

Zombicide: Invader
Civilians Extra & Soldiers Extra

Tradução livre por Bruno Leão

Regras das novas abominações

REGRAS COMUNS A TODAS:

Ações: 1

Dano causado: 3

Dano mínimo para destruir: 3

Experiência fornecida: 5 pontos

Regra especial: É necessária uma arma de Dano 3 para eliminar uma Abominação. Ataques concentrados que resultem em Dano 3 (ou mais), assim como efeitos de jogo que eliminem todos os Atores na Zona (Hellfire, Seismic Blast), também podem matá-la.

XENIUM HORROR ABOMINATION:

O Xenium Horror aparece a 2 Zonas de distância da Zona mais barulhenta do tabuleiro, com uma rota aberta ligando ambas as Zonas. Se várias Zonas forem elegíveis, os jogadores escolhem. Se não houver uma rota aberta disponível para a Zona mais barulhenta, descarte a carta Xeno e compre outra. Coloque um token de Mofo Ativo na sua Zona de surgimento (não em Zonas exteriores).

BROOD MOTHER ABOMINATION:

A Brood Mother gera 8 Brood Children em sua Zona quando termina uma Ação de Movimento dentro de 2 Zonas (ou menos) de um Sobrevivente. Não é necessária Linha de Visão ou rota aberta. Os Brood Children então realizam uma Ação de Movimento. Cada Abominação Brood Mother pode realizar este surgimento especial apenas uma vez.

BROOD CHILDREN: Ações: 1

Dano causado: 1

Dano mínimo para destruir: 1

Experiência fornecida: 1 ponto

Regras especiais: • Os Brood Children compartilham o mesmo nível de Prioridade de Alvo

que os Trabalhadores. • Eles se movem até 2 Zonas por Ativação para chegar à sua Zona de destino. Determine sua Zona de destino antes de movê-los. Eles se movem para chegar lá e não mudam de curso se um novo alvo aparecer no caminho. Os Brood Children ainda têm apenas uma Ação por Ativação, seja movendo-se ou atacando.

ROGUE MACHINE ABOMINATIONS

O BuddyBot e a I.R.I.S. Sentry Gun são Máquinas descontroladas, tão propensas a atacar Sobreviventes quanto Xenos. Portanto, são ambos uma Abominação e uma Máquina (Bot ou Sentry Gun, respectivamente). • Essas Máquinas não podem ser usadas como o Bot ou Sentry Gun inicial de uma Missão. Elas entram no jogo apenas quando a respectiva carta Xeno as invoca. • Durante a Fase dos Xenos, elas são ativadas como Abominações, e durante a Fase dos Sobreviventes, podem ser ativadas como Máquinas por Sobreviventes com a Habilidade correspondente ou com o token de Controle Remoto. • Tendo a palavra-chave Protótipo, essas Máquinas podem disparar de Zonas exteriores e ignorar as regras da Zona Escura.

BDY-42 BUDDYBOT

• Como uma Abominação, o BuddyBot ataca sempre que se ativa e tem Linha de Visão para uma Zona com qualquer Sobrevivente a uma Distância de 1-3. Ele então realiza um Ataque, causando 3 de Dano aos Sobreviventes na Zona alvo, distribuídos como você preferir. Se várias Zonas forem elegíveis, o BuddyBot escolhe seu alvo de acordo com esta ordem de prioridade:

1 – A Zona com mais Sobreviventes.

2 – A Zona mais barulhenta.

3 – Se todas as Zonas elegíveis tiverem a mesma quantidade de Sobreviventes e Ruído, os jogadores escolhem.

O BuddyBot não pode atacar Sobreviventes em sua própria Zona.

• Como um Bot, o BuddyBot pode ser controlado por um Sobrevivente realizando uma Ação de Máquina. Isso não pode ser usado para realizar uma Ação de Movimento, apenas uma Ação à Distância. O Ataque à Distância do BuddyBot pode atingir uma Zona a uma Distância de 1-3 usando um dos dois modos de disparo (seguindo a Ordem de Prioridade de Alvo):

- Até 3 Xenos sofrem um Ataque à Distância de Dano 1.
- 1 Xeno sofre um Ataque à Distância de Dano 3. Não é necessário rolar. O BuddyBot não recebe um token de Ativação de Máquina e não é considerado um Sobrevivente. O BuddyBot não pode atacar Xenos em sua própria Zona.

I.R.I.S. SENTRY GUN

• Como uma Abominação, a I.R.I.S. ataca sempre que se ativa e tem Linha de Visão para uma Zona com qualquer Sobrevivente a uma Distância de 1-3. Ela então realiza um Ataque, causando 3 de Dano aos Sobreviventes na Zona alvo, distribuídos como você preferir. Se várias Zonas forem elegíveis, a I.R.I.S. escolhe seu alvo de acordo com esta ordem de prioridade:

1 – A Zona com mais Sobreviventes.

2 – A Zona mais barulhenta.

3 – Se todas as Zonas elegíveis tiverem a mesma quantidade de Sobreviventes e Ruído, os jogadores escolhem.

A I.R.I.S. não pode atacar Sobreviventes em sua própria Zona.

