

The cover art for 'Zombicide: Friends and Foes' depicts a chaotic battle scene. In the center, a large, muscular zombie with a blue and red striped shirt and a black hat wields a massive battle-axe. To his left, a woman with long brown hair and a white tunic aims a bow. In the foreground, a man with a long white beard and a red hooded cloak holds a large sword. To his right, a woman with red curly hair and a blue tunic holds a shield and a sword. The background features a burning city with a full moon in the sky. In the bottom right corner, a large, screaming zombie head is visible. The title 'ZOMBICIDE' is written in a large, stylized, red and white font with a skull in the letter 'O'. Below it, 'FRIENDS AND FOES' is written in a smaller, black font on a white banner.

# ZOMBICIDE

FRIENDS AND FOES

**REGRAS E MISSÕES**



## CAPÍTULOS

|                                                   |    |
|---------------------------------------------------|----|
| <b>COMPONENTES</b> .....                          | 3  |
| <b>APRESENTANDO FRIENDS AND FOES</b> ....         | 4  |
| <b>NOVOS ZUMBIS: ZUMBIS MACULADOS</b> . 4         |    |
| <b>LERDOS MACULADOS</b> .....                     | 5  |
| A HORDA .....                                     | 5  |
| <b>ABOMINAÇÃO MACULADA</b> .....                  | 7  |
| <b>ORDEM DE PRIORIDADE</b> .....                  | 7  |
| <b>NOVAS PEÇAS DE MAPA</b> .....                  | 8  |
| <b>SEBES</b> .....                                | 8  |
| <b>ZONAS DE CHARCO</b> .....                      | 8  |
| <b>FAMILIARES</b> .....                           | 10 |
| <b>CONSEGUINDO UM FAMILIAR</b> .....              | 10 |
| <b>REGRAS BÁSICAS DOS FAMILIARES</b> .....        | 11 |
| <b>HABILIDADES ADICIONAIS DOS FAMILIARES</b> .... | 11 |
| <b>MISSÕES EXTRAS</b> .....                       | 12 |
| <b>MISSÃO 1: A PESTE RASTEIANTE</b> .....         | 12 |
| MÉDIA / 6+ SOBREVIVENTES / 90 MINUTOS             |    |
| <b>MISSÃO 2: O ORGUHO DE SVARGA</b> .....         | 13 |
| MÉDIA / 6+ SOBREVIVENTES / 60 MINUTOS             |    |
| <b>MISSÃO 3: O CONTO DA CIDADE AFOGADA</b> .....  | 14 |
| MÉDIA / 6+ SOBREVIVENTES / 60-120 MINUTOS         |    |
| <b>MISSÃO 4: MARÉS INFECTADAS</b> .....           | 15 |
| DIFÍCIL / 6+ SOBREVIVENTES / 120 MINUTOS          |    |
| <b>MISSÃO 5: ABRIGO PÁLIDO</b> .....              | 16 |
| MÉDIA / 6+ SOBREVIVENTES / 60 MINUTOS             |    |
| <b>MISSÃO 6: COM ASAS FELINAS</b> .....           | 17 |
| MÉDIA / 6+ SOBREVIVENTES / 60-120 MINUTOS         |    |
| <b>MISSÃO 7: O JARDIM ARRUINADO</b> .....         | 18 |
| MÉDIA / 6+ SOBREVIVENTES / 120 MINUTOS            |    |
| <b>MISSÃO 8: A DAMA VERDE</b> .....               | 19 |
| MÉDIA / 6+ SOBREVIVENTES / 90 MINUTOS             |    |
| <b>MISSÃO 9: A MANSÃO HELLRIVER</b> .....         | 20 |
| DIFÍCIL / 6+ SOBREVIVENTES / 90 MINUTOS           |    |
| <b>MISSÃO 10: TROCAS INIUSTAS</b> .....           | 22 |
| DIFÍCIL / 6+ SOBREVIVENTES / 90 MINUTOS           |    |
| <b>ORDEM DE PRIORIDADE</b> .....                  | 24 |





# COMPONENTES

## 33 MINICARTAS

### 19 Cartas de Equipamento

|                       |    |
|-----------------------|----|
| Adaga Pesada.....     | x2 |
| Arco de Chifre.....   | x2 |
| Espada Pesada.....    | x2 |
| Gog.....              | x1 |
| Maça.....             | x2 |
| Magog.....            | x1 |
| Máscara de Peste..... | x2 |
| Nucifer.....          | x1 |
| Onda de Poder.....    | x3 |
| Seth.....             | x1 |
| Vanadis.....          | x1 |
| Vatan.....            | x1 |



### 14 Cartas de Zumbi (#253 a #266)



## 4 MINIATURAS DE SOBREVIVENTE E FICHAS DE SOBREVIVENTE



Doran

Katelyn

Kabral

Solveig



## 5 PEÇAS DE MAPA (FRENTE E VERSO)



## 6 MINIATURAS DE FAMILIARES



Gog



Magog



Seth



Vanadis



Nucifer



Vatan

## 19 MINIATURAS DE ZUMBIS



18 Lerdos Maculados



1 Abominação Maculada



## APRESENTANDO FRIENDS AND FOES

**A**té recentemente, as terras dos orcs e homens estavam separadas por uma fronteira, e as duas espécies frequentemente lutavam ferozmente entre si. Os orcs atacavam em busca de comida e diversão. Os homens contra-atacavam por vingança e esporte. Esse jogo brutal durou décadas, criando um forte espírito de luta em todos desafortunados o bastante para nascer nessa região chuvosa. Então, a peste zumbi atingiu a todos, e os dois exércitos caíram nas artimanhas dos necromantes.

No começo, lutamos em nosso antigo reino, procurando reunir outros sobreviventes e procurando respostas sobre a peste zumbi enquanto orcs zumbis atravessavam a fronteira para lutar conosco. Até em modo de sobrevivência, ainda somos criaturas de hábitos: logo percebemos que as fronteiras não existiam mais. Nossa liberdade não conhece limites. Agora, poucos de nós nos aventuramos a avançar cada vez mais além da fronteira desprotegida, na direção de horrores e descobertas!



## NOVOS ZUMBIS: ZUMBIS MACULADOS

**A**lguns orcs sobreviveram ao massacre do seu povo nas mãos dos necromantes e seus exércitos de zumbis. Esse feito foi possível, eles dizem, pela traição de orcs caídos, atraídos por promessas de glória e poder. Eles estavam tão cegos pelo seu ódio por anões, elfos e homens que fizeram um pacto com as forças da corrupção. E eles foram enganados, é claro. Agora, são zumbis, como os outros.

Bem, não exatamente como os outros. Sua infecção mostra a corrupção e ódio deles. Esses "lerdos maculados" têm sangue ácido e podem dar vários socos pontiagudos por alguns segundos depois de receber um golpe mortal. Chamamos isso de "esguicho de sangue maculado". Evite a todo custo lutar com eles corpo a corpo.



