NIGHT OF THE LIVING DEAD™

UM JOGO ZOMBICIDE

CAPÍTULOS

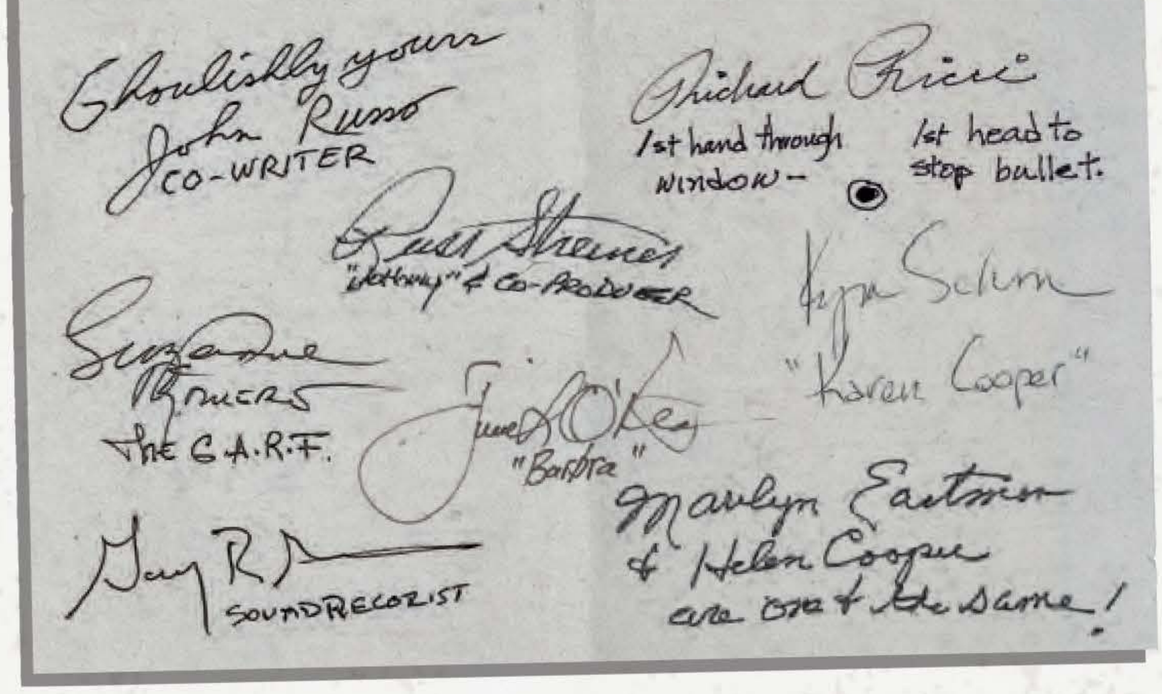
- 01 COMPONENTES DO JOGO 3
- 02 NIGHT OF THE LIVING DEAD 5
- 03 PREPARAÇÃO 6
- 04 VISÃO GERAL DO JOGO 8
  - FASE DOS JOGADORES 8
  - FASE DOS CARNIÇAIS 8
  - FASE FINAL 8
  - VENCENDO E PERDENDO 8
- 05 O BÁSICO 9
  - DEFINIÇÕES ÚTEIS 9
  - CAMPO DE VISÃO 10
  - MOVIMENTAÇÃO 11
  - CARTAS DE EQUIPAMENTO 12
  - · TIPOS DE MUNIÇÃO 12
  - · EQUIPAMENTOS PARA MATAR CARNIÇAIS E ABRIR BARRICADAS 13
  - · CARACTERÍSTICAS DE COMBATE 13
  - IDS DUPLA FACE: MODOS ROMERO E ZOMBICIDE 14
  - EXPERIÊNCIA, NÍVEL DE PERIGO E HABILIDADES 14
- 06 INVENTÁRIO 16
- 07 OS CARNIÇAIS 17
  - LERDO 17
  - DESTRUIDOR 17
  - BALOFO 17
  - PARENTE 17
- 08 FASE DOS JOGADORES 18
  - MOVER-SE 18
  - PROCURAR 18
  - AÇÃO DE PORTA 18
  - AÇÃO DE BARRICADA 19
  - REORGANIZAR/TROCAR 19
  - AÇÕES DE COMBATE 20
  - · AÇÃO CORPO A CORPO 20
  - · AÇÃO DE LONGO ALCANCE 20
  - PEGAR OU ATIVAR UM OBJETIVO 20
  - FAZER NADA 20
  - AÇÕES DE CARRO 20
  - · ENTRAR OU SAIR DE UM CARRO 20
  - · MUDAR DE LUGAR EM UM CARRO 21
  - · DIRIGIR UM CARRO 21
- 09 FASE DOS CARNIÇAIS 22
  - PASSO 1: ATIVAÇÃO 22
  - · ATAQUE 22
  - · MOVIMENTO 23
  - PASSO 2: ENTRADA 24
  - CARTAS DE ABERTURA DE BARRICADAS E PORTAS 25
  - ACABANDO AS MINIATURAS 25
- 10 COMBATE 26
  - AÇÃO CORPO A CORPO 26

Em 1967, nós éramos todos jovens, determinados e cheios de energia. Os filmes eram uma ótima maneira de expressar a criatividade, e nós amávamos aquilo. Transformar uma ideia e um roteiro em realidade, e mandar mensagens com um significado, algo que afetava e influenciava pessoas, era muito importante para nós.

Depois de um tempo contando histórias de outras pessoas, surge a necessidade de contar a sua própria história, e foi assim que nasceu *Night of the Living Dead*. Era algo que queríamos muito fazer, então fomos lá e fizemos. Contra todas as probabilidades, fizemos o filme da maneira que queríamos fazer e o resto é história.

Nunca imaginamos o impacto que o filme teria, tornando-se o progenitor do gênero e da cultura Zumbi, que continuou evoluindo e "infectando" as massas. Agora, passados 53 anos, vê-lo se transformando em um jogo de tabuleiro tão bem produzido nos deixa orgulhosos e empolgados. Temos o prazer de dar as boas-vindas a todos os jogadores que verão o filme pela primeira vez por causa deste jogo e aos fãs do filme, estamos animados por vocês reviverem esta história.

Muito obrigado de todos nós, elenco e equipe de *Night of the Living Dead*.



  - AÇÃO DE LONGO ALCANCE 27
  - · ORDEM DE PRIORIDADE DE ALVO 27
  - · FOGO AMIGO 28
  - ATAQUE DE CARRO 28
- 11 ATRIBUTOS DE ARMA 28
  - RECARREGAR 28
  - MIRA 28
- 12 EQUIPAMENTOS ESPECIAIS 29
  - ESCOPETA DA MAMÃE 29
  - MOLOTOV 29
  - WINCHESTER DE PRECISÃO 29
  - TOCHA 30
- 13 PLANTAÇÕES DE MILHO E BOSQUES 31
- 14 MODOS DE JOGO ADICIONAIS 32
  - MODO ULTRAVERMELHO 32
  - AJUSTANDO A DIFICULDADE 32
- 15 CENAS 33
- 16 HABILIDADES 46
- 17 ÍNDICE 47
  - CRÉDITOS 47
  - RESUMO DA RODADA 48

01 COMPONENTES DO JOGO

6 PEÇAS DE MAPA DUPLA FACE

6 CARTAS DE ID DUPLA FACE

66 MINIATURAS

12 Sobreviventes

Barbra *(Modo Romero)*

Ben *(Modo Romero)*

Tom *(Modo Romero)*

Harry *(Modo Romero)*

Helen *(Modo Romero)*

Judy *(Modo Romero)*

Barbra *(Modo Zombicide)*

Ben *(Modo Zombicide)*

Tom *(Modo Zombicide)*

Harry *(Modo Zombicide)*

Helen *(Modo Zombicide)*

Judy *(Modo Zombicide)*

54 Carniçais

28 Lerdos

12 Destruidores

12 Balofos

2 Parentes

CONTEÚDO CMON GRATUITO

Acesse AQUI!

CMON.COM/Q/NLD001/R

111 CARTAS

65 Cartas de Equipamento

7 Equipamentos Iniciais
Martelo de Garra x1
Pé de Cabra x1
Pé de Mesa x3
Chave de Roda x1
Winchester 94 ..... x1

11 Equipamentos de Longo Alcance
Ithaca M37 ..... x2
Cano Serrado x4
Smith & Wesson Modelo 10 ..... x2
Uzi x2
Winchester 94 ..... x1

11 Equipamentos Corpo a Corpo
Machado x1
Taco de Baseball x2
Motosserra x2
Katana x2
Machete x4

24 Equipamentos Domésticos
Tábuas x6
Líquido Inflamável x2
Lanterna x2
Karen? Pobrezinha! x4
Frasco de Conserva x2
Muitas Balas x3
Muitos Cartuchos x3
Luneta x2

11 Equipamentos Especiais
Escopeta da Mamãe x4
Molotov x2
Winchester de Precisão x2
Tocha x3

1 Carta de Referência de Carro

46 Cartas de Carniçal

25 FICHAS

Barricada (aberta/fechada) x11

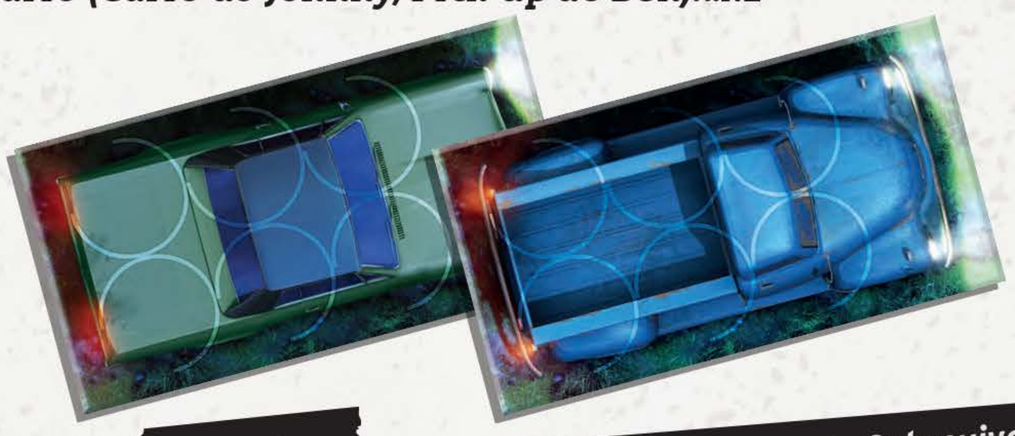
Porta (aberta/fechada) x5

Escadaria (passagem aberta/barricada) .. x1

Entrada de Carniçal (Vermelho/Vermelho) .. x3
Entrada de Carniçal (Vermelho/Violeta) x1
Entrada de Carniçal (Vermelho/Branco) x1
Entrada de Carniçal (Vermelho/Amarelo) .. x1

Primeiro jogador x1

Carro (Carro do Johnny/Pick-up do Ben) ... x1



6 Dados

12 Bases coloridas de Sobrevivente

48 Marcadores

6 Painéis de Sobrevivente

02 NIGHT OF THE LIVING DEAD

Devido à óbvia ameaça a inúmeros cidadãos, e por causa da crise que está se desenrolando neste momento, esta estação de rádio permanecerá no ar, dia e noite. Esta estação e centenas de outras estações de rádio e TV nesta região do país estão reunindo forças em uma rede emergencial conjunta para mantê-los informados sobre todos os eventos.

Repetindo: até agora, esses são os fatos que conhecemos. Há uma epidemia de assassinatos em massa cometidos por um exército de matadores desconhecidos. Os assassinatos estão acontecendo em vilarejos, cidades, propriedades rurais e subúrbios sem qualquer padrão aparente ou motivo. Parece ser uma explosão generalizada e repentina de homicídios em massa. Temos a descrição de alguns assassinos.

Testemunhas relataram que eles são "pessoas comuns". Alguns dizem que eles parecem estar em "um tipo de transe". Outros descreveram que parecem ser "monstros deformados". Então, a essa altura, não há uma maneira assertiva de dizermos de quem ou do que você deve suspeitar e se proteger.

A resposta dos oficiais da lei está completamente desnorteada nesse momento. Delegacias de polícia, xerifes e ambulâncias estão totalmente atolados de chamados para atender. A melhor maneira de descrever a cena é caos total. Os prefeitos de Pittsburgh, Filadélfia e Miami, junto com os governadores de diversos estados do leste e do meio-oeste sinalizaram que a Guarda Nacional pode ser mobilizada a qualquer momento, mas isso ainda não aconteceu.

A única orientação que nossos repórteres conseguiram de fontes oficiais é para que os cidadãos se tranquem em casa. Não saia na rua por qualquer motivo até que a natureza da crise tenha sido identificada e termos um plano de ação para seguir. Continue acompanhando o rádio e a TV para saber as orientações enquanto a situação se desenrola. Milhares de trabalhadores de escritórios e fábricas estão sendo instruídos a ficar em seus locais de trabalho, a não tentar ir para casa. Entretanto, apesar dessas advertências e alertas, as ruas e autoestradas estão abarrotadas de pessoas tentando se reunir com seus familiares ou, pelo menos, fugir para qualquer lugar.

Repetimos: o plano de ação mais seguro neste momento é ficar onde você está.

Night of the Living Dead é um jogo cooperativo onde 1 a 6 jogadores assumem os papéis dos Sobreviventes do filme contra Carniçais controlados pelo próprio jogo. **E se você estivesse lá? Você teria sobrevivido àquela noite e se tornado um herói?**

Os jogadores escolhem um cenário, chamado de Cena, e completam seu objetivo, matando o máximo de Carniçais que conseguirem no processo. Os monstros aparecem em grandes números à medida que a noite avança, e eles usam táticas sórdidas. Não confie muito em suas defesas, pois as barricadas podem cair a qualquer momento!

Os Sobreviventes usam o que tiverem em mãos para matar Carniçais e tentar conter a invasão. Quanto melhor a arma, maior a quantidade de corpos, mas isso também faz com que mais e mais Carniçais apareçam, atraídos pela matança!

No entanto, sua melhor arma é a cooperação. Todos os jogadores vencem ou perdem juntos, e apenas por meio do trabalho em equipe os Sobreviventes conseguirão dar seu melhor, desbloqueando poderosas Habilidades e obtendo acesso às melhores armas. A cooperação é a chave da sobrevivência e da vitória!

E SE?

Night of the Living Dead é um clássico filme de terror que retrata o medo e a paranoia do final dos anos 60. Acima de tudo, é o primeiro filme do gênero zumbi que conhecemos e amamos! Pessoas comuns revelam suas verdadeiras identidades e motivações, tornando-se elas mesmas monstros enquanto são cercadas por carniçais comedores de gente.

No formato de jogo, ***Night of the Living Dead*** permite que você assuma o papel de seus sobreviventes favoritos do filme. Muitos elementos e cenas recriam as situações e a atmosfera do filme. Você pode jogar repetidamente no estilo que quiser, seja mergulhado em um clima de pavor, ou em um modo repleto de ação. E se os sobreviventes tivessem cooperado e confiado uns nos outros desde o começo? E se eles tivessem tentado sobreviver por conta própria em vez de darem ouvidos à TV ou ao rádio? Agora é você quem escreve o roteiro.

03 PREPARAÇÃO

Uma partida de ***Night of the Living Dead*** inclui 6 Sobreviventes, distribuídos da maneira que os jogadores desejarem. Para que novos jogadores absorvam as mecânicas do jogo rapidamente, recomendamos que eles joguem com apenas um Sobrevivente. Um jogador veterano consegue controlar facilmente uma equipe de 6 Sobreviventes e dominar aquela fatídica noite!

1 Escolha uma Cena.

2 Posicione as peças de mapa conforme indicado pela Cena.

3 Posicione as Zonas de Entrada, fichas e miniaturas conforme indicado pela Cena.

4 Selecione 6 Sobreviventes e distribua-os entre os jogadores como quiserem. Os jogadores pegam tanto a versão Romero quanto a Zombicide de seus sobreviventes selecionados. Como estão cooperando contra o jogo, todos os jogadores formam uma única equipe. Os jogadores se sentam à mesa na disposição que quiserem.

5 Os jogadores pegam 1 Painel para cada Sobrevivente e colocam a carta de ID do Sobrevivente no **Modo Romero** (preto e branco) nele, a menos que a Cena diga outra coisa. Eles pegam 2 bases plásticas coloridas e as encaixam nas miniaturas de seu Sobrevivente para ajudar na identificação. Eles também pegam 8 marcadores plásticos da cor da base.

6 Separe as seguintes cartas de Equipamento em baralhos diferentes. Elas são categorizadas pelas cores do verso.

- Equipamentos Iniciais (***Cinza***).
- Equipamentos de Longo Alcance (***Verde***).
- Equipamentos Corpo a Corpo (***Vermelho***).
- Equipamentos Domésticos (***Marrom***).
- Equipamentos Especiais (***Azul***).

- Coloque a carta de Referência de Carro ao alcance de todos os jogadores. Esta carta serve de lembrete das regras e das características do Carro. Ela não pertence a nenhum jogador específico.

Exemplo de Preparação da Cena 1.

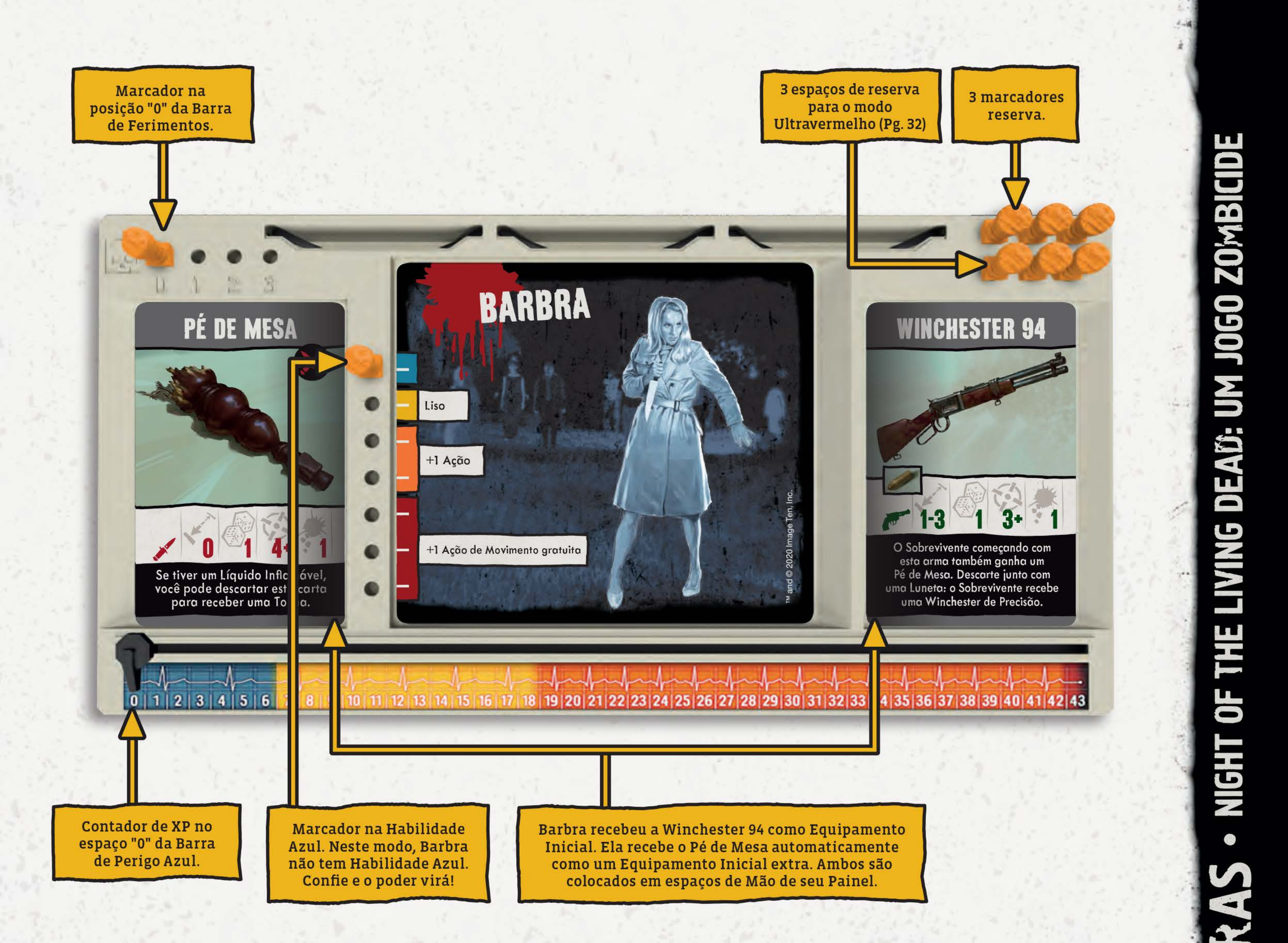
7 Pegue todas as cartas de Equipamento Inicial **exceto 1 Pé de Mesa**, e distribua-as aleatoriamente entre os Sobreviventes. Cada Sobrevivente começa o jogo com pelo menos 1 carta. O Sobrevivente que receber a Winchester 94 **também recebe a carta do Pé de Mesa** que foi separada.

