SUPERMAN *****

SUPER SOCO: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GASTE 1 AÇÃO] e ataque com as configurações: **0/2/3+/1/S.**

[AO ATINGIR O NÍVEL LARANJA] é permitido também atacar com as configurações **0/2/3+/2/S.**

O MAIS FORTE!: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GASTE ATÉ 2 PODERES] e antes de atacar com o **Super Soco** adicione o mesmo número de Dano ao ataque.

Gaste 1 Poder e aumente em +1 o Dano.

Gaste 2 Poderes e aumente em +2 o Dano.

SUPER VISÃO:

A) VISÃO DE CALOR: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - GASTE 1 PODER] então elimine qualquer Zumbi (exceto Abominações) na sua Linha de Visão (independentemente do Alcance).

B) VISÃO NOTURNA: [A QUALQUER MOMENTO - GRATUITO] O Sobrevivente ignora as Regras Noturnas e Regras de Zona Escura.

C) VISÃO DE RAIOS X: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - GRATUITO] Você pode comprar 2 Cartas de Equipamentos quando efetuar 1 Ação de Procura.

+1 AÇÃO

SALVA-VIDAS: [A QUALQUER MOMENTO - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - GASTE 1 PODER] e mova um Sobrevivente de uma Zona vizinha para a sua Zona. As Zonas devem estar ligadas por um caminho livre e compartilhar Campo de Visão. Nada interfere a movimentação, exceto obstáculos como: paredes, portas fechadas etc.

É UM PÁSSARO, É UM AVIÃO?: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO - GASTE 1 PODER] então mova-se até 2 Zonas. Nada afeta o voo, ignore tudo que estiver na Zona de início e intermediária, exceto obstáculos como: paredes, portas fechadas etc.

HOMEM DE AÇO: [A QUALQUER MOMENTO - GRATUITO] O Sobrevivente ignora o primeiro dano recebido durante cada etapa de Passo de Ataque na Fase dos Zumbis (exceto de Abominações) e causado por Fogo Amigo (Ação de Longo Alcance dos Sobreviventes).

SUPER VELOCIDADE: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GASTE 1 PODER] então ao realizar 1 Ação de Movimento, mova-se +1 Zona.

SUPER SOPRO: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO - GASTE 1 PODER] então sopra bem forte e congele os Zumbis (exceto Abominações) em uma Zona vizinha, eles precisaram gastar uma Ação para saírem do congelamento. Embora não cause danos, também congela os Amigos.

BATMAN ***

ARTES MARCIAIS: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GASTE 1 AÇÃO] e ataque com as configurações: **0/2/3+/1/S.**

[AO ATINGIR O NÍVEL LARANJA] é permitido também atacar com as configurações: **0/2/3+/2/S.**

BATARANGS: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - GASTE 1 PODER] e elimine 1 Lerdo ou 1 Corredor a sua escolha, que esteja em 1 Zona dentro do Alcance 0 a 1.

CAVALEIRO DAS TREVAS: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GRATUITO] O Sobrevivente ignora as Regras Noturnas e Regras de Zona Escura.

+1 AÇÃO

PREPARAÇÃO E PLANEJAMENTO: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - GRATUITO] Compre 1 Carta de Equipamento de acordo com o mapa em que você estiver: **Jogo Base - Baralho Azul; Expansões - Baralho Militar, Secreto etc.** Isso pode ser feito fora das construções e em Zonas com Zumbis. Se estiver em uma Zona que abrange dois Mapas de versões diferentes, escolha o Baralho que você deseja comprar. Não é considerada 1 Ação de Procura. Se você for o último Sobrevivente a ativar nesta Rodada, gratuitamente você aumenta 1 Poder e realiza +1 Ação.

BAT-GANCHO: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO - GASTE 1 PODER] e com a ajuda do **Bat-gancho**, mova-se até 2 Zonas. Nada afeta o movimento, ignore tudo que estiver na Zona de início e intermediária, exceto obstáculos como: paredes, portas fechadas etc.

O MAIOR DETETIVE DO MUNDO: [A QUALQUER MOMENTO - GASTE 2 PODERES] então 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. A Carta que não foi resolvida deverá ser colocada de volta, no meio do baralho de Cartas de Entrada de Zumbis.

BATARANG SONORO: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR PARTIDA - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO - GASTE 2 PODERES] então deixe 1 Batarang Sonoro em uma Zona dentro do Alcance 0 a 1 (Coloque 1 Token de Barulho no meio da Zona alvo para indicar a presença do Batarang Sonoro). O Batarang Sonoro emite um som mais alto do que todos os outros sons do mapa, exceto quando indicado na Missão. O Batarang Sonoro atrai todos os Zumbis do mapa para a Zona em que ele foi acionado. Os Zumbis ignoram todos os outros Sobreviventes, não os atacam, passam por eles e, se necessário, saem de suas Zonas para chegar ao Batarang Sonoro. Zumbis que possuem mais de 1 Ação param no local do Alarme e perdem as suas ações restantes nesta Rodada. O Alarme continuará a ser disparado até atingir todas as seguintes condições: **A) É o fim da rodada. B) A Zona tem pelo menos 1 Zumbi.** Atingindo as condições (A e B) informadas, considere que o Alarme foi destruído pelos Zumbis. Retire as Fichas de Barulho da Zona. **Só pode ser utilizado 1 Vez durante toda a Partida.**

BATARANG EXPLOSIVO: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR PARTIDA - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO - GASTE 2 PODERES] então deixe 1 Batarang Explosivo em uma Zona dentro do Alcance 0 a 1 (Coloque 1 Token de Porta Fechada no meio da Zona alvo para indicar a presença do Batarang Explosivo). O Batarang Explosivo elimina todos os Zumbis na Zona. Devido a sua IA (Inteligência Artificial), o Batarang Explosivo apenas será detonado ao atingir todas as seguintes condições: **A) É o fim da rodada. B) A Zona tem pelo menos 1 Zumbi. C) A Zona não tem Sobreviventes.** Caso seja lançado em 1 Zona fora das condições ditas anteriormente, deixe 1 Token de Porta Fechada como uma armadilha, ele será detonado assim que forem atingidas as condições (A, B e C) informadas. **Só pode ser utilizado 1 Vez durante toda a Partida.**

MULHER MARAVILHA ****

ESPADAS DE ATENA: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GASTE 1 AÇÃO] e ataque com as configurações **0/2/3+/1/S**. [AO ATINGIR O NÍVEL LARANJA] também é permitido atacar com as configurações **0/2/3+/2/S**.

PODER AMAZONAS: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GASTE 1 PODER] e antes de atacar com a **Espada De Atena** adicione **+1 de Dano**.

ESCUDO AMAZONAS: [A QUALQUER MOMENTO - GASTE 1 PODER] e quando sofrer um ataque Zumbi (Exceto Abominações), ou um fogo amigo, role **1 Dado**, sendo **5+** você terá sucesso com a defesa e não sofrerá dano.

+1 AÇÃO

PRONTA PARA BATALHA: [A QUALQUER MOMENTO - GASTE 1 PODER] então no momento em que algum Zumbi entrar na sua Zona, realize **1 Ação de Ataque gratuita** com a **Espada de Atena**, tendo sua Zona como alvo.

VOO: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO - GASTE 1 PODER] então **mova-se até 2 Zonas**. Nada afeta o voo, ignore tudo que estiver na Zona de início e intermediária, exceto obstáculos como: paredes, portas fechadas etc.

