

# SUPERMAN



**SUPER SOCO**  
 0 2 3+ 1 2

4 **O MAIS FORTE / SUPER VISÃO** 5  
 3 **+1 AÇÃO** 4  
 2 **SALVA-VIDAS** 3  
 1 **É UM PÁSSARO, É UM AVIÃO?** 2  
 0 **HOMEM DE AÇO** 1  
**SUPER VELOCIDADE** 0  
**SUPER SOPRO** 0

# BATMAN



**ARTES MARCIAIS**  
 0 2 3+ 1 2

4 **BATARANGS / CAVALHEIRO DAS TREVAS** 4  
 3 **+1 AÇÃO** 3  
 2 **PREPARAÇÃO E PLANEJAMENTO** 2  
 1 **BAT-GANCHO** 1  
 0 **O MAIOR DETETIVE DO MUNDO** 0  
**BATARANG SONORO** 0  
**BATARANG EXPLOSIVO** 0

# MULHER MARAVILHA



**ESPADA DE ATENA**  
 0 2 3+ 1 2

4 **PODER AMAZONAS / ESCUDO AMAZONAS** 4  
 3 **+1 AÇÃO** 3  
 2 **PRONTA PARA BATALHA** 2  
 1 **VOO** 1  
 0 **LÍDER INSPIRADOR** 0  
**USO DOS BRACELETES** 0  
**USO DO LAÇO** 0

# FLASH



**SOCOS RÁPIDOS**  
 0 3 4+ 1 2

4 **SUPER VELOCIDADE** 4  
 3 **+1 AÇÃO** 3  
 2 **MOMENTUM PUNCH** 2  
 1 **SALVA-VIDAS A LONGA DISTÂNCIA** 1  
 0 **NA FORÇA DE ACELERAÇÃO** 0  
**NADA ME ATINGE** 0  
**ENERGIA ELETROSTÁTICA** 0

# LANTERNA VERDE HAL JORDAN



**ANEL DE PODER**  
 0-1 3 4+ 1 2

4 **LANTERNA INDOMÁVEL** 4  
 3 **+1 AÇÃO** 3  
 2 **FORÇA DE VONTADE PURA** 2  
 1 **VOO** 1  
 0 **A NOITE MAIS DENSE** 0  
**RENASCIMENTO** 0  
**CONSTRUTO BARREIRA PROTETORA** 0

# LANTERNA VERDE JOHN STEWART



**ANEL DE PODER**  
 0-1 3 4+ 1 2

4 **LANTERNA ELEVADO** 4  
 3 **+1 AÇÃO** 3  
 2 **COMANDANTE DA TROPA** 2  
 1 **VOO** 1  
 0 **O DIA MAIS CLARO** 0  
**MOSAICO** 0  
**CONSTRUTO PROTETOR** 0



Habilidade Suprema Adicional no Nível Azul. Pode realizar Ações de Porta sem Equipamentos de Abrir Portas. Durante a Preparação, adicione 1 ficha de Zona de Entrada para cada 2 Supers em jogo.

**ARTES MARCIAIS**  
 0  2  3+  1  2

**BATARANG:** Elimine 1 Lerdo, ou 1 Corredor a sua escolha.

**CAVALHEIRO DAS TREVAS:** Ignore as Regras Noturnas e Zona Escura.

**PREPARAÇÃO E PLANEJAMENTO:** Compre 1 Carta de Equipamento gratuitamente. Se você for o último a ativar nesta Rodada, gratuitamente você aumenta 1 Poder e realiza +1 Ação.

**BAT-GANCHO:** Salte até 2 Zonas. Ignore tudo que estiver na Zona de início e intermediária, exceto paredes e portas fechadas.

**O MAIOR DETETIVE DO MUNDO:** Depois que 1 Carta de Entrada de Zumbis é revelada, você pode comprar 1 Carta de Entrada de Zumbi adicional e decidir qual das 2 Cartas será resolvida.

**BATARANG SONORO:** Atraia Zumbis com muito barulho para um local estratégico.

**BATATANG EXPLOSIVO:** 1 armadilha que eliminará todos os Zumbis em 1 Zona.



Detalhes de todas as habilidades na ficha completa do personagem.



Habilidade Suprema Adicional no Nível Azul. Pode realizar Ações de Porta sem Equipamentos de Abrir Portas. Durante a Preparação, adicione 1 ficha de Zona de Entrada para cada 2 Supers em jogo.

**SUPER SOCO**  
 0  2  3+  1  2

**O MAIS FORTE!:** Aumente em até +2 o Dano do Super Soco.

**SUPER VISÃO NOTURNA:** Ignora as Regras Noturnas e de Zona Escura.

**RAJO X:** Compre 2 Cartas ao efetuar 1 Ação de Procura.

**VISÃO DE CALOR:** Elimine Zumbis na sua Linha de Visão (independentemente do Alcance).

**SALVA-VIDAS:** Salve 1 Sobrevivente em meio aos zumbis.

**É UM PÁSSARO É UM AVIÃO:** Mova-se até 2 Zonas. Nada afeta o voo, ignore tudo que estiver nas Zonas de início e intermediária.

**HOMEM DE AÇO:** Imune ao 1º ferimento de Zumbis (exceto Abominações) e Fogo Amigo.

**SUPER VELOCIDADE:** Mova-se +1 Zona.

**SUPER SOPRO:** Congele todos os Agentes (exceto Abominações) em uma Zona vizinha.



Detalhes de todas as habilidades na ficha completa do personagem.



Habilidade Suprema Adicional no Nível Azul. Pode realizar Ações de Porta sem Equipamentos de Abrir Portas. Durante a Preparação, adicione 1 ficha de Zona de Entrada para cada 2 Supers em jogo.

**SOCOS RÁPIDOS**  
 0  3  4+  1  2

**SUPER VELOCIDADE:** Mova-se até +2 Zonas por Ação de Movimento.

**MOMENTUM PUNCH:** Elimine uma quantidade de Zumbis igual ao número de Zonas que você moveu neste Turno.

**SALVA-VIDAS A LONGA DISTÂNCIA:** Salve 1 Sobrevivente em meio aos zumbis em até 2 Zonas de distância.

**NA FORÇA DE ACELERAÇÃO:** Se posicione em qualquer Zona do mapa para a qual tenha um caminho aberto.

**NADA ME ATINGE:** Com tamanha velocidade, você se esquia do 1º Ataque recebido, Fogo Amigo e por qualquer ataque que destrói tudo em 1 Zona, como o Molotov.

**ELETRÓSTÁTICA:** Lance raios que derrubam todos os Agentes (exceto Abominações) em 1 Zona dentro do Alcance 0 a 1.



Detalhes de todas as habilidades na ficha completa do personagem.



Habilidade Suprema Adicional no Nível Azul. Pode realizar Ações de Porta sem Equipamentos de Abrir Portas. Durante a Preparação, adicione 1 ficha de Zona de Entrada para cada 2 Supers em jogo.

