REGRAS E MISSÕES

01 CAPÍTULOS

02 COMPONENTES DO JOGO 2

03 TINJA-ME DE PRETO 3

04 ARSENAL DO ESQUADRÃO PRETO 4

- EQUIPAMENTO INICIAL 4
- ROBÔ XN35 "CRAWLEY" 4
- ARMA SENTINELA METEORO 4

05 NOVO XENO: ABOMINAÇÃO ASSOLADORA 5

06 NOVAS PEÇAS DE MAPA: ZONAS DE CÁPSULA E SALAS E SEGURANÇA 6

- ZONAS DE CÁPSULA 6
- SALAS DE SEGURANÇA 6

07 MISSÕES ADICIONAIS 7

- M1 TERRITÓRIO INVADIDO 7
- M2 AGENTES PROVOCADORES 8
- M3 OPERAÇÃO ATAQUE ESPECTRAL 9
- M4 OS XENO-ARQUIVOS 10
- M5 DIVIDIDOS 12
- M6 FLORES XÊNICAS 14
- M7 QUEDA DE ENERGIA 15
- M8 OPERAÇÃO SEMENTE DO MAL 16
- M9 OPERAÇÃO AMANHECER NEGRO 17
- M10 PAPÉIS INVERTIDOS 18

> CRÉDITOS 19

02 COMPONENTES DO JOGO

6 MINIATURAS DE SOBREVIVENTES E FICHAS DE IDENTIFICAÇÃO

Kyle

Jean

Maria

Andrei

Fiona

Solomon

2 MINIATURAS DE MÁQUINAS

Robô XN35 "Crawley"

Arma Sentinela Meteoro

1 MINIATURA DE ABOMINAÇÃO ASSOLADORA

3 PEÇAS DE MAPA (FRENTE E VERSO)

26 FICHAS

Portas

Azul x1

Branca x1

Ativação de Máquina. x2

Barulho x12

Entrada de Xenos

Vermelha/Vermelha x3

Vermelha/Azul x1

Vermelha/Branca. x1

Mofo

Ativo/Inativo x5

33 MINICARTAS

6 Cartas de Abominação Assoladora

27 Cartas de Equipamento

48 PINOS

6 BASES COLORIDAS DE SOBREVIVENTES

6 PLANILHAS DE SOBREVIVENTE

03 TINJA-ME DE PRETO

Não acredito que faz só 24 horas desde que interceptamos o chamado de emergência vindo de PK-L7. Também não acredito na quantidade de vezes que disparei minha arma de lá para cá.

Tudo começou com o Esquadrão Preto realizando uma operação de busca e destruição no sistema PK. Estávamos prestes a neutralizar um espião quando interceptamos chamadas de emergência de PK-L7. O posto avançado de Xênio que deveríamos proteger de ameaças externas estava sendo atacado por um inimigo interno. Uma espécie pacífica conhecida como Xenos tinha enlouquecido e estava matando todo mundo. Dada a importância estratégica desta instalação, estava claro que as coisas tinham saído do controle.

Quando o comando central fez contato para alterar nossa missão inicial, nós já estávamos indo para PK-L7 para oferecer ajuda e resgatar o máximo de pessoas que pudéssemos. Agora, nossa prioridade oficial é a de investigar e coletar amostras de material alienígena, só para começar. Mas acho que podemos fazer tanto o trabalho limpo quanto o sujo. Só porque vestimos preto não significa que somos os vilões.

Bem, pelo menos não na maior parte do tempo.

Black Ops é uma expansão de jogo que requer um jogo base de ficção científica de *Zombicide*, como *Zombicide: Invader.* Atualizar o seu jogo é muito fácil: exceto quanto especificado outra coisa por uma Missão, simplesmente adicione todas as cartas de equipamento e de Xeno de Black Ops em suas respectivas pilhas.

Os Sobreviventes de Black Ops são adicionados àqueles que os jogadores podem escolher no início de uma partida de *Zombicide: Invader*. As Missões de *Zombicide* podem ser jogadas com qualquer Sobrevivente da sua coleção de ficção científica!

Black Ops é uma expansão para qualquer jogo base do cenário de ficção científica de *Zombicide.* As missões foram projetadas para serem usadas com *Zombicide: Invader*, mas o conteúdo também pode ser jogado com *Zombicide: Dark Side*.

04 ARSENAL DO ESQUADRÃO PRETO

Nossa nave não tem muito poder de fogo para lidar com a ameaça Xeno, mas temos equipamento básico suficiente para durarmos uma semana. Claro, nossos brinquedos são bacanas, mas teremos que pegar alguns equipamentos "emprestados" dos habitantes locais se quisermos terminar o trabalho. Tomara que a gente consiga colocar as mãos nos protótipos das armas que estão sendo desenvolvidas aqui!

EQUIPAMENTO INICIAL

Cada Sobrevivente do Esquadrão Preto recebe uma Submetralhadora Blackbird e uma Luva de Choque como Equipamento Inicial.

Os Sobreviventes do Esquadrão Preto exibem este símbolo em suas fichas de identificação.

ROBÔ XN35 "CRAWLEY"

Exceto quando especificado de outra forma, o Robô XN35 "Crawley" segue as mesmas regras dos outros Robôs e pode ser usado em qualquer Missão que tenha um Robô.