LÍDER INSPIRADOR: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO UMA VEZ POR RODADA - GRATUITO] Faça com que 1 outro Sobrevivente compre **1 Carta de Equipamento** de acordo com o mapa em que ele estiver: **Jogo Base - Baralho Azul; Expansões - Baralho Militar, Secreto etc.** Isso pode ser feito fora das construções e em Zonas com Zumbis. Se ele estiver em uma Zona que abrange dois Mapas de versões diferentes, ele escolhe o Baralho que deseja comprar. Não é considerada 1 Ação de Procura. Depois, o Sobrevivente realiza **1 Ação Grátis**. Então, após isso, você continua o seu Turno.

USO DOS BRACELETES: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO - GASTE 1 PODER] e empurre todos os Zumbis (exceto Abominações) que estão na sua Zona para uma Zona vizinha, as Zonas devem estar ligadas por um caminho livre.

USO DO LAÇO: [A QUALQUER MOMENTO - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO - GASTE 1 PODER] então puxe **1 Sobrevivente**, ou **1 Zumbi** (incluindo Abominação) de uma Zona vizinha para a sua Zona. As Zonas devem estar ligadas por um caminho livre e compartilhar Campo de Visão. Nada interfere a movimentação exceto obstáculos como: paredes, portas fechadas etc.

FLASH ***

SOCOS RÁPIDOS: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GASTE 1 AÇÃO] e ataque com as configurações **0/3/4+/1/S**. [AO ATINGIR O NÍVEL LARANJA] você também pode atacar com as configurações **0/3/4+/2/S**.

SUPER VELOCIDADE: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GRATUITO] Durante as suas Ações de Movimento, você ignora os Zumbis.

[GASTE ATÉ 2 PODERES] então adicione o **mesmo número de Zonas** ao realizar **1 Ação de Movimento**.

Gaste 1 Poder e mova-se +1 Zona.

Gaste 2 Poderes e mova-se +2 Zonas.

+1 AÇÃO

MOMENTUM PUNCH: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - GRATUITO] Você pode realizar 1 Ataque de **Socos Rápidos Grátis**, rolando apenas **1 Dado** (sem bônus possíveis). Sendo **3+**, você terá sucesso no ataque. Então, você elimina uma quantidade de Zumbis na Zona (Exceto Abominação) **igual ao número de Zonas que você moveu neste Turno**.

SALVA-VIDAS A LONGA DISTÂNCIA: [A QUALQUER MOMENTO - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO - GASTE 1 PODER] e vá para **1 Zona de até o alcance 2** e traga um sobrevivente de volta para a sua Zona de origem. As Zonas devem estar ligadas por um caminho livre e compartilhar Campo de Visão. Os Zumbis não interferem na movimentação.

NA FORÇA DE ACELERAÇÃO: [NO INÍCIO DA RODADA - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - GASTE 2 PODERES] Então no início da Rodada, você pode se posicionar em **qualquer Zona do tabuleiro** para a qual tenha um caminho aberto (isso não conta como movimento para o Momentum Punch).

NADA ME ATINGE: [A QUALQUER MOMENTO - GRATUITO] com tamanha velocidade, você consegue se esquivar e ignorar o primeiro Ferimento recebido durante cada etapa de Passo de Ataque na Fase dos Zumbis (exceto de Abominações) e causado por Fogo Amigo (Ação de Longo Alcance dos Sobreviventes). Você também consegue sair para uma Zona vizinha, quando a Zona em que você estiver for alvo de um Ataque que destrói tudo. (Exemplo: Molotov, Granadas, etc). **Durante o seu Turno, você pode, por exemplo, lançar um Molotov na sua própria Zona e sair dela antes que a destruição ocorra.**

ENERGIA ELETROSTÁTICA: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO - GASTE 1 PODER] então utilize a **Energia Eletrostática** para lançar raios que atordoam os Zumbis (exceto Abominações) em **1 Zona dentro do Alcance 0 a 1**. Eles caem ao chão e precisam gastar 1 ação para se levantarem. Embora não cause danos, também derruba os Amigos.

LANTERNA VERDE HAL JORDAN ***

ANEL DE PODER: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GASTE 1 AÇÃO] e ataque com as configurações 0-1/3/4+/1/B. [AO ATINGIR O NÍVEL LARANJA] é permitido também efetuar ataques com as configurações 0-1/3/4+/2/B. [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GASTE 1 PODER] e antes de atacar com o Anel De Poder, aumente em +1 Zona a distância do Ataque.

LANTERNA INDOMÁVEL: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - GASTE 1 PODER] e compre 1 Carta de Equipamento de acordo com o mapa em que você estiver: **Jogo Base - Baralho Azul; Expansões - Baralho Militar, Secreto etc.** Isso pode ser feito fora das construções e em Zonas com Zumbis. Se estiver em uma Zona que abrange dois Mapas de versões diferentes, escolha o Baralho que você deseja comprar. Não é considerada 1 Ação de Procura.

+1 AÇÃO

FORÇA DE VONTADE PURA:

A) [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO] e realize 1 Ação Grátis.

B) [DURANTE AS SUAS AÇÕES - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO] então antes de atacar com o Anel De Poder, adicione +3 Dados ao Ataque.

VOO: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO - GASTE 1 PODER] então mova-se até 2 Zonas. Nada afeta o voo, ignore tudo que estiver na Zona de início e intermediária, exceto obstáculos como: paredes, portas fechadas etc. Durante o seu Voo, você pode levar 1 Amigo em um Construto para onde você for, utilizando apenas a sua Ação de Movimento. Ter um companheiro não interfere, pois já é levado gratuitamente.

A NOITE MAIS DENSE: [A QUALQUER MOMENTO - GRATUITO] Cada vez que surge, ou você elimina 1 Abominação, você pode comprar 1 Carta de Equipamento de acordo com o mapa em que você estiver: **Jogo Base - Baralho Azul; Expansões - Baralho Militar, Secreto etc.** Isso pode ser feito fora das construções e em Zonas com Zumbis. Se estiver em uma Zona que abrange dois Mapas de versões diferentes, escolha o Baralho que você deseja comprar. Não é considerada 1 Ação de Procura.

RENASCIMENTO: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO - GASTE 1 PODER] e antes de atacar com o Anel de Poder adicione +1 de Dano ao ataque.

CONSTRUTO BARREIRA PROTETORA: [A QUALQUER MOMENTO - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO - GASTE 1 PODER] então crie uma Barreira Protetora entre a sua Zona e uma Zona vizinha, que impede os Zumbis (exceto Abominações) de passarem e atacarem à longa distância. Com apenas 1 Ação a Abominação destrói a Barreira Protetora, passa livremente por ela e deixa o caminho aberto para todos os outros Zumbis. Caso não seja destruída, a Barreira Protetora se desfaz ao fim da Rodada. Coloque 1 Token de Porta Fechada entre a Zona que você está e a Zona vizinha para indicar o local da Barreira Protetora e retire o Token ao fim de sua utilização.

LANTERNA VERDE JOHN STEWART ***

ANEL DE PODER: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GASTE 1 AÇÃO] e ataque com as configurações 0-1/3/4+/1/B. [AO ATINGIR O NÍVEL LARANJA] é permitido também efetuar ataques com as configurações 0-1/3/4+/2/B. [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GASTE 1 PODER] e antes de atacar com o Anel De Poder, aumente em +1 Zona a distância do Ataque.

LANTERNA ELEVADO: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO UMA VEZ POR RODADA - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO] e aumente em +2 o seu Poder.