**ESPADAS DE ATENA**  
 0  2  3+  1  2

**PODER AMAZONAS** Antes de atacar com a Espada De Atena adicione +1 de Dano.

**ESCUDO AMAZONAS:** Defesa 5+ contra Ataques Zumbis e Fogo Amigo.

**PRONTA PARA BATALHA:** Quando algum Zumbi entrar na sua Zona, realize 1 Ação de Ataque gratuita com a Espada de Atena.

**VOO:** Mova-se até 2 Zonas. Nada afeta o voo, ignore tudo que estiver nas Zonas de início e intermediária, exceto paredes e portas fechadas.

**LÍDER INSPIRADOR:** Faça com que 1 outro Sobrevivente compre 1 Carta de Equipamento e realize 1 Ação Grátis.

**USO DOS BRACELETES:** Empurre os Zumbis da sua Zona para uma Zona vizinha.

**USO DO LAÇO:** Puxe 1 Sobrevivente, ou 1 Zumbi de uma Zona vizinha para a sua Zona.



Detalhes de todas as habilidades na ficha completa do personagem.



Habilidade Suprema Adicional no Nível Azul. Pode realizar Ações de Porta sem Equipamentos de Abrir Portas. Durante a Preparação, adicione 1 ficha de Zona de Entrada para cada 2 Supers em jogo.

**ANEL DE PODER**  
 0-1  3  4+  1  2

**ANEL DE PODER:** Aumente em +1 Zona a distância do Ataque.

**LANTERNA ELEVADO:** Aumente em +2 o seu Poder.

**COMANDANTE DA TROPA:** Faça com que 1 outro Sobrevivente compre 1 Carta de Equipamento e realize 1 Ação Grátis.

**VOO:** Mova-se até 2 Zonas. Leve 1 Amigo junto com você. Nada afeta o voo, ignore tudo que estiver nas Zonas de início e intermediária, exceto paredes e portas fechadas.

**O DIA MAIS CLARO:** Ao aumentar o seu Poder, você ganha +1 Poder adicional e todos os outros Sobreviventes também ganham 1 Poder.

**MOSAICO:** Substitua o número de dados básicos pelo número de Zumbis na Zona Alvo do ataque com o Anel de Poder.

**CONSTRUTO PROTETOR:** Proteja 1 Sobrevivente contra o 1º Ataque dos Zumbis



Detalhes de todas as habilidades na ficha completa do personagem.



Habilidade Suprema Adicional no Nível Azul. Pode realizar Ações de Porta sem Equipamentos de Abrir Portas. Durante a Preparação, adicione 1 ficha de Zona de Entrada para cada 2 Supers em jogo.

**ANEL DE PODER**  
 0-1  3  4+  1  2

**ANEL DE PODER:** Aumente em +1 Zona a distância do Ataque.

**LANTERNA INDOMÁVEL:** Compre 1 Carta de Equipamento Grátis.

**FORÇA DE VONTADE PURA:** Realize 1 Ação Grátis. Adicione +3 Dados ao Ataque do Anel de Poder.

**VOO:** Mova-se até 2 Zonas. Leve 1 Amigo junto com você. Nada afeta o voo, ignore tudo que estiver nas Zonas de início e intermediária, exceto paredes e portas fechadas.

**A NOITE MAIS DENSE:** Ao eliminar 1 Abominação, compre 1 Carta de Equipamento Grátis.

**RENASCIMENTO:** Adicione +1 de Dano ao ataque do Anel de Poder.

**CONSTRUTO BARREIRA PROTETORA:** Crie uma Barreira Protetora entre a sua Zona e uma Zona vizinha, que impede os Zumbis de passarem e ataquem à longa distância.



Detalhes de todas as habilidades na ficha completa do personagem.

# AQUAMAN



## TRIDENTE DE POSEIDON

0 2 3+ 1 2



- 4
- 3
- 2
- 1
- 0

ARREMESSO DO TRIDENTE

+1 AÇÃO

REI DE ATLÂNTIDA

ARREMESSO PRECISO

DUPLO ATAQUE DO TRIDENTE

HIDROCINESE

PROVOCAÇÃO

- 3
- 2
- 1
- 0



# CYBORG



## CANHÃO DE ENERGIA

0-1 3 4+ 1 2



- 4
- 3
- 2
- 1
- 0

DISPARO CARREGADO / HUD

+1 AÇÃO

BOOM TUBE

VOO

RESTAURAÇÃO TECNORGNICA

AI DRONE

HACK

- 3
- 2
- 1
- 0



# CAÇADOR DE MARTE



## SOCOS ELÁSTICOS

0-1 2 3+ 1 2



- 4
- 3
- 2
- 1
- 0

TRANSMUTAÇÃO

+1 AÇÃO

INTANGIBILIDADE

VOO

INVISIBILIDADE

REGENERADOR

CONTROLE MENTAL

- 3
- 2
- 1
- 0



# SHAZAM



## SHAZAM!

0 2 3+ 1 2



- 4
- 3
- 2
- 1
- 0

PODER DE ZEUS / SABEDORIA DE SALOMÃO

+1 AÇÃO

VELOCIDADE DE MERCÚRIO

VOO

VIGOR DE ATLAS

FORÇA DE HÉRCULES

CORAGEM DE AQUILES

- 4
- 3
- 2
- 1
- 0



# ZATANNA



## SOIAR SOCITSÍM

0-1 2 3+ 1 2



- 4
- 3
- 2
- 1
- 0

SOIAR SOCITSÍM / LOGOMANCIA

+1 AÇÃO

RAHCRUM

VOO

RARUATSER

ETROS

ATNEMIVOM

- 3
- 2
- 1
- 0



# SENHOR DESTINO



## RAJADA MÍSTICA

0-1 3 4+ 1 2



- 4
- 3
- 2
- 1
- 0

PRECOGNIÇÃO

+1 AÇÃO

BÊNÇÃO DE NABU

VOO

BÊNÇÃO DOS SENHORES DA ORDEM

RÉPLICAS

PORTAL DE ANKH

- 3
- 2
- 1
- 0





Habilidade Suprema Adicional no Nível Azul. Pode realizar Ações de Porta sem Equipamentos de Abrir Portas. Durante a Preparação, adicione 1 ficha de Zona de Entrada para cada 2 Supers em jogo.

**CANHÃO DE ENERGIA**

0-1 3 4+ 1 2

**DISPARO CARREGADO:** Adicione +3 dados ao Canhão de Energia. Após o Ataque, empurre os Zumbis que não foram eliminados para uma Zona adjacente à sua escolha.

**HUD:** Ignore as Regras Noturnas e Regras de Zona Escura. Escolha os alvos de suas Ações de Longo Alcance. Fogo Amigo é ignorado.

**BOOM TUBE:** Leve todos os Sobreviventes para uma Zona vizinha em segurança junto com você.

**VOO:** Mova-se até 2 Zonas. Nada afeta o voo, ignore tudo que estiver nas Zonas de início e intermediária, exceto paredes e portas fechadas.