Friends And Foes requer uma caixa-base de Zombicide, tal como Black Plague ou Green Horde. Usar esta expansão para aprimorar suas partidas é fácil. A menos que as regras da Missão digam o contrário, simplesmente adicione todas as cartas de Equipamento e Zumbis de Friends And Foes às suas respectivas pilhas normais.

## LERDOS MACULADOS



Os Lerdos Maculados seguem estas regras:

**Dano:** 2

**Dano Mín. para destruir:** Dano 1

**Experiência fornecida:** 1 ponto

**Regras especiais:**

- Lerdos Maculados são Orcs e Lerdos. Eles não se beneficiam de cartas de Ativação Extra para Lerdos Normais.
- Esguicho de Sangue Maculado: Um Sobrevivente que matar um Lerdo Maculado em sua Zona sofre um golpe em retorno, que causa 2 Ferimentos. É permitido realizar uma rolagem de Armadura.
- Os Lerdos Maculados usam as **Regras da Horda** (mais informações a seguir).

### A HORDA

Estas regras para a Horda foram tiradas de *Zombicide: Green Horde*. A Horda é uma multidão crescente de Orcs Zumbis, prestes a invadir o tabuleiro por uma entrada inesperada e emboscar violentamente os Sobreviventes.

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

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



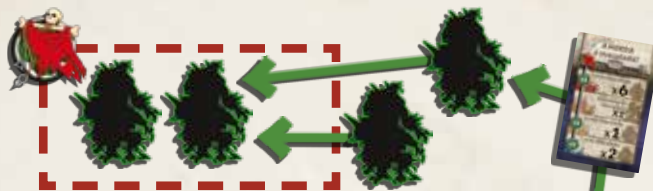
**OBSERVAÇÃO:** Esse efeito não se aplica a Abominações Orcs, Abominações Maculadas e Orcs Necromantes. Aaahh!! A carta de Equipamento "Aaahh!! Orc Lerdo" de *Zombicide: Green Horde* também não afeta a Horda.

- Sempre que uma carta de Orc Necromante com o símbolo de Horda for comprada (fazendo entrar ou reativando um Orc Necromante), os jogadores adicionam à Horda 1 Orc Lerdo, 1 Orc Balofo e 1 Orc Corredor. **Lerdos Maculados não são afetados por esta regra.**

- Sempre que uma carta "Que Entre a Horda!" for comprada, a Horda toda entra na Zona para a qual a carta de Zumbi foi comprada. **Isso encerra o Passo de Entrada / entrada de Zumbis na construção.**

## REGRA DA HORDA, PASSO 1

1- Este é o Passo de Entrada da Fase dos Zumbis. Uma carta de Zumbi é comprada para esta Zona de Entrada: 1 Lerdo Normal. Zumbis Normais não usam a regra da Horda. Uma miniatura de Lerdo Normal é colocada na Zona.



2- Uma segunda carta de Zumbi é comprada: 2 Lerdos Maculados. Eles usam regras da Horda: 2 miniaturas de Lerdo Maculado são colocadas na Zona, e uma outra é adicionada à Horda.



3- Uma terceira carta de Zumbi é comprada: 1 Lerdo Maculado. Ele usa as regras da Horda: uma miniatura de Lerdo Maculado é colocada na Zona, outra é adicionada à Horda (juntando-se à anterior conforme a Horda cresce).

## REGRA DA HORDA, PASSO 2

1- Na Fase dos Jogadores seguinte, Kabral abre a porta. Uma primeira carta de Zumbi é comprada para esta Zona da construção: uma Abominação Maculada! Mas esses monstros não se beneficiam das regras da Horda. Sem efeito adicional.



2- Uma carta de Zumbi "Que Entre a Horda!" é comprada para essa segunda Zona da construção. A Horda é toda colocada na Zona, permitindo a entrada de 2 Lerdos Maculados no tabuleiro. Como uma carta "Que Entre a Horda!" foi comprada, a entrada é interrompida. A última Entrada de Zumbi na terceira Zona da construção não acontece.

## ABOMINAÇÃO MACULADA



A Abominação Maculada segue estas regras:

**Dano:** 3

**Dano Mín. para destruir:** Dano 3

**Experiência fornecida:** 5 pontos

**Regras especiais:**

- Abominações Maculadas não se beneficiam das regras da Horda.
- Ferimentos causados por Abominações não podem ser evitados por rolagens de Armadura.
- Uma arma de Dano 3 ou Fogo de Dragão são necessários para matar uma Abominação.
- Esguicho de Sangue Maculado: Um Sobrevivente que matar uma Abominação Maculada em sua Zona sofre um golpe em retorno, que causa 3 Ferimentos. Não é permitido realizar uma rolagem de Armadura.



## ORDEM DE PRIORIDADE

Se vários alvos tiverem a mesma Ordem de Prioridade, os jogadores escolhem quais serão eliminados primeiro.

| ORDEM DE PRIORIDADE | NOME                                | AÇÕES | DANO MÍN. PARA DESTRUIR | EXPERIÊNCIA PONTOS |
|---------------------|-------------------------------------|-------|-------------------------|--------------------|
| 1                   | Sobrevivente                        | -     | -                       | -                  |
| 2                   | Dragão (qualquer tipo)              | 1     | 2                       | 1                  |
| 3                   | Bando de Corvo / Enxame de Rato     | 1     | 1                       | 1                  |
| 4                   | Lerdo (qualquer tipo)               | 1     | 1                       | 1                  |
| 5                   | Balofo / Abominação (qualquer tipo) | 1     | 2/3                     | 1/5                |
| 6                   | Corredor (qualquer tipo)            | 2     | 1                       | 1                  |
| 7                   | Loboz-Zumbis                        | 3     | 1                       | 1                  |
| 8                   | Necromante (qualquer tipo)          | 1     | 1                       | 1                  |

Esta tabela atualizada de Ordem de Prioridade inclui Zombicide: Black Plague, Zombicide: Green Horde, e suas expansões.



## NOVAS PEÇAS DE MAPA: SEBES E ZONAS DE CHARCO

**D**escobrimos maravilhas depois que cruzamos a fronteira. Primeiro, é claro, tivemos que lutar com aqueles zumbis maculados doentios e o sangue ácido deles. No momento, não temos certeza do que causou isso. Outro experimento de necromancia? Ou, talvez, a influência da própria natureza? A natureza parece mais vívida aqui, como descobrimos quando resgatamos nossos novos amigos familiares. E chove. Chove. O tempo todo.

*Friends and Foes* vem com 5 peças de mapa com Sebes e Charcos, introduzidos em *Zombicide: Green Horde*. Sebes e Charcos vêm em maior quantidade, permitindo criar ambientes profundos e selvagens onde confrontar os Zumbis. As regras para as Sebes e Zonas de Charco foram tiradas de *Zombicide: Green Horde*.