+1 AÇÃO

COMANDANTE DA TROPA: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO UMA VEZ POR RODADA - GRATUITO] Faça com que 1 outro Sobrevivente que esteja em 1 Zona dentro do Alcance 0 a 1, compre 1 Carta de Equipamento de acordo com o mapa em que ele estiver: **Jogo Base - Baralho Azul; Expansões - Baralho Militar, Secreto etc.** Isso pode ser feito fora das construções e em Zonas com Zumbis. Se ele estiver em uma Zona que abrange dois Mapas de versões diferentes, ele escolhe o Baralho que deseja comprar. Não é considerada 1 Ação de Procura. Depois, o Sobrevivente realiza 1 Ação Grátis. Então, após isso, você continua o seu Turno.

VOO: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO - GASTE 1 PODER] então mova-se até 2 Zonas. Nada afeta o voo, ignore tudo que estiver na Zona de início e intermediária, exceto obstáculos como: paredes, portas fechadas etc. Durante o seu Voo, você pode levar 1 Amigo em um Construto para onde você for, utilizando apenas a sua Ação de Movimento. Ter um companheiro não interfere, pois já é levado gratuitamente.

O DIA MAIS CLARO: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GRATUITO] Cada vez que você aumenta o seu Poder, você ganha +1 Poder adicional e todos os outros Sobreviventes também ganham 1 Poder.

MOSAICO: [PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO - GASTE 1 PODER] e antes de atacar com o Anel De Poder, você pode substituir o número de dados básicos pelo número de Zumbis na Zona Alvo (antes de qualquer bônus). Ignore as Abominações na contagem e no ataque.

CONSTRUTO PROTETOR: [DURANTE A FASE DOS ZUMBIS - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO - GASTE 1 PODER] então escolha 1 Sobrevivente que está na sua Zona, ou você mesmo para ser protegido contra o 1º Ataque dos Zumbis (exceto Abominações). Com apenas 1 Ação a Abominação destrói o Construto Protetor e efetua 1 Ataque. Caso não seja destruído, o Construto Protetor se desfaz ao fim da Rodada.

CYBORG ***

CANHÃO DE ENERGIA: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GASTE 1 AÇÃO] e ataque com as configurações 0-1/3/4+/1/B. [AO ATINGIR O NÍVEL LARANJA] é permitido também atacar com as configurações 0-1/3/4+/2/B.

DISPARO CARREGADO: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - GASTE 2 PODERES] então antes de atacar com o **Canhão de Energia** adicione +3 dados ao Ataque. Após o Ataque, empurre todos os Zumbis (exceto Abominações) que não foram eliminados para uma **Zona adjacente à sua escolha**, em relação à Zona alvo do seu ataque e que tenha o caminho livre.

HUD: [A QUALQUER MOMENTO - GRATUITO] O Sobrevivente ignora as Regras Noturnas e Regras de Zona Escura. O Sobrevivente pode escolher livremente os alvos de todas as suas Ações de Longo Alcance. Fogo Amigo é ignorado.

+1 AÇÃO

BOOM TUBE: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - GASTE 1 PODER] então vá para a **Zona vizinha** levando um ou até todos os Sobreviventes que estiverem na mesma Zona junto com você. Ignore tudo que estiver no caminho, exceto obstáculos como paredes, portas fechadas, etc.

VOO: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO - GASTE 1 PODER] então **mova-se até 2 Zonas**. Nada afeta o voo, ignore tudo que estiver na Zona de início e intermediária, exceto obstáculos como: paredes, portas fechadas etc.

RESTAURAÇÃO TECNORGÂNICA: [NO INÍCIO DA RODADA - GRATUITO] no início da Rodada você ganha +1 Poder e cura 1 Ferimento seu.

AI DRONE: [DURANTE A FASE DOS ZUMBIS - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO - GASTE 2 PODERES] então durante a Fase dos Zumbis envie um Drone com Inteligência Artificial para **1 Zona dentro do Alcance 1 a 2**. Até o fim desta Fase dos Zumbis, o Drone ficará sobre a Zona escolhida e efetuará 1 Ataque contra cada Zumbi que nesta Zona entrar. Jogue um dado, **sendo 5+**, o Zumbi será **eliminado** (exceto Abominações).

HACK: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO] então antes de atacar com o seu **Canhão De Energia**, melhore em -1 o valor exigido da precisão. Pode ser utilizado junto a Habilidade Visão Noturna e outras Habilidades que permitem bônus, mais dados, melhorar o resultado do dado, rerrolar dados etc. Porém a precisão mínima sempre será 2+.

SENHOR DESTINO ***

RAJADA MÍSTICA: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GASTE 1 AÇÃO] e ataque com as configurações 0-1/3/4+/1/B. [AO ATINGIR O NÍVEL LARANJA] é permitido também efetuar ataques com as configurações 0-1/3/4+/2/B.

PRECOGNIÇÃO: [A QUALQUER MOMENTO - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - GASTE 1 PODER] então quando uma **Carta de Entrada de Zumbis** é comprada, antes de resolvê-la, indique 1 Sobrevivente que esteja em **1 Zona dentro do Alcance 0 a 1** para realizar **1 Ação de Movimento grátis**.

+1 AÇÃO

BÊNÇÃO DE NABU: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - GRATUITO] [Escolha 1 Opção (A, ou B), só permitido realizar 1 opção por Rodada.]

A) Você pode comprar **1 Carta de Equipamento** de acordo com o mapa em que você estiver: **Jogo Base - Baralho Azul; Expansões - Baralho Militar, Secreto etc.** Isso pode ser feito fora das construções e em Zonas com Zumbis. Se estiver em uma Zona que abrange dois Mapas de versões diferentes, escolha o Baralho que você deseja comprar. Não é considerada 1 Ação de Procura.

B) Aumente em +1 o seu Poder.

VOO: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO - GASTE 1 PODER] então **mova-se até 2 Zonas**. Nada afeta o voo, ignore tudo que estiver na Zona de início e intermediária, exceto obstáculos como: paredes, portas fechadas, etc.

BÊNÇÃO DOS SENHORES DA ORDEM: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GRATUITO] Cada vez que você aumenta o Poder, você ganha +1 Poder adicional e todos os outros Sobreviventes também **ganham 1 Poder**.

RÉPLICAS: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO - GASTE 1 PODER] então antes de efetuar um Ataque com a **Rajada Espectral**, substitua o **número de Dados** pelo **número de Zumbis** na Zona Alvo. Habilidades que afetam o número de Dados, como +1 dado continuam valendo. [Você criou réplicas de você mesmo. Cada cópia lança 1 Rajada Espectral menos potente, porém ao agirem juntas, conseguem efetuar um ataque muito poderoso.]

PORTAL DE ANKH: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO - GASTE 1 PODER] então vá para a **Zona vizinha** levando um ou até todos os Sobreviventes que estiverem na mesma Zona junto com você. Ignore tudo que estiver no caminho, exceto obstáculos como paredes, portas fechadas, etc.

CAÇADOR DE MARTE ***

SOCOS ELÁSTICOS: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GASTE 1 AÇÃO] e ataque com as configurações 0-1/2/3+/1/S. [AO ATINGIR O NÍVEL LARANJA] é permitido também efetuar ataques com as configurações 0-1/2/3+/2/S (Erros dos ataques na Zona vizinha não causam Fogo Amigo.)

TRANSMUTAÇÃO: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GRATUITO] Fique com forma de um Zumbi e Mova-se ignorando as penalidades de Movimentação de Zonas com Zumbis.