OBSERVAÇÃO: o Crawley não pode realizar Ações Corpo a Corpo.

ARMA SENTINELA METEORO

Exceto quando especificado de outra forma, a Arma Sentinela Meteoro segue as mesmas regras das outras Armas Sentinela e pode ser usada em qualquer Missão que tenha uma Arma Sentinela.
A Arma Sentinela Meteoro tem um modo de tiro especial para Ações de Alcance. Escolha uma Zona alvo em Alcance 1-3. Não é necessário Campo de Visão. O disparo não pode atravessar paredes separando uma Zona de construção de uma Zona externa (mas pode atravessar paredes internas).
Não é necessário rolar dados: elimine um único alvo em cada Zona que o disparo atravessar em uma linha reta, do Alcance 1 até a Zona alvo. As Regras de Ordem de Prioridade são aplicadas.
A Sentinela Meteoro ignora as regras de Zonas Escuras (*Zombicide: Dark Side*) e pode disparar a partir de Zonas externas.

OBSERVAÇÃO: um Sobrevivente que estiver na mesma Zona da Arma Sentinela Meteoro pode controlá-la como se tivesse a Habilidade ou a ficha de Controle correspondente.

05 NOVO XENO: ABOMINAÇÃO ASSOLADORA

Voando sobre a base de PK-L7, percebemos rapidamente que todos nós subestimamos a população de Xenos. Eles são um verdadeiro enxame e se deslocam com velocidade. Já detectamos alguns focos de resistência. A batalha começou!
Parece que os Xenos estão transformando as instalações que invadiram em um tipo de depósito ou ninho. Talvez ambos. Uma das sondas que enviamos transmitiu informações interessantes antes de ser destruída: a última coisa que ela avistou foi um monstro gigantesco vagando pela área infectada. Temos poucos dados sobre essa criatura, exceto o fato de que todos os sistemas de defesa que tentaram lidar com ela falharam.

Dano causado: 3
Para eliminar: veja regras Especiais
Experiência fornecida: 5 pontos
Regras especiais:
• Uma Abominação Assoladora tem a mesma Ordem de Prioridade que as outras Abominações.
• Uma Abominação Assoladora pode ser morta apenas por efeitos de jogo que eliminam Agentes **automaticamente**, como:
- Fogo Infernal: Explosão de Cápsula (Pg. 06) ou o Lança-Chamas de *Zombicide: Invader.*
- Estrondo Sísmico: Granada Sísmica de *Zombicide: Dark Side.*
- Arma Sentinela Meteoro

06 NOVAS PEÇAS DE MAPA: ZONAS DE CÁPSULA E SALAS DE SEGURANÇA

Pousamos na superfície de PK-L7 e entramos em um laboratório invadido que foi transformado em um esconderijo Xeno. Sabemos que ele não permanecerá vazio e silencioso por muito tempo. Lemos sobre a substância chamada Mofo nas poucas mensagens que recebemos. É nojento, como se tivesse vida própria. A novidade é que o mofo parece criar algum tipo de... cápsula. Elas são usadas para estocar um tipo alterado de Xênio. Uma amostra básica mostra que ele é instável. Até onde?

Bem, saberemos logo logo. Pois ouvimos gritos bestiais na distância.

Zombicide: Black Ops vem com três peças de salas comuns, além de Zonas de Cápsula e Salas de Segurança. Elas são ideais para criar Missões contendo uma infiltração nas profundezas do território Xeno, instalações corrompidas ou em partidas com um toque de terror.

ZONAS DE CÁPSULA

Essas cápsulas estocam Xênio concentrado altamente explosivo. Atire nelas para lançar Fogo Infernal sobre os Xenos!

As Zonas de Cápsula são Zonas de Mofo Ativas e devem ser tratadas como uma, exceto quando especificado de outra forma. Elas seguem todas as regras convencionais do Mofo, como portas que levam até elas não poderem ser fechadas. Um Sobrevivente pode selecionar **especificamente** as Cápsulas como alvo antes de realizar uma Ação de Alcance que tem como alvo uma Zona de Cápsula. Se o Ataque à Distância causar ao menos 1 acerto e **2 de Dano** (ou mais), as Cápsulas explodem. Um **Fogo Infernal** é criado na Zona alvejada:

- Todos os Agentes e Máquinas são eliminados. O Sobrevivente recebe todos os Pontos de Experiência relacionados.
- Remova quaisquer fichas de Objetivo.
- Coloque uma Ficha de Mofo Inativo na Zona de Cápsula.

A ficha de Mofo Inativo é **removida** (e não virada) logo após uma Abominação Destruidora entrar na Zona. Ela volta a ser uma Zona de Cápsula e as Cápsulas podem ser explodidas novamente!

OBSERVAÇÃO: cápsulas não são afetadas pelas regras de Fogo Amigo, portanto não podem ser detonadas por acidente. Elas não são Sobreviventes!

SALAS DE SEGURANÇA

As Salas de Segurança são as únicas Zonas onde Sobreviventes com o atributo Soldado podem Procurar.

Essas Salas de Segurança funcionam da mesma forma que em *Zombicide: Invader*. Sobreviventes Soldados podem realizar Ações de Procura apenas em Salas de Segurança. Sobreviventes Civis também podem Procurar dentro delas!