8

## FRIENDS AND FOES

### SEBES



As Sebes bloqueiam o Campo de Visão, de modo que têm um papel importante no movimento, combate de alcance e definição das rotas dos Zumbis. Elas permitem que os Sobreviventes participem literalmente de um esconde-esconde mortal com os Zumbis.

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

- Role um dado sempre que um Sobrevivente cruzar uma Sebe e nenhum Sobrevivente tiver a Zona de destino em seu Campo de Visão. Se rolar um **1**, adicione um Orc Lerdo (ou um Lerdo disponível à sua escolha, se nenhum Orc Lerdo estiver disponível) à Zona de destino (ele estava perambulando pelas redondezas, escondido). Essa Entrada não tem efeito sobre a Horda, mas pode gerar Ativações extras.



### ZONAS DE CHARCO

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

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

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

Usar uma Ação para sair de uma Zona de Charco tem resultados diferentes dependendo do destino:

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

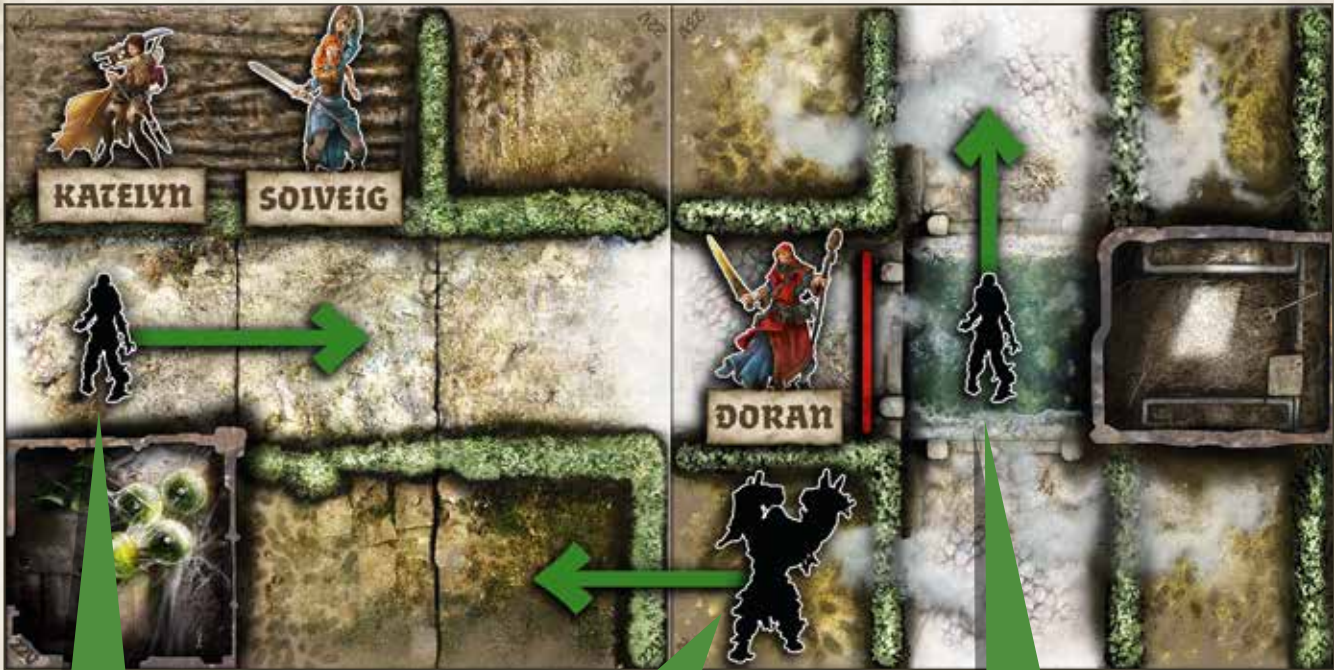
· Outros elementos na borda em comum ainda se aplicam: paredes bloqueiam Movimento e Campo de Visão, Sebes bloqueiam o Campo de Visão etc.

· Sobreviventes sob o efeito do **Encantamento de Velocidade** ignoram os efeitos do Charco.

· Armas de Cerco são destruídas assim que entram em uma Zona de Charco. Remova a miniatura.

· O **Fogo de Dragão** (não importando a origem) não tem efeito em Zonas de Charco.

· Agentes que se movem de uma Zona seca para uma Zona de Charco, seja por uma Margem ou Barranco, seguem as regras de Movimento normais, sem limitações especiais.



1- Doran está no Campo de Visão deste Lerdo. Seguindo as regras normais de Movimento dos Zumbis, ele se move 1 Zona na direção dele.

2- A Sebe impede que Doran esteja no Campo de Visão da Abominação. Como não vê ninguém, o Zumbi se move 1 Zona na direção da Zona mais barulhenta do tabuleiro: onde estão Katelyn e Solveig. Estão disponíveis duas rotas de mesmo comprimento (norte e oeste). Os jogadores decidem que a Abominação vai se mover para o oeste.

3- Doran está no Campo de Visão desse Lerdo, mas ele não é capaz de cruzar o Barranco a oeste. Ele tem que encontrar outra rota. Há 2 disponíveis na direção de Doran (norte e sul). Os jogadores escolhem o caminho norte.



## FAMILIARES

**A**s regras mudaram. Com zumbis, não há regras claras, nenhum rancor entre indivíduos ou povos, nada de etiqueta ou castas. Todos morrem do mesmo jeito, e ressuscitam para se juntar à horda do mesmo jeito. Até as fronteiras entre as espécies foram destroçadas: de agora em diante, são só os sobreviventes contra os zumbis.

Enquanto os sobreviventes aprendiam feitiços e encantos de combate básicos com amigos mágicos, eles também descobriram modos de se ligarem a familiares e compartilhar novos poderes com seus amigos animais. Sobreviventes indo de uma missão para outra acompanhados por familiares estão lentamente se tornando uma visão comum.

### ◆ CONSEGUINDO UM FAMILIAR

Cartas de Familiar são cartas de Equipamento. Um Familiar reconhece o Sobrevivente que tem sua carta na Mochila como seu **Treinador**. Cartas de Familiar podem ser trocadas ou perdidas da mesma forma que cartas de Equipamento normais. Se tal carta for perdida, remova também a miniatura do Familiar. Ele fugiu e se perdeu.

Cada Sobrevivente pode começar o jogo com um único Familiar. Antes de começar a partida, escolha um Familiar e coloque a carta dele na Mochila do seu Treinador. A miniatura correspondente do Familiar é colocada na mesma Zona inicial do seu Treinador.

Ao longo do jogo, um Sobrevivente pode ganhar ou trocar o controle de um Familiar com seus colegas de equipe para ter múltiplos Familiares em suas Mochilas.