+1 AÇÃO

INTANGIBILIDADE (FANTASMA): [A QUALQUER MOMENTO - GASTE 1 OU MAIS PODERES] então durante as suas Ações de Movimento, para cada Poder gasto, atravesse 1 obstáculo (como paredes), assim encurtando caminhos através das construções. Após atravessar algum obstáculo você retorna ao estado sólido. Ao entrar em alguma construção, você **não revela os Zumbis** contidos nela, os Zumbis são revelados apenas no momento em que a porta é aberta. Enquanto a porta estiver fechada, não é possível ver, ou concluir objetivos, ou pegar equipamentos. Você pode abrir uma porta por dentro, para isso você deve estar na mesma Zona da Porta. Portas Azuis e Verdes podem ter regras especiais para serem abertas, você deve obedecê-las.

VOO [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO - GASTE 1 PODER] então **mova-se até 2 Zonas**. Nada afeta o voo, ignore tudo que estiver na Zona de início e intermediária, exceto obstáculos como: paredes, portas fechadas, etc.

INVISIBILIDADE: [A QUALQUER MOMENTO - GRATUITO] O Sobrevivente ignora o **primeiro dano** recebido durante cada etapa de Passo de Ataque na Fase dos Zumbis (inclusive de Abominações), porém **sofre danos causados por Fogo Amigo** (Ação de Longo Alcance dos Sobreviventes).

REGENERADOR: [PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO - GASTE 1 PODER] então cure um ferimento seu, ou de qualquer outro Sobrevivente que estiver na mesma Zona em que você.

CONTROLE MENTAL: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GRATUITO] então você utiliza de 1 a todas as suas Ações para controlar outros Sobreviventes. **Cada 1 Ação sua é utilizada para realizar 1 Ação com no corpo de um outro Sobrevivente.** Você utilizará as habilidades do Sobrevivente controlado e não as suas. O Sobrevivente pode se recusar a ser controlado então você pode optar em controlar outro sobrevivente, ou simplesmente efetuar outro tipo de Ação.

AQUAMAN ***

TRIDENTE DE POSEIDON: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GASTE 1 AÇÃO] e ataque com as configurações 0/2/3+/1/S. [AO ATINGIR O NÍVEL LARANJA] é permitido também efetuar ataques com as configurações 0/2/3+/2/S.

ARREMESSO DO TRIDENTE: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GASTE ATÉ 2 PODERES] e antes de atacar com o **Tridente de Poseidon**, aumente o **mesmo número de Alcance**. Erros causam Fogo Amigo.

Gaste 1 poder e aumente +1 Zona.

Gaste 2 poderes e aumente +2 Zonas.

+1 AÇÃO

REI DE ATLÂNTIDA: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - GASTE 1 PODER] então mova-se até 2 Zonas para uma Zona com pelo menos 1 Zumbi. Em seguida, efetue 1 Ataque sem custo com o **Tridente** naquela Zona.

ARREMESSO PRECISO: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GRATUITO] O Sobrevivente pode escolher livremente os alvos nos ataques com o **Arremesso do Tridente** e Fogo Amigo é ignorado.

DUPLO ATAQUE DO TRIDENTE: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GASTE 1 PODER] então após ter sucesso no ataque com o **Tridente de Poseidon**, elimine +1 Zumbi extra idêntico a um dos tipos de Zumbis que foram eliminados pelo **Tridente de Poseidon** na Zona. Apenas 1 Zumbi extra pode ser eliminado por Ação ao usar essa Habilidade.

HIDROCINESE: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO - GASTE 1 PODER] e manipule a água que estiver próxima a você. Acumule água a ponto de criar uma onda que derruba os Zumbis (Exceto Abominações) em uma **Zona vizinha**. Eles caem ao chão e precisam gastar 1 ação para se levantarem. Embora não cause danos, também derruba os Amigos.

PROVOCAÇÃO: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO - GASTE 1 PODER] escolha **1 Zona dentro do alcance 1 a 2**, que tenha um caminho livre (sem paredes, Portas fechadas etc). Não é preciso que a Zona esteja no Campo de Visão. Todos os Zumbis na Zona escolhida ganham **1 Ativação Extra**, tentam alcançar o Sobrevivente provocador de qualquer maneira. Os Zumbis provocados ignoram todos os outros Sobreviventes, não os atacam e, se necessário, saem de suas Zonas para chegar ao Sobrevivente provocador.

SHAZAM ****

SHAZAM!: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GASTE 1 AÇÃO] e ataque com as seguintes configurações **0-1/3/4/1/B**. [AO ATINGIR O NÍVEL LARANJA] é permitido também efetuar ataques com as seguintes configurações **0-1/3/4/2/B**.
PODER DE ZEUS: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - GASTE 2 PODERES] então antes de atacar com "Shazam!", adicione +2 dados e +2 de Alcance. Não é permitido acrescentar mais de 2 dados a esta Habilidade.

SABEDORIA DE SALOMÃO: [NO INÍCIO DO SEU TURNO - GRATUITO] No início do seu Turno, você ganha +1 Poder.

+1 AÇÃO

VELOCIDADE DE MERCÚRIO: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GASTE 1 PODER] então ao realizar 1 Ação de Movimento, mova-se +1 Zona.

VOO [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO - GASTE 1 PODER] então mova-se até 2 Zonas. Nada afeta o voo, ignore tudo que estiver na Zona de início e intermediária, exceto obstáculos como: paredes, portas fechadas, etc.

VIGOR DE ATLAS: [A QUALQUER MOMENTO - GRATUITO] O Sobrevivente ignora o primeiro dano recebido durante cada etapa de Passo de Ataque na Fase dos Zumbis (exceto de Abominações) e causado por Fogo Amigo.

FORÇA DE HÉRCULES: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO - GASTE 1 PODER] e antes de atacar com o "Shazam!", adicione +1 de Dano para o Ataque com o "Shazam!" na mesma Zona.

CORAGEM DE AQUILES: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO - GASTE 1 PODER] então 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.

ZATANNA ***

SOIAR SOCITSÍM: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GASTE 1 AÇÃO] e ataque com as seguintes configurações **0-1/2/3+/1/B**. [AO ATINGIR O NÍVEL LARANJA] é permitido também efetuar ataques com as seguintes configurações **0-1/2/3+/2/B**.

LOGOMANCIA: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - GASTE 2 PODERES] pegue 1 carta do topo da pilha de descarte das Cartas de Equipamentos e dê essa Carta para 1 Sobrevivente dentro do Alcance 2.

+1 AÇÃO

RAHCRUM: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - GASTE 1 PODER] então selecione 1 Zona dentro do Alcance 0 a 2 e substitua todos os Zumbis (exceto Abominações) naquela Zona por Lerdos.

VOO [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO - GASTE 1 PODER] então mova-se até 2 Zonas. Nada afeta o voo, ignore tudo que estiver na Zona de início e intermediária, exceto obstáculos como: paredes, portas fechadas, etc.

RARUATSER: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - GASTE 1 PODER] e cure 1 Ferimento de todos os Sobrevivente na sua Zona.

ETROS: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO] e em qualquer Ação que você realizar, você pode rerrolar todos os dados mais uma vez. O novo resultado é o que vale. Essa Habilidade é cumulativa com os efeitos de Equipamento que permitem rerrolagens.

ATNEMIVOM: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO - GASTE 1 PODER] então a 1 Zona dentro de Alcance 0 a 1, transporte 1 Sobrevivente, ou 1 Zumbi (exceto Abominações) entre estas Zonas. As Zonas devem estar ligadas por um caminho livre e compartilhar Campo de Visão. Os zumbis não interferem na movimentação.