8 Embaralhe e posicione as cartas de Carniçal, de Equipamento de Longo Alcance, Corpo a Corpo e Doméstico em seus respectivos baralhos voltados para baixo, perto do tabuleiro.

9 Posicione as miniaturas que representam os Sobreviventes escolhidos na(s) Zona(s) Inicial(is) conforme indicado pela Cena.

10 Cada jogador posiciona seu(s) Painel(éis) de Sobrevivente à sua frente. Certifique-se de que o contador de XP esteja no espaço "0", na área azul da Barra de Perigo. Em seguida, coloque um marcador no espaço "0" da Barra de Ferimentos e outro no espaço da primeira Habilidade (azul). Coloque o restante dos marcadores nos espaços de reserva no topo do Painel. O Equipamento Inicial é colocado em um espaço de Mão do Painel (Pg. 16).

11 O jogador com o Equipamento Inicial Winchester 94 é o primeiro jogador. Dê a ficha de Primeiro Jogador a ele.



04 VISÃO GERAL DO JOGO

Lembra daquela vez quando éramos crianças, que estávamos aqui fora? Saí bem dali. Saltei em você de trás de uma árvore e o vovô ficou todo nervoso, sacudia o punho no ar para mim e falava "Menino, você vai pro inferno!".

Night of the Living Dead se desenrola em séries de Rodadas de Jogo, da seguinte forma:

FASE DOS JOGADORES

O jogador com a ficha de Primeiro Jogador realiza seu Turno, ativando seus Sobreviventes um por vez, em qualquer ordem que escolher. Inicialmente, cada Sobrevivente pode realizar 3 Ações por Turno, embora possam ganhar Habilidades que permitam que eles realizem Ações extras à medida em que o jogo avança.
O Sobrevivente pode usar suas Ações para matar Carniçais, mover-se pelo mapa e realizar outras tarefas na tentativa de concluir os diversos Objetivos da Cena.
Após um jogador ativar todos os seus Sobreviventes, o jogador à esquerda dele realiza um Turno, ativando seus Sobreviventes da mesma forma.
Quando todos os jogadores tiverem completado seus Turnos, a Fase dos Jogadores termina.
A Fase dos Jogadores está explicada detalhadamente na página 18.

FASE DOS CARNIÇAIS

Todos os Carniçais do tabuleiro ativam e gastam 1 Ação para atacar um Sobrevivente que está em sua Zona ou, se não houver ninguém para atacar, para se mover em direção aos Sobreviventes.
Alguns Carniçais, chamados Destruidores, conseguem destruir Barricadas quando a Fase dos Carniçais começa, o que abre caminho para a invasão.
Depois dos Carniçais realizarem suas Ações, novos Carniçais aparecem em todas as Zonas de Entrada ativas no tabuleiro.
A Fase dos Carniçais está explicada detalhadamente na página 22.

FASE FINAL

O primeiro jogador passa a ficha de Primeiro Jogador ao jogador à esquerda dele. Então, outra Rodada de Jogo se inicia.

VENCENDO E PERDENDO

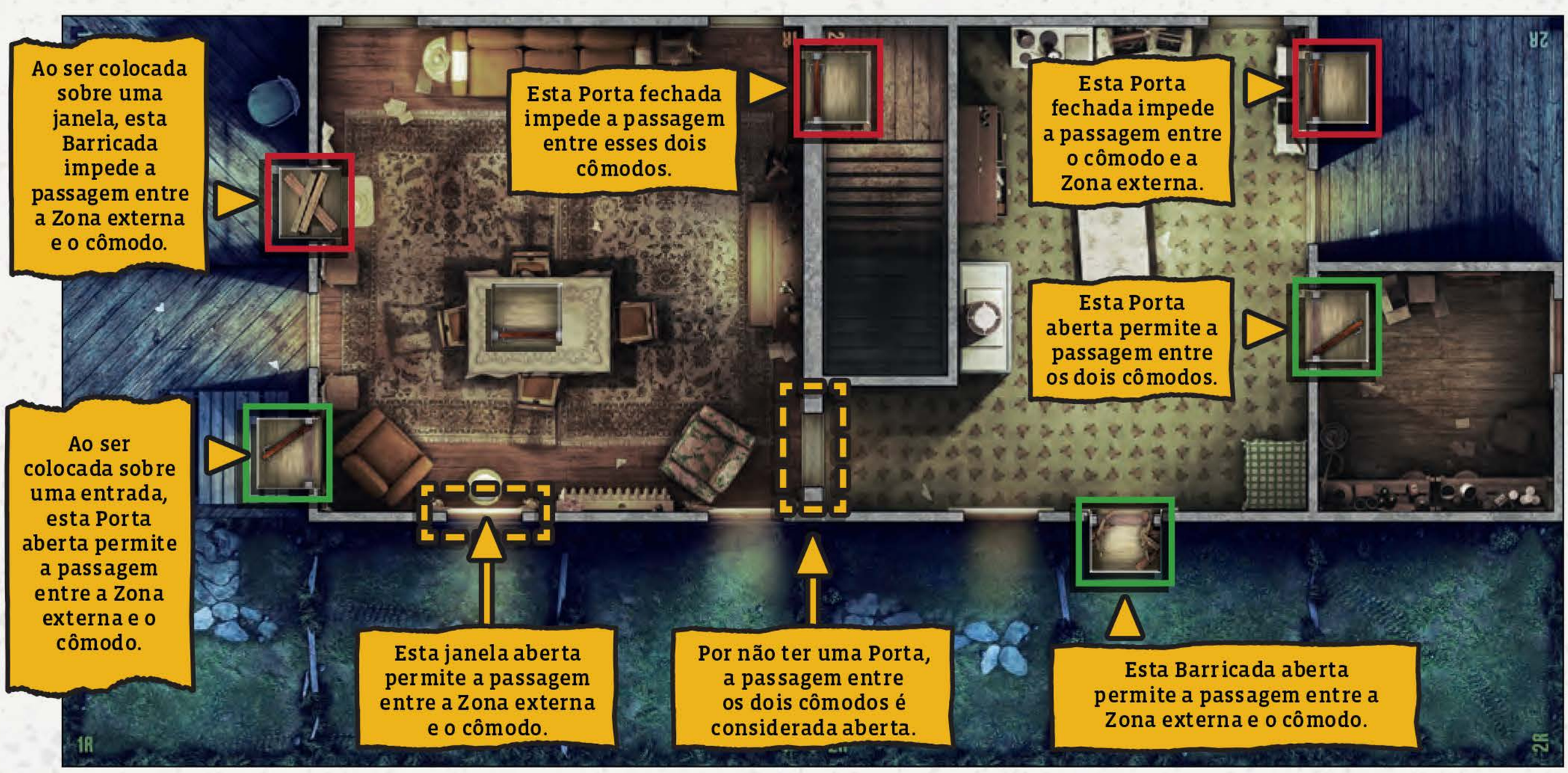
Os jogadores perdem sempre que um Sobrevivente inicial for eliminado, quando os Objetivos da Cena não puderem mais ser cumpridos, ou quando uma condição específica de derrota for atendida.
Os jogadores vencem imediatamente quando todos os Objetivos da Cena forem cumpridos.
Night of the Living Dead é um jogo cooperativo, isso significa que todos os jogadores vencem ou perdem juntos.

05 O BÁSICO

- Eles estão atrás de você, Barbra.
- Pare com isso. Você está parecendo uma criança.
- Eles estão vindo te pegar. Olhe! Ali vem um deles.
- Ele vai te ouvir.
- Ele está vindo. Vou dar o fora daqui.
- Johnny! Johnny! Socorro!

DEFINIÇÕES ÚTEIS

Agente: um Sobrevivente ou Carniçal.
Abertura: uma Barricada aberta, uma Porta aberta (ou ausente), ou uma janela aberta, que permite a passagem de uma Zona para outra.
Zona: em ambientes internos, cada cômodo é considerado uma Zona (com a exceção do celeiro). Em ambientes externos, considera-se uma Zona uma área que fica entre as linhas de demarcação no chão, paredes de construções e/ou borda do tabuleiro.



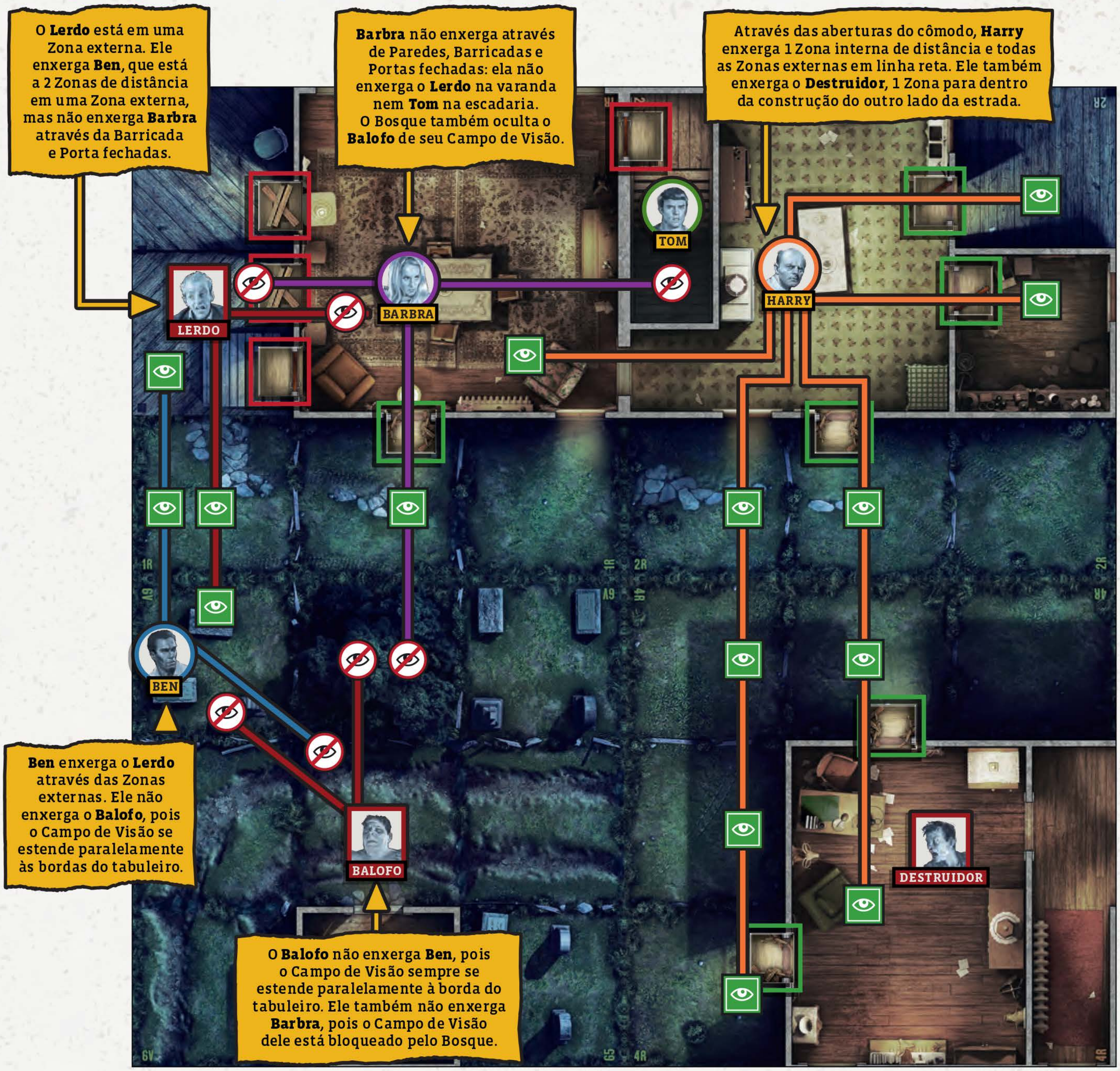
CAMPO DE VISÃO

O Campo de Visão determina se os Agentes conseguem se ver. Por exemplo: se um Sobrevivente consegue enxergar um Carniçal através da abertura de uma porta, de um cômodo ao outro, através de um espaço aberto, etc.

Em Zonas externas, os Agentes enxergam em linhas retas paralelas às bordas do tabuleiro. Os Agentes não enxergam diagonalmente. Seu Campo de Visão se estende por tantas Zonas quanto a linha conseguir atravessar antes de chegar em uma parede ou borda do tabuleiro.

Em Zonas internas, um Agente enxerga o que estiver dentro de todas as Zonas que compartilham uma abertura com o cômodo onde ele está. Desde que haja uma abertura, as paredes não bloqueiam o Campo de Visão entre 2 Zonas. Entretanto, o Campo de Visão de um Agente está limitado a uma distância de 1 Zona. Se o Sobrevivente estiver olhando a partir de uma Zona interna para uma Zona externa ou vice-versa, o Campo de Visão atravessa qualquer número de Zonas externas em linha reta, mas apenas 1 Zona para dentro da construção.

***OBSERVAÇÃO:** Barricadas fechadas e Portas fechadas interrompem o Campo de Visão. Plantações de Milho e Bosques têm regras especiais de Campo de Visão (Pg. 31).*

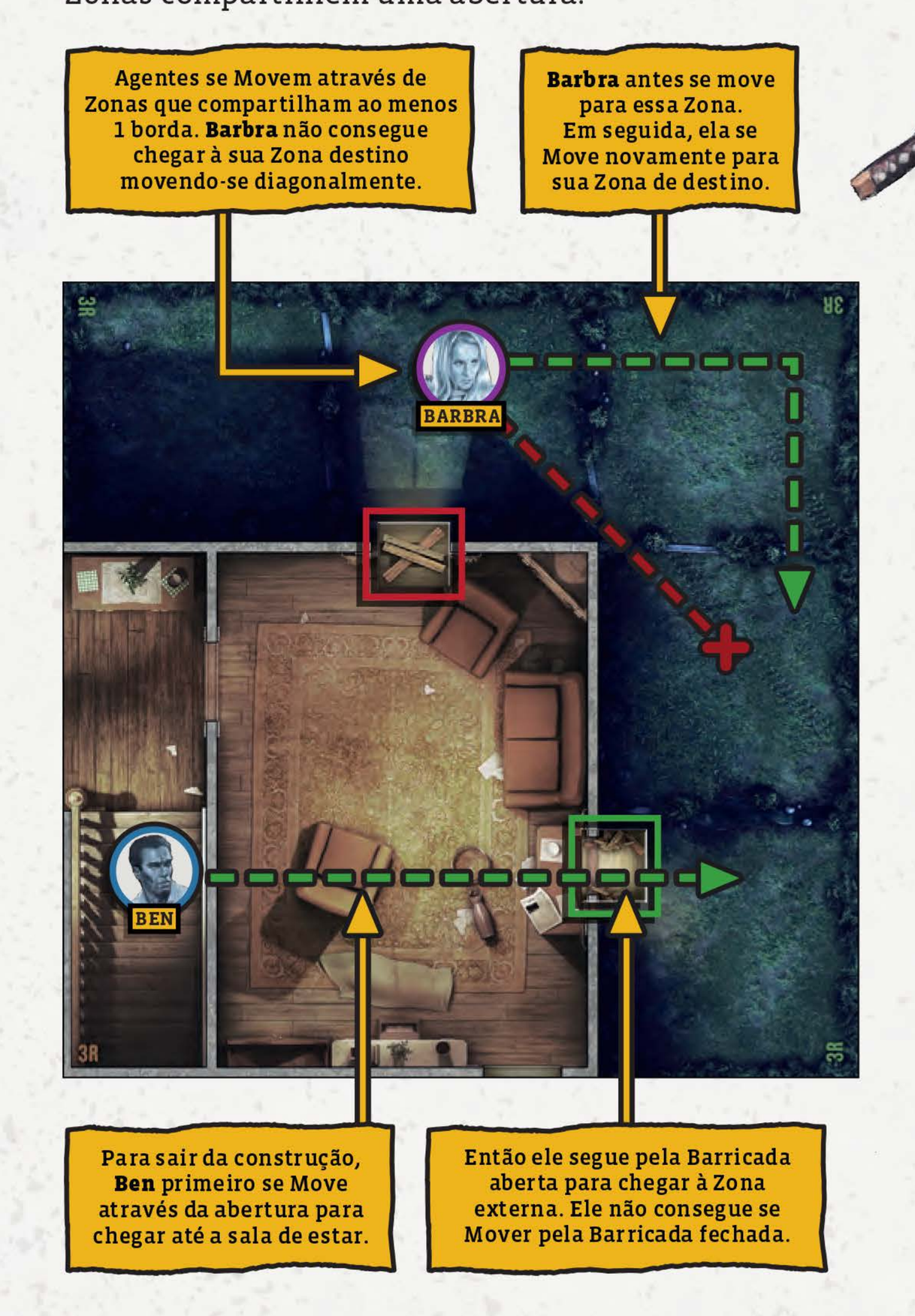


MOVIMENTAÇÃO

Agentes podem se mover de uma Zona para outra desde que a Zona de origem compartilhe pelo menos 1 borda com a Zona de destino. Cantos não valem. Isso significa que Agentes não podem realizar movimentos diagonais.

Em Zonas externas, a movimentação de uma Zona para outra não tem restrições. Entretanto, os Agentes devem passar por uma porta aberta (ou abertura) para se moverem de uma Zona interna para uma externa e vice-versa.

Em Zonas internas, os Agentes podem se mover de uma Zona para outra desde que elas estejam conectadas por uma abertura (como uma porta aberta ou janela aberta). A localização exata da miniatura na Zona e a disposição das paredes não importam desde que as Zonas compartilhem uma abertura.



CARTAS DE EQUIPAMENTO

*Achei uma arma e algumas balas. Ah, e isso aqui. *oferece um par de sapatos gastos**

Night of the Living Dead contém muitas cartas de Equipamento diferentes. As que os seus Sobreviventes usam para eliminar Carniçais exibem características de Combate na parte de baixo:

As armas se dividem em 2 categorias: armas Corpo a Corpo e armas de Longo Alcance. Os símbolos de Corpo a Corpo e de Longo Alcance são usados para distinguir cada tipo.

Armas Corpo a Corpo exibem o símbolo de Corpo a Corpo. Elas possuem valor de Alcance 0 e, portanto, podem ser usadas apenas na mesma Zona do Sobrevivente. Elas são usadas com Ações Corpo a Corpo (Pg. 20).

Pés de Mesa e Tacos de Baseball são armas Corpo a Corpo.

Armas de Longo Alcance exibem o símbolo de Longo Alcance. Elas têm um valor de Alcance máximo de 1 ou mais. Elas são usadas com Ações de Longo Alcance (Pg. 20). Atacar em Alcance 0 com uma arma de Longo Alcance ainda é considerado uma Ação de Longo Alcance.