07 MISSÕES ADICIONAIS

M1 TERRITÓRIO INVADIDO

MÉDIA / 6+ SOBREVIVENTES / 60 MINUTOS

Não há evidência alguma de atividade humana na instalação que estamos sobrevoando. E mesmo assim, os sensores da nave estão dizendo que há vida lá embaixo, e a substância chamada de "Mofo" nos relatórios está por toda parte. Estamos em um território invadido.

Estamos pousando perto de um módulo de armazenamento de armas para poder reabastecer, conseguir novas armas, recuperar dados e fazer o primeiro contato com os Xenos infectados. Verifiquem seus tanques de oxigênio e seus trajes, camaradas, não queremos pegar essa doença!

Peças de Mapa necessárias: **01-R, 02-R, 08-R, 09-R, 19-R & 21-R.**

OBJETIVOS

Bem-vindos a PK-L7! Conquiste os objetivos nesta ordem para vencer:
1 – encontre os Xenos. Pegue todos os Objetivos.
2 – ...e mate todos eles! Vá até a Saída com todos os Sobreviventes. Qualquer Sobrevivente pode escapar por essa Zona no final de seu turno, desde que não haja Xenos nela.

REGRAS ESPECIAIS

• **Preparação.** Cada Sobrevivente começa com um Tanque de Oxigênio equipado.

• **Fazendo marcas.** Cada Objetivo fornece 5 Pontos de Experiência para o Sobrevivente que o coletar. Cada Objetivo Vermelho nas peças 01-R e 02-R também fornece um Protótipo de arma aleatório.

M2 AGENTES PROVOCADORES

MÉDIA / 6+ SOBREVIVENTES / 60 MINUTOS

Subimos na rede os relatórios da Doutora Vivian Rigby sobre atividade Xeno e os transmitimos para o alto comando. Pelo que podemos constatar, a infecção em si parece inofensiva para os humanos. Entretanto, o combate atrás das linhas inimigas nos deu informações adicionais: o Mofo evolui para uma espécie de armazenamento biológico de uma forma alterada e altamente explosiva de Xênio.

O uso dessas cápsulas de armazenamento como dispositivos explosivos pode impedir o avanço dos Xenos em PK-L7 e virar o jogo a nosso favor até que os reforços cheguem. Precisamos testar em uma escala menor. É hora de por algumas velhas táticas de invasão em prática!

Peças de Mapa necessárias: **02-V, 08-V, 09-V, 19-R, 20-V & 21-R.**

20-V	21-R	02-V
19-R	08-V	09-V

OBJETIVOS

Destruir todas as cápsulas! O jogo é vencido logo após todas as Zonas de Cápsula estarem transformadas em Zonas de Mofo Inativas.

REGRAS ESPECIAIS

• **Preparação.** Os Sobreviventes são divididos em 2 grupos o mais uniformemente o possível, e colocados aleatoriamente nas áreas iniciais dos Jogadores indicadas.

• **Gemas escondidas.** Cada Objetivo fornece 5 Pontos de Experiência e um Protótipo de arma aleatório para o Sobrevivente que o coletar.

M3 OPERAÇÃO ATAQUE ESPECTRAL

MÉDIA / 6+ SOBREVIVENTES / 90 MINUTOS

Apesar de serem muito efetivas em uma escala tática, o uso das cápsulas de Xênio como dispositivo explosivo em uma escala maior não é a solução definitiva. Assim que evacuamos o local, o mofo volta. Mesmo com a ajuda dos sobreviventes locais, isso não vai ser o suficiente para virar o jogo. Agora estamos considerando-as como alvos de oportunidade, se isso não ameaçar a missão.

Entretanto, tais ataques preemptivos podem ser benéficos. O comando central acabou de nos informar que nossa operação anterior impediu que os Xenos infestassem uma instalação de armazenamento de dados a alguns setores de distância das nossas linhas de frente. Precisamos ir até lá, extrair todo o material sensível que pudermos encontrar e sair fora. Não temos certeza do que os chefes estão buscando, mas se tivermos sorte, as informações coletadas dos objetivos também podem ajudar a localizar sobreviventes.

Peças de Mapa necessárias: **04-R, 05-V, 06-V, 08-R, 09-R & 20-R.**

OBJETIVOS

Seja rápido ou morra. Conquiste os objetivos nesta ordem para vencer:

1- Invada o setor. Cumpra estes objetivos em qualquer ordem:

- Colete os 4 Protótipos de arma.
- Todas as Zonas de Cápsula devem ser transformadas em Zonas de Mofo Inativas.

2- Dê o fora epicamente. Vá até a Saída com todos os Sobreviventes. Qualquer Sobrevivente pode escapar por essa Zona no final de seu turno, desde que não haja Xenos nela.

REGRAS ESPECIAIS

- **Preparação.** Coloque aleatoriamente os Objetivos Azul e Branco, voltados para baixo, entre os Objetivos Vermelhos.

- **Coletando material sensível.** Cada Objetivo fornece 5 Pontos de Experiência para o Sobrevivente que o coletar. Cada Objetivo Vermelho também fornece um Protótipo de arma aleatório.

- **Aí vem eles!** A Zona de Entrada Azul é ativada quando o Objetivo Azul for coletado. A Zona de Entrada Branca é ativada quando o Objetivo Branco for coletado.