• Como uma Abominação, a I.R.I.S. nunca se move. No entanto, se não houver Sobreviventes para atacar quando recebe uma Ativação extra, ela se move até 3 Zonas para chegar à sua Zona de destino. Determine sua Zona de destino antes de movê-la. Ela se move para chegar lá e não muda de curso se um novo alvo aparecer no caminho. • Como uma Sentry Gun, a I.R.I.S. pode ser controlada por um Sobrevivente realizando uma Ação de Máquina. Como todas as Sentry Guns, não pode realizar uma Ação de Movimento, apenas uma Ação à Distância. O Ataque à Distância da I.R.I.S. pode atingir uma Zona a uma Distância de 1-3 usando um dos dois modos de disparo (seguindo a Ordem de Prioridade de Alvo):

- Até 3 Xenos sofrem um Ataque à Distância de Dano 1.
- 1 Xeno sofre um Ataque à Distância de Dano 3. Não é necessário rolar. A I.R.I.S. não recebe um token de Ativação de Máquina e não é considerada um Sobrevivente. A I.R.I.S. não pode atacar Xenos em sua própria Zona.

BABYFACE ABOMINATION:

Sempre que a Abominação Babyface é eliminada, todos os Xenos no tabuleiro recebem imediatamente uma Ativação extra.

- Regra adicional (house-rule): Xenos que começam suas ativações na Zona do Babyface ganham uma ação extra.

MOTHER-IN-LAW ABOMINATION

Cada vez que a Zona da Abominação Mother-In-Law é alvo de um Ataque à Distância, e a Mother-In-Law não é eliminada por ele, interrompa a Fase dos Sobreviventes. Realize imediatamente uma Ativação extra com a Abominação Mother-In-Law. Em seguida, retome a Fase dos Sobreviventes. Este efeito de jogo pode ocorrer várias vezes durante a mesma Fase dos Sobreviventes.

SHADOW ABOMINATION

- A Abominação Shadow compartilha o mesmo nível de Prioridade de Alvo que os Caçadores.
- A Abominação Shadow só pode ser eliminada com uma Ação de Combate Corpo a Corpo ou com um efeito que elimine todos os Atores na Zona (Hellfire, Seismic Blast).

ABOMINAÇÃO WIDOWMAKER

- A Abominação Widowmaker se move até 2 Zonas por Ativação para alcançar sua Zona de destino. Determine sua Zona de destino antes de movê-la. Ela se move para chegar lá e não muda de curso se um novo alvo aparecer no caminho. A Abominação ainda recebe uma Ação por Ativação, seja movendo-se ou atacando.
- A Abominação Widowmaker ataca sempre que se ativa com Linha de Visão para uma Zona com qualquer Sobrevivente a uma Distância de 0-1. Ela então realiza um Ataque direcionando todas as Zonas com qualquer Sobrevivente a uma Distância de 0-1 e dentro da Linha de Visão. Aloque cada Ataque como preferir.

Regras dos novos Xenos

FLINGERS

Ações: 1

Dano causado: 1

Dano mínimo para destruir: 1
Experiência fornecida: 1 ponto

Regras especiais:

- Flingers compartilham o mesmo nível de Prioridade de Alvo que os Trabalhadores.
- Flingers possuem a Habilidade Sentidos Aprimorados: Eles podem traçar Linhas de Visão a 1 Zona a mais em Zonas internas. Lembre-se: Todos os Xenos ignoram Zonas Escuras para traçar Linhas de Visão.
- Flingers atacam sempre que são ativados e possuem Linha de Visão para uma Zona com qualquer Sobrevivente a uma Distância de 0-2. Em seguida, eles realizam um Ataque na Zona alvo. Se várias Zonas forem elegíveis, eles escolhem seu alvo de acordo com esta ordem de prioridade:
 - 1 – A Zona com mais Sobreviventes.
 - 2 – A Zona mais barulhenta.
 - 3 – Se todas as Zonas elegíveis tiverem a mesma quantidade de Sobreviventes e Ruído, os jogadores escolhem.

SEEKER WORKERS

Ações: 1

Dano causado: 1

Dano mínimo para destruir: 1

Experiência fornecida: 1 ponto

Regras especiais:

- Seekers compartilham o mesmo nível de Prioridade de Alvo que os Trabalhadores. Eles não se beneficiam das cartas de Ativação Extra dos Trabalhadores.
- Todos os Trabalhadores Seekers já no tabuleiro recebem uma Ativação extra cada vez que uma carta de Xeno Seeker é sorteada.

EXEMPLO: No Nível Azul, os jogadores sorteiam sua primeira carta de Xeno durante o Passo de Surgimento. É uma carta de Trabalhador Seeker, e 2 Seekers são colocados no tabuleiro. A próxima carta de Xeno é sorteada: outra carta de Seeker! Os Seekers anteriores recebem uma Ativação extra antes que mais 2 Seekers sejam colocados no tabuleiro.

XENOMOTHS

Ações: 1

Dano causado: 1

Dano mínimo para destruir: 1

Experiência fornecida: 1 ponto

Regras especiais:

- Os Xenomoths compartilham o mesmo nível de Prioridade de Alvo que os Trabalhadores.
- Os Xenomoths não podem ser eliminados por Ações de Combate Corpo a Corpo.
- Os Xenomoths se movem até 3 Zonas por Ativação para alcançar sua Zona de destino. Determine sua Zona de destino antes de movê-los. Eles se movem para chegar lá e não mudam de curso se um novo alvo aparecer no caminho.

Os Xenomoths ainda recebem uma Ação por Ativação, podendo escolher entre se mover ou atacar