Winchester 94's e Canos Serrados são armas de Longo Alcance.

TIPOS DE MUNIÇÃO

Armas de Longo Alcance usam munição para matar Carniçais. Elas têm munição infinita (aproveite!). Entretanto, elas não usam o mesmo tipo de Munição.

Armas com o símbolo de **Balas** disparam Munição de baixo calibre contra os Carniçais. A carta Muitas Balas fornece rerrolagens úteis a essas armas.

Armas com o símbolo de **Cartucho** usam Munição de calibres maiores. A carta Muitos Cartuchos permite rerrolagens, o que pode ser útil contra alvos mais durões.

EQUIPAMENTO PARA MATAR CARNIÇAIS E ABRIR BARRICADAS

Esse lugar é ridículo. Olha isso. Tem um milhão de pontos fracos aqui.

Os Equipamentos que permitem que você abra Barricadas (Pg. 19) exibem este símbolo.

O Martelo de Garra e a Chave de Roda podem abrir Barricadas. Guarde-os para emergências!

CARACTERÍSTICAS DE COMBATE

As armas exibem características de Combate que são usadas para eliminar Carniçais de várias maneiras.

Dupla: se tiver armas Duplas de mesmo nome em cada espaço de Mão (Pg. 16), você pode usar ambas com uma única Ação (elas precisam alvejar a mesma Zona).

Tipo de Arma: este Equipamento é uma arma Corpo a Corpo.

Dano: Dano causado em cada sucesso. O Dano não se acumula com vários sucessos.

Alcance: o número mínimo e máximo de Zonas que a arma pode alcançar. 0 indica que ela só pode ser usada na Zona do Sobrevivente.

Dados: role essa quantidade de dados quando uma Ação Corpo a Corpo for gasta para usar esta arma.

Precisão: cada rolagem igual ou maior que este valor é um sucesso. Resultados menores são falhas.

Tipo de Munição: este Equipamento usa Balas.

Tipo de Arma: este Equipamento é uma arma de Longo Alcance.

Dano: Dano causado em cada sucesso. O Dano não se acumula com vários sucessos.

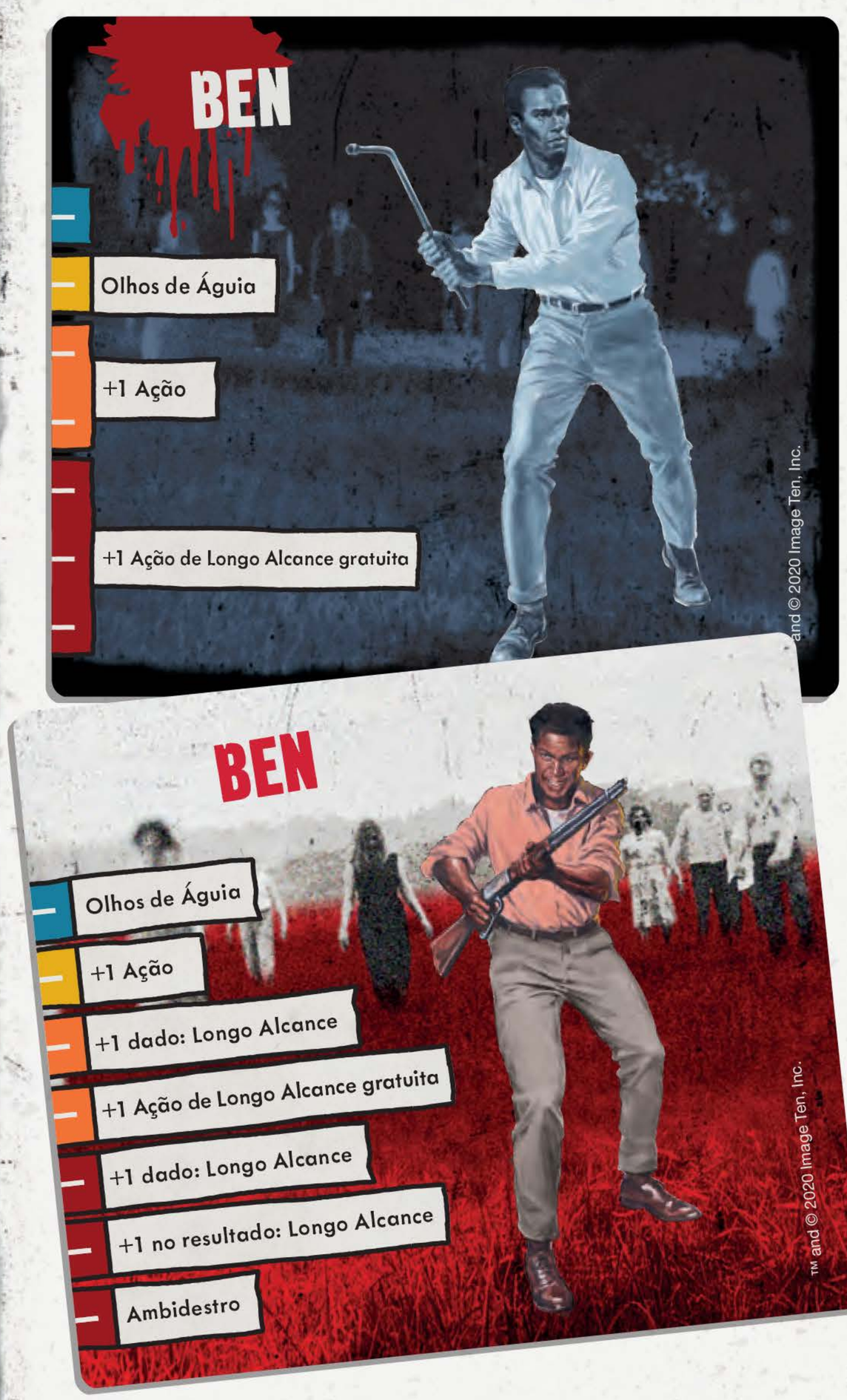
Alcance: o número mínimo e máximo de Zonas que a arma pode alcançar. 1-3 indica que ela pode disparar de 1 a 3 Zonas de distância, nem mais nem menos, e dentro do Campo de Visão.

Dados: role esta quantidade de dados quando uma Ação de Longo Alcance for gasta para usar esta arma.

Precisão: cada rolagem igual ou maior que este valor é um sucesso. Resultados menores são falhas.

ID DE DUPLA FACE: MODOS ROMERO E ZOMBICIDE

Se todos ajudarem, podemos consertar esse lugar num piscar de olhos. Temos tudo que precisamos aqui.



Cada Sobrevivente tem dois modos: o dramático e temeroso lado Romero, e o lado Zombicide, repleto de ação.

Cartas de ID de Sobrevivente têm dupla face. Elas podem alternar seus lados no decorrer do jogo, à medida que a confiança entre os Sobreviventes se solidifica, ou quando os Parentes (Pg. 17) aparecerem. Leia a descrição da Cena escolhida para saber quando a Carta de ID pode ser alternada entre esses modos.

O **Modo Romero** (lado preto e branco) mostra a versão do Sobrevivente retratada no filme. Você controla um cidadão comum que está enfrentando eventos horríveis e sendo caçado por Carniçais devoradores de gente. Decisões cruciais devem ser tomadas para garantir sua sobrevivência. Em quem você irá confiar?

O **Modo Zombicide** (lado colorido) exibe uma versão alternativa mais intensa do Sobrevivente. Você controla um herói integrante de um grupo determinado a caçar e destruir quantos Carniçais conseguirem, porque é divertido! O que teria acontecido se os sobreviventes do filme tivessem agido dessa forma?

EXPERIÊNCIA, NÍVEL DE PERIGO E HABILIDADES

- Eu avisei, essas coisas são fracas. Eu esmaguei três deles e empurrei outro porta afora.
- Você ouviu quando eu falei que eles tombaram nosso carro?
- Ah, pare com isso, qualquer grupo daquele tamanho conseguiria fazer isso.
- Exatamente! O problema é que não serão cinco, nem dez. Serão vinte, trinta, talvez centenas dessas coisas, e assim que eles souberem que estamos aqui, virão todos para cá.

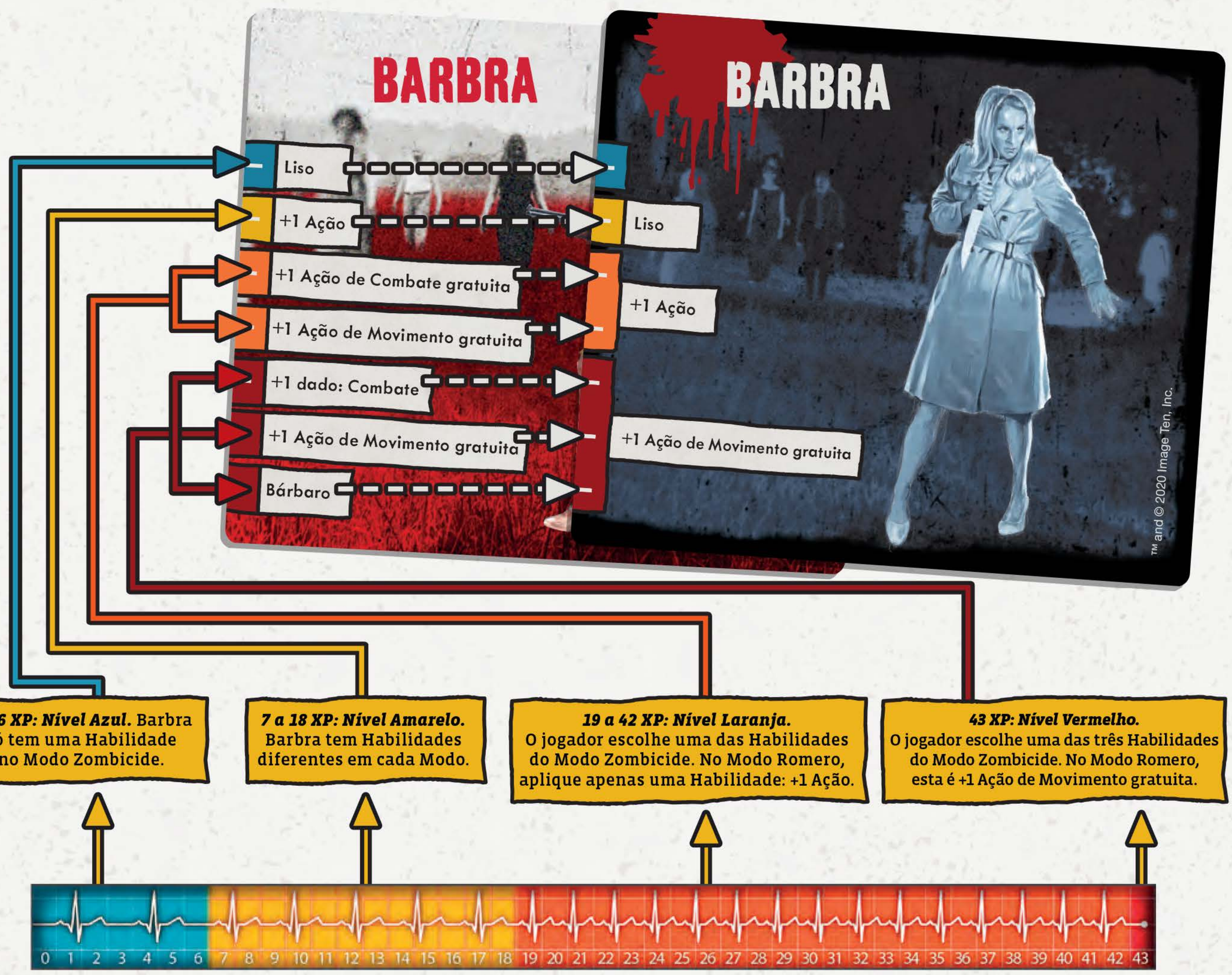
Para cada Carniçal eliminado, um Sobrevivente ganha 1 Ponto de Experiência (XP) e avança o Contador de XP de sua Barra de Perigo apropriadamente. Algumas características do jogo fornecem experiência adicional, como construir Barricadas.

Há 4 Níveis de Perigo na Barra de Perigo: Azul, Amarelo, Laranja e Vermelho. Chegar em um novo Nível de Perigo fornece uma nova Habilidade (Pg. 46) ao Sobrevivente para ajudá-lo na Cena. As Habilidades se acumulam ao longo dos Níveis de Perigo.

No **Modo Romero**, os Sobreviventes não têm Habilidade alguma no Nível Azul. Eles ganham uma nos Níveis Amarelo, Laranja e Vermelho.
No **Modo Zombicide**, os Sobreviventes têm uma Habilidade no Nível Azul, e ganham uma Ação adicional no Nível Amarelo. Ao chegarem no Nível Laranja, escolhem uma Habilidade entre as 2 listadas nesse nível. Repita esse processo ao chegar no Nível Vermelho, escolhendo uma Habilidade dentre as 3 disponíveis.

Conforme novas Habilidades são desbloqueadas, vá colocando novos marcadores no Painel do Sobrevivente para indicá-las. **Esses marcadores não se movem quando as Cartas de ID alternam seus Modos, então confira as Habilidades que você quer no lado do Modo Zombicide antes de posicionar seus marcadores!**

Ganhar Experiência tem um efeito colateral. **Quando você compra uma carta de Carniçal para realizar sua entrada, leia a linha correspondente ao Nível de Perigo mais alto entre os Sobreviventes** (veja Entrada, Pg. 24). Quanto mais forte o Sobrevivente fica, mas Carniçais aparecem.



06 INVENTÁRIO

Por que você não vai atrás de lenha, tábuas, alguma coisa ali perto da lareira, algo que a gente possa usar para barricar esse lugar?

Cada Sobrevivente pode carregar até 5 cartas de Equipamento, divididas em 2 tipos de espaços de Equipamento em seu Painel: 2 espaços de Mão e 3 de Mochila. Você pode descartar cartas do inventário do seu Sobrevivente para arranjar espaço para novas cartas a qualquer momento e gratuitamente (até mesmo durante o Turno de outro jogador).

Cada **espaço de Mão** pode conter 1 carta de Equipamento. Armas e outros itens em espaços de Mão podem ser usados normalmente.

A **Mochila** pode conter até 3 cartas de Equipamento. Características e efeitos de jogo descritos nas cartas de Equipamento não podem ser usados até serem movidos para um espaço de Mão. Cartas de Equipamento que dizem "Pode ser usado na Mochila" podem ser usadas indiscriminadamente enquanto estiverem em espaços de Mão ou de Mochila.

Os espaços de Mochila servem para armazenar qualquer carta de arma que o Sobrevivente não esteja usando no momento. O Sobrevivente não pode usar o Martelo de Garra até ele ser movido para um espaço de Mão.

MARTELO DE GARRA

0 1 4+ 1

MUITOS CARTUCHOS

Você pode rerrolar uma vez todos os Ataques com armas . O novo resultado substitui o anterior. *Pode ser usado na Mochila.*

A carta de Equipamento Muitos Cartuchos, que diz "Pode ser usada na Mochila", fornece seu efeito de jogo ao Sobrevivente normalmente.

ITHACA M37

0-1 2 4+ 2

HELEN

+1 Ação de Procura gratuita
+1 Ação
+1 Ação Corpo a Corpo gratuita
Ambidestro
+1 dado: Combate
+1 Ação de Combate gratuita
+1 no resultado: Corpo a Corpo

MACHADO

0 1 4+ 2

As duas mãos são usadas para Combate. O Sobrevivente pode realizar Ações de Longo Alcance com a Ithaca M37 e Ações Corpo a Corpo com o Machado.

07 OS CARNIÇAIS

Até agora, as únicas descrições e pistas que alguém conseguiu dos assassinos vieram de testemunhas apavoradas com a matança. Os depoimentos descrevem os assassinos como "pessoas comuns", "monstros deformados", "pessoas que parecem estar em um tipo de transe" e "coisas que se parecem pessoas, mas agem feito animais". Algumas testemunhas relataram terem visto vítimas despedaçadas. Toda essa história sinistra começou a se desenrolar dois dias atrás com o relato do assassinato de uma família de sete pessoas em sua propriedade rural perto de Gulfport, Louisiana. Desde então, relatos de matanças sem sentido começaram a escalar em um reino de terror que se desenvolveu de modo aleatório, desconectado e sem padrão algum por boa parte do leste e do meio oeste dos Estados Unidos.

Night of the Living Dead contém 4 tipos de Carniçais. Eles realizam uma única Ação cada vez que ativam. Um Carniçal é eliminado ao ser atingido por um ataque bem-sucedido que tem o valor mínimo de Dano necessário. Então o Sobrevivente que causou o dano ganha 1 Ponto de Experiência imediatamente.

LERDO

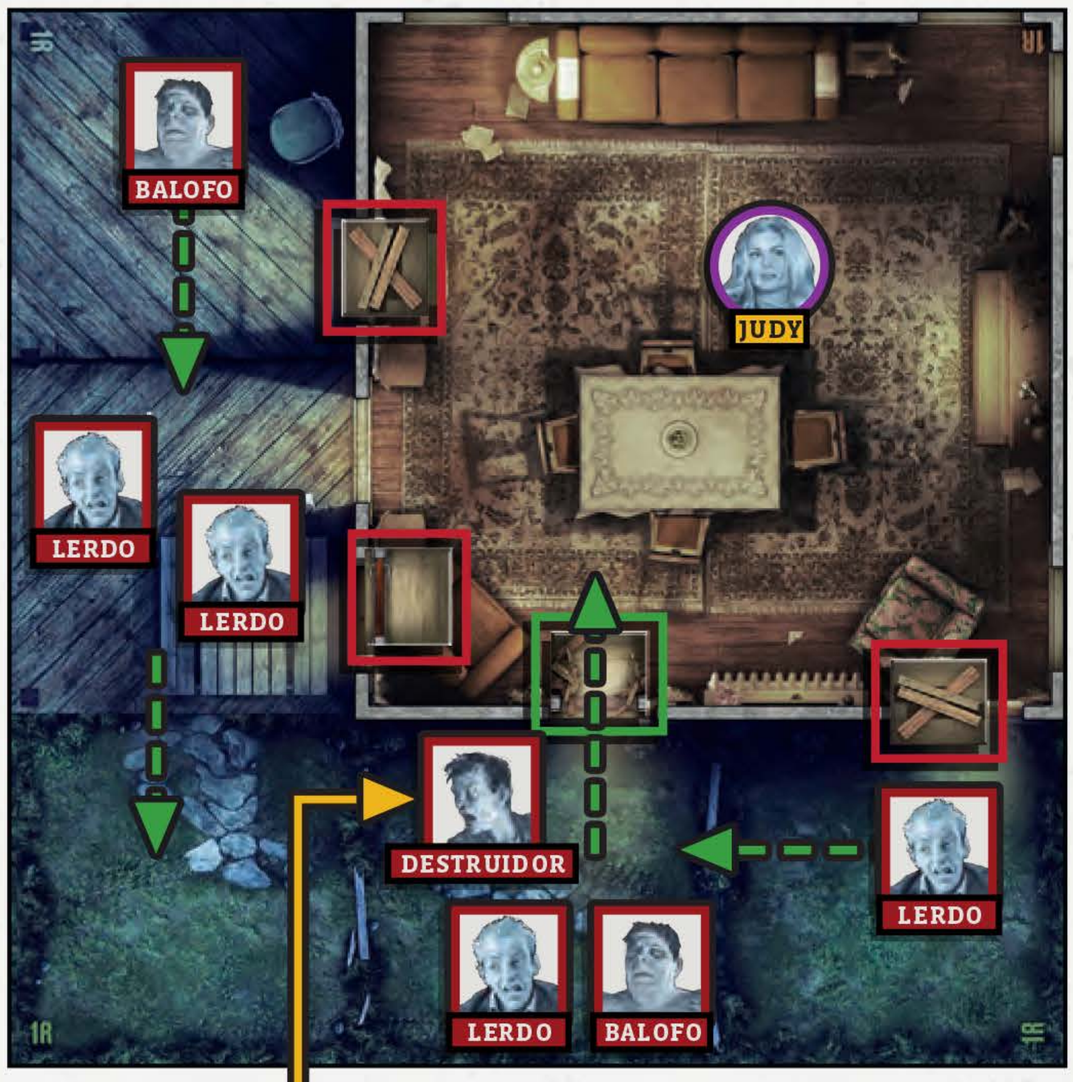
Não são tão fortes.