M4 ARQUIVO XENO

MÉDIA / 6+ SOBREVIVENTES / 120 MINUTOS

Deciframos informações preciosas contidas nos arquivos que recuperamos. Primeiro e mais importante, agora podemos nos comunicar com, ou talvez até mesmo localizar, qualquer sobrevivente na superfície de PK-L7. Porém, alguns arquivos chamaram nossa atenção imediatamente. Eles estão ligados à célula espiã que íamos eliminar antes de tudo isso.

Não foi difícil encontrar a chave de encriptação, mas eles protegeram o trabalho de maneira dupla. Os espiões receberam novas ordens sobre os Xenos dois dias antes da epidemia e conseguiram o que queriam. Eles estavam transportando todas as informações que conseguiram da missão e estavam aguardando a evacuação quando os Xenos varreram o setor. Não temos certeza do paradeiro dos espiões, mas as informações que eles roubaram ainda estão lá, armazenadas em protótipos de armas eletrônicas. A localização desses dispositivos, se ainda estiverem por lá, pode nos dar uma peça essencial deste quebra-cabeças.

Peças de Mapa necessárias: **01-R, 03-V, 05-R, 06-R, 07-R, 08-V, 19-R, 20-R & 21-R.**

OBJETIVOS

Missão de recuperação. Conquiste os objetivos nesta ordem para vencer:

1- Recupere os arquivos encriptados. Colete os 4 Protótipos de arma.

2- Vá até o ponto de extração. Vá até a Saída com todos os Sobreviventes. Qualquer Sobrevivente pode escapar por essa Zona no final de seu turno, desde que não haja Xenos nela.

07-R	19-R	08-V
05-R	01-R	03-V
20-R	06-R	21-R

REGRAS ESPECIAIS

• **Preparação.** As fichas de Objetivo são separadas em 2 grupos nas peças de mapa 01-R e 06-R. Distribua aleatoriamente os Objetivos Azul e Branco, voltados para baixo, entre cada um deles.

• **O tempo está acabando.** A Zona de Entrada Azul é ativada quando o Objetivo Azul for coletado. A Zona de Entrada Branca é ativada quando o Objetivo Branco for coletado.

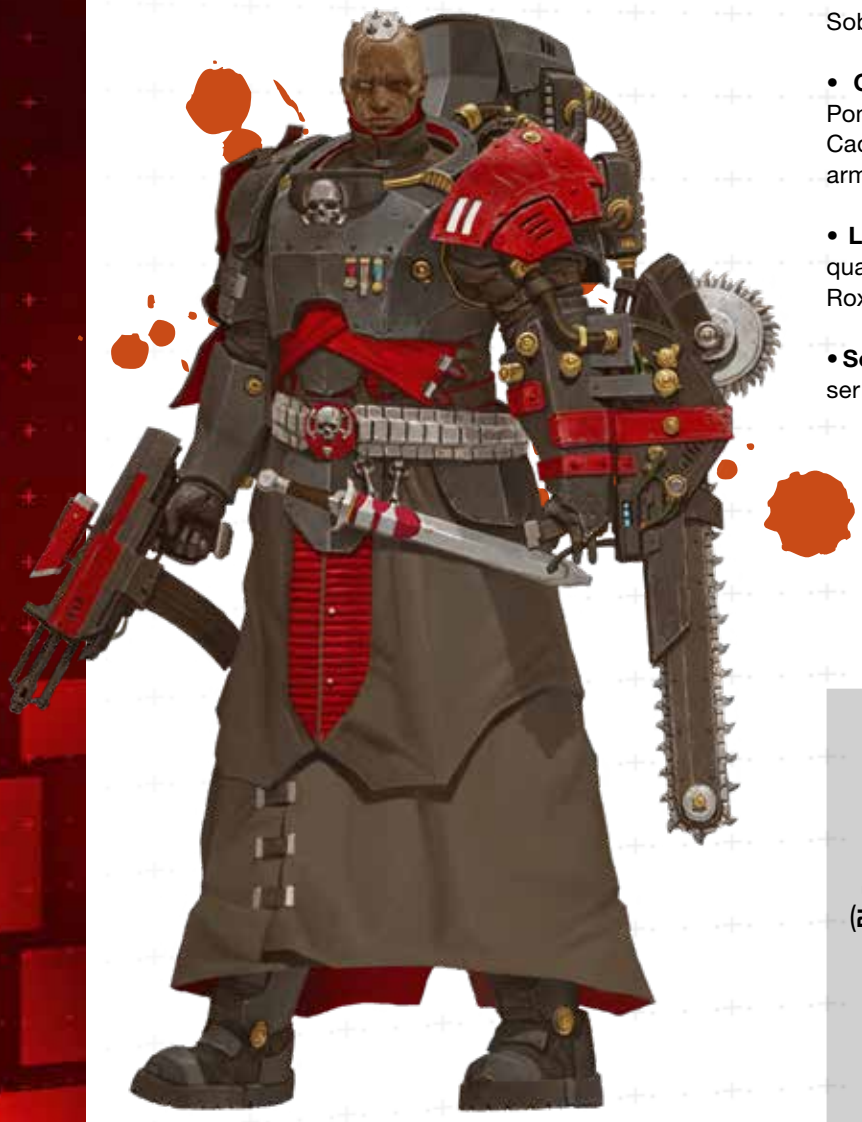
• **Dispositivos de armazenamento incomuns.** Cada Objetivo fornece 5 Pontos de Experiência para o Sobrevivente que o coletar. Cada Objetivo Vermelho também fornece um Protótipo de arma aleatório.