Algumas Missões permitem aos Sobreviventes colocarem Familiares na pilha de Equipamento ou vincular Familiares a Objetivos. Nesse caso, siga as regras especiais da Missão.



## ◆ REGRAS BÁSICAS DOS FAMILIARES



Um Familiar:

- 1- É um Sobrevivente.
- 2- É derrotado e removido no primeiro Ferimento que receber. Descarte a carta de Familiar correspondente. **Devido à ligação mágica entre eles, seu Treinador também recebe 1 Ferimento (sem rolagem de Armadura).**
- 3- Tem o conjunto de Habilidades listado. Enquanto os dois estiverem na mesma Zona, seu Treinador tem as Habilidades listadas sob "Treinador". Esses bônus são cumulativos se o Treinador tiver mais de um Familiar.
- 4- Pode se mover livremente com seu Treinador enquanto os dois estiverem na mesma Zona. Neste caso, todas as regras especiais e Habilidades relacionadas ao Movimento (como a Habilidade +1 Zona por Movimento) aplicadas ao Treinador também se aplicam ao Familiar.
- 5- Não tem um Inventário.

Famíliares não têm Ações próprias. Um Treinador pode gastar suas Ações para dar Instruções para seu(s) Familiar(es). Ao custo de uma Ação de seu Treinador, um Familiar pode cumprir 1 destas Instruções:

- **Mover-se** (até 3 Zonas)
- **Ataque Corpo a Corpo** (consulte a carta do Familiar para saber suas características)
- **Fazer Barulho**
- **Procurar** (apenas se o Familiar tiver essa Habilidade). Esta Ação de Procura pode ser realizada mesmo se o Treinador tiver Procurado durante a mesma Ativação. Um Familiar pode carregar uma única carta de Equipamento que tenha encontrado (mas não pode usá-la). O Familiar pode largar a carta de Equipamento livremente (ela é descartada) ou entregá-la para seu Treinador a qualquer momento em que eles estiverem na mesma Zona. Um Familiar não pode receber uma carta de Equipamento com uma Ação de Troca.

## ◆ HABILIDADES ADICIONAIS DOS FAMILIARES

**3 Zonas por Movimento** – Esta Habilidade é igual a 2 Zonas por Movimento, mas com 3 Zonas.

**+2 dados: Corpo a Corpo** - Esta Habilidade é igual a +1 dado: Corpo a Corpo, mas com 2 dados bônus.

**Visão Aérea** - O Sobrevivente pode traçar Campos de Visão sobre construções e Sebes até Zonas além deles. O Campo de Visão não pode ser traçado *dentro* de uma construção atravessando paredes ou portas fechadas. O Sobrevivente pode usar esse Campo de Visão especial para realizar Ataques.





## MISSÕES EXTRAS

### MISSÃO 1:

## A PESTE RASTEJANTE

MÉDIA / 6+ SOBREVIVENTES / 90 MINUTOS

**D**e depois de vagar por muitos meses, encontramos um vilarejo remoto localizado em um platô. Logo percebemos que ele era isolado do mundo, pois os habitantes não sabiam nada sobre a peste negra. Ficamos aqui por dois dias, aproveitando uma vida mais simples entre pessoas honestas e preparando suas defesas. Mas parece que os necromantes nos rastrearam de algum modo e esperaram pelo momento certo para atacar. Estávamos do outro lado do vale quando vimos a fumaça. Corremos de volta.

Tarde demais. Tudo que podemos fazer agora é colocar nossos anfitriões para descansar e seguir a horda para nos vingar.

Material necessário: **Zombicide: Black Plague, Friends And Foes.**

Mapas necessários: **1V, 21V, 22V, 23V, 24V e 25R.**

### OBJETIVOS

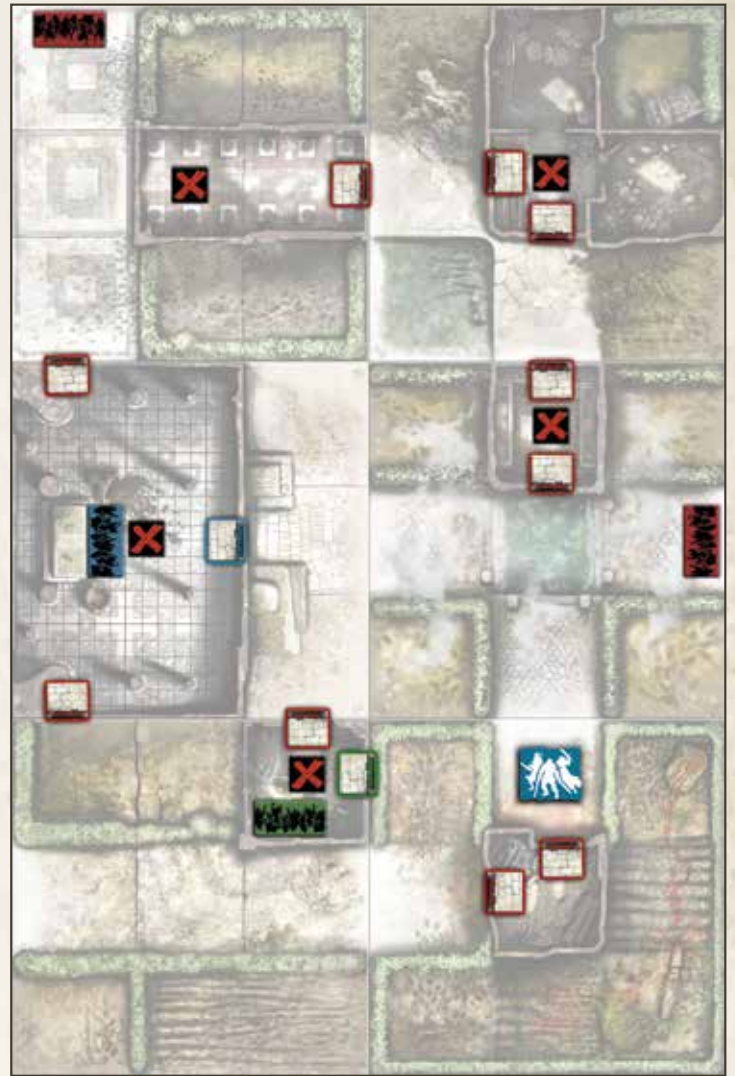
A Missão é bem-sucedida assim que todas as fichas de Entrada de Zumbis estiverem na mesma Zona.

### REGRAS ESPECIAIS

- **Preparação.** Coloque aleatoriamente as fichas de Objetivo azul e verde entre as fichas de objetivo vermelhas, voltadas para baixo.

- **Talismãs Sombrios.** Cada ficha de Objetivo concede 5 pontos de experiência para o Sobrevivente que a pegar.