**RESTAURAÇÃO TECNORGÂNICA:** No início do seu Turno ganhe 1 Poder e cure 1 ferimento seu.

**AI DRONE:** 1 Drone com Inteligência Artificial mantém guarda em 1 Zona e tenta eliminar cada Zumbi que entrar nesta.

**HACK:** Melhore em -1 o valor exigido da precisão.

**ZOMBICIDE**

Detalhes de todas as habilidades na ficha completa do personagem.



Habilidade Suprema Adicional no Nível Azul. Pode realizar Ações de Porta sem Equipamentos de Abrir Portas. Durante a Preparação, adicione 1 ficha de Zona de Entrada para cada 2 Supers em jogo.

**TRIDENTE DE POSEIDON**

0 2 3+ 1 2

**ARREMESSO DO TRIDENTE:** Aumente em até +2 o Alcance do do Ataque do Tridente de Poseidon.

**REI DE ATLÂNTIDA:** Mova-se até 2 Zonas e realize 1 Ataque gratuito com Tridente em sua Zona.

**ARREMESSO PRECISO:** Escolha os alvos nos ataques com o Arremesso do Tridente e Fogo Amigo é ignorado.

**DUPLO ATAQUE DO TRIDENTE:** Após ter sucesso no ataque com o Tridente de Poseidon, elimine +1 Zumbi extra idêntico a um dos tipos de Zumbis que foram eliminados

**HIDROCINESE:** Acumule água a ponto de criar uma onda que derruba todos os Agentes (exceto Abominações) em uma Zona vizinha.

**PROVOCAÇÃO:** Provoque os Zumbis, eles ganham 1 Ativação Extra, tentam alcançar o Sobrevivente provocador de qualquer maneira e ignoram todos os outros Sobreviventes.

**ZOMBICIDE**

Detalhes de todas as habilidades na ficha completa do personagem.



Habilidade Suprema Adicional no Nível Azul. Pode realizar Ações de Porta sem Equipamentos de Abrir Portas. Durante a Preparação, adicione 1 ficha de Zona de Entrada para cada 2 Supers em jogo.

**SHAZAM!**

0-1 3 4+ 1 2

**PODER DE ZEUS:** Adicione +2 dados e +2 de Alcance ao ataque com o "Shazam!".

**SABEDORIA DE SALOMÃO:** Ganhe +1 Poder.

**VELOCIDADE DE MERCÚRIO:** Mova-se +1 Zona.

**VOO:** Mova-se até 2 Zonas. Nada afeta o voo, ignore tudo que estiver nas Zonas de início e intermediária, exceto paredes e portas fechadas.

**VIGOR DE ATLAS:** Imune ao 1º ferimento de Zumbis (exceto Abominações) e Fogo Amigo.

**FORÇA DE HÉRCULES:** Adicione +1 Dano ao ataque com o "Shazam!" na mesma Zona.

**CORAGEM DE AQUILES:** Mova-se até 2 Zonas para uma Zona com pelo menos 1 Zumbi. Em seguida, efetue 1 Ataque sem custo com o "Shazam!" naquela Zona.

**ZOMBICIDE**

Detalhes de todas as habilidades na ficha completa do personagem.



Habilidade Suprema Adicional no Nível Azul. Pode realizar Ações de Porta sem Equipamentos de Abrir Portas. Durante a Preparação, adicione 1 ficha de Zona de Entrada para cada 2 Supers em jogo.

**SOCOS ELÁSTICOS**

0-1 2 3+ 1 2

"Socos Elásticos: Erros dos ataques na Zona vizinha não causam Fogo Amigo."

**TRANSMUTAÇÃO:** Mova-se sendo ignorando pelos Zumbis.

**INTANGIBILIDADE:** Durante a sua movimentação atravesse obstáculos (Exemplo: Você pode atravessar paredes enquanto se movimenta encurtando caminhos através das construções).

**VOO:** Mova-se até 2 Zonas. Nada afeta o voo, ignore tudo que estiver nas Zonas de início e intermediária, exceto paredes e portas fechadas.

**INVISIBILIDADE:** Ignore o 1º ferimento de Zumbis (incluindo Abominações).

**REGENERADOR:** Cure 1 Ferimento seu, ou de um Sobrevivente.

**CONTROLE MENTAL:** Você pode efetuar as suas Ações utilizando os corpos dos outros Sobreviventes.

**ZOMBICIDE**

Detalhes de todas as habilidades na ficha completa do personagem.



Habilidade Suprema Adicional no Nível Azul. Pode realizar Ações de Porta sem Equipamentos de Abrir Portas. Durante a Preparação, adicione 1 ficha de Zona de Entrada para cada 2 Supers em jogo.

**RAJADA MÍSTICA**

0-1 3 4+ 1 2

**PRECOGNIÇÃO:** Quando comprar 1 Carta de Entrada de Zumbis, indique 1 Sobrevivente para realizar 1 Ação de Movimento Grátis.

**BÊNÇÃO DE NABU:** Compre 1 Carta de Equipamento Grátis, ou aumente em +1 o seu Poder.

**VOO:** Mova-se até 2 Zonas. Nada afeta o voo, ignore tudo que estiver nas Zonas de início e intermediária, exceto paredes e portas fechadas.

**BÊNÇÃO DOS SENHORES DA ORDEM:** Ao aumentar o seu Poder, ganhe +1 Poder adicional e todos os outros Sobreviventes também ganham 1 Poder.

**RÉPLICAS:** Substitua o número de Dados de Ataque pelo número de Zumbis da Zona Alvo.

**PORTAL DE ANKH:** Vá para a Zona vizinha levando um ou até todos os Sobreviventes junto com você.

**ZOMBICIDE**

Detalhes de todas as habilidades na ficha completa do personagem.



Habilidade Suprema Adicional no Nível Azul. Pode realizar Ações de Porta sem Equipamentos de Abrir Portas. Durante a Preparação, adicione 1 ficha de Zona de Entrada para cada 2 Supers em jogo.

**SOIAR SOCITSÍM**

0-1 2 3+ 1 2

**LOGOMANCIA:** pegue 1 carta do topo da pilha de descarte das Cartas de Equipamentos e dê essa Carta para 1 Sobrevivente.

**RAHCRUM:** Selecione 1 Zona dentro do Alcance 0 a 2 e substitua todos os Zumbis (exceto Abominações) naquela Zona por Lerdos.

**VOO:** Mova-se até 2 Zonas. Nada afeta o voo, ignore tudo que estiver nas Zonas de início e intermediária, exceto paredes e portas fechadas.

**RARUATSER:** Cure 1 Ferimento de todos os Sobreviventes na sua Zona.

**ETROS:** você pode rerrolar todos os dados mais uma vez. O novo resultado é o que vale.

**ATNEMIVOM:** Transporte 1 Sobrevivente, ou 1 Zumbi entre Zonas dentro de Alcance 0 a 1.

**ZOMBICIDE**

Detalhes de todas as habilidades na ficha completa do personagem.