Os Lerdos são os Carniçais mais comuns. Eles parecem fracos, mas sua real força está nos números!
Ferimentos causados: 1
Para eliminá-lo: Dano 1

DESTRUIDOR

Não vai demorar muito para essas coisas voltarem abrindo caminho na base da porrada.

Tijolos, porretes, pedras; os Destruidores usarão qualquer coisa que encontrarem para abrir Barricadas e liberar o caminho para a invasão Carniçal.
Ferimentos causados: 1
Para eliminá-lo: Dano 1
Regra especial: Destruidores podem quebrar Barricadas fechadas e Portas fechadas que estiverem em seu caminho em direção aos Sobreviventes (Pg. 22).



Os Destruidores "destroem" as Barricadas e Portas fechadas dos Sobreviventes para que a horda Carniçal consiga avançar. Fique de olho neles!

BALOFO

Vou te arrastar lá para fora e te servir como petisco para aquelas coisas!

Nascido dos cidadãos mais fortes (e mortos), os Balofos são tanques Carniçais. Eles ignoram qualquer dano, exceto os golpes mais potentes e podem desmembrar uma pessoa sem esforço algum. Seu tamanho avantajado é suficiente para proteger seus aliados menores.
Ferimentos causados: 2
Para eliminá-lo: Dano 2

PARENTE

Não... Não... Não! Johnny! Alguém me ajude!

Os parentes são familiares ou amigos que os Sobreviventes conheciam antes de se tornarem Carniçais. Tê-los por perto tem um impacto enorme no moral dos Sobreviventes, o que os enche de um sentimento de perdição iminente.
Ferimentos causados: 1
Para eliminá-lo: Dano 1
Regra especial: enquanto houver 1 Parente (ou mais) no tabuleiro, todos os Sobreviventes no Modo Zombicide mudam para o Modo Romero. **Esses Sobreviventes alternam de volta para o Modo Zombicide quando não houver mais Parentes no tabuleiro.** Cuidado, as Habilidades dos Sobreviventes mudam quando suas IDs são alternadas.

08 FASE DOS JOGADORES

Quando essa situação começou, o rádio e a televisão estavam falando para as pessoas ficarem trancadas em casa por segurança. Bem, a situação mudou. Conseguimos um plano de ação definitivo para todos.

Começando pelo jogador com a ficha de Primeiro Jogador, cada jogador ativa seus Sobreviventes um por vez na ordem que quiser. No Nível de Perigo Azul, Cada Sobrevivente pode executar até 3 Ações (sem contar qualquer Ação Gratuita que sua Habilidade do Nível Azul possa conceder). As possíveis Ações estão listadas a seguir.

MOVER-SE

O Sobrevivente se move de uma Zona para outra, mas não pode se mover através de paredes, Barricadas, ou portas fechadas.

- Um Sobrevivente precisa gastar 1 Ação extra por Carniçal presente na Zona de onde ele está saindo.
- Entrar em uma Zona contendo Carniçais termina a Ação de Movimento do Sobrevivente (mesmo se ele tiver uma Habilidade que permita que ele se mova por várias Zonas por Ação de Movimento ou a Habilidade Liso, veja Pg. 46).

EXEMPLO: *Helen está em uma Zona com 2 Lerdos. Para sair dessa Zona, ela gasta 1 Ação de Movimento e então 2 outras Ações (1 por Lerdo), 3 Ações no total. Se houvesse 3 Carniçais na Zona, Helen precisaria de 4 Ações (3+1) para se Mover.*

PROCURAR

O Sobrevivente só pode Procurar em Zonas internas e apenas se não houver Carniçais na Zona. O jogador compra uma carta de um baralho de Equipamentos. Então ele pode colocá-la no inventário de seu Sobrevivente, reorganizando-o gratuitamente, ou descartá-la imediatamente.

O Sobrevivente pode realizar apenas uma Ação de Procura por Turno (mesmo se for uma Ação gratuita).

- **Sobreviventes no Modo Romero podem comprar cartas apenas do baralho de Equipamentos Domésticos.**
- **Sobreviventes no Modo Zombicide podem comprar cartas dos baralhos de Equipamentos de Longo Alcance, Corpo a Corpo ou Domésticos.**

Quando um baralho de Equipamentos acabar, reembaralhe todas as cartas descartadas para formar um novo baralho.

OBSERVAÇÃO: *verifique a Cena escolhida, pois muitas contêm regras especiais de Procura. Por exemplo, a procura de Equipamentos Corpo a Corpo e de Longo Alcance pode estar restrita a algumas Zonas específicas.*

AÇÃO DE PORTA

O Sobrevivente abre ou fecha uma porta em sua Zona, e apenas se não houver Carniçais nessa Zona. A ficha de porta é virada de acordo.

Fechar ou abrir uma porta pode alterar as rotas do Carniçais até os Sobreviventes (Pg. 23).

Ficha de Escadaria

A ficha de Escadaria é tratada como uma Porta e segue as regras de tal.

AÇÃO DE BARRICADA

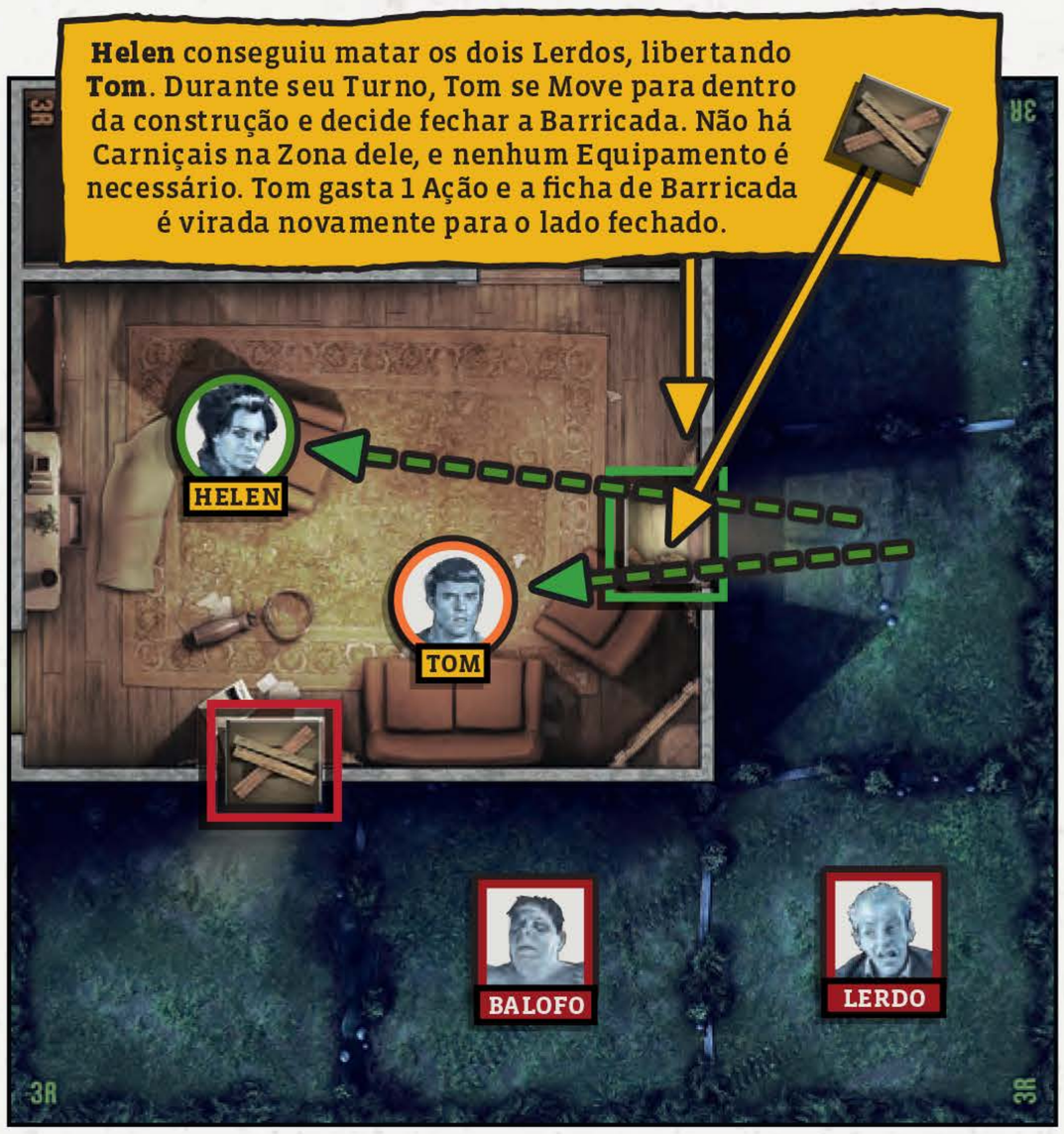
Olha, eu sei que você está com medo. Eu também estou. Mas temos que tentar barricar a casa juntos. Eu vou bloquear as janelas e portas. Beleza? Vai ficar tudo bem. Vamos ficar bem até que alguém venha nos resgatar. Mas precisamos trabalhar juntos.

Armas equipadas que permitem que os Sobreviventes abram Barricadas exibem esse símbolo.

O Sobrevivente realiza 1 dessas Ações com uma Barricada em sua Zona e apenas se não houver Carniçais nessa Zona:

- **Construir** uma Barricada, se o Cenário permitir. Veja as regras especiais do Cenário.
- **Abrir** uma Barricada usando uma arma equipada **que exibe o símbolo de Abertura de Barricada**. Vire a ficha da Barricada para o lado aberto.
- **Fechar** uma Barricada. Vire a ficha da Barricada para o lado fechado. Nenhum Equipamento específico é necessário.

Construir, Abrir ou Fechar uma Barricada pode alterar as rotas dos Carniçais até os Sobreviventes (Pg. 23).



REORGANIZAR/TROCAR

Helen, preciso pegar aquela arma.

O Sobrevivente pode reorganizar as cartas de seu inventário da forma que o jogador quiser.

O Sobrevivente pode trocar simultaneamente qualquer número de cartas com 1 (e apenas 1) outro Sobrevivente atualmente na mesma Zona. Esse outro Sobrevivente pode reorganizar seu próprio inventário gratuitamente. Uma Ação de Troca não precisa ser igualitária. Você pode trocar tudo por nada se as duas partes concordarem!

AÇÕES DE COMBATE

Matamos 19 deles hoje, bem aqui nessa região. Esses últimos três nós pegamos tentando entrar em um abrigo abandonado. Eles devem ter pensado que havia alguém lá dentro. Mas não havia. Ouvimos eles fazendo todos os tipos de barulho. Então viemos até aqui e os detonamos.

As Ações de Combate usam cartas de Equipamento Corpo a Corpo e de Longo Alcance para eliminar Carniçais.

- **AÇÃO CORPO A CORPO**

O Sobrevivente usa uma arma Corpo a Corpo na Mão para atacar Carniçais em sua própria Zona (veja Combate, Pg. 26).

- **AÇÃO DE LONGO ALCANCE**

O Sobrevivente usa uma arma de Longo Alcance que tiver na Mão para disparar contra uma única Zona que esteja dentro do Alcance exibido na carta da arma e dentro de seu Campo de Visão (veja Combate, Pg. 26).
Os Sobreviventes disparam contra Zonas, não Agentes. Isso é especialmente importante para a Ordem de Prioridade de Alvo (Pg. 27).
O uso de uma arma de Longo Alcance em Alcance 0 ainda é considerado uma Ação de Longo Alcance.

PEGAR OU ATIVAR UM OBJETIVO

O Sobrevivente pega ou ativa um objetivo da Cena na Zona onde está. O objetivo em si e os efeitos de jogo estarão descritos na Cena.

FAZER NADA

O Sobrevivente não faz nada e encerra seu Turno prematuramente. Suas Ações remanescentes são perdidas.

AÇÕES DE CARRO

Mantenha a carta de referência de Carro ao alcance!

Olha, eu sei como mexer em um carro desses. E sei lidar com a bomba de combustível. O Ben não manja nada dessas coisas.

Night of the Living Dead contém 2 Carros em uma única ficha dupla face. Algumas Cenas permitem que os Sobreviventes os dirijam para se mover mais rapidamente pelo tabuleiro e para esmagar Carniçais. Os dois funcionam da mesma forma. A carta de referência de Carro descreve tais habilidades.
Pelo custo de 1 Ação, o Sobrevivente pode realizar 1 das Ações listadas abaixo. A menos que sejam relacionadas a Carros, as Habilidades do Sobrevivente não se aplicam ao Carro em si ou a ataques realizados com ele.
A menos que indicado o contrário, um Carro não pode ser atacado ou destruído. Um Sobrevivente ocupante de um Carro ainda pode ser atacado normalmente, como se estivesse exposto na Zona.

- **ENTRAR OU SAIR DE UM CARRO**

O Sobrevivente **entra** em um Carro em sua Zona apenas se não houver Carniçais nela. Coloque a miniatura do Sobrevivente no assento do Motorista (se estiver vazio) ou como um Passageiro sobre a ficha do Carro. O Carro pode conter um único Motorista e **até 5 Passageiros**.
Não há restrições para **sair** de um Carro.

MUDAR DE LUGAR EM UM CARRO

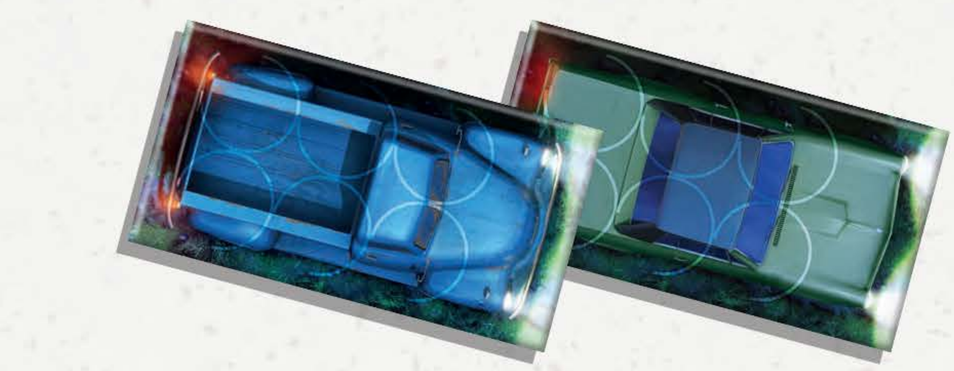
O Sobrevivente se torna o Motorista ou o Passageiro. Troque as miniaturas dos Sobreviventes de lugar apropriadamente.
Trocar de lugar não é uma Ação de Movimento e não segue as regras relacionadas a Movimento.

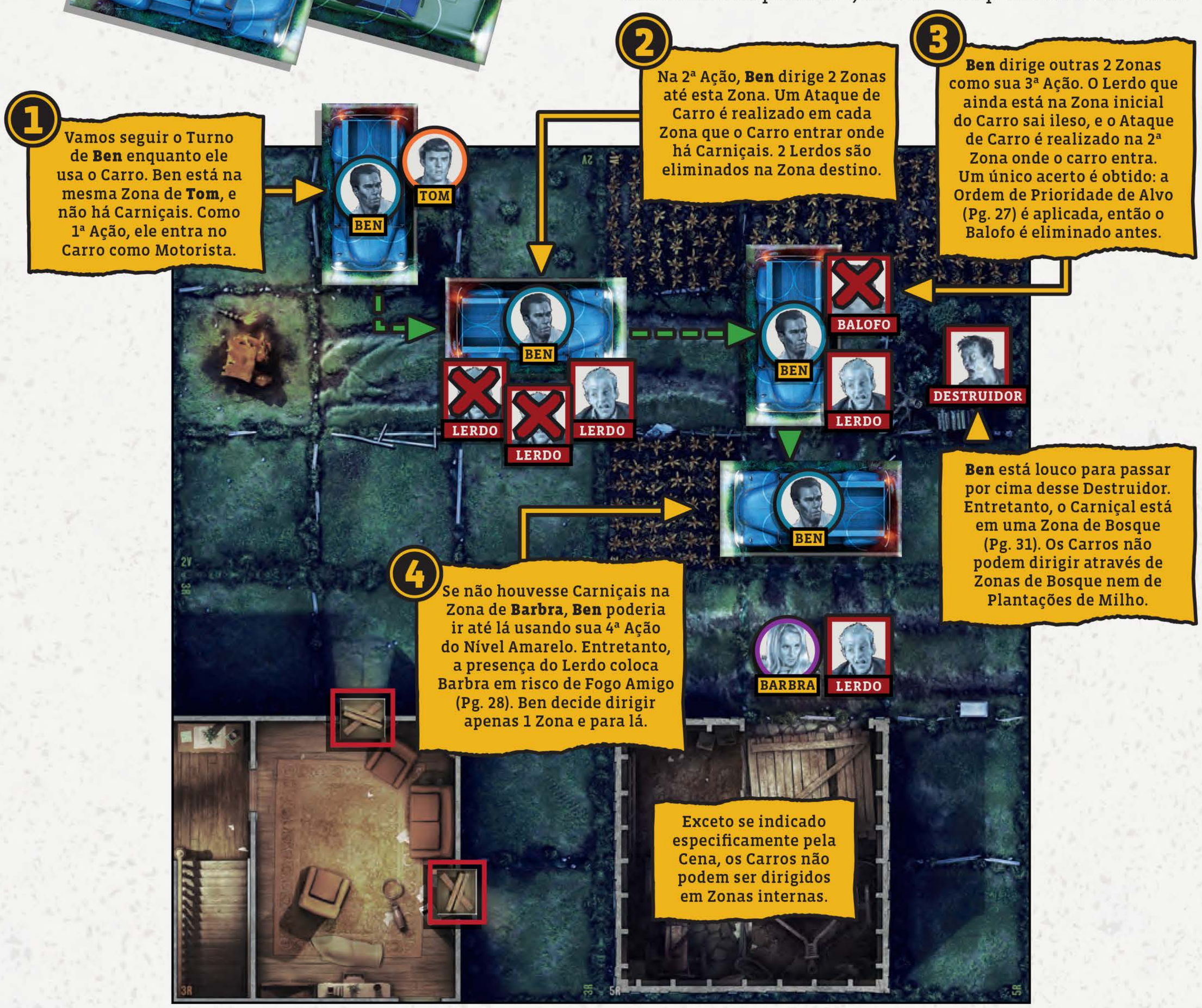
DIRIGIR UM CARRO

Eu pisei no acelerador, eu... passei por cima de todos eles. Eles não se moveram. Eles não correram, ou... Eles ficaram ali parados, olhando para mim. Eu só queria esmagá-los. Eles se dispersaram pelo ar como insetos.

O Carro só pode ser dirigido pelo Motorista e apenas se a Cena permitir. O Sobrevivente pode mover o Carro 1 ou 2 Zonas externas. **O Carro não pode ser dirigido para dentro de Zonas internas, Plantações de Milho ou Zonas de Bosque (Pg. 31).**
Essa não é uma Ação de Movimento e não está sujeita a modificadores de movimento: o Carro pode sair ou atravessar Zonas com Carniçais sem gastar Ações extras ou parar.