HOMEM ARANHA ***

ACROBACIA: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GASTE 1 AÇÃO] e ataque com as configurações **0/3/4+/1/S**. [AO ATINGIR O NÍVEL LARANJA] é permitido também efetuar ataques com as configurações **0/3/4+/2/S**.

BALANÇO DE TEIA: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - GASTE 1 PODER] e mova-se até 2 zonas, ignorando zumbis.

SALVAMENTO HEROICO: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - GASTE 1 PODER] e mova 1 Sobrevivente de uma Zona vizinha para a sua Zona. As Zonas devem estar ligadas por um caminho livre e compartilhar Campo de Visão.

+1 AÇÃO

LANÇA-TEIAS: [DURANTE A FASE DOS ZUMBIS - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - GASTE 1 PODER] então na fase de movimentação dos Zumbis, escolha 1 Zona dentro do Alcance 0 a 2 e impeça os Zumbis da Zona escolhida de se movimentarem nesta Rodada (Exceto Abominações).

ESCALANDO: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GRATUITO] Durante todas as suas Ações de Movimento, você ignora os Zumbis.

SENTIDO ARANHA: [A QUALQUER MOMENTO - GRATUITO] 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.

SIMBIONTE: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO - GASTE 1 PODER] e antes de atacar com a Acrobacia, você pode substituir o número de dados básicos pelo número de Zumbis na Zona Alvo (antes de qualquer bônus). Ignore as Abominações na contagem e no ataque.

PROVOCAÇÃO: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO - GASTE 1 PODER] escolha 1 Zona dentro do alcance 1 a 2, que tenha um caminho livre (sem paredes, Portas fechadas etc). Não é preciso que a Zona esteja no Campo de Visão. Todos os Zumbis na Zona escolhida ganham 1 Ativação Extra, tentam alcançar o Sobrevivente provocador de qualquer maneira. Os Zumbis provocados ignoram todos os outros Sobreviventes, não os atacam e, se necessário, saem de suas Zonas para chegar ao Sobrevivente provocador.

CAPITÃO AMÉRICA ***

ESCUDO DE VIBRANIUM: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GASTE 1 AÇÃO] e ataque com as configurações **0-1/2/3+/1/S**. [AO ATINGIR O NÍVEL LARANJA] é permitido também efetuar ataques com as configurações **0-1/2/3+/2/S**.

POSSO FAZER ISSO TODO O DIA! [Escolha 1 Opção (A, ou B). A cada Rodada você pode utilizar somente 1 das opções]
A) [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - GASTE 1 PODER] então efetue **1 Ação de Movimento Grátis**.

B) [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - GASTE 3 PODERES] e cure **1 Ferimento** seu.

+1 AÇÃO

RICOCHETE: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - GRATUITO] após atacar com **Escudo De Vibranium**, você pode realizar **+1 Ataque de Escudo Vibranium Grátis**.

DEFESA COM O ESCUDO: [A QUALQUER MOMENTO - GASTE 1 PODER] e quando sofrer um ataque Zumbi (Exceto de Abominações), ou um fogo amigo, role **1 Dado**, sendo **5+** você se defenderá e não sofrerá dano.

LÍDER HERÓICO: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - GRATUITO] você pode fazer com que 1 outro Sobrevivente dentro do alcance de 2 Zonas realize **2 Ações Gratuitas**. Então, retome o seu Turno.

ARREMETIDA COM O ESCUDO: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO - GASTE 1 PODER] e empurre todos os Zumbis (exceto Abominações) que estão na sua Zona para uma Zona vizinha, as Zonas devem estar ligadas por um caminho livre.

GUARDIÃO: [A QUALQUER MOMENTO - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO] então quando 1 Zumbi se mover para **1 Zona dentro de Alcance 1 a 2** contendo pelo menos 1 Sobrevivente, mova-se para essa Zona Ignore todos os inimigos, exceto obstáculos como paredes, portas fechadas etc.

THOR ***

MJOLNIR: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GASTE 1 AÇÃO] e ataque com as configurações **0/2/3+/1/S**. [AO ATINGIR o Nível Laranja] é permitido também efetuar ataques com as configurações **0/2/3+/2/S**.

ARREMESSO DO MARTELO: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GASTE ATÉ 2 PODERES] e antes de atacar com o **Mjolnir**, aumente o mesmo número de Alcance.

Gaste 1 poder e aumente **+1 Zona**.

Gaste 2 poderes e aumente **+2 Zonas**.

+1 AÇÃO

POR ASGARD: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - GASTE 1 PODER] então mova-se até 2 Zonas e realize 1 Ataque gratuito com **Mjolnir** em sua Zona.

VOO: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO - GASTE 1 PODER] então mova-se até 2 Zonas. Nada afeta o voo, ignore tudo que estiver na Zona de início e intermediária, exceto obstáculos como: paredes, portas fechadas, etc.

O TODO PODEROSO 1: [NO INÍCIO DO SEU TURNO - GRATUITO] No início do seu Turno ganhe **+1 Poder**.

O TODO PODEROSO 2: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GRATUITO] Cada Poder gasto para ganhar dados extras durante um Ataque lhe concede **+2 dados** em vez de +1 dado.

PROVOCAÇÃO: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO - GASTE 1 PODER] escolha **1 Zona dentro do alcance 1 a 2**, que tenha um caminho livre (sem paredes, Portas fechadas etc). Não é preciso que a Zona esteja no Campo de Visão. Todos os Zumbis na Zona escolhida ganham **1 Ativação Extra**, tentam alcançar o Sobrevivente provocador de qualquer maneira. Os Zumbis provocados ignoram todos os outros Sobreviventes, não os atacam e, se necessário, saem de suas Zonas para chegar ao Sobrevivente provocador.

DOUTOR ESTRANHO ***

RAIOS MÍSTICOS: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GASTE 1 AÇÃO] e ataque com as configurações **0-1/3/4+/1/B**. [AO ATINGIR O NÍVEL LARANJA] é permitido também efetuar ataques com as configurações **0-1/3/4+/2/B**.

PRECOGNIÇÃO: [DURANTE A FASE DOS ZUMBIS - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - GASTE 2 PODERES] então durante a Fase dos Zumbis, quando 1 Carta de Entrada de Zumbis for comprada, você pode descartar essa carta e comprar uma nova.

+1 AÇÃO

PORTAL DIMENSIONAL: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - GASTE 1 PODER] então faça com que você ou 1 Sobrevivente dentro de Alcance 0 a 2 mova-se 1 Zona ignorando Zumbis.

VOO: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO - GASTE 1 PODER] então mova-se até 2 Zonas. Nada afeta o voo, ignore tudo que estiver na Zona de início e intermediária, exceto obstáculos como: paredes, portas fechadas, etc.

MÁGICO SUPREMO: [Escolha 1 Opção (A, ou B)]

A) [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GRATUITO] Toda vez que você aumentar o seu Poder, você pode eliminar automaticamente 1 Zumbi que requer 1 de Dano para ser eliminado e que esteja dentro do Alcance 0 a 1.

B) [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - GASTE 1 PODER] então efetue **1 Ataque com os Raios Místicos Grátis**.

TRANSFORMAÇÃO: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO] e compre 1 Carta de Equipamento de acordo com o mapa em que ele estiver: **Jogo Base - Baralho Azul; Expansões - Baralho Militar, Secreto etc**. Isso pode ser feito fora das construções e em Zonas com Zumbis. Se ele estiver em uma Zona que abrange dois Mapas de versões diferentes, ele escolhe o Baralho que deseja comprar. Não é considerada 1 Ação de Procura. Isso não é considerado como uma Ação de Procura. Cartas "Aaahh!!!" são resolvidas como de costume.