# HOMEM-ARANHA



**ACROBACIA**  
 0 3 4+ 1 2

4	BALANÇO DE TEIA / SALVAMENTO HERÓICO	
3	+1 AÇÃO	3
2	LANÇA-TEIAS	2
1	ESCALANDO	1
1	SENTIDO ARANHA	1
0	SIMBIONTE	0
0	PROVOCAÇÃO	0

# CAPITÃO AMÉRICA



**ESCUDO DE VIBRANIUM**  
 0-1-2 3+ 1 2

4	POSSO FAZER ISSO TODO O DIA!	
3	+1 AÇÃO	3
2	RICOCHETE	2
2	DEFESA COM O ESCUDO	2
1	LÍDER HERÓICO	1
1	ARREMETIDA COM O ESCUDO	1
0	GUARDIÃO	0

# HOMEM DE FERRO



**REPULSOR**  
 0-1-2 3+ 1 2

4	BARRAGEM DE MÍSSEIS / HUD	
3	+1 AÇÃO	3
2	MANOBRAS EVASIVAS	2
2	VOO	2
1	FRIDAY A.I.	1
1	EXPLOÇÃO REPULSORA	1
0	CONTROLE AUTOMÁTICO DO TRAJE	0

# THOR



**MJOLNIR**  
 0 2 3+ 1 2

4	ARREMESSO DO MARTELO	
3	+1 AÇÃO	3
2	POR ASGARD	2
2	VOO	2
1	O TODO PODEROSO 1	1
1	O TODO PODEROSO 2	1
0	PROVOCAÇÃO	0

# HULK



**ESMAGA!!!**  
 0 3 4+ 2 3

4	RAIVA GAMA	5
3	+1 AÇÃO	4
2	PALMADA SÔNICA	3
2	O MAIS FORTE QUE EXISTE	2
1	ZUMBIS FRACOS!!!	1
1	FÚRIA ILIMITADA	1
0	HULK... ZANGADO!!!	0

# VIÚVA NEGRA



**PICADA DA VIÚVA**  
 0-1-2 3+ 1 2

4	ASSASSINAR	
3	+1 AÇÃO	3
2	REFLEXOS DE COMBATE	2
2	GUARDIÃO	2
1	FOCO ASSASSINO 1	1
1	FOCO ASSASSINO 2	1
0	IMPLACÁVEL	0



Habilidade Suprema Adicional no Nível Azul. Pode realizar Ações de Porta sem Equipamentos de Abrir Portas. Durante a Preparação, adicione 1 ficha de Zona de Entrada para cada 2 Supers em jogo.

**ESCUDO DE VIBRANIUM**

0-1 2 3+ 1 2

**POSSO FAZER ISSO TODO O DIA!** Efetue 1 Ação de Movimento Grátis ou cure 1 Ferimento seu.

**RICOCHETE:** Realize 1 Ataque com o Escudo Vibranium Grátis.

**DEFESA COM O ESCUDO:** Defesa 5+ contra Ataques Zumbis e Fogo Amigo.

**LÍDER HERÓICO:** Faça com que 1 outro Sobrevivente realize 1 Ação Grátis.

**ARREMETIDA COM O ESCUDO:** Empurre os Zumbis (exceto Abominação) da sua Zona para uma Zona vizinha.

**GUARDIÃO:** Quando 1 Zumbi se mover para 1 Zona dentro do Alcance 1 a 2 contendo pelo menos 1 Sobrevivente, mova-se para essa Zona.

**ZOMBICIDE**

Detalhes de todas as habilidades na ficha completa do personagem.



Habilidade Suprema Adicional no Nível Azul. Pode realizar Ações de Porta sem Equipamentos de Abrir Portas. Durante a Preparação, adicione 1 ficha de Zona de Entrada para cada 2 Supers em jogo.

**ACROBACIA**

0 3 4+ 1 2

**BALANÇO DE TEIA:** Mova-se até 2 zonas, ignorando zumbis.

**SALVAMENTO HEROICO:** Salve 1 Sobrevivente em meio aos Zumbis.

**ESCALANDO:** Durante todas as suas Ações de Movimento, você ignora os Zumbis.

**SENTIDO ARANHA:** Toda vez que Zumbis entrarem em jogo em 1 Zona dentro do Alcance 0 a 2, antes de qualquer Investida, você pode realizar, sem custo, 1 Ação Atacar ou Mover-se.

**SIMBIOTE:** Substitua o número de dados básicos pelo número de Zumbis na Zona Alvo ao atacar com a Acrobacia.

**PROVOCAÇÃO:** Provoque os Zumbis, eles ganham 1 Ativação Extra, tentam alcançar o Sobrevivente provocador de qualquer maneira e ignoram todos os outros Sobreviventes.

**ZOMBICIDE**

Detalhes de todas as habilidades na ficha completa do personagem.



Habilidade Suprema Adicional no Nível Azul. Pode realizar Ações de Porta sem Equipamentos de Abrir Portas. Durante a Preparação, adicione 1 ficha de Zona de Entrada para cada 2 Supers em jogo.

**MJOLNIR**

0 2 3+ 1 2

**ARREMESSO DO MARTELO:** Aumente a distância do Ataque com o Mjolnir em até +2 Zonas.

**POR ASGARD:** Mova-se até 2 Zonas e realize 1 Ataque gratuito com Mjolnir em sua Zona.

**VOO:** Mova-se até 2 Zonas. Nada afeta o voo, ignore tudo que estiver nas Zonas de início e intermediária, exceto paredes e portas fechadas.

**O TODO PODEROSO 1:** No início do seu Turno ganhe +1 Poder.

**O TODO PODEROSO 2:** A cada Poder gasto para ganhar dados extras durante um Ataque lhe concede +2 dados em vez de +1 dado.

**PROVOCAÇÃO:** Provoque os Zumbis, eles ganham 1 Ativação Extra, tentam alcançar o Sobrevivente provocador de qualquer maneira e ignoram todos os outros Sobreviventes.

**ZOMBICIDE**

Detalhes de todas as habilidades na ficha completa do personagem.



Habilidade Suprema Adicional no Nível Azul. Pode realizar Ações de Porta sem Equipamentos de Abrir Portas. Durante a Preparação, adicione 1 ficha de Zona de Entrada para cada 2 Supers em jogo.

**REPULSOR**

0-1 2 3+ 1 2

**BARRAGEM DE MÍSSEIS:** Substitua o número de dados básicos pelo número de Zumbis na Zona Alvo.

**HUD:** Ignore as Regras Noturnas, Regras de Zona Escura e escolha livremente os alvos de todas as suas Ações de Longo Alcance.

**MANOBRAS EVASIVAS:** Após eliminar pelo menos 1 Zumbi, você pode realizar 1 Ação de Movimento Grátis

**VOO:** Mova-se até 2 Zonas. Nada afeta o voo, ignore tudo que estiver nas Zonas de início e intermediária, exceto paredes e portas fechadas.

**FRIDAY A.I.:** Realize gratuitamente 1 Ação de Movimento ou 1 Ataque.

**EXPLOÇÃO REPULSORA:** Depois de atacar com o Repulsor, empurre todos os Zumbis (exceto Abominações) daquela Zona para uma Zona adjacente.