M5 DIVIDIDOS

DIFÍCIL / 6+ SOBREVIVENTES / 90 MINUTOS

Agora precisamos encontrar peças sobressalentes para nossos equipamentos e nossa nave. Levando em conta o número de vítimas até agora, as reservas de PK-L7 devem ser suficientes para um bom tempo. Isso claro, se os Xenos não estragaram tudo com Mofo.
Estávamos atrás de suprimentos e peças sobressalentes quando a energia acabou. Os Xenos foram rápidos e nos atacaram, separando a equipe. Seria bom nos reunirmos novamente e sair o quanto antes. Aliás, poderíamos usar essas peças e os componentes eletrônicos para consertar a reciclagem de ar da nave e construir uma máquina de lavar estilo "faça você mesmo". Porque, né, roupas pretas precisam de cuidados especiais.

Peças de Mapa necessárias: **03-R, 04-R, 06-R, 19-V, 20-R & 21-V**.



OBJETIVOS

Esforço coordenado. Conquiste os objetivos nesta ordem para vencer:
1- Recupere as peças sobressalentes. Colete todos os Objetivos (incluindo as fichas de Controle Remoto).
2- Vá até o ponto de encontro. Vá até a Saída com todos os Sobreviventes **e com o Robô**. Qualquer Sobrevivente pode escapar por essa Zona no final de seu turno, desde que não haja Xenos nela. A Arma Sentinela também deve estar sob seu controle, seja ao coletar a ficha de Controle Violeta, ou através de um Sobrevivente que tenha a Habilidade apropriada (Controle Remoto: Arma Sentinela ou Controle Remoto: Tudo).

REGRAS ESPECIAIS

• **Preparação.**
- Coloque o Objetivo Azul, voltado para baixo, aleatoriamente entre os Objetivos Vermelhos.
- Escolha 2 Sobreviventes aleatoriamente e coloque-os na Área Inicial dos Jogadores indicada. Coloque os outros Sobreviventes na outra Área Inicial dos Jogadores.

• **O auge da padronização.** Cada Objetivo fornece 5 Pontos de Experiência para o Sobrevivente que o coletar. Cada Objetivo Vermelho também fornece um Protótipo de arma aleatório.

• **Lide com cuidado.** A Zona de Entrada Verde é ativada quando o Objetivo Verde for coletado. A Zona de Entrada Roxa é ativada quando o Objetivo Roxo for coletado.

• **Sem saída.** A Eclusa de Ar na peça de mapa 04-R não pode ser atravessada até que o Objetivo Azul seja encontrado.

20-R	03-R	06-R
19-V	04-R	21-V

EXIT

MG FLORES XÊNICAS

DIFÍCIL / 6+ SOBREVIVENTES / 90 MINUTOS

Está claro que o caso dos Xenos não será resolvido em questão de dias. Não poderemos sobrevoar os campos de batalha por muito tempo se não encontrarmos uma maneira de sustentar nosso suprimento de energia e encontrar peças sobressalentes. Os mesmos problemas se aplicam a sobreviventes se escondendo por todo canto em PK-L7. Não podemos ir para casa e deixar essas pessoas sozinhas. Isso, claro, sem considerar uma quarentena. Muito em breve, teremos que encontrar uma maneira de sobreviver.

Primeiro, uma fonte de energia. A estação toda depende de Xênio. Os Xenos têm suas próprias maneiras de refiná-lo e estocá-lo. Talvez possamos usar a perigosas cápsulas de Xênio a nosso favor.

Os sobreviventes da superfície têm as ferramentas para analisar essas cápsulas, mas talvez não têm acesso a elas. Fazer contato com eles será ainda mais fácil se trouxermos um presente para manter o que sobrou da instalação em PK-L7.

Peças de Mapa necessárias: **04-R, 08-V, 09-R, 19-V, 20-V & 21-V.**

OBJETIVOS

Colhendo flores perigosas. Conquiste os objetivos nesta ordem para vencer:

1- Caça às cápsulas. Colete uma quantidade de Cápsulas de Xênio igual ao número de Sobreviventes iniciais (consulte as regras especiais).

2- De volta à nave. Vá até a Saída com todos os Sobreviventes. Qualquer Sobrevivente pode escapar por essa Zona no final de seu turno, desde que não haja Xenos nela.

21-V	08-V
04-R	09-R
19-V	20-V

REGRAS ESPECIAIS

• **Preparação.** Cada Sobrevivente começa com um Tanque de Oxigênio equipado.

• **Controles remotos.** Cada Objetivo fornece 5 Pontos de Experiência para o Sobrevivente que o coletar.

• **Coletando as Cápsulas.** Qualquer Sobrevivente em uma Zona de Cápsula pode gastar 1 Ação para coletar uma Cápsula e receber 5 Pontos de Experiência. Coloque uma ficha de Objetivo na planilha do Sobrevivente. Ela não ocupa espaço no inventário e pode ser trocada como uma carta de Equipamento. A Zona de Cápsula agora está exausta. Coloque uma ficha de Mofo Inativo sobre ela.