JOIA DO TEMPO: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO] você pode rerrolar mais uma vez todos os dados que não foram acertados. Essa Habilidade é cumulativa com outros efeitos que permitem rerrolagens. [Com a Joia do Tempo você pode voltar no tempo e jogar novamente 1 vez os dados de ataque que não foram acertados.]

FEITICEIRA ESCARLATE ***

RAJADA DE FEITIÇO: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GASTE 1 AÇÃO] e ataque com as configurações 0-1/3/4+/1/B. [AO ATINGIR O NÍVEL LARANJA] é permitido também efetuar ataques com as configurações 0-1/3/4+/2/B.

MANIPULAR A PROBABILIDADE: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GASTE 1 PODER] e em qualquer Ação que você realizar, você pode rerrolar todos os dados mais uma vez. O novo resultado é o que vale. Essa Habilidade é cumulativa com os efeitos de Equipamento que permitem rerrolagens.

+1 AÇÃO

DOBRA DE REALIDADE: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GASTE 1 PODER] então durante seu Turno, escolha 1 Zona dentro de Alcance 0 a 2 e substitua todos os Brutos e Corredores nesta Zona por Lerdos.

VOO: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO - GASTE 1 PODER] então mova-se até 2 Zonas. Nada afeta o voo, ignore tudo que estiver na Zona de início e intermediária, exceto obstáculos como: paredes, portas fechadas, etc.

RESTAURAÇÃO: [AO FIM DA RODADA - GASTE 1 PODER] e no Final da Rodada, você pode curar 1 Ferimento de todos os Sobreviventes em sua Zona.

CAMPO DE FORÇA: [DURANTE A FASE DOS ZUMBIS - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO - GASTE 1 PODER] então escolha 1 Sobrevivente que está na sua Zona, ou você mesmo para ser protegido contra o 1º Ataque dos Zumbis (exceto Abominações). Com apenas 1 Ação a Abominação destrói o Construto Protetor e efetua 1 Ataque. Caso não seja destruído, o Construto Protetor se desfaz ao fim da Rodada.

TELECINESE: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO - GASTE 1 PODER] então a 1 Zona dentro de Alcance 0 a 1, transporte 1 amigo, ou 1 Zumbi (exceto Abominações) entre estas Zonas. As Zonas devem estar ligadas por um caminho livre e compartilhar Campo de Visão. Os zumbis não interferem na movimentação.

HOMEM DE FERRO ***

REPULSOR: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GASTE 1 AÇÃO] e ataque com as configurações 0-1/2/3+/1/B. [AO ATINGIR O NÍVEL LARANJA] é permitido também efetuar ataques com as configurações 0-1/2/3+/2/B.

BARRAGEM DE MÍSSEIS: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GASTE 1 PODER] e antes de atacar com o Repulsor, você pode substituir o número de dados básicos pelo número de Zumbis na Zona Alvo (antes de qualquer bônus). Ignore as Abominações na contagem e no ataque.

HUD: [A QUALQUER MOMENTO - GRATUITO] O Sobrevivente ignora as Regras Noturnas e Regras de Zona Escura. O Sobrevivente pode escolher livremente os alvos de todas as suas Ações de Longo Alcance. Fogo Amigo é ignorado.

+1 Ação

MANOBRAS EVASIVAS: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GRATUITO] e depois que eliminar pelo menos 1 Zumbi, você pode realizar 1 Ação de Movimento Grátis, ignorando os Inimigos.upta.

VOO: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO - GASTE 1 PODER] então mova-se até 2 Zonas. Nada afeta o voo, ignore tudo que estiver na Zona de início e intermediária, exceto obstáculos como: paredes, portas fechadas, etc.

FRIDAY A.I.: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - GRATUITO] você pode realizar gratuitamente 1 Ação de Movimento ou 1 Ataque.

EXPLOSAO REPULSORA: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO - GASTE 1 PODER] e depois de atacar com o Repulsor, você pode empurrar todos os Zumbis (exceto Abominações) daquela Zona para uma Zona adjacente.

CONTROLE AUTOMÁTICO DO TRAJE: [A QUALQUER MOMENTO - PERMITIDO 1 VEZ POR PARTIDA - GRATUITO] Quando o seu Nível de Vida chegar em Zero, considere que você está desacordado, porém, o seu traje o mantém vivo, assumindo o controle automático, ou seja, continue normalmente no Jogo. Você não recupera mais vida até o fim da partida. Caso sofra mais 1 ferimento, você morre (jogo base) ou siga a regra "Desmaio" (das expansões).

PANTERA NEGRA ***

GARRAS DE VIBRANIUM: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GASTE 1 AÇÃO] e ataque com as configurações 0/2/3+/1/S. [AO ATINGIR O NÍVEL LARANJA] é permitido também efetuar ataques com as configurações 0/2/3+/2/S.

TALHO VIGOROSO: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GASTE 1 PODER] e antes de atacar com as Garras de Vibranium, adicione +1 de Dano ao Ataque e rerrole quaisquer dados.

+1 AÇÃO

SALTO E ATAQUE: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - GASTE 1 PODER] e mova-se até 2 Zonas para uma Zona contendo Zumbis, ignorando os Zumbis pelo caminho. Então efetue 1 Ataque com as Garras de Vibranium, sem custos.

SEQUÊNCIA DE TALHOS: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO] E após atacar com as Garras de Vibranium, você pode rolar 1 Dado extra para cada resultado 6. Enquanto rolar resultado 6, continue rolando dados extras, (Não é permitido utilizar em conjunto com a Habilidade Talho Vigoroso).

RETROALIMENTAÇÃO CINÉTICA: [A QUALQUER MOMENTO - GRATUITO] então após você sofrer ferimentos, você pode rolar 1 Dado para cada Ponto de Vida Perdido (acumulados), para cada Resultado 3+, cure 1 Ferimento e elimine 1 Zumbi (exceto Abominações) na Zona onde você se encontra. Não é possível utilizar esta habilidade se os ferimentos causaram o seu desmaio, ou a sua morte.

REFLEXOS EM COMBATE: [DURANTE A FASE DOS ZUMBIS - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - GASTE 1 PODER] então durante a Fase dos Zumbis, quando algum Zumbi se mover para a sua Zona, você pode efetuar 1 Ataque com as Garras De Vibranium Grátis.

VISÃO NOTURNA: [A QUALQUER MOMENTO - GRATUITO] O Sobrevivente ignora as Regras Noturnas e Regras de Zona Escura.

MISS MARVEL ***

PUNHOS ESTENDIDOS: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GASTE 1 AÇÃO] e ataque com as configurações 0-1/2/3+/1/S. [AO ATINGIR O NÍVEL LARANJA] é permitido também efetuar ataques com as configurações 0-1/2/3+/2/S. (Erros dos ataques na Zona vizinha não causam Fogo Amigo.)

AGARRÃO [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - GASTE 1 PODER] então mova 1 Sobrevivente, ou 1 Zumbi (incluído Abominações) de uma Zona vizinha para a sua Zona. As Zonas devem estar ligadas por um caminho livre e compartilhar Campo de Visão. Nada interfere a movimentação exceto obstáculos como: paredes, portas fechadas etc.

+1 AÇÃO

MORFOGENÉTICA: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - GASTE 1 PODER] e efetue 1 Ação Movimento gratuita.