**CONTROLE AUTOMÁTICO DO TRAJE:** Continue no jogo quando o seu nível de Vida chegar em Zero. O seu traje o mantém vivo.

**ZOMBICIDE**

Detalhes de todas as habilidades na ficha completa do personagem.



Habilidade Suprema Adicional no Nível Azul. Pode realizar Ações de Porta sem Equipamentos de Abrir Portas. Durante a Preparação, adicione 1 ficha de Zona de Entrada para cada 2 Supers em jogo.

**PICADA DA VIÚVA**

0-1 2 3+ 1 2

**ASSASSINAR:** Após atacar com a Picada da Viúva, você pode eliminar 1 Lerdo, ou 1 Corredor que esteja na Zona alvo.

**REFLEXOS DE COMBATE:** Quando os Inimigos se Moverem para a sua Zona, você efetuar 1 Ataque sem custo com a Picada da Viúva.

**GUARDIÃO:** Quando 1 Zumbi se mover para 1 Zona dentro de Alcance 1 a 2 contendo pelo menos 1 Sobrevivente, mova-se para essa Zona.

**FOCO ASSASSINO 1:** O Ataque com a Picada da Viúva recebe +1 nos resultados dos Dados.

**FOCO ASSASSINO 2:** Toda vez que você eliminar um Bruto, ou uma Abominação, você pode efetuar 1 Ataque Grátis com a Picada da Viúva.

**IMPLACÁVEL:** Adicione +1 Dado ao ataque com a Picada da Viúva.

**ZOMBICIDE**

Detalhes de todas as habilidades na ficha completa do personagem.



Habilidade Suprema Adicional no Nível Azul. Pode realizar Ações de Porta sem Equipamentos de Abrir Portas. Durante a Preparação, adicione 1 ficha de Zona de Entrada para cada 2 Supers em jogo.

**ESMAGA!!!**

0 3 4+ 2 3

**RAIVA GAMA:** No início do seu Turno ganhe 1 Poder para cada Ferimento que você tiver sofrido.

**PALMADA SÔNICA:** Substitua o número de dados básicos pelo número de Zumbis na Zona Alvo ao atacar com o "Esmaga!!!".

**O MAIS FORTE QUE EXISTE:** Quando houver uma Abominação em sua Zona, rerrole 1 vez quaisquer Dados do ataque com o Esmaga!!!

**ZUMBIS FRACOS!!!:** Imune ao 1º ferimento de Zumbis (exceto Abominações) e Fogo Amigo.

**FÚRIA ILIMITADA:** Efetue 1 Ataque gratuito com o "Esmaga!!!".

**HULK... ZANGADO!!!:** Provoque os Zumbis, eles ganham 1 Ativação Extra, tentam alcançar o Sobrevivente provocador de qualquer maneira e ignoram todos os outros Sobreviventes.

**ZOMBICIDE**

Detalhes de todas as habilidades na ficha completa do personagem.

# FEITICEIRA ESCARLATE



## RAJADA DE FEITIÇO

0-13 4+ 1 2



- 4
- 3
- 2
- 1
- 0

MANIPULAR A PROBABILIDADE

+1 AÇÃO

DOBRA DE REALIDADE

VOO

RESTAURAÇÃO

CAMPO DE FORÇA

TELECINESE



# VISÃO



## RAJADA DE ENERGIA

0-13 4+ 1 2



- 4
- 3
- 2
- 1
- 0

ESTRATÉGIA FLEXÍVEL

+1 AÇÃO

INTELECTO DE COMPUTADOR

VOO

HOLOGRAMA

CURA HOLOGRÁFICA

TÁTICO NATO



# DOCTOR ESTRANHO



## RAIOS MÍSTICOS

0-12 3+ 1 2



- 4
- 3
- 2
- 1
- 0

PRECOGNIÇÃO

+1 AÇÃO

PORTAL DIMENSIONAL

VOO

MÁGICO SUPREMO

TRANSFORMAÇÃO

JOIA DO TEMPO



# PANTERA NEGRA



## GARRAS DE VIBRANIUM

0 2 3+ 1 2



- 4
- 3
- 2
- 1
- 0

TALHO VIGOROSO

+1 AÇÃO

SALTO E ATAQUE

SEQUÊNCIA DE TALHOS

RETROALIMENTAÇÃO CINÉTICA

REFLEXOS EM COMBATE

VISÃO NOTURNA



# HOMEM-FORMIGA



## RAJADA BIOELÉTRICA

0-12 3+ 1 2



- 4
- 3
- 2
- 1
- 0

MIÚDO

+1 AÇÃO

ENGENHARIA AVANÇADA

FORMIGA VOADORA

PARTÍCULAS PYM

CRESCA E APAREÇA

PEQUENO CORPO, GRANDE ELIMINAÇÃO



# VESPA



## FERRÃO DA VESPA

0-12 3+ 1 2



- 4
- 3
- 2
- 1
- 0

MIÚDA

+1 AÇÃO

ENGENHARIA AVANÇADA

ASAS BIOCINTÉTICAS

ATAQUE RASANTE

PARTÍCULAS PYM

PEQUENO CORPO, GRANDE ELIMINAÇÃO





**Habilidade Suprema Adicional no Nível Azul.**  
Pode realizar Ações de Porta sem Equipamentos de Abrir Portas. Durante a Preparação, adicione 1 ficha de Zona de Entrada para cada 2 Supers em jogo.

**RAJADA DE ENERGIA**

0-1 3 4+ 1 2

**ESTRATÉGIA FLEXÍVEL:** Ao efetuar 1 Ação de Procura, compre 2 Cartas de Equipamento e escolha 1 entre elas.  
**INTELECTO DE COMPUTADOR:** Rerrole 1 vez os dados que errou quando atacar com a Rajada de Energia.  
**VOO:** Mova-se até 2 Zonas. Nada afeta o voo, ignore tudo que estiver nas Zonas de início e intermediária, exceto paredes e portas fechadas.  
**HOLOGRAMA:** Crie um Holograma em 1 Zona dentro do Alcance 0 a 2, os Zumbis considerarão que nesta Zona há um Sobrevivente.  
**CURA HOLOGRÁFICA:** Cure até 2 Ferimentos sofridos por você, ou qualquer outro Sobrevivente dentro do Alcance 0 a 1.  
**TÁTICO NATO:** Faça com que 1 outro Sobrevivente compre 1 Carta de Equipamento e realize 1 Ação Grátis.

**ZOMBICIDE**

Detalhes de todas as habilidades na ficha completa do personagem.



**Habilidade Suprema Adicional no Nível Azul.**  
Pode realizar Ações de Porta sem Equipamentos de Abrir Portas. Durante a Preparação, adicione 1 ficha de Zona de Entrada para cada 2 Supers em jogo.