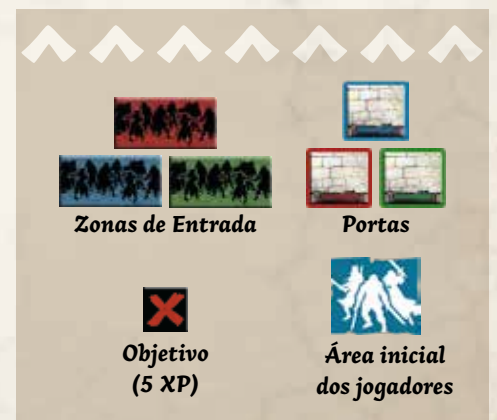
- A Zona de Entrada azul se torna ativa no momento que a ficha de Objetivo azul é pega. A ficha de Objetivo azul fica com o Sobrevivente que a encontrou. Ela não ocupa um espaço no seu Inventário. A ficha de Objetivo azul pode ser descartada a qualquer momento durante a Fase dos Jogadores: escolha qualquer Zona no tabuleiro que possa ser alcançada e coloque a ficha de Entrada de Zumbis nela.



24V 25R

1V 23V

22V 21V



- As mesmas regras se aplicam às fichas de Objetivo verdes, à Zona de Entrada verde e à ficha de Entrada de Zumbis verde.

- **Portas Velhas.** As portas azuis e verdes podem ser abertas como portas vermelhas normais. Qualquer Zumbi ativado perto da porta azul ou verde fechada gasta toda a sua Ativação abrindo-a. Esta regra se aplica mesmo se diversos Zumbis tiverem que gastar sua Ativação fazendo isso.

## MISSÃO 2: O ORGULHO DE SVARGA

MÉDIA / 6+ SOBREVIVENTES / 60 MINUTOS

Nosso velho amigo anão, Samson, estava um pouco melancólico nesta manhã. Ele explicou que costumava viajar para este pequeno vilarejo uma vez a cada três anos para visitar Svarga, sua meia-irmã. Svarga é - era? - uma feiticeira, uma ocupação incomum para uma anã. Samson não sabe se ela está viva, mas ficaria feliz em saber que as criações favoritas dela estão em boas mãos. Adivinha? Nosso amigo rabugento estava com vergonha de pedir ajuda. Que afortunado! Ele não precisava pedir! Aqui vamos nós!

Enquanto estamos aqui, me diga: machado ou espada?

Material necessário: **Zombicide: Black Plague, Friends And Foes.**  
Mapas necessários: **7V, 21V, 22V, 23R, 24V e 25R.**

|     |     |
|-----|-----|
| 21V | 7V  |
| 24V | 25R |
| 22V | 23R |



### OBJETIVOS

A Missão é bem-sucedida assim que as 6 fichas de Objetivo vermelhas forem pegas.

### REGRAS ESPECIAIS

• **Preparação.** Coloque aleatoriamente as fichas de Objetivo azul e verde entre as fichas de objetivo vermelhas, voltadas para baixo.

• **Portas Reforçadas.** A porta azul não pode ser aberta enquanto a ficha de Objetivo azul não for pega. A porta verde não pode ser aberta enquanto a ficha de Objetivo verde não for pega.

• **A Coleção de Svarga.** Cada ficha de Objetivo concede 5 pontos de experiência para o Sobrevivente que a pegar. Se for uma ficha de Objetivo vermelha (não a azul ou verde), escolha uma carta de Equipamento da pilha de Equipamento ou pilha de descarte, e a dê para o Sobrevivente. Ele pode reorganizar seu inventário de graça. Então, embaralhe a pilha de Equipamento se ela tiver sido vista. Se você tiver pelo menos 6 cartas de Arma de Cripta, você pode escolher uma delas em vez disso.



### MISSÃO 3:

## O CONTO DA CIDADE AFOGADA

MÉDIA / 6+ SOBREVIVENTES / 60-120 MINUTOS

**B**aldric sonhou com uma cidade inundada com artefatos maravilhosos e imediatamente nos guiou para este lugar selvagem. E é exatamente isso! Acharmos que uma comunidade tentou se estabelecer entre essas ruínas, ignorando o fato de que a água ficaria estagnada e os deixaria doentes. Uma fraqueza de que os necromantes tiraram vantagem. Vemos selos negros em todas as portas, e todos podem sentir o poder dos artefatos pela vizinhança. É claro que é uma armadilha. Até o Lerdo mais idiota perceberia que Baldric foi atraído para cá por algum ritual malicioso.

Por outro lado, Sílas tem uma palavra élfica para a emoção peculiar que estamos sentindo agora: "lol".

Material necessário: **Zombicide: Black Plague, Friends And Foes.**

Mapas necessários: **6R, 21R, 22R, 23R, 24V e 25R.**

### OBJETIVOS

A Missão é bem-sucedida assim que as fichas de Objetivo azul e verde forem pegas.

### REGRAS ESPECIAIS

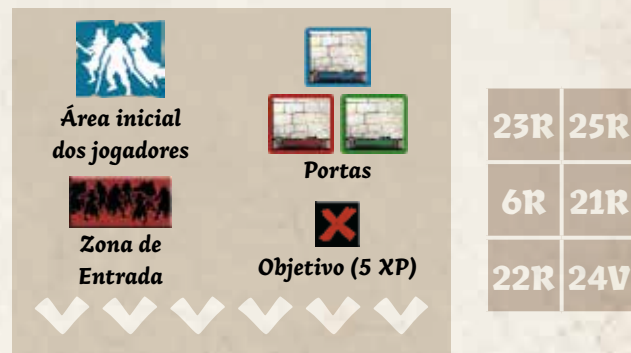
- **Preparação.** Coloque aleatoriamente as fichas de Objetivo azul e verde entre as fichas de objetivo vermelhas, voltadas para baixo.

- **Abre-te Sésamo.** Cada ficha de Objetivo concede 5 pontos de experiência para o Sobrevivente que a pegar.

- Pegar a ficha de Objetivo azul ou verde também concede uma arma de Cripta à sua escolha. Seu inventário pode ser reorganizado de graça.

- Pegar uma ficha de Objetivo vermelha permite abrir uma porta vermelha à sua escolha.

• **Selos Afogados.** Os Sobreviventes não podem abrir as portas vermelhas normalmente. Eles podem abrir apenas as portas azul e verde, usando as regras normais para Abertura de Portas. Qualquer Zumbi ativado perto de uma porta vermelha fechada gasta toda a sua Ativação abrindo-a. Esta regra se aplica mesmo se diversos Zumbis tiverem que gastar sua Ativação fazendo isso.



## MISSÃO 4: MARÉS INFECTADAS

DIFÍCIL / 6+ SOBREVIVENTES / 120 MINUTOS

**B**em, parece que estamos encucralados. A horda zumbis nos prendeu aqui, e os infectados estão vindo de todo lado. Sempre procure pela saída. A prefeitura, do outro lado da rua inundada, é nossa única saída. Mas para conseguir, temos que avançar com mortos até os joelhos e abrir caminho lutando pelo rio sangrento e imundo. Desde que ninguém fique para trás, parece divertido!