CURA: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO - GASTE 1 PODER] e cure 1 Ferimento seu.

PALMA ESMAGADORA: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GASTE 1 PODER] e antes de atacar com os Punhos Estendidos, você pode substituir o número de dados básicos pelo número de Zumbis na Zona Alvo (antes de qualquer bônus). Ignore as Abominações na contagem e no ataque.

MÃO GRANDE: [NO INÍCIO DO SEU TURNO - GRATUITO] No início do seu Turno compre 1 Carta de Equipamento de acordo com o mapa em que você estiver: **Jogo Base - Baralho Azul; Expansões - Baralho Militar, Secreto etc.** Isso pode ser feito fora das construções e em Zonas com Zumbis. Se estiver em uma Zona que abrange dois Mapas de versões diferentes, escolha o Baralho que você deseja comprar. Não é considerada 1 Ação de Procura.

ATAQUE: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO - GASTE 1 PODER] então realize 1 Ataque com os Punhos Estendidos Grátis.

HULK *****

ESMAGA!!!: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GASTE 1 AÇÃO] e ataque com as configurações 0/3/4+/2/S. [AO ATINGIR O NÍVEL LARANJA] é permitido também efetuar ataques com as configurações 0/3/4+/3/S.

RAIVA GAMA: [NO INÍCIO DO SEU TURNO - GRATUITO] No início do seu Turno ganhe 1 Poder para cada Ferimento que você tiver sofrido.

+1 AÇÃO

PALMADA SÔNICA: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GASTE 1 PODER] e antes de atacar com a Esmaga!!!, você pode substituir o número de dados básicos pelo número de Zumbis na Zona Alvo (antes de qualquer bônus). Ignore as Abominações na contagem e no ataque.

O MAIS FORTE QUE EXISTE: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO] então quando houver uma Abominação em sua Zona. Você pode rerrolar 1 vez quaisquer Dados do ataque efetuado com o Esmaga!!!

ZUMBIS FRACOS!!!: [A QUALQUER MOMENTO - GRATUITO] O Sobrevivente ignora o primeiro dano recebido durante cada etapa de Passo de Ataque na Fase dos Zumbis (exceto de Abominações) e causado por Fogo Amigo (Ação de Longo Alcance dos Sobreviventes).

FÚRIA ILIMITADA: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO - GASTE 1 PODER] então efetue 1 Ataque gratuito com o Esmaga!!!.

HULK... ZANGADO!!!: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO - GASTE 1 PODER] escolha 1 Zona dentro do alcance 1 a 2, que tenha um caminho livre (sem paredes, Portas fechadas etc). Não é preciso que a Zona esteja no Campo de Visão. Grite com toda a sua raiva e chame a atenção de todos os Zumbis na Zona escolhida. Os Zumbis provocados ignoram todos os outros Sobreviventes, não os atacam e, se necessário, saem de suas Zonas para chegar ao Sobrevivente provocador.

SHE-HULK *****

SOCOS GAMA: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GASTE 1 AÇÃO] e ataque com as configurações 0/2/3+/1/S. [Ao atingir o Nível Laranja] é permitido também efetuar ataques com as configurações 0/2/3+/2/S.

FORÇA GAMA: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GASTE 2 PODERES] e role apenas 1 Dado ao atacar com o Socos Gama, (não é possível adicionar bônus). Uma rolagem bem-sucedida (resultado 3+) conta como 4 de Dano contra um único Zumbi.

+1 AÇÃO

SALTO ESMAGADOR: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - GASTE 1 PODER] então mova-se até 2 Zonas gratuitamente, ignorando Zumbis. Você pode eliminar 1 Zumbi (exceto Abominações) na Zona em que você terminar o movimento.

ABRE CAMINHO A FORÇA: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - GRATUITO] Você pode realizar 1 Ação de abrir portas Gratuitamente.

RAIVA INTOCADA: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GRATUITO] Os Socos Gama ganham +1 Dado para cada Ferimento que você sofreu.

FÚRIA ILIMITADA: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO - GASTE 1 PODER] então efetue 1 Ataque com os Socos Gama Grátis.

GUARDIÃ: [A QUALQUER MOMENTO - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO] então quando 1 Zumbi se mover para 1 Zona dentro de Alcance 1 a 2 contendo pelo menos 1 Sobrevivente, mova-se para essa Zona Ignore todos os inimigos, exceto obstáculos como paredes, portas fechadas etc.

VESPA ***
FERRÃO DA VESPA: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GASTE 1 AÇÃO] e ataque com as configurações 0-1/2/3+/1/S . [AO ATINGIR O NÍVEL LARANJA] é permitido também efetuar ataques com as configurações 0-1/2/3+/2/S .
MIÚDA: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GRATUITO] Ignore a Ordem de Prioridade dos Alvos ao Atacar. [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GRATUITO] Não gaste Ações adicionais para sair de Zonas contendo Zumbis.
+1 AÇÃO
ENGENHARIA AVANÇADA: [Escolha 1 Opção (A, ou B)] A) [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GASTE 1 PODER] e realize 1 Ação de Abrir Porta Gratuitamente. B) [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GASTE 1 PODER] Você pode comprar 1 Carta de Equipamento de acordo com o mapa em que você estiver: Jogo Base - Baralho Azul; Expansões - Baralho Militar, Secreto etc. Isso pode ser feito fora das construções e em Zonas com Zumbis. Se estiver em uma Zona que abrange dois Mapas de versões diferentes, escolha o Baralho que você deseja comprar. Não é considerada 1 Ação de Procura. (pode ser feito mais de uma vez).
ASAS BIOSSINTÉTICAS: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO - GASTE 1 PODER] então mova-se até 2 Zonas . Nada afeta o voo, ignore tudo que estiver na Zona de início e intermediária, exceto obstáculos como: paredes, portas fechadas, etc.
ATAQUE RASANTE: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GRATUITO] Toda vez que você entrar, ou sair de uma Zona contendo Zumbis, você pode eliminar 1 Zumbi na Zona em questão (exceto Abominações).
PARTÍCULAS PYM: [DURANTE A FASE DOS ZUMBIS - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO - GASTE 1 PODER] Então em cada Fase dos Zumbis, faça com que todos os Zumbis ignorem você durante essa Fase dos Zumbis.
PEQUENO CORPO, GRANDE ELIMINAÇÃO: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO - GASTE 1 PODER] então 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).