**RAJADA DE FEITIÇO**

0-1 3 4+ 1 2

**MANIPULAR A PROBABILIDADE:** Você pode rerrolar todos os dados mais uma vez. O novo resultado é o que vale.  
**DOBRA DE REALIDADE:** Substitua todos os Brutos e Corredores por Lerdos em 1 Zona dentro de Alcance 0 a 2.  
**VOO:** Mova-se até 2 Zonas. Nada afeta o voo, ignore tudo que estiver nas Zonas de início e intermediária, exceto paredes e portas fechadas.  
**RESTAURAÇÃO:** No Final da Rodada, você pode curar 1 Ferimento de todos os Sobreviventes em sua Zona.  
**CAMPO DE FORÇA:** Proteja você, ou 1 Sobrevivente contra o 1º Ataque dos Zumbis.  
**TELECINESE:** Transporte 1 Sobrevivente, ou 1 Zumbi entre Zonas dentro de Alcance 0 a 1.

**ZOMBICIDE**

Detalhes de todas as habilidades na ficha completa do personagem.



**Habilidade Suprema Adicional no Nível Azul.**  
Pode realizar Ações de Porta sem Equipamentos de Abrir Portas. Durante a Preparação, adicione 1 ficha de Zona de Entrada para cada 2 Supers em jogo.

**GARRAS DE VIBRANIUM**

0 2 3+ 1 2

**TALHO VIGOROSO:** Adicione +1 de Dano ao Ataque e rerrole quaisquer dados.

**SALTO E ATAQUE:** Mova-se até 2 Zonas para uma Zona contendo Zumbis. Então efetue 1 Ataque com as Garras de Vibranium  
**SEQUÊNCIA DE TALHOS:** Role 1 Dado extra para cada resultado 6.  
**RETROALIMENTAÇÃO CINÉTICA:** Role 1 Dado para cada Ponto de Vida Perdido (acumulados), para cada Resultado 3+, cure 1 Ferimento e elimine 1 Zumbi  
**REFLEXOS EM COMBATE:** Quando algum Zumbi se mover para a sua Zona, você pode efetuar 1 Ataque com as Garras De Vibranium Grátis.  
**VISÃO NOTURNA:** O Sobrevivente ignora as Regras Noturnas e Regras de Zona Escura.

**ZOMBICIDE**

Detalhes de todas as habilidades na ficha completa do personagem.



**Habilidade Suprema Adicional no Nível Azul.**  
Pode realizar Ações de Porta sem Equipamentos de Abrir Portas. Durante a Preparação, adicione 1 ficha de Zona de Entrada para cada 2 Supers em jogo.

**RAIOS MÍSTICOS**

0-1 2 3+ 1 2

**PRECOGNIÇÃO:** Quando 1 Carta de Entrada de Zumbis for comprada, você pode descartar essa carta e comprar uma nova.  
**PORTAL DIMENSIONAL:** Faça com que você ou 1 Sobrevivente dentro de Alcance 0 a 2 mova-se 1 Zona ignorando Zumbis.  
**VOO:** Mova-se até 2 Zonas. Nada afeta o voo, ignore tudo que estiver nas Zonas de início e intermediária, exceto paredes e portas fechadas.  
**MÁGICO SUPREMO:** Ao aumentar o seu Poder, elimine gratuitamente 1 Zumbi que requer 1 de Dano para ser eliminado, ou efetue 1 Ataque com os Raios Místicos Grátis.  
**TRANSFORMAÇÃO:** Descarte 1 Carta de Equipamento e compre 1 nova.  
**JOIA DO TEMPO:** Rerrole mais uma vez todos os dados que não foram acertados.

**ZOMBICIDE**

Detalhes de todas as habilidades na ficha completa do personagem.



**Habilidade Suprema Adicional no Nível Azul.**  
Pode realizar Ações de Porta sem Equipamentos de Abrir Portas. Durante a Preparação, adicione 1 ficha de Zona de Entrada para cada 2 Supers em jogo.

**FERRÃO DA VESPA**

0-1 2 3+ 1 2

**MIÚDA:** Ignore a Ordem de Prioridade dos Alvos ao Atacar e não gaste Ações adicionais para sair de Zonas contendo Zumbis.

**ENGENHARIA AVANÇADA:** Gratuitamente Abra 1 Porta ou compre 1 Carta de Equipamento.  
**ASAS BIoSSINTÉTICAS:** Mova-se até 2 Zonas. Nada afeta o voo, ignore tudo que estiver nas Zonas de início e intermediária, exceto paredes e portas fechadas.  
**ATAQUE RASANTE:** Ao entrar, ou sair de uma Zona contendo Zumbis, elimine 1 Zumbi na Zona em questão (exceto Abominações).  
**PARTÍCULAS PYM:** Durante a Fase dos Zumbis, faça com que todos os Zumbis ignorem você.  
**PEQUENO CORPO, GRANDE ELIMINAÇÃO:** Efetue 1 Ataque gratuito com o Ferrão Da Vespa, não é necessário rolar dados, pois o ataque elimina automaticamente 1 Zumbi a sua escolha (exceto Abominações).

**ZOMBICIDE**

Detalhes de todas as habilidades na ficha completa do personagem.



**Habilidade Suprema Adicional no Nível Azul.**  
Pode realizar Ações de Porta sem Equipamentos de Abrir Portas. Durante a Preparação, adicione 1 ficha de Zona de Entrada para cada 2 Supers em jogo.

**RAJADA BIoELÉTRICA**

0-1 2 3+ 1 2

**MIÚDA:** Ignore a Ordem de Prioridade dos Alvos ao Atacar e não gaste Ações adicionais para sair de Zonas contendo Zumbis.

**ENGENHARIA AVANÇADA:** Gratuitamente Abra 1 Porta ou compre 1 Carta de Equipamento.  
**FORMIGA VOADORA:** Mova-se até 2 Zonas. Nada afeta o voo, ignore tudo que estiver nas Zonas de início e intermediária, exceto paredes e portas fechadas.  
**PARTÍCULAS PYM:** Durante a Fase dos Zumbis, faça com que todos os Zumbis ignorem você.  
**CRESCÇA E APAREÇA:** Provoque os Zumbis, eles ganham 1 Ativação Extra, tentam alcançar o Sobrevivente provocador de qualquer maneira e ignoram todos os outros  
**PEQUENO CORPO, GRANDE ELIMINAÇÃO:** Efetue 1 Ataque grátis com a Rajada Bioelétrica, não é necessário rolar dados, pois o ataque elimina 1 Zumbi a sua escolha automaticamente (exceto Abominações).

**ZOMBICIDE**

Detalhes de todas as habilidades na ficha completa do personagem.