Lembre-se: uma Zona de Cápsula transformada em uma Zona de Mofo Inativa é revertida para uma Zona de Cápsula sempre que uma Abominação Destruidora pisar nela.

M7 QUEDA DE ENERGIA

DIFÍCIL / 6+ SOBREVIVENTES / 60 MINUTOS

Conseguimos um breve, porém bem documentado histórico dos primeiros dias da invasão dos Xenos, junto com a localização de diversos pontos de resistência dos sobreviventes. Precisamos validar isso o quanto antes, pois eles podem ser atacados ou mudarem para outro lugar. Os Xenos infectados estão se espalhando mais rápido do que imaginamos.
Por enquanto, localizamos um depósito que pode servir para consertar e reabastecer nossa nave se quisermos alcançar todos os objetivos nos próximos dias. Quer dizer, nas próximas semanas. Pensando bem, acho que a gente deve rever nossa agenda para os próximos meses. Nada de folgas!

Peças de Mapa necessárias: **03-V, 06-R, 07-R, 19-V, 20-R & 21-V.**

07-R	21-V	06-R
20-R	03-V	19-V

OBJETIVOS

Recarregado e pronto para ação. Conquiste os objetivos nesta ordem para vencer:
1- Energia ilimitada. Colete todos os Objetivos.
2- Reagrupar e sair. Vá para a Saída com todos os Sobreviventes. Qualquer Sobrevivente pode escapar por essa Zona no final de seu turno, desde que não haja Xenos nela.

REGRAS ESPECIAIS

• **Preparação.** Os Sobreviventes são divididos em 2 grupos o mais uniformemente possível, e colocados aleatoriamente nas áreas iniciais dos Jogadores indicadas.

• **Baterias emboloradas.** Cada Objetivo fornece 5 Pontos de Experiência para o Sobrevivente que o coletar. Cada Objetivo Vermelho nas peças de mapa 06-R e 07-R também fornece um Protótipo de arma aleatório.

M8 OPERAÇÃO SEMENTE DO MAL

MUITO DIFÍCIL / 6+ SOBREVIVENTES / 120 MINUTOS

Após vários dias de silêncio no rádio, finalmente interceptamos um chamado de socorro de um grupo de sobreviventes em PK-L7 e conseguimos fazer contato. Parece que eles se tornaram um alvo prioritário dos Xenos que estão nesse momento mantendo um cerco à base deles. Eles nos disseram que trouxeram explosivos das minas que ficam sob a base. Podemos pensar em um bom jeito de usá-los!

Para fazer isso, precisamos colocar explosivos na rota dos Xenos e distraí-los tempo o suficiente para que essas pessoas possam reforçar suas defesas.

Mapas necessários: **01-R, 02-R, 05-R, 09-R, 19-V & 21-V.**

OBJETIVOS

Destruir o ninho dos Xenos. Conquiste os objetivos nesta ordem para vencer:

1- Plantar as sementes. Colete os explosivos (veja as regras especiais) e coloque 1 deles em cada Zona demarcada. **Preste atenção! Os Objetivos podem ser destruídos por Mofo, comprometendo a Missão!**

2- Que o mundo deles queime. O jogo é vencido quando não houver Sobreviventes nas peças de mapa 19-V e 21-V.

REGRAS ESPECIAIS

• **Preparação.**

- Todos os Sobreviventes começam com um Tanque de Oxigênio equipado.
- Coloque uma carta de Protótipo de arma aleatória voltada para baixo em cada Zona demarcada.

• **Explosivos.** Cada Objetivo fornece 5 Pontos de Experiência para o Sobrevivente que o coletar. Objetivos Vermelhos representam explosivos. Coloque a ficha de Objetivo na planilha do Sobrevivente. Ela não ocupa espaço no inventário e pode ser trocada como uma carta de Equipamento. Ao gastar 1 Ação, o Sobrevivente pode colocar a ficha de Objetivo Vermelha que tiver em uma das Zonas demarcadas. Cada Zona pode conter apenas 1 carga de explosivos.

• **Comitê de boas-vindas.** Quando um Agente cruzar a Eclusa de Ar da peça de mapa 01-R pela primeira vez, ative a Zona de Entrada Azul **ou** Branca. Vire a ficha de Entrada escolhida para o lado Vermelho. Quando um Agente cruzar a Eclusa de Ar da peça de mapa 02-R pela primeira vez, faça a mesma coisa com a outra Zona de Entrada colorida.

• **Protótipos de Armas.** Qualquer Sobrevivente em uma Zona com um Protótipo de arma pode gastar 1 Ação para pegar essa carta. Em seguida, ele pode reorganizar seu inventário gratuitamente.

M9 OPERAÇÃO AMANHECER NEGRO

DIFÍCIL / 6+ SOBREVIVENTES / 120 MINUTOS

Estávamos certos. Nossos amigos recém-encontrados nos ajudaram com as cápsulas de Xênio. Com um pouco de trabalho e os materiais certos, o combustível alienígena pode ser transformado em uma eficiente fonte de energia para nossos motores. Em outras circunstâncias isso seria proibido, mas também compartilhamos algumas informações para estabelecer um tipo de confiança com os sobreviventes. Tudo que precisamos agora é fazer contato com todo mundo. Seremos mais fortes se agirmos juntos.

