uma pista do plano mestre dos Necromantes (se é que existe algum). Ele tinha muitos guardas, mas a gente espera que ele tenha bons artefatos também!



Materiais necessários: **Zombicide: Black Plague, Wulfsburg.**
Mapas necessários: **1R, 2R, 3V, 5R, 6V, 7V, 8R, 9V e 10R.**

OBJETIVOS

Cumpra os objetivos nesta ordem para vencer a partida:

1 - Obter poder. Faça com que pelo menos 1 Sobrevivente chegue até o Nível de Perigo Vermelho.

2 - Através da Porta Fantasma. Chegue até a Zona de Saída com um Sobrevivente no Nível de Perigo Vermelho. Esse Sobrevivente pode escapar por esta Zona no final de seu turno desde que não haja Zumbis nela.

REGRAS ESPECIAIS

• **Preparação.** Coloque dois artefatos de Cripta aleatórios na Cripta.

• **Belos artefatos.** Cada Objetivo concede 5 pontos de experiência para o Sobrevivente que o pegar. Ele também concede uma carta de Equipamento à sua escolha que você pode pegar do baralho de cartas de Equipamento ou do baralho de descarte de cartas de Equipamento. Em seguida, o Sobrevivente pode reorganizar seu Inventário sem nenhum custo. Depois, embaralhe as cartas.





1R	9V	3V
2R	10R	5R
6V	8R	7V

 Área inicial do jogador	 Porta	 Objetivo (5 XP)
 Zona de Entrada de Zumbis	 Zona de Saída	 Porta de Cripta
▼	▼	▼



MISSÃO 9: O EXÉRCITO ZUMBI

DIFÍCIL / 6 SOBREVIVENTES / 120 MINUTOS

Encontramos outro covil de Necromante! A boa notícia é que está cheio de tesouro! A má notícia é que os Necromantes nos encontraram. Estamos cercados pelas hordas deles. Mas agora somos sobreviventes caçados. Já passamos por coisas piores do que esse pequeno exército, né? Zumbicídio!

Materiais necessários: **Zombicide: Black Plague, Wulfsburg.**
Mapas necessários: **1V, 6R, 9V e 10R.**

OBJETIVOS

Enfrente um exército de zumbis. Não se deve reembalar o baralho de cartas de Zumbi quando a sexta ficha de Zona de Entrada for colocada no tabuleiro (veja as Regras Especiais). Os Sobreviventes vencem a partida quando não houver mais cartas no baralho de Zumbi e não tiver mais Zumbis no tabuleiro.

REGRAS ESPECIAIS

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

• **Tesouro dos Necromantes.** Cada Objetivo concede 5 pontos de experiência para o Sobrevivente que o pegar.

- Coletar o Objetivo azul ou verde também concede um artefato de Cripta à sua escolha.

- Coletar um Objetivo vermelho frente e verso também concede uma carta de Equipamento à sua escolha para o Sobrevivente. Você pode pegar essa carta do baralho de cartas de Equipamento ou do baralho de descarte de cartas de Equipamento. Em seguida, o Sobrevivente pode reorganizar seu Inventário sem nenhum custo. Depois, embaralhe as cartas.



• **O exército zumbi.** Fichas de Zona de Entrada não podem ser removidas. Zonas de Entrada de Necromante também não podem ser removidas. Quando a sexta Zona de Entrada é colocada no tabuleiro, os Necromantes não trazem mais suas Zonas de Entrada de Necromante. Mas a partida acabará em derrota se um Necromante sair do mapa após a sexta Zona ter entrado!



6R	1V
9V	10R

<		
<	Área inicial do jogador	Objetivo (5 XP)
<		
<	Zona de Entrada de Zumbis	Porta Aberta

DIFÍCIL / 6 SOBREVIVENTES / 180 MINUTOS

7V	6R	1R
5R	10R	2R
8R	4R	3V

Quem diria... os Necromantes são humanos. Eles têm usado as torres para projetar seus egos e acumular tesouros, exatamente como os antigos donos das torres faziam. Mas os Necromantes também abriam portais mágicos que levam a um lugar secreto! Será esse o próximo passo do plano de invasão deles? Como vamos saber? Se encontrarmos as torres e selarmos os portais, vamos prendê-los aqui em Wulfsburg com a gente. Ai sim acabaremos com tudo isso, para sempre!





Materiais necessários: **Zombicide: Black Plague, Wulfsburg.**
Mapas necessários: 1R, 2R, 3V, 4R, 5R, 6R, 7V, 8R e 10R.

OBJETIVOS

Destrua o portal dos Necromantes. Pegue o Objetivo azul que representa o portal sombrio. E deseje boas férias para os Necromantes!



REGRAS ESPECIAIS

- **Preparação.** Coloque um artefato de Cripta aleatório na Zona indicada.
- **Chaves místicas.** Cada Objetivo concede 5 pontos de experiência para o Sobrevivente que o pegar.
- **O portal dos Necromantes.** Só é possível entrar na Zona que contém o Objetivo azul quando todos os Objetivos vermelhos forem coletados.

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

ESCUultores:

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

PLAYTEST:

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:

Michele GOULART

REVISÃO:

Priscilla FREITAS e Gabriel CAROPRESO

DIAGRAMAÇÃO BR:

Danilo SARDINHA

GALÁPAGOS JOGOS:

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

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.

© 2017 CMON Global Limited, todos os direitos reservados. Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem a autorização específica. O logo Guillotine Games é uma marca da Guillotine Games Ltd. Zombicide, CMON, e o logo CMON são marcas registradas da CMON Global Limited. Fabricado na China. Importado e distribuído no Brasil por ILHAS GALÁPAGOS COMÉRCIO DE BRINQUEDOS E SERVIÇOS, LTDA. atendimento@galapagosjogos.com.br

RESUMO DA RODADA

AS REGRAS DO JOGO SOBREPÕEM AS REGRAS DESTES RESUMOS.

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 for a primeira a ser aberta.
- **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 atacam.
- Os Zumbis que não Atacam, se Movem.

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

O Necromante segue regras especiais.

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

OBSERVAÇÃO: Corredores têm duas Ações por Ativação e Loboz têm três Ações por Ativação. Quando todos os Zumbis tiverem feito sua primeira Ação, os Corredores e os Loboz fazem uma nova Ativação para resolver sua segunda Ação. Então os Loboz fazem sua terceira 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) / Lobominação (2)	1/1/3	2/3/3	1/5/5
3	Corredor	2	1	1
4	Loboz Zumbis	3	1	1
5	Necromante	1	1	1

(1) Abominação: Ignore rolagens de Armadura. (2) Lobominação: Ignore rolagens de Armadura.