Realize um Ataque de Carro em cada Zona que ele **entrar** (portanto excluindo a Zona inicial) contendo Carniçais. Aplique a Ordem de Prioridade de Alvo (Pg. 27) normalmente. Uma Zona com Carniçais pode estar sujeita a vários ataques se for alvo de consecutivas Ações de Carro. Matar Carniçais desta forma dá os Pontos de Experiência correspondentes ao Motorista.
Ataques de Carro podem causar Fogo Amigo (Pg. 28) a Sobreviventes fora do Carro, então tenha cuidado ao dirigir por Zonas que tenham tanto Carniçais quanto Sobreviventes pedestres! Se o Carro cruzar uma Zona que tenha apenas Sobreviventes pedestres, nenhum Ataque de Carro acontece.





09 FASE DOS CARNIÇAIS

As autoridades estão com dificuldades de explicar ou até mesmo teorizar os motivos dessa onda de assassinatos. Até agora, o máximo que eles estão conseguindo dar ao público é algo similar à resposta do Delegado T.K. Dunmore de Camden, Carolina do Norte, que disse "Falem para as pessoas saírem das ruas, pelo amor de Deus. Vão para casa e trancarem as portas e janelas. Não sabemos com que tipo de figurões amantes do crime estamos lidando."

Depois dos jogadores ativarem todos os seus Sobreviventes, os Carniçais são ativados. Os jogadores não precisam controlá-los: eles fazem isso por conta própria, realizando os passos de Ativação e Entrada nessa ordem.

PASSO 1: ATIVAÇÃO

Cada Carniçal ativa e gasta sua Ação para Atacar ou se Mover, dependendo da situação. Os Ataques contra sobreviventes (ou barricadas fechadas e portas fechadas) são resolvidos primeiro, seguidos dos Movimentos. Cada Carniçal realiza um Ataque **OU** um Movimento com uma única Ação.

- **ATAQUE**

Os oficiais da defesa civil de Cumberland relataram aos jornalistas que as vítimas dos assassinatos mostram evidências de terem sido parcialmente devoradas pelos assassinos.

Cada Carniçal na mesma Zona dos Sobreviventes realiza um Ataque. O Ataque de um Carniçal é sempre bem-sucedido, não requer nenhuma rolagem de dados e causa uma quantidade específica de Ferimentos, dependendo do tipo:

- **Lerdo, Destruidor e Parente: 1 Ferimento**
- **Balofo: 2 Ferimentos**

Os Sobreviventes de uma Zona dividem os Ataques dos Carniçais do jeito que acharem melhor. Cada Ataque de Carniçal causa a quantidade correspondente de Ferimentos. A Barra de Ferimentos avança 1 ponto para cada Ferimento recebido. Um Sobrevivente é eliminado se sua Barra de Ferimentos chegar em 3. Se isso acontecer, o jogo termina!

Cada Ataque bem-sucedido de Carniçal causa a quantidade correspondente de Ferimentos.

Os Carniçais lutam em grupos. Todos os Carniçais ativados na mesma Zona que um Sobrevivente se juntam ao Ataque, mesmo se houver Dano excedente.

Os Destruidores que não Atacarem Sobreviventes gastam sua Ação Atacando quaisquer Barricadas fechadas e Portas fechadas de sua Zona. Abra todas as Portas e Barricadas na Zona deles.
Um único Destruidor pode abrir várias Portas e Barricadas em sua Zona.
Como os outros Carniçais não atacaram, durante a Ação de Movimento, eles conseguirão avançar através da abertura que os Destruidores acabaram de criar.

MOVIMENTO

Está tudo bem. Não se preocupe com ele. Deixa comigo. Provavelmente haverá muitos outros deles logo que nos localizarem.

Os Carniçais que não Atacaram usam sua Ação para se Mover 1 Zona em direção aos Sobreviventes:

1– Carniçais selecionam sua Zona de destino.

- A primeira Zona que eles selecionam é aquela com mais Sobreviventes no Campo de Visão.
- Se nenhum Sobrevivente estiver visível, eles selecionam a Zona com mais Sobreviventes.

Em ambos os casos, a distância não importa. Um Carniçal sempre escolhe a Zona com mais Sobreviventes que conseguir ver.

2– Os Carniçais se movem 1 Zona em direção à Zona destino pelo caminho mais curto disponível.

No caso de não haver caminhos abertos até a Zona destino, os Carniçais se movem em direção a ela como se todas as Barricadas e Portas estivessem abertas, apesar das Barricadas e Portas fechadas ainda serem capazes de detê-los.

Se houver mais de uma rota com a mesma distância, os Carniçais se dividem em grupos iguais para seguir as possíveis rotas. Eles também se dividem caso Zonas alvo diferentes tenham o mesmo número de Sobreviventes. Grupos com quantidades irregulares de Carniçais se dividem da mesma forma. Decida para qual grupo dividido o Carniçal extra vai e para qual direção cada grupo irregular vai. No caso de um único Carniçal ter múltiplas rotas, os jogadores decidem para onde ele vai.

PASSO 2: ENTRADA

Eles sabem que estamos aqui.

Os mapas das Cenas mostram onde os Carniçais aparecem no final de cada Fase de Carniçal. Essas são as Zonas de Entrada.

Fichas de Entrada de Carniçal indicam a localização das Zonas de Entrada. A Zona de Entrada branca é sempre a primeira por onde os Carniçais entram.

Encontre a ficha de Entrada de Carniçal **branca** e, em seguida, compre uma carta de Carniçal. Verifique o tipo do Carniçal e a linha correspondente ao Nível de Perigo do Sobrevivente mais experiente (Azul, Amarelo, Laranja ou Vermelho). Coloque a quantidade indicada do tipo correspondente de Carniçal na Zona de Entrada branca. Ela é sempre a primeira por onde eles entram.

É possível ter múltiplas fichas de Entrada em uma Zona. Compre uma carta de Carniçal para cada ficha de Entrada na Zona.

Repita esse processo em cada Zona de Entrada, uma por vez, em sentido horário a partir da Zona de Entrada branca. Quando o baralho de Carniçais acabar, reembaralhe todas as cartas de Carniçal descartadas para formar um novo baralho.

EXEMPLO: *Tom tem 5 XP, o que o coloca no Nível de Perigo Azul. Judy tem 12, o que a coloca no Amarelo. Para determinar quantos Carniçais entram, leia a linha Amarela, que corresponde a Judy, a Sobrevivente mais experiente.*

Zonas de Entrada de Outras Cores

A cor padrão das fichas de Entrada de Carniçal é vermelho (branco para a Zona de Entrada inicial), porém o jogo também tem fichas com lados de outras cores, como amarelo e violeta. Elas são usadas em Cenas específicas personalizadas. A menos que indicado o contrário, Carniçais não entram por tais Zonas de Entrada até que algum evento específico aconteça, o que, então, as ativa.

CARTAS DE ABERTURA DE BARRICADAS E PORTAS

Testando... estamos de volta... senhoras e senhores... estamos voltando ao ar após uma interrupção devido a problemas técnicos...

Nenhum Carniçal aparece na Zona de Entrada designada quando uma carta de Abertura de Barricadas e Portas é revelada. Em vez disso, abra todas as Barricadas e Portas nas Zonas onde houver Carniçais do tipo indicado.
Perceba que essas cartas não fazem nada no Nível de Perigo Azul!

ACABANDO AS MINIATURAS

- Ainda tem daquele doce?
- Não.

Os jogadores podem ficar sem miniaturas do tipo indicado quando forem instruídos a colocar um Carniçal no tabuleiro devido à entrada. Nesse caso, realize a entrada das miniaturas restantes do Carniçal indicado (se houver). Em seguida, todos os Carniçais do tipo indicado resolvem uma Ativação extra imediatamente (veja o passo de Ativação Pg. 22). Múltiplas Ativações podem ocorrer consecutivamente. Fique de olho na população de Carniçais!

10 COMBATE

- Chefe, se eu for cercado por seis ou oito dessas coisas, eu teria chance?
- Bem, sem dúvidas. Se você tiver uma arma de fogo, atire na cabeça deles. É morte certa. Se não tiver, arranje um porrete ou uma tocha. Espanque-os ou queime-os. Eles morrem bem fácil.

Quando um Sobrevivente realiza uma Ação Corpo a Corpo, de Longo Alcance ou de Carro para atacar Carniçais, role a quantidade de dados indicada nas cartas correspondentes.

Se o Sobrevivente ativo tiver 2 armas idênticas em Mãos com o símbolo de Dupla, ele pode usar ambas ao mesmo tempo pelo custo de uma única Ação. Ambas as armas devem alvejar a mesma Zona.

EXEMPLO: *Harry tem 2 Uzis em Mãos. A Uzi tem o símbolo de Dupla, portanto Harry pode disparar as duas ao mesmo tempo. Isso permite que ele role 6 dados (3 para cada Uzi) com uma única Ação de Longo Alcance.*

Cada dado com resultado igual ou maior que o valor de Precisão da arma conta como um acerto.

Cada acerto causa a quantidade de Dano especificada pelo valor de Dano da arma a um único alvo. Se todos os alvos forem eliminados, os acertos extras são ignorados.

- **Lerdos**, **Destruidores,** e **Parentes** são mortos com um acerto de Dano 1 (ou mais).
- **Balofos** são mortos com um acerto de Dano 2 (ou mais). Dano 1 não tem efeito neles, não importa a quantidade de vezes que um Sobrevivente os acerte.

AÇÃO CORPO A CORPO

O centro de comando de sobrevivência do Pentágono revelou que os carniçais são mortos com um tiro ou golpe forte na cabeça. Oficiais explicaram que como o cérebro de um carniçal foi ativado pela radiação, o plano é destruir o cérebro para matar o carniçal.

Um Sobrevivente com uma arma Corpo a Corpo na Mão pode Atacar Carniçais em sua própria Zona. Cada dado de resultado igual ou maior que o valor de Precisão exibido na carta da arma é um acerto. O jogador divide seus acertos como quiser entre os possíveis alvos em sua Zona. Golpes Corpo a Corpo que não acertarem não causam Fogo Amigo (Pg. 28).

EXEMPLO: *Barbra e Helen estão na mesma Zona de um Balofo, um Destruidor e um Lerdo. Helen ataca com sua Katana. Ela rola um ⚀ e um ⚅, o que significa 1 acerto. A Katana tem Dano 1, então ela não pode ferir o Balofo. Helen atribui seu acerto ao Destruidor, eliminando-o. Apesar de ter rolado um erro, Barbra está a salvo dos golpes de Helen.*

AÇÃO DE LONGO ALCANCE

Um Sobrevivente com uma arma de Longo Alcance na Mão pode disparar contra uma Zona dentro do Alcance da arma e do Campo de Visão (Pg. 10).

LEMBRE-SE:
- *Em Zonas internas, o Campo de Visão está limitado às Zonas que compartilham uma abertura e estejam a apenas 1 Zona de distância.*
- *Em Zonas externas, o Campo de Visão segue em linhas retas paralelas às bordas do tabuleiro até atingir uma parede ou alguma borda do tabuleiro.*
- *Disparos que erram podem causar Fogo Amigo (Pg. 28), então considere os riscos cuidadosamente!*

O Alcance de uma arma, indicado pelo valor de Alcance em sua carta, é o número de Zonas que seu disparo atravessa.

Armas de Longo Alcance são indicadas por um símbolo de Longo Alcance.

O primeiro valor mostra o Alcance mínimo. A arma não pode disparar contra Zonas mais próximas do que o valor mínimo. Em alguns casos, ele pode ser 0, o que significa que o Sobrevivente pode disparar contra alvos na Zona onde ele está (isso ainda é considerado uma Ação de Longo Alcance). O segundo valor exibe o Alcance máximo da arma. Uma arma não pode disparar contra Zonas além do Alcance máximo.

EXEMPLO 1: *a Winchester 94 tem Alcance 1-3, o que significa que ela pode disparar até 3 Zonas de distância, mas não pode ser usada para disparar contra a Zona onde o Sobrevivente está.*

EXEMPLO 2: *a Cano Serrado tem Alcance 0-1. Ela pode disparar contra a Zona do Sobrevivente e a 1 Zona de distância.*

Ignore quaisquer Agentes nas Zonas entre o atirador e a Zona alvo. Sobreviventes podem disparar através de Zonas ocupadas sem a chance de atingir outros Sobreviventes ou Carniçais. Um Sobrevivente pode até mesmo disparar contra outra Zona enquanto houver Carniçais em sua própria Zona!

ORDEM DE PRIORIDADE DE ALVO

Ao usar uma arma de Longo Alcance (mesmo em Alcance 0), o Sobrevivente atirador não escolhe os alvos que serão atingidos pelos acertos. Os acertos são atribuídos a Agentes na Zona alvo de acordo com a Ordem de Prioridade de Alvo:

1 – Balofo
2 – Lerdo, Destruidor ou Parente - o atirador escolhe

Os acertos são atribuídos a alvos de maior Prioridade até que todos tenham sido eliminados, em seguida são atribuídos aos alvos do próximo Nível de Prioridade até todos terem sido eliminados, e assim por diante.
Se vários alvos forem da mesma Ordem de Prioridade de Alvo, os jogadores escolhem os alvos entre eles.

LEMBRE-SE: ***a Ordem de Prioridade de Alvo não é aplicada a Ações Corpo a Corpo.***

EXEMPLO: *empunhando uma Ithaca M37 (Dano 2), Ben realiza uma Ação de Longo Alcance em uma Zona com um Balofo, um Parente e 2 Lerdos. A presença do parente força Ben a jogar no Modo Romero. Ben rola ⚅ e ⚄. Os acertos são obtidos com 4 ou mais, o que significa 2 Acertos. De acordo com a Ordem de Prioridade de Alvo, o primeiro acerto é atribuído ao Balofo, eliminando-o (Dano 2). O Parente e os 2 Lerdos compartilham a mesma Ordem de Prioridade de Alvo, então Ben pode atribuir o segundo acerto a qualquer 1 deles. O Parente é escolhido e morto, o que permite que Ben alterne de volta para o Modo Zombicide.*

OBSERVAÇÃO: ***os Balofos são os primeiros na Ordem de Prioridade de Alvo e são imunes a armas de Dano 1. Isso significa que eles podem proteger Lerdos, Destruidores e Parentes em sua Zona de todas as Ações de Longo Alcance de Dano 1, já que precisam ser removidos antes.***

Prioridade de Alvo	Nome	Ações	Dano Mín. para Matar	Experiência Ganha
1	Balofo	1	2	1
2	Lerdo Destruidor Parente	1	1	1

- **FOGO AMIGO**

Isso aí, Vince, atire na cabeça deles. Bem no meio dos olhos. Belo tiro. Boa, está mortão. Vamos pegá-lo. Esse vai virar lenha para nossa fogueira.

Um Sobrevivente não pode atingir a si mesmo com seus próprios ataques. Entretanto, situações de emergência podem exigir que Ações de Longo Alcance ou Ataques de Carro tenham como alvo uma Zona onde seus companheiros estão.
Nesse caso, os erros do Ataque acertam automaticamente os Sobreviventes que estão na Zona alvo. Distribua esse Fogo Amigo da forma que quiser e aplique o Dano apropriadamente (armas de Dano 2 causam 2 Ferimentos, por exemplo).
Lembre-se: o Fogo Amigo não se aplica a Ações Corpo a Corpo.

EXEMPLO: *Helen dispara com uma Cano Serrado contra uma Zona onde estão Harry e um Lerdo. Ao rolar ⚀ e ⚅, ela obtém um acerto... e um erro. O acerto elimina o Lerdo. O erro, entretanto, acerta Harry com Dano 1. Harry sofre 1 Ferimento.*

ATAQUE DE CARRO

O Ataque de Carro está descrito em detalhes na seção da Ação Dirigir um Carro (Pg. 21).
Lembre-se, Ataques de Carro seguem a Ordem de Prioridade de Alvo e podem causar Fogo Amigo. Ataques de Carro **não** são ações de combate.

11 ATRIBUTOS DE ARMA

Você pode ser o chefe lá embaixo, mas eu sou o chefe aqui em cima.

RECARREGAR

Armas recarregáveis são poderosas, mas precisam ser recarregadas antes de serem disparadas novamente.

As armas com o atributo Recarregar precisam que você gaste uma Ação para recarregá-las entre os disparos se quiser disparar múltiplas vezes na mesma Rodada de Jogo. Todas as armas são recarregadas gratuitamente durante a Fase Final, portanto elas começam cada Rodada de Jogo prontas para disparar.

- Se uma arma dessas for disparada e passada para outro Sobrevivente sem ser recarregada, ela precisa ser recarregada mesmo assim antes do novo dono poder usá-la na mesma Rodada de Jogo.
- Uma única Ação é suficiente para recarregar 2 armas disparadas de forma Dupla.
- É permitido disparar com uma arma Dupla recarregável contra uma Zona e depois disparar contra outra Zona com a outra arma Dupla recarregável.

MIRA

O Sobrevivente se beneficia da Habilidade Mira (Pg. 46) ao realizar uma Ação de Longo Alcance com uma arma que possui o atributo Mira. Ele ignora a Ordem de Prioridade de Alvo e pode escolher seu alvo livremente. Mira também cancela qualquer chance de causar Fogo Amigo.

Seu melhor amigo na hora de se livrar dos Carniçais.

12 EQUIPAMENTOS ESPECIAIS

Cartas especiais não são compradas dos baralhos de Equipamentos com Ações de Procura; elas são encontradas em circunstâncias especiais ou obtidas ao combinar outros Equipamentos. Elas são as armas mais poderosas do jogo.
Combinar Equipamentos é fácil: simplesmente descarte as cartas necessárias do inventário do Sobrevivente, gratuitamente. Em seguida, pegue a carta de Equipamento Especial correspondente. O inventário do seu Sobrevivente pode ser reorganizado gratuitamente.
A combinação de Equipamentos é permanente. O Equipamento Especial não pode ser revertido nos componentes que o originaram.

ESCOPETA DA MAMÃE

Quando minha mãe criou sua primeira escopeta especial? Acho que foi nos anos 60. Mas ela nunca me disse por quê.
– Ned, Sobrevivente de Zombicide

MACHETE + CANO SERRADO = ESCOPETA DA MAMÃE

Obtida ao combinar um Machete e uma Cano Serrado, a Escopeta da Mamãe pode ser usada para realizar poderosas Ações Corpo a Corpo e de Longo Alcance com uma única carta de Equipamento.
Entretanto, como é uma arma típica do *Zombicide* (e agora é Dupla!), apenas Sobreviventes no Modo Zombicide podem realizar Ações de Combate com Escopetas da Mamãe. Sobreviventes no Modo Romero não podem usar Escopetas da Mamãe de jeito algum!

OBSERVAÇÃO: o atributo Recarregar se aplica apenas a Ações de Longo Alcance.

MOLOTOV

Os corpos devem ser eliminados imediatamente, de preferência cremados.

LÍQUIDO INFLAMÁVEL + FRASCO DE CONSERVA = MOLOTOV

Obtido ao combinar um Frasco de Conserva com um Líquido Inflamável, o Molotov é uma poderosa arma de uso único. O fogo elimina os Carniçais na Zona alvo e mantém outros longe do local. É muito útil sempre que o Sobrevivente precisar de espaço livre para chegar nos objetivos da Cena!
O Sobrevivente pode descartar um Molotov equipado e realizar uma Ação de Longo Alcance contra uma Zona externa (não queremos incendiar o nosso abrigo, certo?):
- Todos os Agentes na Zona alvo são eliminados.
- Qualquer ficha de Entrada de Carniçal na Zona alvo pode ser movida para outra Zona de Entrada. Esse efeito não pode ser realizado se restar uma única Zona de Entrada.

WINCHESTER DE PRECISÃO

Acoplar uma Luneta a uma Winchester 94 cria uma ótima ferramenta de sobrevivência. Graças ao seu grande Alcance e o atributo Mira (Pg. 28), a Winchester de Precisão se livra de Parentes rapidamente e ajuda de uma distância segura seus companheiros Sobreviventes que estão presos em combate Corpo a Corpo.

WINCHESTER 94 + LUNETA = WINCHESTER DE PRECISÃO

TOCHA

Veja, estão com medo. Eles têm medo de fogo. Acabei de descobrir.