# MAGNETO



**ESTILHAÇO**  
 0-13 4+ 1 2

4 **ESMAGAR**  
 +1 AÇÃO

3 **VOO MAGNÉTICO**

2 **VOO**

1 **COMANDANTE MUTANTE**

0 **ATRAÇÃO MAGNÉTICA**  
**CAMPO MAGNÉTICO**

3 2 1 0

# MÍSTICA



**ARMAS VERSÁTEIS**  
 0 2 3+ 1 2

4 **METAMORFO**  
 +1 AÇÃO

3 **BATER E CORRER**

2 **ILUSÃO DE SEGURANÇA**

1 **DISTRAÇÃO 1**  
**DISTRAÇÃO 2**

0 **AMEAÇA INVISÍVEL**

3 2 1 0

# WOLVERINE



**GARRAS DE ADAMANTIUM**  
 0 3 4+ 1 2

4 **FÚRIA BERSERKER**  
 +1 AÇÃO

3 **ARRANHAR**

2 **GUARDIÃO**

1 **FATOR CURATIVO**  
**IMPLACÁVEL**

0 **QUASE IMORTAL**

3 2 1 0

# VAMPIRA



**SOCOS PODEROSOS**  
 0 2 3+ 2 3

4 **SOCO NOCAUTEADOR**  
 +1 AÇÃO

3 **ABSORVER APTIDÕES**

2 **VOO**

1 **MAIS RESISTÊNCIA**  
**FORÇA INTERIOR**

0 **DRENO DE ABOMINAÇÕES**

3 2 1 0

# COLOSSUS



**PUNHOS ESMAGADORES**  
 0 2 3+ 1 2

4 **FORTE COMO AÇO**  
 +1 AÇÃO

3 **ARREMESSO ESPECIAL**

2 **CARGA**

1 **TREMOR DE TERRA**  
**AMIZADE FORTE COMO AÇO**

0 **GUARDIÃO**

3 2 1 0

# TEMPESTADE



**RELÂMPAGO**  
 0-12 3+ 1 2

4 **LUFADA DE VENTO**  
 +1 AÇÃO

3 **RELÂMPAGO EM CADEIA**

2 **VOO**

1 **INSPIRADOR**  
**CICLONE DE ZUMBIS**

0 **TEMPORAL**

3 2 1 0

Habilidade Suprema Adicional no Nível Azul. Pode realizar Ações de Porta sem Equipamentos de Abrir Portas. Durante a Preparação, adicione 1 ficha de Zona de Entrada para cada 2 Supers em jogo.

**ARMAS VERSÁTEIS**

0 2 3+ 1 2

**METAMORFO:** No fim de seu Turno, se não houver Zumbis em sua Zona, os Zumbis ignoram você durante a próxima Fase dos Zumbis.

**BATER E CORRER:** Após eliminar ao menos 1 Zumbi, realize 1 Ação Movimento gratuita, ignorando Zumbis.

**ILUSÃO DE SEGURANÇA:** Selecione 1 Zumbi (incluindo Abominações) dentro do Alcance 1 a 2, traga-o para sua Zona e efetue 1 Ataque com as Armas Versáteis Grátis, visando-o

**DISTRAÇÃO 1:** Empurre todos os Zumbis (exceto Abominações) de sua Zona para uma Zona adjacente.

**DISTRAÇÃO 2:** Realize +1 Ação Grátis.

**AMEAÇA INVISÍVEL:** Após atacar com as Armas Versáteis, role mais uma vez os dados que foram erro.

**ZOMBICIDE**

Detalhes de todas as habilidades na ficha completa do personagem.

Habilidade Suprema Adicional no Nível Azul. Pode realizar Ações de Porta sem Equipamentos de Abrir Portas. Durante a Preparação, adicione 1 ficha de Zona de Entrada para cada 2 Supers em jogo.

**ESTILHAÇO**

0-1 3 4+ 1 2

**ESMAGAR:** Elimine 1 Zumbi (exceto Abominações).

**VOO MAGNÉTICO:** Mova-se 1 Zona gratuitamente, levando 1 Sobrevivente da sua Zona junto com você.

**VOO:** Mova-se até 2 Zonas. Nada afeta o voo, ignore tudo que estiver nas Zonas de início e intermediária, exceto paredes e portas fechadas.

**COMANDANTE MUTANTE:** Faça 1 Sobrevivente realizar 1 Ação Grátis.

**ATRAÇÃO MAGNÉTICA:** Selecione 1 Sobrevivente, ou 1 Zumbi (incluindo Abominação) dentro do Alcance 2 e traga-o para sua Zona.

**CAMPO MAGNÉTICO:** Crie 1 campo magnético que derruba todos os Agentes (exceto Abominações) em sua Zona

**ZOMBICIDE**

Detalhes de todas as habilidades na ficha completa do personagem.

Habilidade Suprema Adicional no Nível Azul. Pode realizar Ações de Porta sem Equipamentos de Abrir Portas. Durante a Preparação, adicione 1 ficha de Zona de Entrada para cada 2 Supers em jogo.

**SOCOS PODEROSOS**

0 2 3+ 2 3

**SOCO NOCAUTEADOR:** Abra 1 porta gratuitamente.

**ABSORVER APTIDÕES:** Copie o Ataque e/ou Habilidade de outro Sobrevivente.

**VOO:** Mova-se até 2 Zonas. Nada afeta o voo, ignore tudo que estiver nas Zonas de início e intermediária, exceto paredes e portas fechadas.

**MAIS RESISTÊNCIA:** Efetue 1 Ataque ou 1 Ação Movimento Grátis.

**FORÇA INTERIOR:** Role novamente quaisquer Dados.

**DRENO DE ABOMINAÇÕES:** Enquanto estiverem em sua Zona, as Abominações perdem todas suas Habilidades Especiais.

**ZOMBICIDE**

Detalhes de todas as habilidades na ficha completa do personagem.

Habilidade Suprema Adicional no Nível Azul. Pode realizar Ações de Porta sem Equipamentos de Abrir Portas. Durante a Preparação, adicione 1 ficha de Zona de Entrada para cada 2 Supers em jogo.

**GARRAS DE ADAMANTIUM**

0 3 4+ 1 2

**FÚRIA BERSERKER:** Ao atacar com as Garras de Adamantium acrescente +1 aos resultados dos Dados para cada Ferimento que você tiver sofrido e para cada resultado 6, role +1 dado.

**ARRANHAR:** Quando algum Zumbi entrar na sua Zona, efetue 1 Ataque gratuito com as Garras De Adamantium.

**GUARDIÃO:** Quando Zumbis se moverem para 1 Zona dentro de Alcance 1 a 2 contendo pelo menos 1 Sobrevivente, mova-se para essa Zona.

**FATOR CURATIVO:** No final da Rodada, cure 1 ferimento seu.

**IMPLACÁVEL:** Você ignora o primeiro dano sofrido de Lerdos, ou Corredores.

**QUASE IMORTAL:** 1 vez na Partida, ao perder toda a sua vida, você se regenera e ressuscita.

**ZOMBICIDE**

Detalhes de todas as habilidades na ficha completa do personagem.

Habilidade Suprema Adicional no Nível Azul. Pode realizar Ações de Porta sem Equipamentos de Abrir Portas. Durante a Preparação, adicione 1 ficha de Zona de Entrada para cada 2 Supers em jogo.

**RELÂMPAGO**

0-1 2 3+ 1 2

**LUFADA DE VENTO:** Mova todos os Zumbis (exceto abominações) de 1 Zona dentro do Alcance 0 a 1 para uma Zona adjacente.

**RELÂMPAGO EM CADEIA:** Efetue 1 novo Ataque gratuito com o Relâmpago, usando a mesma quantidade de dados utilizada no Ataque anterior.