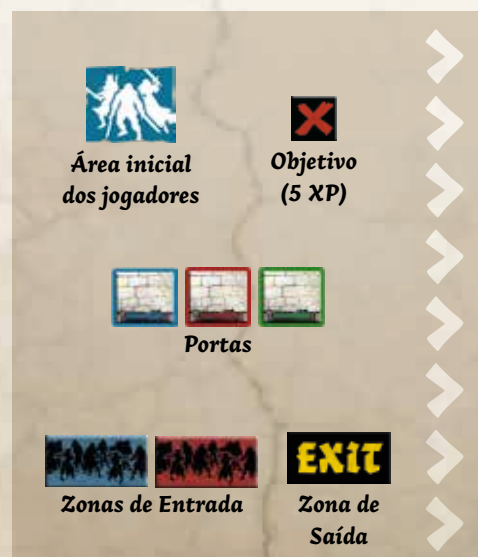
Material necessário: **Zombicide: Black Plague, Friends And Foes.**

Mapas necessários: 2R, 21R, 22R, 23R, 24V e 25R.

### OBJETIVOS

Chegue até a Saída com todos os Sobreviventes iniciais. Qualquer Sobrevivente pode escapar por essa Zona no final de seu turno, desde que não haja Zumbis nela.

|     |     |
|-----|-----|
| 25R | 2R  |
| 23R | 22R |
| 24V | 21R |



### REGRAS ESPECIAIS

• **Preparação.** Coloque aleatoriamente as fichas de Objetivo azul e verde entre as fichas de objetivo vermelhas, voltadas para baixo.

• **As Chaves da Cidade.** Cada ficha de Objetivo concede 5 pontos de experiência para o Sobrevivente que a pegar.

- Faça entrar Zumbis imediatamente na Zona de Entrada azul sempre que uma ficha de Objetivo vermelha for pega.

- A Zona de Entrada azul se torna ativa no momento que a ficha de Objetivo azul é pega. Vire a ficha de Entrada de Zumbis para o lado vermelho.

• **Atravessando Para o Outro Lado.** A porta azul não pode ser aberta enquanto a ficha de Objetivo azul não for pega. A porta verde não pode ser aberta enquanto a ficha de Objetivo verde não for pega.



## MISSÃO 5: ABRIGO PÁLIDO

MÉDIA / 6+ SOBREVIVENTES  
60 MINUTOS

**E**stamos em uma situação complicada. Nosso abrigo mais recente não pode nos proteger muito mais tempo, e ainda não encontramos outro adequado. Está frio, a chuva continua caindo, e uma lua pálida já está aparecendo no céu.

Este vilarejo em uma estrada comercial é nosso último recurso. Já estivemos aqui antes, e lembramos de duas construções reforçadas no lugar. Nosso próximo abrigo pode muito bem estar cheio de monstros infectados. Vamos abrir aquelas portas e descobrir. Vamos limpar o lugar se não houver outra opção. Meu reino por uma fogueira e calças secas!

Material necessário: **Zombicide: Green Horde, Friends And Foes.**

Mapas necessários: **17R, 18R, 20V, 21R, 22R e 23R.**

### OBJETIVOS

Chegue até a Zona de Entrada azul e/ou verde com todos os Sobreviventes iniciais. Qualquer Sobrevivente pode escapar por qualquer uma dessas Zonas no final de seu turno, desde que não haja Zumbis nela.

### REGRAS ESPECIAIS

- **Preparação.** Coloque aleatoriamente as fichas de Objetivo azul e verde entre as fichas de objetivo vermelhas, voltadas para baixo.

- **O Mal Abaixo.** Cada ficha de Objetivo concede 5 pontos de experiência para o Sobrevivente que a pegar.

- A porta azul não pode ser aberta enquanto a ficha de Objetivo azul não for pega. A Zona de Entrada azul se torna ativa no momento que a ficha de Objetivo azul é pega.

- A porta verde não pode ser aberta enquanto a ficha de Objetivo verde não for pega. A Zona de Entrada verde se torna ativa no momento que a ficha de Objetivo verde é pega.

- **Prisões Infectadas.** As fichas de Entrada de Zumbis azul e verde não podem ser removidas.



|     |     |
|-----|-----|
| 21R | 22R |
| 23R | 20V |
| 18R | 17R |



## MISSÃO 6: COM ASAS FELINAS

MÉDIA / 6+ SOBREVIVENTES / 60-120 MINUTOS

**A**cabamos de ajudar um grupo de sobreviventes a escapar do seu refúgio segundos antes do lugar ser tomado por zumbis. Mas assim que chegamos às colinas, o gato voador deles escapou de volta para a casa, o menino foi atrás dele, e o pai foi atrás do menino. E quer saber? Agora é nossa vez. Sem chance de deixarmos eles para morrer. Eles estão aqui, em algum lugar, cercados de zumbis.

Pelo menos achamos o gato.

Material necessário: **Zombicide: Green Horde, Friends And Foes.**

Mapas necessários: **18V, 20V, 21V, 23V, 24V e 25R.**

### OBJETIVOS

As fichas de Objetivo azul e verde representam os aldeões que precisam ser resgatados. A Missão é bem-sucedida assim que as fichas de Objetivo azul e verde forem pegas. A Missão é um fracasso se qualquer um dos aldeões for eliminado.

### REGRAS ESPECIAIS

- **Preparação.** Coloque aleatoriamente as fichas de Objetivo azul e verde entre as fichas de objetivo vermelhas, voltadas para baixo. Coloque Seth ou Vanadis entre as cartas de Equipamento Inicial.

- **Oh, Eles Esqueceram Isso!** Cada ficha de Objetivo concede 5 pontos de experiência para o Sobrevivente que a pegar. Pegar uma ficha de Objetivo com frente e verso vermelhos também concede uma arma de Cripta ao Sobrevivente. O inventário do Sobrevivente pode ser reorganizado de graça.

- **Jovem e Destemido.** Fichas de Objetivo são viradas e reveladas assim que a porta que leva a elas é aberta. As fichas de Objetivo azul e verde são aldeões: enquanto as fichas correspondentes não forem pegas, elas são consideradas Sobreviventes sem Ações e Vida 1. Lembre-se: a Missão será um fracasso se qualquer um dos aldeões for eliminado. Sejam rápidos e estejam preparados!

|     |     |
|-----|-----|
| 20V | 18V |
| 23V | 25R |
| 21V | 24V |



## MISSÃO 7: O JARDIM ARRUINADO

MÉDIA / 6+ SOBREVIVENTES / 120 MINUTOS

**I**ssso. Isso está fazendo a gente suitar, e todo mundo sabe que não é fácil impressionar sobreviventes veteranos. No começo, não percebemos que os zumbis com que lutamos dois dias atrás estavam todos carregando mensagens em garrafas, escritas especialmente para nós e com nossos nomes.