PÉ DE MESA + LÍQUIDO INFLAMÁVEL = TOCHA + LÍQUIDO INFLAMÁVEL

Os Carniçais têm algumas vulnerabilidades, e o fogo é a pior delas. Eles incendeiam facilmente e temem o fogo em razão disso. Então, as Tochas são poderosas armas contra eles, e são relativamente fáceis de criar: simplesmente combine um Pé de Mesa com Líquido Inflamável.
Como exceção à regra, **a quantidade de líquido usado é pequena o suficiente para que você não perca a carta de Líquido Inflamável após a combinação.** Certifique-se de procurar no baralho de Equipamentos Domésticos para achá-los o quanto antes e compartilhe a chama!

13 PLANTAÇÕES DE MILHO E BOSQUES

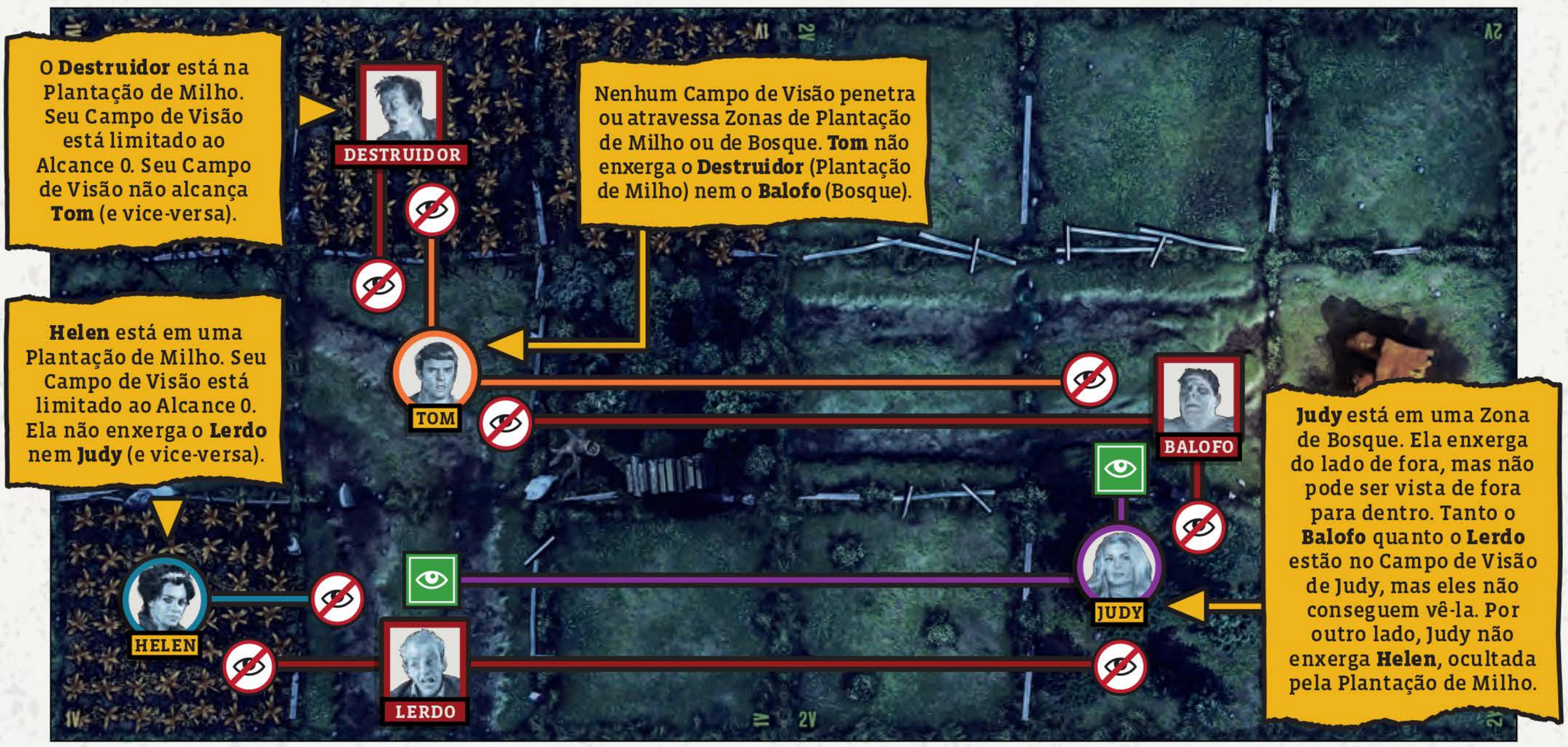
PLANTAÇÕES DE MILHO

A agricultura é uma das grandes indústrias da Pensilvânia, onde ***Night of the Living Dead*** é ambientada. Portanto, muitas Peças de Mapa contêm Plantações de Milho em Zonas externas. **As Plantações de Milho bloqueiam Campos de Visão.**

- Campos de Visão não podem penetrá-las, nem atravessá-las.
- Campos de Visão dentro de uma Plantação de Milho estão limitados ao Alcance 0. Campos de Visão não se estendem para fora da Zona do Agente.
- Agentes podem atravessar Plantações de Milho normalmente. Por outro lado, Carros não podem atravessar Plantações de Milho.

BOSQUES

- Zonas de Bosque bloqueiam o Campo de Visão de qualquer um do lado de fora.
- Agentes dentro de uma Zona de Bosque podem traçar linhas do Campo de Visão a partir de sua própria Zona de Bosque.
- Agentes podem atravessar Zonas de Bosque normalmente. Por outro lado, Carros não podem atravessar Zonas de Bosque.



14 MODOS DE JOGO ADICIONAIS

MODO ULTRAVERMELHO

Por que os especialistas em espaço estão sendo consultados sobre uma emergência terrestre?

O Modo Ultravermelho permite que seus Sobreviventes ganhem Pontos de Experiência além do Nível de Perigo Vermelho e escolham Habilidades extras. Este modo é ótimo para conseguir números incríveis de mortes e completar Cenas muito grandes.

Modo Ultravermelho: quando seu Sobrevivente atingir o Nível Vermelho, mova o Contador de XP de volta ao 0 e avance-o quaisquer Pontos de Experiência ganhos além do que foi necessário para atingir o Nível Vermelho. Seu Sobrevivente ainda estará no Nível Vermelho e fica com suas Habilidades. Conte os Pontos de Experiência subsequentes normalmente e ganhe Habilidades não selecionadas ao atingir Níveis de Perigo novamente.
Quando todas as Habilidades de um Sobrevivente tiverem sido selecionadas, escolha uma Habilidade da lista (Pg. 46) ao chegar nos Níveis Laranja e Vermelho novamente.

EXEMPLO: *Barbra acabou de ganhar seu 43º Ponto de Experiência, o que a leva ao Nível Vermelho. Ela tem as seguintes Habilidades no Modo Zombicide: Liso (Azul), +1 Ação (Amarelo), +1 Ação de Movimento gratuita (Laranja) e Bárbaro (Nível Vermelho).*
O jogador move o Contador de XP de volta ao início enquanto a Cena continua. Barbra ainda está no Nível Vermelho e continua ganhando Pontos de Experiência conforme mata Carniçais.

Ela não ganha uma Habilidade adicional ao atingir os Níveis Azul e Amarelo pela segunda vez, pois ela já tem todas as Habilidades desses Níveis. Ao atingir o Nível Laranja novamente, ela ganha +1 Ação de Combate gratuita, sua segunda Habilidade do Nível Laranja. Ao atingir o Nível Vermelho novamente, o jogador seleciona uma nova Habilidade entre as 2 restantes neste nível e escolhe +1 dado: Combate. O Contador de XP volta ao início.

Durante sua terceira passagem pela barra de experiência, Barbra não ganha Habilidades nos Níveis Azul, Amarelo ou Laranja, pois já tem todas. Ao atingir o Nível Vermelho pela terceira vez, ela ganha a última Habilidade Vermelha: +1 Ação de Movimento gratuita. O Contador de XP vai para o início novamente.

De agora em diante, Barbra continua ganhando Pontos de Experiência e recebe uma Habilidade à escolha do jogador cada vez que chegar no Nível Laranja e outra quando atingir o Nível de Perigo Vermelho.

AJUSTANDO A DIFICULDADE

- Bill, vou conferir o que tá pegando no escritório.
- Beleza, Steve, diga a eles que vamos continuar assim e que tudo parece estar sob controle.

Os Carniçais são ameaças familiares e ao mesmo tempo desconhecidas, o que desmorona o mundo em volta deles. Mas às vezes o jogo pode ficar muito fácil ou muito difícil para você e seu grupo. Nesse caso, separe suas cartas de Carniçal por número.

- Cartas de Carniçal de 1 a 21 são a parte mais fácil da invasão. Os Destruidores e Parentes aparecem em números limitados.

- Cartas de Carniçal de 22 a 42 são mais difíceis. Os Carniçais surgem em maiores números, especialmente em Níveis de Perigo mais baixos. Use-as em grupos de jogadores experientes e com veteranos de *Zombicide*.

- Cartas de Carniçal de 43 a 46 são as de Abertura de Barricadas e Portas. Elas podem ser perigosas em Cenas orientadas a abrigos e fornecem um alívio em Cenas externas (já que não têm Barricadas e Portas para serem abertas). Adicione ou remova-as como quiser para ajustar o nível de dificuldade da sua partida.

Esses elementos podem ser combinados da maneira que você achar melhor para criar sua própria experiência de jogo!

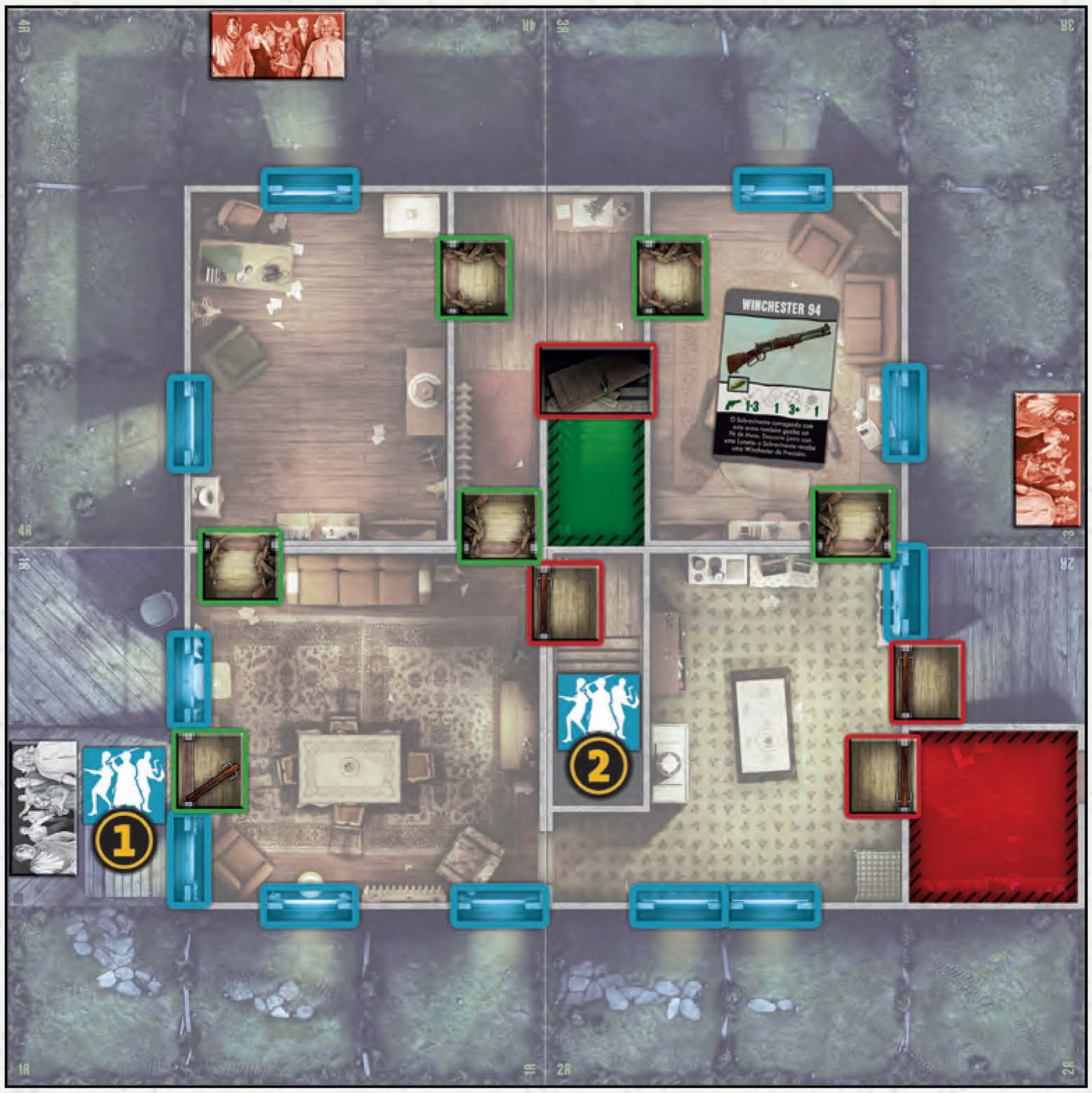
15 CENAS

C1 O QUE ESTÁ ACONTECENDO?

Fácil / 45 minutos

Ben foi atacado por um exército de carniçais no Restaurante do Beekman e quase não conseguiu escapar em seu carro, que agora está com o tanque quase vazio. Ele conseguiu achar uma bomba de gasolina, mas ela está trancada. Tentando se acalmar, Ben avista uma casa por perto e decide ir até lá, na esperança de encontrar as chaves da bomba. Ben encontra Barbra, ainda em choque de todo o horror que acabou de presenciar. Uma surpresa desagradável os aguarda no segundo andar, pois o dono da casa teve um fim terrível.

Logo depois, Harry, Helen e Tom saem do porão e uma pequena discussão sobre qual seria o melhor plano de ação acontece. Todo mundo concorda, com um pouco de relutância, em barricar a casa para se proteger dos carniçais que estão lá fora.



Peças de Mapa: **1R, 2R, 3R e 4R.**

4R	3R
1R	2R

OBJETIVOS

Barricar a casa. Os jogadores vencem quando essas duas condições forem atendidas simultaneamente:
• Todas as janelas estiverem bloqueadas com Barricadas fechadas (veja as regras especiais).
• Não houver Carniçais dentro da casa.

REGRAS ESPECIAIS

• **Preparação.**
- Os Sobreviventes começam no Modo Romero, com a ID Romero voltada para cima.
- Barbra e Ben são colocados na Zona Inicial de Sobreviventes nº 1. Harry, Helen, Judy e Tom são colocados na Zona Inicial de Sobreviventes nº 2.
- Coloque fichas de Barricada aberta nos locais designados. Elas representam portas abertas que conectam 2 Zonas.
- A Winchester 94 é separada do Equipamento Inicial e o Pé de Mesa é dado no lugar dela. Coloque a Winchester 94 na Zona designada. Um Sobrevivente que Procurar nesta Zona pode pegar a Winchester 94 em vez disso e então reorganizar seu inventário gratuitamente.

• **Confiança mútua.** Um Sobrevivente que entregar o Equipamento Inicial Winchester 94 para outro Sobrevivente utilizando uma Ação Reorganizar/Trocar pode alternar para o Modo Zombicide.

• **Estoque de equipamentos.** Os baralhos de Equipamentos Corpo a Corpo e de Longo Alcance só podem ser Procurados nas Zonas designadas (**apenas no Modo Zombicide**).

• **A moça cadáver.** Na primeira vez que um Sobrevivente chegar na Zona da escadaria na peça de mapa 3R, todos os Sobreviventes no Modo Zombicide alternam para o Modo Romero. Um Sobrevivente na Zona precisa gastar 2 Ações para remover o cadáver. Até que isso seja feito, a Zona seguinte não pode ser Procurada!

• **Barricadas improvisadas.** Fichas de Barricada aberta representam passagens abertas com madeira disponível, que pode ser usada para Barricar as janelas. Cada ficha de Barricada conecta 2 Zonas e pode ser coletada por Sobreviventes em qualquer uma dessas Zonas pelo custo de uma Ação. Os Sobreviventes podem carregar mais de 1 ficha de Barricada por vez. Elas não ocupam espaço no inventário e podem ser trocadas como Equipamentos. **Cartas de Equipamento de Tábuas podem ser descartadas para fornecer uma ficha de Barricada ao Sobrevivente (sem dar XP).** Um Sobrevivente carregando uma ficha de Barricada pode gastar 1 Ação para bloquear uma janela em sua Zona. Para fazer isso, pegue uma ficha de Barricada do inventário do Sobrevivente e a coloque, na posição fechada, sobre a janela. **O Sobrevivente ganha 5 XP.**

C2 CADÊ A CHAVE?

Fácil / 45 minutos

> As más notícias estão por todo lado. Os Carniçais se espalharam pela região, matando e devorando suas vítimas. O exército de Carniçais vindo do Restaurante do Beekman chegou e está cercando a casa. Apesar de suas desavenças, os sobreviventes saem em busca das chaves da bomba de combustível enquanto repelem os Carniçais. O carro do lado de fora pode ser a única saída deste pesadelo.

Peças de Mapa: **1R, 2R, 3R e 4R.**

OBJETIVOS

Em busca das chaves. Os jogadores vencem quando o baralho de Equipamentos Domésticos acabar. É quando os Sobreviventes finalmente encontram as chaves da bomba!

Os jogadores perdem se houver ao menos 1 Carniçal dentro da casa no final de uma das Fases dos Jogadores.

REGRAS ESPECIAIS

• **Preparação.** Os Sobreviventes começam no Modo Romero, com a ID Romero voltada para cima.

• **Confiança mútua.** Um Sobrevivente que entregar o Equipamento Inicial Winchester 94 para outro Sobrevivente utilizando uma Ação Reorganizar/Trocar pode alternar para o Modo Zombicide.

• **Estoque de equipamentos.** Os baralhos de Equipamentos Corpo a Corpo e de Longo Alcance só podem ser Procurados nas Zonas designadas (**apenas no Modo Zombicide**).

4R	3R
1R	2R

C3 ELES TÊM MEDO DE FOGO

Fácil / 45 minutos

> Os sobreviventes acharam as chaves da bomba. Porém, os Carniçais estão se amontoando em volta da casa e podem invadi-la a qualquer momento. Não há escolha. Para chegarmos até a bomba e encher o tanque do carro, as corajosas almas precisam se aventurar do lado de fora e romper o cerco, usando tudo que puderem.

Peças de Mapa: **1R, 2R, 3R e 4R.**

OBJETIVOS

Quebrando o cerco. Os jogadores vencem quando essas duas condições forem atendidas simultaneamente:
• Não houver Carniçais no tabuleiro.
• Todas as fichas de Entrada de Carniçal estiverem em uma única Zona de Entrada.

Lembre-se: *qualquer ficha de Entrada de Carniçal em uma Zona atacada por um Molotov pode ser movida para outra Zona de Entrada. Esse efeito não pode ser realizado se houver uma única Zona de Entrada restante.*

REGRAS ESPECIAIS

• **Preparação.**
- Os Sobreviventes começam no Modo Romero, com a ID Romero voltada para cima.
- Distribua os Sobreviventes da maneira que achar melhor nas Zonas Iniciais de Sobreviventes, com ao menos 1 Sobrevivente em cada Zona.

• **Confiança mútua.** Um Sobrevivente que entregar o Equipamento Inicial Winchester 94 para outro Sobrevivente utilizando uma Ação Reorganizar/Trocar pode alternar para o Modo Zombicide.

• **Estoque de equipamentos.** Os baralhos de Equipamentos Corpo a Corpo e de Longo Alcance só podem ser Procurados nas Zonas designadas (**apenas no Modo Zombicide**).