Por enquanto, nossa prioridade é conseguir mais cápsulas. Todos poderiam usar a energia para iluminação, realizar cirurgias, usar computadores, cultivar vegetais e, bem, curtir um bom banho quente.

Mas não temos muito tempo, pois os Xenos protegem muito bem suas cápsulas. Precisamos nos dividir em grupos menores e atacar de maneira cirúrgica.

Tudo o que eu gosto!

Peças de Mapa necessárias: **03-V, 05-V, 06-R, 09-R, 20-V & 21-V**.

OBJETIVOS

Sobrevivência. Colete todos os Objetivos e Protótipos de armas para vencer o jogo.
Opcional: Para uma partida mais difícil, cada Sobrevivente deve atingir o Nível de Perigo Vermelho como objetivo adicional. Sem coragem, sem glória.

REGRAS ESPECIAIS

• **Preparação.**
- Os Sobreviventes são divididos em 2 grupos o mais uniformemente o possível, e colocados aleatoriamente nas áreas iniciais dos Jogadores indicadas.
- Coloque uma carta de Protótipo de arma aleatória voltada para baixo em cada Zona demarcada.

• **Colhendo Xênio.** Cada Objetivo fornece 5 Pontos de Experiência para o Sobrevivente que o coletar.

• **Protótipos de armas.** Qualquer Sobrevivente em uma Zona com um Protótipo de arma pode gastar 1 Ação para pegar essa carta. Em seguida, ele pode reorganizar seu inventário gratuitamente.

• **Estamos cercados!** Quando um Sobrevivente entrar na peça de mapa 20-V pela primeira vez, ative a Zona de Entrada Azul **ou** Branca. Vire a ficha de Entrada escolhida para o lado Vermelho. Quando um Sobrevivente entrar na peça de mapa 21-V pela primeira vez, faça a mesma coisa com a outra Zona de Entrada colorida.

M10 PAPÉIS INVERTIDOS

MUITO DIFÍCIL / 6+ SOBREVIVENTES / 90 MINUTOS

Más notícias. Nossa nave foi gravemente danificada quando fomos emboscados durante a Operação Amanhecer Negro. Vamos precisar de alguém com muita habilidade, peças raras e muito tempo para consertá-la. Até lá, somos residentes da superfície sem contato com o comando central. Sem problema, já fizemos nossa escolha. E não estamos sozinhos.

Por enquanto, temos problemas mais sérios para resolver. A ofensiva dos Xenos se intensificou. Vamos mostrar pra eles o que é uma verdadeira invasão!

Mapas necessários: **08-R, 19-V, 20-V & 21-R.**

OBJETIVOS

Invada o ninho dos Xenos. Conquiste os objetivos nesta ordem para vencer:

1- Localizar e destruir. Cumpra estes objetivos em qualquer ordem:

- Pegue todos os Objetivos.
- Todas as Zonas de Cápsula devem ser transformadas em Zonas de Mofo Inativas.

2- Fuga. Vá até a Saída com todos os Sobreviventes. Qualquer Sobrevivente pode escapar por essa Zona no final de seu turno, desde que não haja Xenos nela.

REGRAS ESPECIAIS

• **Recuperando o que é nosso.** Cada Objetivo fornece 5 Pontos de Experiência para o Sobrevivente que o coletar. Cada Objetivo Vermelho também fornece um Protótipo de arma aleatório.

• **Continue atraindo-os!** As Zonas de Entrada Azul e Branca são ativadas logo após uma Cápsula explodir. Vire-as para o lado Vermelho.

CRÉDITOS

CRIAÇÃO DO JOGO:
Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN, e Nicolas RAOULT

PRODUTOR PRINCIPAL:
Thiago ARANHA

PRODUÇÃO:
Patricia GIL, Thiago GONÇALVES, Guilherme GOULART, Aaron MONTGOMERY, Isadora LEITE, Renato SASDELLI, Bryan STEELE e Safuan TAY

DESENVOLVIMENTO:
Fábio HIRSCH

ARTE:
Adrian SMITH, Henning LUDVIGSEN, Saeed JALABI, Pedro NUÑEZ, Adrian PRADO e Alexandre CANO RODRIGUEZ

DESIGNER GRÁFICO PRINCIPAL:
Mathieu HARLAUT

DESIGN GRÁFICO:
Louise COMBAL e Marc BROUILLON

DIRETOR DE ARTE DA BIGCHILD:
Jose Manuel PALOMARES

GERENTE DA CRIAÇÃO DAS ESCULTURAS:
Hugo GÓMEZ

ESCULTORES:
Daniel FERNÁNDEZ-TRUCHAUD, Lua GARO, Alex MUÑOZ MARTIN, David ARBERAS RECONDO, Adrián RIO MOURE e Raul FERNANDEZ ROMO

CRIAÇÃO:
Eric KELLEY

EDIÇÃO:
Hervé DAUBET, Jason KOEPP e Colin YOUNG

EDITOR:
David PRETI

TESTE DO JOGO:
Rod MENDES, João José GOES, Caio QUINTA, Julio CAMPOS, Mario CIOFFI, Ricardo LIMONETE, Flavio OOTA, Rodrigo SONNESSO, e Pedro YOUKAI

GALÁPAGOS JOGOS

TRADUÇÃO:
Fabiano GUOLO

REVISÃO:
Evelyn TRIPPO e Kévila CORDAS

DIAGRAMAÇÃO BR:
Ana ONOFRI, Danilo SARDINHA E Felipe GODINHO PAGE

WWW.GALAPAGOSJOGOS.COM.BR

© 2019 CMON Global Limited, todos os direitos reservados. Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem autorização específica. Guillotine Games e o logotipo Guillotine Games são marcas comerciais da Guillotine Games. Zombicide, CMON e o logotipo CMON são marcas comerciais da CMON Global Limited. Imagens meramente ilustrativas. Produzido na China.