**VOO:** Mova-se até 2 Zonas. Nada afeta o voo, ignore tudo que estiver nas Zonas de início e intermediária, exceto paredes e portas fechadas.

**INSPIRADOR:** Você ou 1 outro Sobrevivente dentro de Alcance 2 pode receber automaticamente 1 Poder e comprar 1 Carta de Equipamento.

**CICLONE DE ZUMBIS:** Elimine automaticamente um número de Zumbis (exceto Abominações) igual ao seu nível de Poder.

**TEMPORAL:** Adicione +1 de Alcance ao ataque com Relâmpagos.

**ZOMBICIDE**

Detalhes de todas as habilidades na ficha completa do personagem.

Habilidade Suprema Adicional no Nível Azul. Pode realizar Ações de Porta sem Equipamentos de Abrir Portas. Durante a Preparação, adicione 1 ficha de Zona de Entrada para cada 2 Supers em jogo.

**PUNHOS ESMAGADORES**

0-1 2 3+ 1 2

**FORTE COMO AÇO:** Imune ao 1º dano recebido dos Zumbis (exceto de Abominações) e causado por Fogo Amigo.

**ARREMESSO ESPECIAL:** Mova 1 Sobrevivente que esteja em sua Zona em até 2 Zonas. O Sobrevivente que foi movido pode gastar 1 Poder para efetuar 1 Ação de Ataque Grátis.

**CARGA:** Mova-se até 2 Zonas, ignorando os Inimigos. Em seguida, execute 1 Ataque de Punhos Esmagadores Grátis na sua Zona.

**TREMOR DE TERRA:** Ao atacar com os Punhos Esmagadores, role +1 dado para cada Zumbi em sua Zona, depois, empurre os Zumbis da sua Zona para uma Zona adjacente

**AMIZADE FORTE COMO AÇO:** Após ignorar o 1º dano recebido graças a Habilidade Forte Como o Aço, ignore o 2º dano recebido, se estiver na mesma Zona com pelo menos 1 Sobrevivente com 1 Nível de vida.

**GUARDIÃO:** Quando 1 Zumbi se mover para 1 Zona dentro do Alcance 1 a 2 contendo pelo menos 1 Sobrevivente, mova-se para essa Zona.

**ZOMBICIDE**

Detalhes de todas as habilidades na ficha completa do personagem.

# SHE-HULK



**SOCOS GAMA**  
 0 2 3+ 1 2

4 **FORÇA GAMA**  
 +1 AÇÃO

3 **SALTO ESMAGADOR**

2 **ABRE CAMINHO À FORÇA**

1 **RAIVA INTOCADA**

0 **FÚRIA ILIMITADA**  
**GUARDIÃ**

5  
4  
3  
2  
1  
0

# SOLDADO INVERNAL



**FACA DE COMBATE**  
 0 2 3+ 1 2

4 **ASSASSINAR**  
 +1 AÇÃO

3 **REFLEXOS EM COMBATE**

2 **O BRAÇO BIÔNICO ABRE CAMINHOS**

1 **PERITO EM CORPO A CORPO 1**

0 **PERITO EM CORPO A CORPO 2**  
**IMPETUOSO**

5  
4  
3  
2  
1  
0

# MISS MARVEL



**PUNHOS ESTENDIDOS**  
 0-12 3+ 1 2

4 **AGARRÃO**  
 +1 AÇÃO

3 **MORFOGENÉTICA**

2 **CURA**

1 **PALMA ESMAGADORA**

0 **MÃO GRANDE**  
**ATAQUE**

3  
2  
1  
0



Habilidade Suprema Adicional no Nível Azul. Pode realizar Ações de Porta sem Equipamentos de Abrir Portas. Durante a Preparação, adicione 1 ficha de Zona de Entrada para cada 2 Supers em jogo.

**FACA DE COMBATE** **ASSASSINAR:** Ao atacar com a Faca De Combate, você pode eliminar automaticamente 1 Lerdo, ou 1 Corredor que esteja na mesma Zona que você.

**REFLEXOS EM COMBATE:** Quando Zumbis se moverem para a sua Zona, você pode efetuar 1 Ataque com a Faca De Combate.

**O BRAÇO BIÔNICO ABRE CAMINHOS:** Efetue 1 Ação de Abrir Porta Grátis.

**PERITO EM CORPO A CORPO 1:** Ao Atacar com Faca De Combate, você pode rerrolar quaisquer dados.

**PERITO EM CORPO A CORPO 2:** Efetue 1 Ataque com a Faca De Combate Grátis.

**IMPETUOSO:** Após atacar com a Faca de Combate, se não houver Zumbis restantes na Zona do Ataque, vá para uma Zona vizinha que tenha Zumbi(s) e efetue 1 Ataque com a Faca De Combate Grátis.



Detalhes de todas as habilidades na ficha completa do personagem.



Habilidade Suprema Adicional no Nível Azul. Pode realizar Ações de Porta sem Equipamentos de Abrir Portas. Durante a Preparação, adicione 1 ficha de Zona de Entrada para cada 2 Supers em jogo.

**SOCOS GAMA** **FORÇA GAMA:** Role apenas 1 dado ao atacar com o Socos Gama, sendo 3+ conta como 4 de Dano contra 1 Zumbi.

**SALTO ESMAGADOR:** Mova-se até 2 Zonas gratuitamente, ignorando Zumbis. Elimine 1 Zumbi (exceto Abominações) na Zona em que você terminar o movimento.

**ABRE CAMINHO À FORÇA:** Abra 1 porta Gratuitamente.

**RAIVA INTOCADA:** Os Socos Gama ganham +1 Dado para cada Ferimento que você sofreu.

**FÚRIA ILIMITADA:** Efetue 1 Ataque gratuito com os Socos Gama.

**GUARDIÃ:** Quando 1 Zumbi se mover para 1 Zona dentro de Alcance 1 a 2 contendo pelo menos 1 Sobrevivente, mova-se para essa Zona.



Detalhes de todas as habilidades na ficha completa do personagem.



Habilidade Suprema Adicional no Nível Azul. Pode realizar Ações de Porta sem Equipamentos de Abrir Portas. Durante a Preparação, adicione 1 ficha de Zona de Entrada para cada 2 Supers em jogo.

**PUNHOS ESTENDIDOS** *“Punhos Estendidos: Erros dos ataques na Zona vizinha não causam Fogo Amigo.”*

**AGARRÃO:** Mova 1 Sobrevivente, ou 1 Zumbi (incluído Abominações) de uma Zona vizinha para a sua Zona.

**MORFOGENÉTICA:** Efetue 1 Ação Movimento gratuita.

**CURA:** Cure 1 Ferimento seu.

**PALMA ESMAGADORA:** Substitua o número de dados básicos pelo número de Zumbis na Zona Alvo ao atacar com os Punhos Estendidos.

**MÃO GRANDE:** Compre 1 Carta de Equipamento Gratuitamente.

**ATAQUE:** Realize 1 Ataque com os Punhos Estendidos Grátis.



Detalhes de todas as habilidades na ficha completa do personagem.