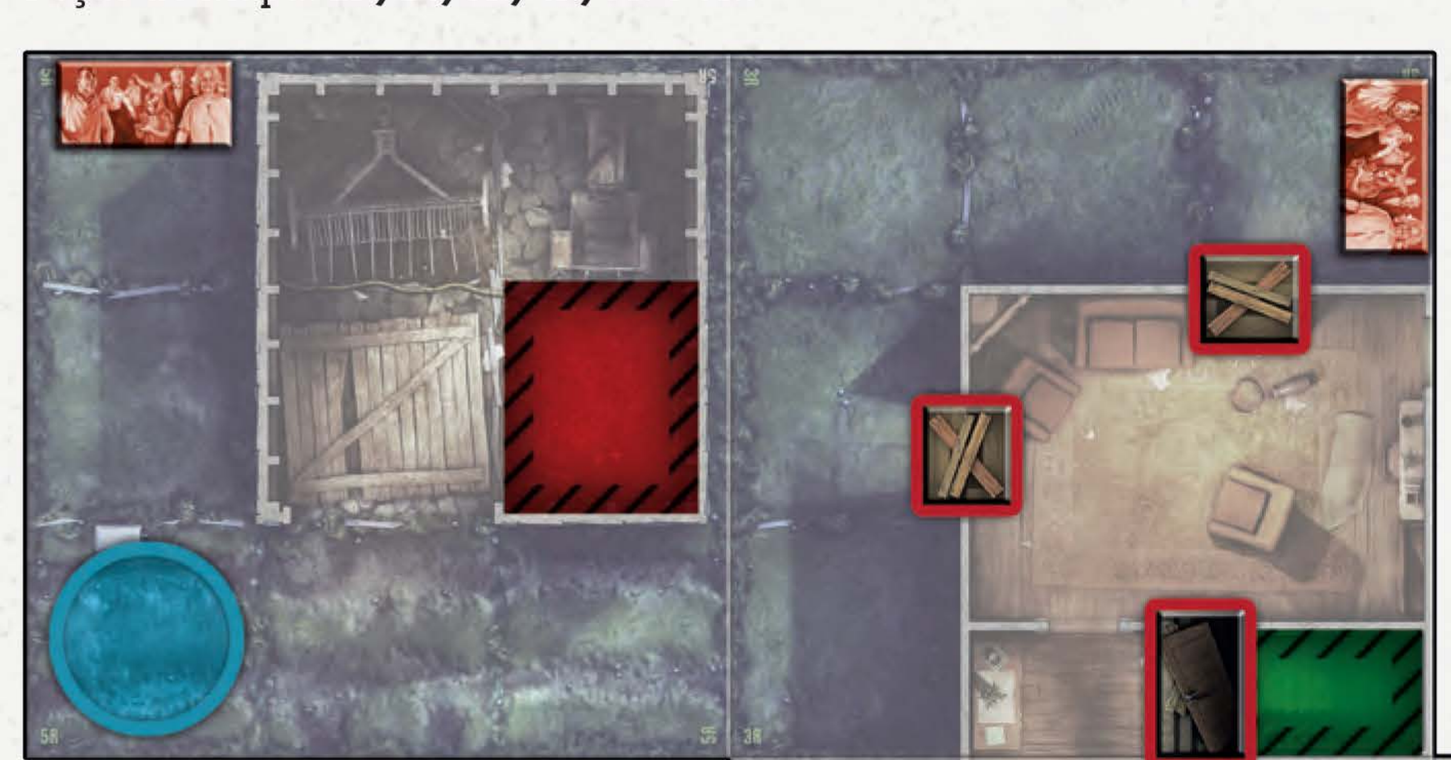
4R	3R
1R	2R

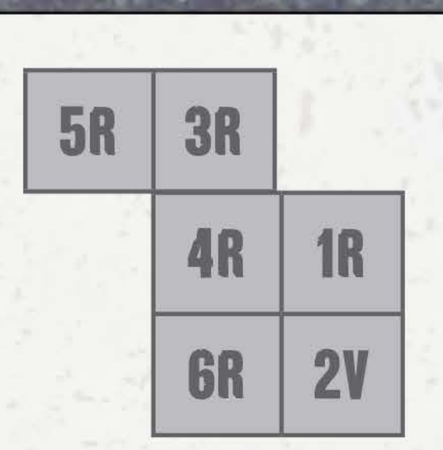
C4 VAMOS DAR O FORA DAQUI!

Médio / 60 minutos

Os sobreviventes quebraram o cerco, mas o tumulto atraiu todos os carniçais da vizinhança. Os sobreviventes estão a caminho de reabastecer o tanque do carro. A batalha se intensifica. Cuidado com os disparos! Não queremos que o carro e a bomba explodam.

Peças de Mapa: **1R, 2V, 3R, 4R, 5R e 6R.**





OBJETIVOS

Abastecendo a pick-up. Os jogadores vencem quando essas duas condições forem atendidas simultaneamente:
• O Carro estiver na Zona indicada para a bomba de combustível.
• Não houver Carniçais na peça de mapa 5R.
Os jogadores perdem se houver ao menos 1 Carniçal dentro da casa no final de uma das Fases dos Jogadores.

REGRAS ESPECIAIS

• **Preparação.** Os Sobreviventes começam no Modo Romero, com a ID Romero voltada para cima.

• **Confiança mútua.** Um Sobrevivente que entregar o Equipamento Inicial Winchester 94 para outro Sobrevivente utilizando uma Ação Reorganizar/Trocar pode alternar para o Modo Zombicide.

• **Estoque de equipamentos.** Os baralhos de Equipamentos Corpo a Corpo e de Longo Alcance só podem ser Procurados nas Zonas designadas (**apenas no Modo Zombicide**).

• **Cuidado com a bomba!** As Zonas da peça de mapa 5R não podem ser alvo de Ações de Longo Alcance.

C5 A NOITE DOS MORTOS VIVOS

Médio / 60 minutos
Peças de Mapa: **1R, 2R, 3R e 4R.**

Reviravolta # 1

O plano falhou. O carro explodiu e a bomba de combustível não pode mais ser usada. Os sobreviventes não têm escolha a não ser voltarem para a casa e se defenderem até o amanhecer ou até a morte, o que vier primeiro. Eles sobreviverão se conseguirem confiar uns nos outros, encontrar as melhores armas e superar seus maiores medos.

OBJETIVOS

Sobreviva a esta noite como achar melhor. Os jogadores vencem quando essas duas condições forem atendidas simultaneamente:
• Todos os Sobreviventes alcançarem o Nível de Perigo Laranja (ou maior).
• Cada Sobrevivente tiver matado 1 Parente (ou mais).
Os jogadores perdem se houver ao menos 1 Carniçal dentro da casa no final de uma das Fases dos Jogadores.

REGRAS ESPECIAIS

• **Preparação.** Os Sobreviventes começam no Modo Romero, com a ID Romero voltada para cima.

• **Confiança mútua.** Um Sobrevivente que entregar o Equipamento Inicial Winchester 94 para outro Sobrevivente utilizando uma Ação Reorganizar/Trocar pode alternar para o Modo Zombicide.
• **Estoque de equipamentos.** Os baralhos de Equipamentos Corpo a Corpo e de Longo Alcance só podem ser Procurados nas Zonas designadas (**apenas no Modo Zombicide**).

4R	3R
1R	2R

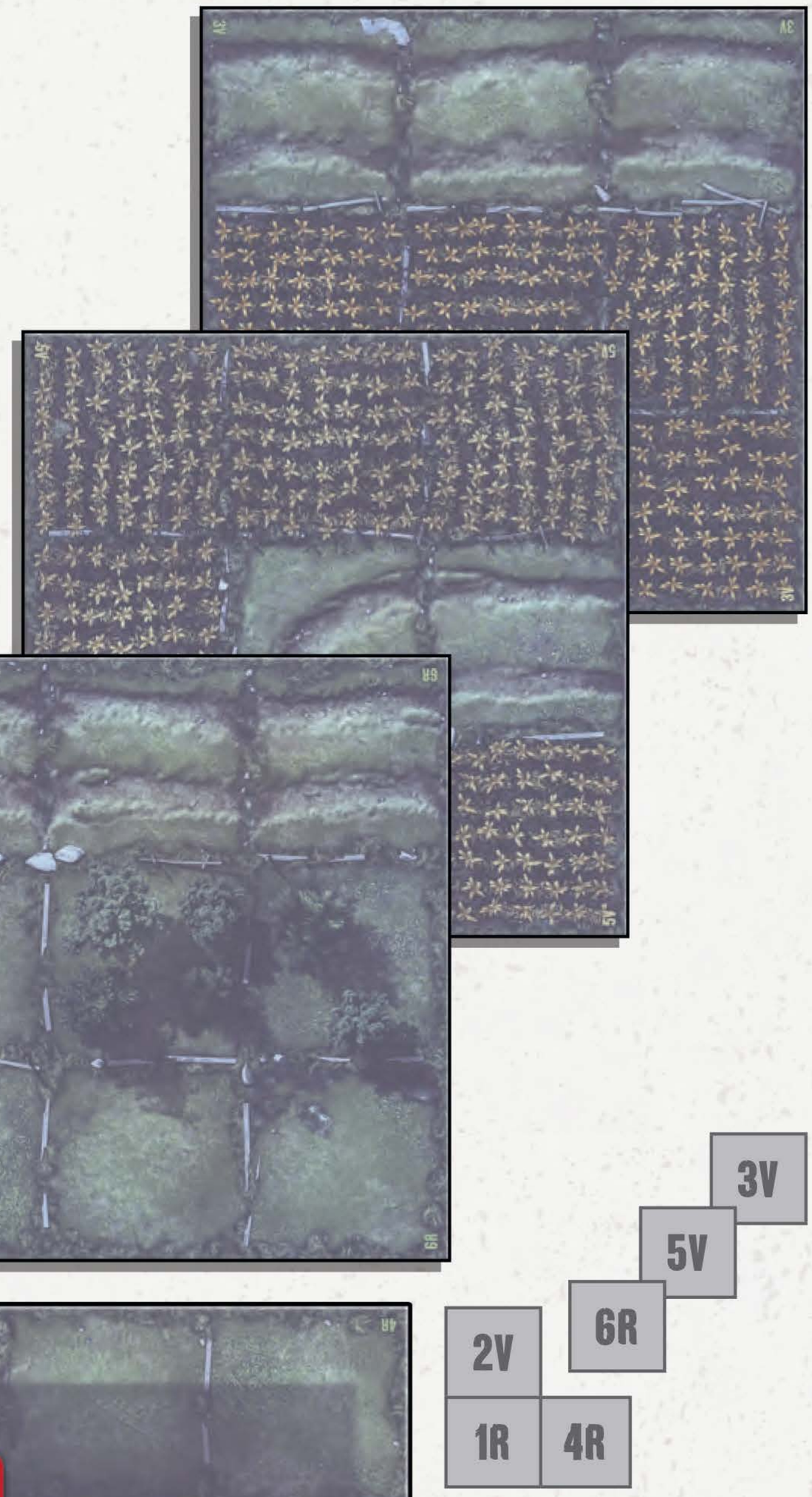
C6 DESTINO: WILLARD

Médio / 60 minutos

Reviravolta #2

A TV está falando que há uma estação de resgate perto de Willard. Os sobreviventes se armam e se preparam para marchar até lá. Eles são mais espertos e rápidos do que os Carniçais. Será uma caminhada longa, cansativa e sangrenta, mas eles só conseguirão se todos ficarem atentos.

Peças de Mapa:
- *Tabuleiro inicial:* **1R, 2V e 4R.**
- *Reservadas:* **3V, 5V e 6R.**



OBJETIVOS

Chegar em Willard. Os jogadores vencem quando todos os Sobreviventes estiverem na peça de mapa 2V no final de uma Fase dos Jogadores, depois da caminhada pelo interior (uma sequência das peças 6R, 5V, 3V, 1V, 4V e, por fim, 2V).

REGRAS ESPECIAIS

• **Preparação.**
- Os Sobreviventes começam no Modo Zombicide, com a ID Zombicide voltada para cima.
- Separe as peças 3V, 5V, e 6R para formar a Pilha de Viagem (as Peças de Mapa 1V, 2V e 4V são adicionadas à pilha durante a partida).

• **Arsenal.** Um Sobrevivente realizando uma Ação de Procura pode comprar dos baralhos de Equipamentos Domésticos, Corpo a Corpo ou de Longo Alcance à sua escolha.

• **Ah, sim, eu gostaria de ir embora.** Os Sobreviventes não podem mais procurar na casa assim que uma Barricada ou Porta for aberta.

• **Abrindo caminho.** Enquanto houver ao menos 1 Sobrevivente em uma peça de mapa, suas Zonas de canto **externas** são consideradas Zonas de Entrada. Escolha uma Zona de Entrada inicial durante cada Passo de Entrada e prossiga em sentido horário.
Este efeito não é aplicado a Zonas de canto **internas**.

• **Grupo de viagem.**
- Assim que um sobrevivente se mover pela primeira vez para a peça de mapa 2V, coloque a peça de mapa 6R ao lado dela, na orientação que quiser, de forma que isso estenda a estrada. O tabuleiro não precisa estar linear.
- Daqui para frente, qualquer peça de mapa é removida do tabuleiro sempre que não houver Sobreviventes nela durante uma Fase Final. Quaisquer Carniçais remanescentes nessas peças de mapa também são removidos (sem dar XP). **Esta regra não se aplica se, ao separar o tabuleiro, isso também separar os Sobreviventes.**
- Repita o processo expandindo o tabuleiro nesta ordem: 5V, 3V, 1V, 4V e, por fim, 2V.

C7 VAMOS BUSCAR O JOHNNY

Médio / 45 minutos

Reviravolta #3

(Parte 1) "Seu irmão está morto!" O coração de Barbra pode estar partido, mas ela escolheu ser corajosa e fazer a coisa certa. Agora ela é nossa amiga e nós vamos ajudá-la. Temos que honrar a memória do Johnny e colocá-lo para descansar de uma vez por todas. Ele foi atacado e morreu no cemitério. Seu corpo com certeza está vagando como um carniçal a essa altura.

Peças de Mapa: **1V, 2R, 3R, 4V, 5V e 6V.**

OBJETIVOS

Descanse em paz, Johnny. Os jogadores vencem quando um Parente for eliminado na Zona de Entrada branca. Faça bom uso de Molotovs nas Zonas de Entrada para facilitar esta Cena!

REGRAS ESPECIAIS

- **Preparação.** Os Sobreviventes começam no Modo Zombicide, com a ID Zombicide voltada para cima.

- **Estoque de equipamentos.** Os baralhos de Equipamentos Corpo a Corpo e de Longo Alcance só podem ser Procurados nas Zonas indicadas.

- **Johnny passou por aqui.** A ficha de Entrada de Carniçal branca não pode ser removida.

2R	3R
5V	4V
6V	1V

C8 O CARRO DO JOHNNY

Difícil / 60 minutos

Reviravolta #3

(Parte 2) Encontramos a versão Carniçal do Johnny e finalmente o colocamos para descansar. Barbra encontrou um último presente dele em seu bolso: as chaves de seu carro. Ela lembra que bateu o carro em uma árvore antes de correr em direção à casa. Talvez o motor ainda esteja funcionando, e o carro do Johnny pode ser nossa saída desse show de horrores!

Peças de Mapa:
- *Tabuleiro inicial:* **5R.**
- *Reservadas:* **1V, 2V, 3V, 4V e 6V.**

OBJETIVOS

Pegar o carro do Johnny e limpar o cemitério. Os jogadores vencem quando essas condições forem atendidas simultaneamente:
• Todos os Sobreviventes estiverem na peça de mapa 6V no final de uma Fase dos Jogadores.
• Não houver Carniçais na peça de mapa 6V.
• Houver um motorista no carro do Johnny.

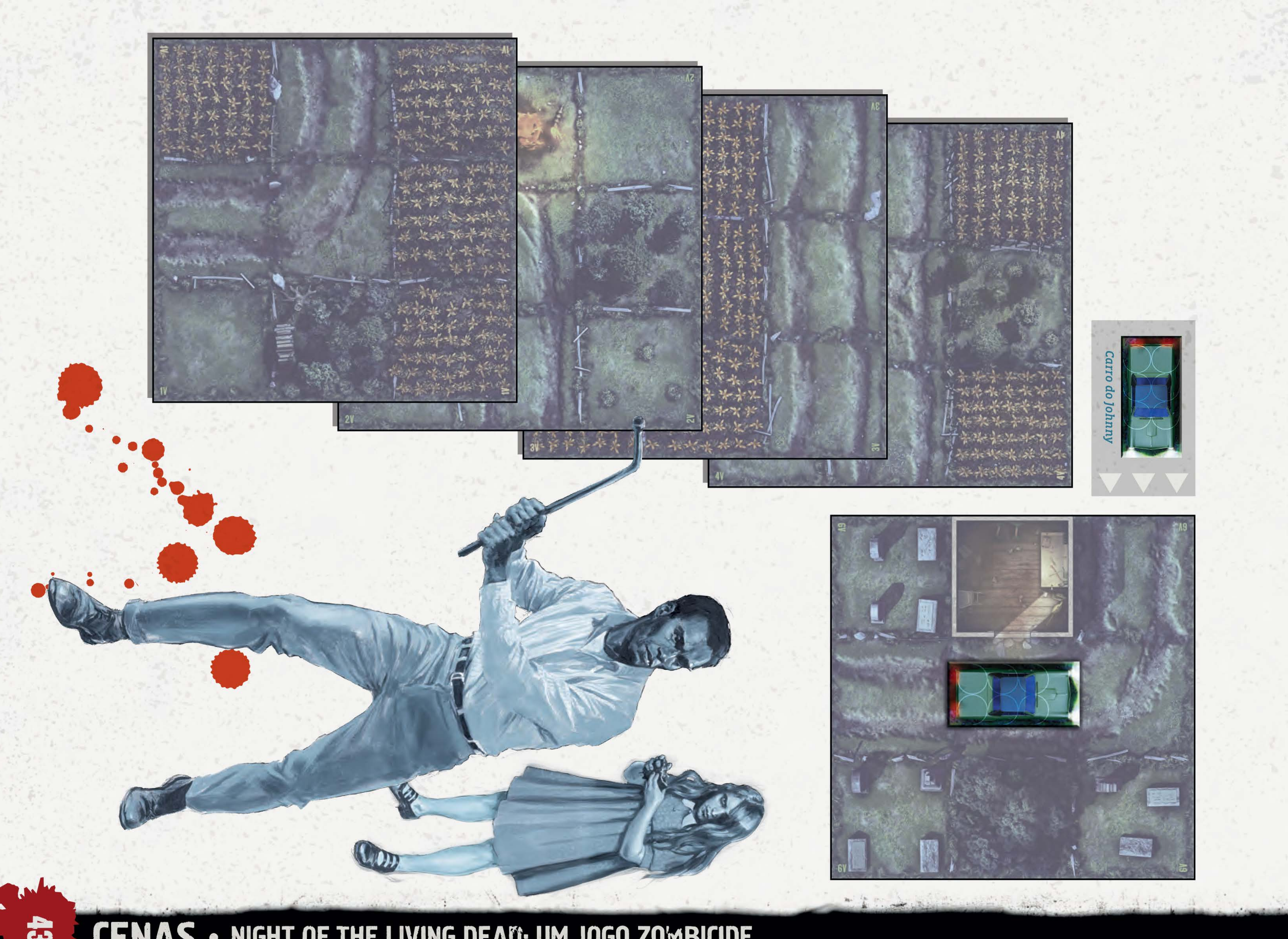
REGRAS ESPECIAIS

• **Preparação.**
- Os Sobreviventes começam no Modo Zombicide, com a ID Zombicide voltada para cima.
- Separe as peças de mapa 1V, 2V, 3V, e 4V para formar uma pilha aleatória chamada Pilha de Viagem. A peça de mapa 6V também deve ser separada, mas não a coloque na Pilha de Viagem.
- No final da Preparação, coloque uma peça de mapa aleatória da Pilha de Viagem ao lado da 5R, de forma a estender a estrada. O tabuleiro não precisa estar linear.