RESUMO DA RODADA

AS REGRAS DO JOGO SOBREPÕEM ESTE RESUMO DA RODADA.

CADA RODADA COMEÇA COM:

01 - FASE DOS JOGADORES

O primeiro jogador ativa todos os seus Sobreviventes, um após o outro, em qualquer ordem. Quando ele terminar, inicia-se o Turno do próximo jogador. Jogue em sentido horário. Cada Sobrevivente possui 3 Ações para gastar, selecionadas da lista abaixo. A menos que seja dito de outra forma, as Ações podem ser executadas diversas vezes por Ativação.

- **Movimento:** Mova-se 1 Zona (gaste Ações extras se houver Xenos).
- **Procurar (1x por Turno):** Apenas em Zonas de sala sem Xenos. Compre uma carta do baralho de Equipamento. Soldados podem Procurar apenas nas Salas de Segurança.
- **Ativação da Porta (GRATUITO, 1x por Turno):** Coloque ou remova uma ficha de porta fechada em uma abertura de porta na Zona ocupada pelo Sobrevivente. Não coloque em uma Zona de Mofo ou se houver uma porta destruída.
- **Reorganizar/Trocar:**
  Troque Equipamentos com outro Sobrevivente que esteja mesma Zona. Você pode fazer trocas como quiser, não precisa ser de igual para igual (é possível trocar fichas Remotas).
  Acoplando/Desacoplando cartas de Equipamento: Muitas Balas para armas com Balas, Célula de Energia para armas de Energia.
- **Ação de Combate:**
  Ação Corpo a Corpo: Requer uma arma Corpo a Corpo equipada.
  Ação de Alcance: Requer uma arma de Alcance equipada.
- **Pegar ou Ativar um Objetivo** na Zona do Sobrevivente.
- **Fazer Barulho:** Coloque uma ficha de Barulho na Zona do Sobrevivente.
- **Não Fazer Nada:** Quaisquer Ações remanescentes são perdidas.
- **Ações de Máquina:** É necessário ter a Habilidade correspondente ou a ficha de Controle Remoto. Uma Arma Sentinela pode ser controla por qualquer Sobrevivente que esteja na mesma Zona. As Habilidades do Sobrevivente não se aplicam às Máquinas.
  Movimento (Apenas Robôs)
  Ação Corpo a Corpo (requer uma arma Corpo a Corpo)
  Ação de Alcance (requer uma arma de Alcance)

QUANDO TODOS OS JOGADORES TIVEREM TERMINADO

02 - FASE DOS XENOS

PASSO 1 – ATIVAÇÃO: ATACAR OU MOVER

Todos os Xenos gastam 1 Ação fazendo 1 destas 2 opções:

- Xenos na mesma Zona que pelo menos 1 Sobrevivente o Atacam.
- Os Xenos que não Atacaram devem Mover-se. Cada Xeno dá preferência aos Sobreviventes visíveis e depois ao Barulho. Escolha o caminho mais curto e ignore portas fechadas. Se vários caminhos tiverem a mesma distância, divida os Xenos de maneira que formem grupos iguais (Xenos que sobrarem nessa divisão vão com um dos grupos à sua escolha). Se houver uma porta fechada no caminho, os Xenos gastam a Ação deles para destruí-la.

OBSERVAÇÃO: os Caçadores têm 2 Ações por Ativação. Quando todos os Xenos tiverem realizado sua primeira Ação, os Caçadores repetem o Passo de Ativação e resolvem sua segunda Ação.

PASSO 2 – ENTRADA DE XENOS

- Sempre compre cartas de Xeno para todas as Zonas de Entrada na mesma ordem (em sentido horário).
- Nível de Perigo a ser usado: Nível de Perigo mais alto entre os Sobreviventes.
- Se não houver mais miniaturas do tipo necessário (exceto Abominação): posicione as miniaturas restantes. Então, todas as Abominações recebem 1 Ativação extra. Por fim, coloque uma Abominação na Zona de Entrada.

03 - FASE FINAL

- Remova todas as fichas de Barulho do tabuleiro.
- O jogador seguinte (em sentido horário) recebe a ficha de Primeiro Jogador.

ORDEM DE PRIORIDADE

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

ORDEM DE PRIORIDADE	NOME	AÇÕES	DANO MÍNIMO PARA ELIMINAR	EXPERIÊNCIA ADQUIRIDA
1	TANQUE/ ABOMINAÇÃO:	1	2/3 (3/4)*	1/5
2	OPERÁRIO	1	1 (2)*	1
3	CAÇADOR	2	1 (2)*	1

* No caso de Xenos Perfuradores em uma Zona de Fosso Aberto em Alcance 1+ (consulte a Pág. 20 do livro de regras de *Zombicide: Dark Side*).