Eram convites de uma cabala de necromantes. Eles estavam nos convidando para o chamado "Jardim Arruinado", seu local de descanso, para nos "divertir" e sairmos de lá com "presentes". No começo, pensamos que era uma piada, mas ficamos intrigados. Então, nós fomos.

Não, não era piada. Esse lugar é perverso e fede a maldade!

Material necessário: **Zombicide: Green Horde, Friends And Foes.**

Mapas necessários: **15V, 16V, 18V, 21V, 22V e 23V.**

### OBJETIVOS

A Missão é bem-sucedida assim que todas as armas de Cripta forem pegas.

### REGRAS ESPECIAIS

• **Preparação.** Coloque uma arma de Cripta aleatória voltada para baixo em cada Zona destacada.

• **Adereço Amaldiçoado:** Cartas de arma de Cripta podem ser pegas como fichas de Objetivo. O Sobrevivente não recebe pontos de experiência, mas pode reorganizar seu inventário de graça.

A Zona de Entrada verde se torna ativa no momento que uma arma de Cripta é pega.

• **Passos Abafados:** Durante o Passo / Fase de Entrada dos Zumbis, as Zonas de Entrada para as quais os Sobreviventes não têm Campo de Visão produzem uma ficha de Objetivo em vez de abrir uma carta de Zumbi. Essas fichas representam Zumbis desconhecidos, movendo-se pelo tabuleiro como Lerdos Normais. Se o grupo não tiver mais nenhuma ficha de Objetivo e uma tiver que entrar, todas as fichas de Objetivo recebem uma Ativação Extra.



Fichas de Objetivo são removidas assim que um Sobrevivente as tiver em seu Campo de Visão. Faça uma carta de Zumbi entrar na Zona correspondente, usando o Nível de Perigo atual. Uma Zona que contenha uma ficha de Objetivo também pode ser atingida por uma Ação de Cerco: remova a ficha e faça Zumbis entrarem antes que a munição seja escolhida. Se não houver Zumbis (carta de Ativação Extra, por exemplo) a Ação de Cerco não terá efeito sobre a Zona.

## MISSÃO 8: A DAMA VERDE

MÉDIA / 6+ SOBREVIVENTES / 90 MINUTOS

**P**esadelos, uma sensação de ruína iminente, dores de cabeça e doença: temos bons motivos para acreditar que enfrentar os infectados por tanto tempo nos afetou e maculou de alguma forma. Parece uma maldição, e não conhecemos nenhum remédio para essa mácula.

Um aldeão que salvamos um mês atrás também a sentiu. Ele nos falou da Dama Verde Na Floresta, uma curandeira de origem mágica com um forte vínculo com a Mãe Natureza. Os Zumbis a incomodam, mas não podem lhe fazer mal. Mas encontrá-la não é uma tarefa fácil. A Dama Verde não confia na civilização, e se recolhe em seu refúgio particular sempre que aparecem problemas. Encontrá-la e conseguir uma audiência pode ser um desafio.

Podemos estar um pouco afetados pela peste, mas ainda adoramos desafios!

Material necessário: **Zombicide: Green Horde, Friends And Foes.**

Mapas necessários: **20V, 22R, 23V, 24V e 25R.**

### OBJETIVOS

Chegue até a Saída com todos os Sobreviventes iniciais. Qualquer Sobrevivente pode escapar por essa Zona no final de seu turno, desde que não haja Zumbis nela.

### REGRAS ESPECIAIS

#### • Preparação.

- Coloque aleatoriamente a ficha de Objetivo azul entre as fichas de Objetivo vermelhas, voltada para baixo.  
- Forme uma pilha com 6 cartas de arma de Cripta na Zona destacada.

• **A Cabana da Dama Verde:** Qualquer Sobrevivente que realizar uma Ação de Procura na Zona destacada pode, em vez disso, examinar as cartas de armas de Cripta, escolher 1 e reorganizar seu Inventário.

• **O Corredor Submerso.** Encontrar uma ficha de Objetivo vermelha concede 5 pontos de experiência para o Sobrevivente que a pegar.

A ficha de Objetivo azul não concede experiência quando é revelada. As fichas de Objetivo azul e verde não podem ser



24V 20V  
25R 22R  
23V



tiradas da Zona em que estão, já que marcam as entradas da passagem submersa que leva ao refúgio da Dama Verde. Desde que não haja Zumbis nela, qualquer Sobrevivente na Zona da ficha de Objetivo azul pode gastar uma Ação para colocar sua miniatura na Zona da ficha de Objetivo verde (esta não é uma Ação de Movimento). O corredor submerso também pode ser usado no sentido contrário.

A Zona de Entrada azul se torna ativa no momento em que a ficha de Objetivo azul é encontrada.

## MISSÃO 9: A MANSÃO HELLRIVER

**DIFÍCIL / 6+ SOBREVIVENTES / 90 MINUTOS**

**4**uvimos falar da Mansão Hellriver há algum tempo, mas nunca tivemos a chance de ir até lá. É um lugar especial em uma cidade mundana. Os rumores dizem que há fontes de água fervente no terreno ao redor da mansão, que queimam a carne em segundos. Doran e Johannes simplesmente tinham que ver essa maravilha e transformá-la em um abrigo.

Fede a enxofre, mas, para desapontamento de Doran, parece que não há mágica envolvida. Johannes acha que um inventor, ou um grupo de inventores, morou aqui e descobriu um jeito de cavar até chegar a uma fonte vulcânica. Como eles conseguiram isso, e por que, permanece um mistério. As respostas serão encontradas na Mansão Hellriver, pela ciência e pelo zumbicídio!

Material necessário: **Zombicide: Green Horde, Friends And Foes.**

Mapas necessários: **13R, 21R, 22R, 23R, 24V e 25R.**

### OBJETIVOS

A Missão é bem-sucedida assim que todos os Sobreviventes iniciais estiverem na construção central que se estende pelas peças 22R e 23R. Só é possível entrar nela usando a ponte (consulte as Regras Especiais).

### REGRAS ESPECIAIS

#### • Preparação.

- Coloque aleatoriamente as fichas de Objetivo azul e verde entre as fichas de objetivo vermelhas, voltadas para baixo.
- Use fichas de Barreira para representar uma ponte na área indicada, perto da porta azul (essas fichas representam apenas uma ponte levadiça, elas não bloqueiam o movimento na Zona em que estão).





|     |     |     |
|-----|-----|-----|
| 13R | 23R | 24V |
| 21R | 22R | 25R |

- **Armas Experimentais.** Cada ficha de Objetivo concede 5 pontos de experiência para o Sobrevivente que a pegar.
- Pegar uma ficha de Objetivo com frente e verso vermelhos concede uma arma de Cripta ao Sobrevivente. O inventário do Sobrevivente pode ser reorganizado de graça.
- A porta azul não pode ser aberta enquanto as fichas de Objetivo azul e verde não forem pegas.