• **Arsenal.** Um Sobrevivente realizando uma Ação de Procura pode comprar dos baralhos de Equipamentos Domésticos, Corpo a Corpo ou de Longo Alcance à sua escolha.

• **Abrindo caminho.** Enquanto houver ao menos 1 Sobrevivente em uma peça de mapa, suas Zonas de canto **externas** são consideradas Zonas de Entrada. Escolha uma Zona de Entrada inicial durante cada Passo de Entrada e prossiga em sentido horário.
Este efeito não é aplicado a Zonas de canto **internas**.

• **A caminho do cemitério.**
- Assim que um Sobrevivente se mover para a primeira peça de mapa aleatória, coloque outra peça de mapa da Pilha de Viagem ao lado dela da forma que quiser. O tabuleiro não precisa estar linear.
- Daqui para frente, qualquer peça de mapa é removida do tabuleiro sempre que não houver Sobreviventes nela durante uma Fase Final. Quaisquer Carniçais que restarem nessas peças também são removidos (sem dar XP). **Esta regra não se aplica se, ao separar o tabuleiro, isso também separar os Sobreviventes.**
- Repita esse processo ao expandir o tabuleiro assim que um Sobrevivente se move para novas peças. Quando a Pilha de Viagem acabar, posicione a 6V como peça final, **com o carro do Johnny na Zona central.** Ele pode ser dirigido.

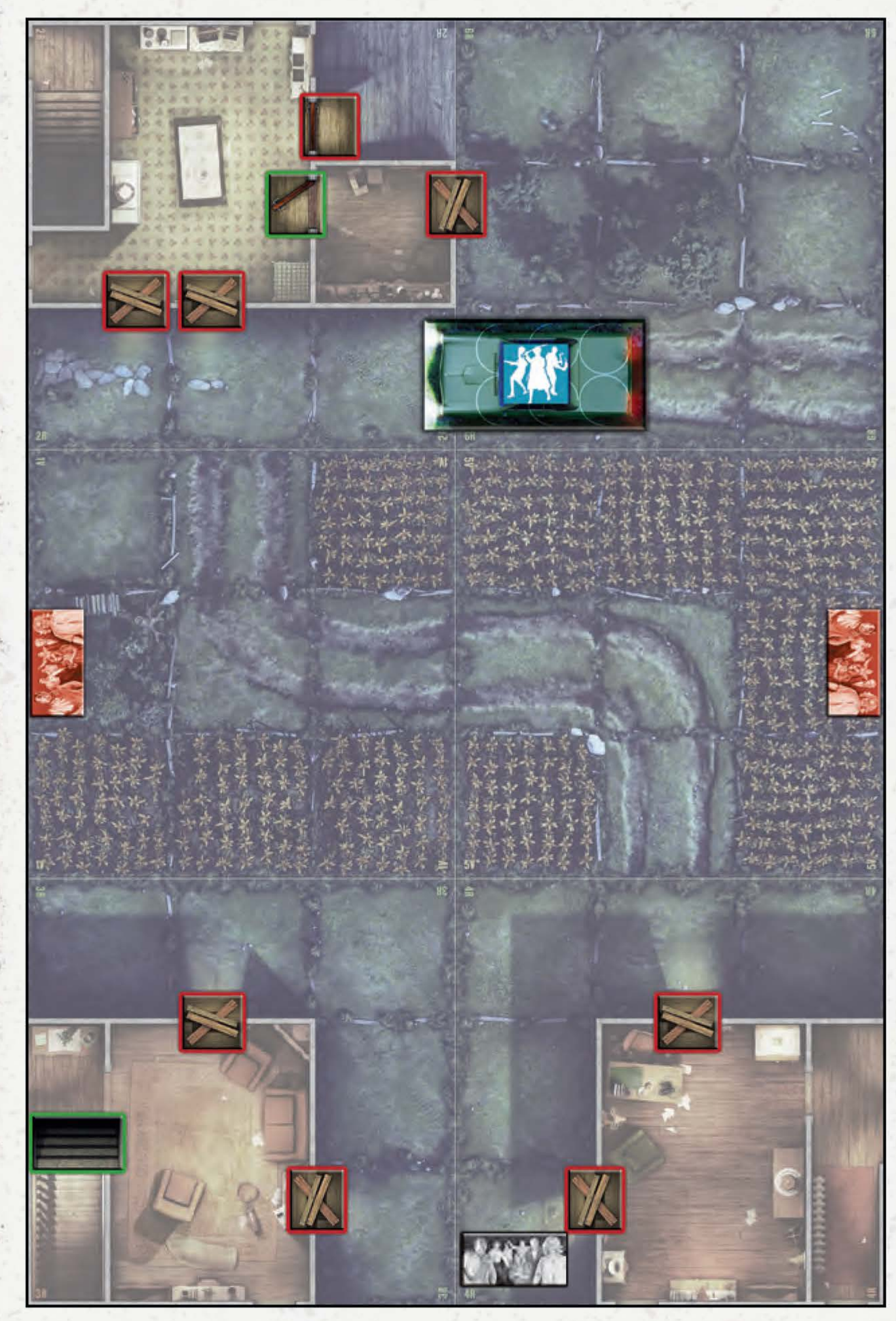

Carro do Johnny

C9 EQUIPE DE RESGATE

Difícil / 90 minutos

Reviravolta #4

Finalmente escapamos. Com carniçais em cada canto, a situação parece desoladora. Pode levar um tempo antes do governo consertar as coisas, e precisamos fazer a nossa parte. Pode haver outras pessoas presas em suas casas assim como estávamos minutos atrás. Agora sabemos como lidar com os carniçais, então vamos encontrar e resgatar outros sobreviventes!



Peças de Mapa: **1V, 2R, 3R, 4R, 5V e 6R.**

OBJETIVOS

Buscar por companheiros Sobreviventes. Os jogadores vencem quando cada Zona **interna** tiver sido Procurada ao menos uma vez.

REGRAS ESPECIAIS

• **Preparação.**
- Os Sobreviventes começam no Modo Zombicide, com a ID Zombicide voltada para cima.
- Os Sobreviventes começam no Carro. Escolha o motorista depois de distribuir os Equipamentos Iniciais.

• **Arsenal.** Um Sobrevivente realizando uma Ação de Procura pode comprar dos baralhos de Equipamentos Domésticos, Corpo a Corpo ou de Longo Alcance à sua escolha.

• **Carniçais em ambientes internos.** Abrir uma casa fechada pela primeira vez revela todos os Carniçais dentro de todos os cômodos da casa (uma única casa se estende a todos os cômodos conectados por aberturas). Indique cada Zona dessa casa, uma após a outra na ordem que quiser, e compre uma carta de Carniçal para cada Zona. Coloque o número de Carniçais do tipo correspondente na Zona indicada.
Se você comprar uma carta de Abertura de Barricadas e Portas, resolva-a imediatamente.

2R	6R
1V	5V
3R	4R

C10 MAIS UM PARA A FOGUEIRA

Difícil / 90 minutos

É assim que termina?

Chegamos a Willard, mas não estávamos esperando por isso. A cidade está tomada por Carniçais e completamente fora de controle. A noite dos mortos vivos revelou nossas verdadeiras faces, e agora vamos usar a força que acabamos de descobrir para garantir a segurança da cidade.

E se... o país inteiro tiver sido invadido. Ou o mundo?

Peças de Mapa: **1R, 2R, 3R, 4R, 5R e 6V.**

6V	5R	3R
1R	2R	4R

OBJETIVOS

Expurgo da vizinhança. Os jogadores vencem quando todas as fichas de Entrada de Carniçal forem reunidas na Zona de Entrada branca e um molotov foi lançado nela.

Lembre-se: *qualquer ficha de Entrada de Carniçal em uma Zona atacada por um Molotov pode ser movida para outra Zona de Entrada. Esse efeito não pode ser realizado se restar uma única Zona de Entrada (para esta Cena, Molotovs podem ser usados em Zonas internas se a Zona alvo tiver uma ficha de Entrada).*

REGRAS ESPECIAIS

• **Preparação.**
- Os Sobreviventes começam no Modo Zombicide, com a ID Zombicide voltada para cima.
- Os Sobreviventes começam no Nível de Perigo Amarelo.
- Os Sobreviventes começam no Carro. Escolha o motorista depois de distribuir os Equipamentos Iniciais.

• **Arsenal.** Um Sobrevivente realizando uma Ação de Procura pode comprar dos baralhos de Equipamentos Domésticos, Corpo a Corpo ou de Longo Alcance à sua escolha.

• **Cemitério infectado.** A ficha de Entrada de Carniçal branca não pode ser removida.

16 HABILIDADES

Cada Sobrevivente de ***Night of the Living Dead*** tem Habilidades específicas e seus efeitos estão descritos nesta seção. Se surgir qualquer conflito com as regras gerais, as regras das Habilidades prevalecem.
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 fizer com que um Sobrevivente suba de nível **(ou alterne entre Modos)** e ganhe uma Habilidade, ela pode ser usada imediatamente se o Sobrevivente tiver Ações restantes (ou ele pode usar quaisquer Ações extras que o jogo fornecer).

+1 Ação – O Sobrevivente tem uma Ação extra para usar como quiser.

+1 Ação {tipo} gratuita – O Sobrevivente tem 1 Ação extra gratuita do tipo especificado (Combate, Corpo a Corpo, Longo Alcance, Movimento ou Procura). Esta Ação só pode ser usada para realizar uma Ação do tipo especificado.

+1 dado: {Ação} – Cada arma do Sobrevivente rola um dado extra com Ações do tipo especificado (Combate, Corpo a Corpo ou Longo Alcance). Armas Duplas ganham um dado cada, total de +2 dados por Ação Dupla do tipo especificado.

+1 no resultado: {Ação} – O Sobrevivente adiciona 1 ao resultado de cada dado que rolar em Ações do tipo especificado (Combate, Corpo a Corpo ou Longo Alcance). O resultado máximo é sempre 6.

Ambidestro – O Sobrevivente trata todas as armas como se elas tivessem o símbolo de Dupla.

Bárbaro – Ao resolver uma Ação Corpo a Corpo, o Sobrevivente pode substituir o número dos dados da(s) arma(s) Corpo a Corpo que estiver usando pelo número de Carniçais em sua Zona. Habilidades que afetam o valor dos dados, como +1 dado: Corpo a Corpo, ainda são aplicadas.

Bater & Correr – O Sobrevivente pode usar essa Habilidade gratuitamente logo após resolver uma Ação Corpo a Corpo ou de Longo Alcance que tenha resultado na eliminação de pelo menos 1 Carniçal. Então ele pode resolver uma Ação de Movimento gratuitamente. O Sobrevivente não gasta Ações extras para realizar esta Ação de Movimento gratuita se houver Carniçais em sua Zona.

Empurrão – O Sobrevivente pode usar esta Habilidade gratuitamente uma vez durante cada um de seus Turnos. Selecione uma Zona em Alcance 1 do seu Sobrevivente. Ambas as zonas precisam compartilhar um caminho aberto. Todos os Carniçais que estiverem na Zona do seu Sobrevivente são empurrados para a Zona selecionada. Isso não é considerado um Movimento.

Liso – O Sobrevivente não gasta Ações extras ao realizar uma Ação de Movimento para fora de uma Zona contendo Carniçais. Entrar em uma Zona que contém Carniçais ainda encerra a Ação de Movimento do Sobrevivente.

Mira – O Sobrevivente pode escolher os alvos de suas Ações de Longo Alcance livremente. Ignore os efeitos de Fogo Amigo.

Olho de Águia – O Campo de Visão do Sobrevivente tem Alcance 1 através de Barricadas fechadas e Plantações de Milho. Isso o permite realizar Ações de Longo Alcance através de tais obstáculos.

Provocação – O Sobrevivente pode usar esta Habilidade gratuitamente uma vez durante cada um de seus Turnos. Selecione uma Zona até 2 Zonas de distância do Sobrevivente e que tenha um caminho aberto até lá (sem paredes, Barricadas fechadas ou Portas fechadas). Desconsidere o Campo de Visão. Todos os Carniçais na Zona selecionada ganham uma Ativação extra imediatamente. Eles tentam alcançar o Sobrevivente provocador da maneira que puderem. Carniçais provocados ignoram todos os outros Sobreviventes. Eles não os atacam e, se necessário, saem da Zona que estão para tentar chegar no Sobrevivente Provocador.

Sanguinolência: Corpo a Corpo – O Sobrevivente pode usar esta Habilidade uma vez em cada um de seus Turnos. O Sobrevivente gasta 1 Ação para poder se Mover até 2 Zonas para uma Zona com pelo menos 1 Carniçal. Então ele ganha 1 Ação Corpo a Corpo gratuita. Aplique as regras convencionais de Movimento.

17 ÍNDICE

Abertura de Barricada 13, 25
Ação Corpo a Corpo 20, 26
Ação de Longo Alcance 20, 27
Ações 18
Agente 9
Alcance 13
Arma Corpo a Corpo 12, 26
Arma de Longo Alcance 12
Ataque de Carniçais 22
Ativação de Carniçais 22
Ativação Extra 25
Balofo 17
Barricadas 19
Bosques 31
Campo de Visão 10
Carniçais 17
Carro 20, 28
Carta de ID (Identificação) 14
Celeiro 9
Cenas 33
Combate 20, 26
Dados 13
Dano 13, 26
Destruidor 17
Dupla 26
Entrada 24
Equipamento 12
Equipamentos Especiais 29
Equipamentos Iniciais 7
Espaços de Mão 16
Experiência 14
Fase dos Carniçais 8, 22
Fase dos Jogadores 8, 18
Fase Final 8
Fogo Amigo 28
Habilidades 14, 46
Inventário 16
Lerdo 17
Mochila 16
Modo Romero 14
Modo Ultravermelho 32
Modo Zombicide 14
Mover-se 18
Movimentação 11
Movimento de Carniçais 23
Munição 12
Nível de Perigo 14
Objetivos 20
Ordem de Prioridade de Alvo 27
Painel 7, 16
Parente 17
Plantações de Milho 31
Portas 18
Precisão 13, 26
Preparação 6
Procurar 18
Recarregar 28
Reorganizar/Trocar 19
Sobrevivente 14
Zona 9
Zona Externa 9, 31

CRÉDITOS

Desenvolvido por Raphaël Guiton, Jean-Baptiste Lullien, Nicolas Raoult e David Preti

Diretor de Design de Jogo: Eric M. Lang

Arte de Capa: Karl Kopinski

Arte: Karl Kopinski, Henning Ludvigsen e Filipe Pagliuso

Design Gráfico: Louise Combal

Diretor de Arte: Mathieu Harlaut

Escultura: David Camarasa, RN Estudio e Aragorn Marks

Engenharia de Escultura: Vincent Fontaine

Renderização 3D: Edgar Ramos

Diretor de Miniaturas: Mike McVey

Liderança de Produção: Safuan Tay

Produção: Thiago Aranha, Marcela Fabreti, Raquel Fukuda, Guilherme Goulart, Rebecca Ho, Isadora Leite, Aaron Lurie e Ana Theodoro

Licenças: Geoff Skinner

Licenças da ImageTen: Jim Cirronella e Gary Streiner

Revisão: Alexandru Olteanu e Fábio Cury

Editor: David Preti

Obrigado a todos que fizeram este jogo acontecer!

GALÁPAGOS

Tradução: Fabiano Guolo

Revisão: Luis Perdomo

Diagramação BR: Danilo Sardinha, Felipe Godinho e Marina Rebelatto

www.mundogalapagos.com.br

© 2020 Image Ten, Inc. Todos os Direitos Reservados. Night of the Living Dead é uma marca comercial de Image Ten, Inc. Usado sob licença.

RESUMO DA RODADA

CADA RODADA COMEÇA COM:

01 FASE DOS JOGADORES

O primeiro jogador ativa todos os seus Sobreviventes, um por vez, em qualquer ordem. Quando terminar, o Turno do próximo jogador começa. Jogue em sentido horário. Cada Sobrevivente tem 3 Ações para gastar, escolhidas a partir da seguinte lista. A menos que indicado o contrário, cada Ação pode ser realizada múltiplas vezes por Ativação.

- **MOVER-SE:**
  Mova-se 1 Zona (gaste Ações extras se houver Carniçais na Zona de inicial).
- **PROCURAR (UMA VEZ POR TURNO):**
  Apenas em Zonas internas sem Carniçais. Os Sobreviventes no Modo Romero compram uma carta do baralho de Equipamentos Domésticos. Os Sobreviventes no Modo Zombicide compram uma carta dos baralhos Doméstico, de Longo Alcance ou Corpo a Corpo (a menos que a Cena indique o contrário).
- **AÇÃO DE PORTA:**
  Abra ou feche uma porta em uma Zona sem Carniçais (incluindo a ficha de Escadaria).
- **AÇÃO DE BARRICADA:**
  - Se a Cena permitir, construa uma Barricada ao colocar 1 barricada fechada em uma passagem aberta.
  - Abra uma Barricada ao virar a ficha de Barricada para o lado aberto usando uma arma equipada com o símbolo de Abertura de Barricadas.
  - Feche uma Barricada ao virar a ficha de Barricada para o lado fechado.
- **REORGANIZAR/TROCAR:**
  Troque Equipamentos com outro Sobrevivente em na sua Zona. Você pode trocar o que quiser, a troca não precisa ser igualitária.
- **AÇÃO DE COMBATE:**
  - **Ação Corpo a Corpo:** exige uma arma Corpo a Corpo equipada.
  - **Ação de Longo Alcance:** exige uma arma de Longo Alcance equipada.
- **PEGAR OU ATIVAR UM OBJETIVO** na Zona do Sobrevivente.
- **FAZER NADA:** todas as Ações restantes são perdidas.
- **AÇÕES DE CARRO:**
  - Um carro pode ser dirigido por qualquer Sobrevivente na mesma Zona. As Habilidades do Sobrevivente não se aplicam ao Carro.
  - **Entrar ou Sair do Carro:** entre em um Carro em uma Zona sem Carniçais. Não há restrições para sair de um Carro.
  - **Mudar de Lugar no Carro:** o Sobrevivente se torna o motorista ou um passageiro.
  - **Dirigir um Carro:** mova o Carro 1 ou 2 Zonas externas. Realize um Ataque de Carro em cada Zona com Carniçais em que o carro entrar.

QUANDO TODOS OS JOGADORES TERMINAREM

02 FASE DOS CARNIÇAIS

PASSO 1 – ATIVAÇÃO: ATACAR OU MOVER

TODOS OS CARNIÇAIS GASTAM 1 AÇÃO FAZENDO 1 DESSAS COISAS:

- Os Carniçais na mesma Zona com pelo menos 1 Sobrevivente o Atacam.
- Carniçais Destruidores que não Atacaram um Sobrevivente Atacam Barricadas e Portas. Abra todas as Barricadas fechadas e Portas fechadas na Zona deles.
- Todos os Carniçais que não Atacaram, se movem.

Cada Carniçal prioriza os Sobreviventes visíveis. Escolha o caminho mais curto, ignorando portas fechadas. Se múltiplos caminhos tiverem a mesma distância, divida os Carniçais em grupos iguais por tipo (qualquer Carniçal extra vai em 1 dos grupos à sua escolha).

PASSO 2 – ENTRADA

- Sempre compre cartas de Carniçal para todas as Zonas de Entrada na mesma ordem, começando pela Zona com a ficha de Entrada branca (prossiga em sentido horário).
- Use o Nível de Perigo mais Alto dentre os Sobreviventes.
- Se não houver miniaturas suficientes do tipo especificado, posicione as miniaturas restantes. Em seguida, todos os Carniçais do tipo especificado ganham 1 Ativação extra.

03 FASE FINAL

- O próximo jogador recebe a ficha de Primeiro Jogador (prossiga em sentido horário).

ORDEM DE PRIORIDADE DE ALVO

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

Prioridade de Alvo	Nome	Ações	Mín. Dano para Matar	Experiência Ganha
1	Balofo	1	2	1
2	Lerdo Destruidor Parente	1	1	1