• **A Ponte.** Cruzar a ponte para ir para a Zona oposta da construção custa 1 Ação de Movimento (tanto os Sobreviventes quanto os Zumbis podem usá-la quando a porta azul for aberta). Essa é a única forma de entrar na construção central.



- **Hellriver.** Qualquer Sobrevivente em uma Zona de Charco no final da Fase dos Jogadores sofre 1 Ferimento (sem rolagem de Armadura).
- Qualquer Zumbi em uma Zona de Charco no final da Fase dos Zumbis sofre 1 Dano (sem rolagem de Armadura). Necromantes, Corvo Zumbis e Lerdos Espectrais são imunes. Zumbis destruídos assim são colocados na Horda (mesmo se eles normalmente não usarem regras da Horda).



## ◆ MISSÃO 10:

# TROCAS INJUSTAS

DIFÍCIL / 6+ SOBREVIVENTES / 90 MINUTOS

**E**ncontramos uma espia necromante e demos a ela tempo suficiente para dizer algumas palavras. Ela tentou trocar sua vida por informações. Bem, a barganha não saiu tão bem quanto ela esperava.

De qualquer forma. Ela trabalhava para uma cabala insana de necromantes que abriu portões gêmeos para algum tipo de submundo, sacrificando pessoas e objetos para conseguir mais poder.



Os tolos não se importam se alguma coisa puder atravessar de lá para cá. O que pode vir de um lugar sombrio e desconhecido como aquele?

Encontramos o lugar e estamos prontos para agir. Já há pequenas rachaduras no tecido da realidade, vomitando hordas de zumbis cada vez maiores.

Temos que ser rápidos, ou esse lugar vai ficar uma bagunça.

Material necessário: **Zombicide: Green Horde, Friends And Foes.**

Mapas necessários: **21V, 23V, 24R e 25R.**

### OBJETIVOS

A Missão é bem-sucedida assim que todas as Zonas de Entrada forem removidas pelo Trabuco.

### REGRAS ESPECIAIS

#### • Preparação.

- Coloque aleatoriamente a ficha de Objetivo azul entre as fichas de objetivo vermelhas, voltada para baixo.
- Coloque uma carta de arma de Cripta voltada para baixo em cada uma das Zonas indicadas.

• **Relíquias Estimadas.** Cartas de arma de Cripta podem ser pegadas como fichas de Objetivo. O Sobrevivente não recebe pontos de experiência, mas pode reorganizar seu inventário de graça.

• **Peças de Máquina de Cerco.** Cada ficha de Objetivo concede 5 pontos de experiência para o Sobrevivente que a pegar.

- Faça entrar Zumbis na Zona de Entrada vermelha sempre que uma ficha de Objetivo com frente e verso vermelhos for pega.
- A Zona de Entrada azul se torna ativa no momento que a ficha de Objetivo azul é pega.
- Assim que todas as fichas de Objetivo forem pegadas, qualquer Sobrevivente pode gastar 1 Ação para montar o Trabuco na sua Zona. Apenas um único Trabuco pode ser montado dessa forma durante o jogo. O Trabuco pode ser usado para disparar nas fichas de Zona de Entrada. Estas têm o mesmo Nível de Prioridade que os Necromantes, são removidas quando sofrem Dano 1, e não concedem pontos de experiência.

• **Águas Turvas.** Os Sobreviventes não podem entrar nas Zonas de Charco. Qualquer Zumbi que estiver em uma Zona de Charco vai para a Horda (mesmo se não usar regras de Horda). Esta regra também se aplica a Necromantes, Corvo Zumbis e Lerdos Espectrais. Um Necromante que entrar vindo da Horda para uma Zona de Entrada escapa do tabuleiro na sua próxima Ativação.



|     |     |
|-----|-----|
| 23V | 25R |
| 24R | 21V |

## CRÉDITOS

### criação do jogo:

Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN, e Nicolas RAOULT

### Produtor Executivo:

Thiago ARANHA

### Arte:

Jérémy MASSON, Nicolas FRUCTUS, e Louise COMBAL

### Design Gráfico:

Mathieu HARLAUT, Louise COMBAL, e Marc BROUILLON

### Edição:

Colin YOUNG

### Editor:

David PRETI

### Escultores:

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

**RN Estudio:** Carlos GARCIA E Rafael NAVAJAS

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

### Desenvolvimento Adicional:

Leo ALMEIDA, Fel BARROS, Alexandru OLTEANU, Marco PORTUGAL, Michael SHINALL, e Fabio TOLA

### Teste do Jogo:

Christophe CHAUVIN, Edgard CHAUVIN, Lancelot CHAUVIN, Louise COMBAL, Yuri FANG, Odin GUITON, Mathieu HARLAUT, Eric NOUHOUT, e Rafal ZELAZO.

### Gaiápagos Jogos

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

### Tradução:

Eduardo Kraszczuk

### Revisão:

Priscilla Freitas

### Diagramação:

Danilo Sardinha

© 2018 CMON Global Limited, todos os direitos reservados. Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem autorização específica. Guillotine Games e o logotipo Guillotine Games são marcas comerciais da Guillotine Games. CMON e o logotipo CMON são marcas comerciais da CMON Global Limited. Imagens meramente ilustrativas. Produzido na China.



## ORDEM DE PRIORIDADE

Se vários alvos tiverem a mesma Ordem de Prioridade, os jogadores escolhem quais serão eliminados primeiro.

| ORDEM DE PRIORIDADE | NOME                                       | AÇÕES | DANO MÍN. PARA DESTRUIR | EXPERIÊNCIA PONTOS |
|---------------------|--------------------------------------------|-------|-------------------------|--------------------|
| <b>1</b>            | <b>Sobrevivente</b>                        | -     | -                       | -                  |
| <b>2</b>            | <b>Dragão (qualquer tipo)</b>              | 1     | 2                       | 1                  |
| <b>3</b>            | <b>Bando de Corvo / Enxame de Ratoz</b>    | 1     | 1                       | 1                  |
| <b>4</b>            | <b>Lerdo (qualquer tipo)</b>               | 1     | 1                       | 1                  |
| <b>5</b>            | <b>Balofo / Abominação (qualquer tipo)</b> | 1     | 2/3                     | 1/5                |
| <b>6</b>            | <b>Corredor (qualquer tipo)</b>            | 2     | 1                       | 1                  |
| <b>7</b>            | <b>Loboz-Zumbis</b>                        | 3     | 1                       | 1                  |
| <b>8</b>            | <b>Necromante (qualquer tipo)</b>          | 1     | 1                       | 1                  |

Esta tabela atualizada de Ordem de Prioridade inclui Zombicide: Black Plague, Zombicide: Green Horde, e suas expansões.