HOMEM FORMIGA ***
RAJADA BIOELÉTRICA: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GASTE 1 AÇÃO] e ataque com as configurações 0-1/2/3+/1/S . [AO ATINGIR O NÍVEL LARANJA] é permitido também efetuar ataques com as configurações 0-1/2/3+/2/S .
MIÚDO: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GRATUITO] Ignore a Ordem de Prioridade dos Alvos ao Atacar. [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GRATUITO] Não gaste Ações adicionais para sair de Zonas contendo Zumbis.
+1 AÇÃO
ENGENHARIA AVANÇADA: [Escolha 1 Opção (A, ou B)] A) [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GASTE 1 PODER] e realize 1 Ação de Abrir Porta Gratuitamente. B) [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GASTE 1 PODER] Você pode comprar 1 Carta de Equipamento de acordo com o mapa em que você estiver: Jogo Base - Baralho Azul; Expansões - Baralho Militar, Secreto etc. Isso pode ser feito fora das construções e em Zonas com Zumbis. Se estiver em uma Zona que abrange dois Mapas de versões diferentes, escolha o Baralho que você deseja comprar. Não é considerada 1 Ação de Procura. (pode ser feito mais de uma vez).
FORMIGA VOADORA: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO - GASTE 1 PODER] então mova-se até 2 Zonas . Nada afeta o voo, ignore tudo que estiver na Zona de início e intermediária, exceto obstáculos como: paredes, portas fechadas, etc.
PARTÍCULAS PYM: [DURANTE A FASE DOS ZUMBIS - GASTE 1 PODER] Então em cada Fase dos Zumbis, faça com que todos os Zumbis ignorem você durante essa Fase dos Zumbis.
CRESCA E APAREÇA: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO - GASTE 1 PODER] Aumente o seu tamanho e chame a atenção de todos os Zumbis do mapa . Eles ganham 1 Ativação Extra, tentam alcançar o Sobrevivente de qualquer maneira. Os Zumbis ignoram todos os outros Sobreviventes, não os atacam e, se necessário, saem de suas Zonas para chegar ao Sobrevivente.
PEQUENO CORPO, GRANDE ELIMINAÇÃO: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO - GASTE 1 PODER] então efetue 1 Ataque gratuito com a Rajada Bioelétrica , não é necessário rolar dados, pois o ataque elimina automaticamente 1 Zumbi a sua escolha (exceto Abominações).

SOLDADO INVERNAL ***
FACA DE COMBATE: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GASTE 1 AÇÃO] e ataque com as configurações 0/2/3+/1/S . [AO ATINGIR O NÍVEL LARANJA] é permitido também efetuar ataques com as configurações 0/2/3+/2/S .
ASSASSINAR: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GRATUITO]: Toda vez que você atacar com a Faca De Combate , você pode eliminar automaticamente 1 Lerdo, ou 1 Corredor que esteja na mesma Zona que você.
+1 AÇÃO
REFLEXOS EM COMBATE: [A QUALQUER MOMENTO - GASTE 1 PODER] então toda vez que Zumbis se moverem para a sua Zona, você pode efetuar 1 Ataque com a Faca De Combate , sem custos.
O BRAÇO BIÔNICO ABRE CAMINHOS: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO] então efetue 1 Ação de Abrir Porta Grátis.
PERITO EM CORPO A CORPO 1: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GRATUITO] Ao Atacar com Faca De Combate , você pode rerrolar quaisquer dados.
PERITO EM CORPO A CORPO 2: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO] então efetue 1 Ataque com a Faca De Combate Grátis .
IMPETUOSO: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO - GASTE 1 PODER] então 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 .

VISÃO ***

RAJADA DE ENERGIA: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GASTE 1 AÇÃO] e ataque com as configurações **0-1/3/4+/1/S**. [AO ATINGIR O NÍVEL LARANJA] é permitido também efetuar ataques com as configurações **0-1/3/4+/2/S**.

ESTRATÉGIA FLEXÍVEL: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - GRATUITO] Ao efetuar **1 Ação de Procura** para comprar **1 Carta de Equipamento**, você pode pegar **2 cartas** e escolher **1**. A Carta que não foi resolvida deverá ser colocada de volta, no meio do baralho.

+1 AÇÃO

INTELECTO DE COMPUTADOR: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GASTE 1 PODER] então após efetuar **1 Ataque** com a **Rajada De Energia**, você pode rerrolar 1 vez os dados que errou.

VOO: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO - GASTE 1 PODER] então **mova-se até 2 Zonas**. Nada afeta o voo, ignore tudo que estiver na Zona de início e intermediária, exceto obstáculos como: paredes, portas fechadas, etc.

HOLOGRAMA: [DURANTE A FASE DOS ZUMBIS - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - GASTE 1 PODER] Então em cada Fase dos Zumbis, escolha **1 Zona dentro do Alcance 0 a 2** e Crie um Holograma seu lá. Os Zumbis, ao se ativarem nesta Fase, tratam essa Zona como se ali houvesse um Sobrevivente.

CURA HOLOGRÁFICA: [DURANTE A FASE DOS ZUMBIS - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO - GASTE ATÉ 2 PODERES] e a qualquer momento durante a Fase dos Zumbis, **cure o mesmo número de Ferimentos** sofridos por você, ou qualquer outro **Sobrevivente dentro do Alcance 0 a 1**.

Gaste 1 poder e cure 1 Ferimento.

Gaste 2 poderes e cure 2 Ferimentos.

TÁTICO NATO: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO] Faça com que **1 outro Sobrevivente** (a qualquer distância de você) compre **1 Carta de Equipamento** de acordo com o mapa em que ele estiver: **Jogo Base - Baralho Azul; Expansões - Baralho Militar, Secreto etc.** Isso pode ser feito fora das construções e em Zonas com Zumbis. Se ele estiver em uma Zona que abrange dois Mapas de versões diferentes, ele escolhe o Baralho que deseja comprar. Não é considerada **1 Ação de Procura**. Depois, ele realiza **+1 Ação Grátis**. Então, após isso, você continua o seu Turno.

MAGNETO ***

ESTILHAÇO: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GASTE 1 AÇÃO] e ataque com as configurações **0-1/3/4+/1/S**. [AO ATINGIR O NÍVEL LARANJA] é permitido também efetuar ataques com as configurações **0-1/3/4+/2/S**.

ESMAGAR: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - GASTE ATÉ 2 PODERES] e elimine **1 Zumbi** (exceto Abominações).

Gaste 1 Poder e elimine 1 Lerdo, ou 1 Corredor.

Gaste 2 Poderes e elimine 1 Bruto.

+1 AÇÃO

VOO MAGNÉTICO: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA. GASTE 1 PODER] então **mova-se 1 Zona** gratuitamente, levando **1 Sobrevivente** da sua Zona junto com você. Nada afeta o voo, ignore tudo que estiver na Zona de início e intermediária, exceto obstáculos como: paredes, portas fechadas etc.

VOO: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO - GASTE 1 PODER] então **mova-se até 2 Zonas**. Nada afeta o voo, ignore tudo que estiver na Zona de início e intermediária, exceto obstáculos como: paredes, portas fechadas, etc.

COMANDANTE MUTANTE: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - GRATUITO] então permita que **1 Sobrevivente** realize **1 Ação gratuita**. Retome seu Turno em seguida.

ATRAÇÃO MAGNÉTICA: [A QUALQUER MOMENTO - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO - GASTE 1 PODER] então selecione **1 Sobrevivente**, ou **1 Zumbi** (incluindo Abominação) dentro do **Alcance 2** e **traga-o para sua Zona**. As Zonas devem estar ligadas por um caminho livre e compartilhar Campo de Visão. Nada interfere a movimentação exceto obstáculos como: paredes, portas fechadas etc.

CAMPO MAGNÉTICO: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO - GASTE 1 PODER] então ative um forte **Campo Magnético** em sua volta que derruba os Zumbis (exceto Abominações) **na sua Zona**. Todos caem ao chão e precisam gastar **1 ação** para se levantarem. Embora não cause danos, também derruba os Amigos.

MÍSTICA ***

ARMAS VERSÁTEIS: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GASTE 1 AÇÃO] e ataque com as configurações **0/2/3+/1/S**. [AO ATINGIR O NÍVEL LARANJA] é permitido também efetuar ataques com as configurações **0/2/3+/2/S**

METAMORFO: [NO FIM DO SEU TURNO - GASTE 1 PODER] no fim de seu Turno, se não houver Zumbis em sua Zona, os Zumbis **ignoram você** durante a próxima Fase dos Zumbis.

+1 AÇÃO

BATER E CORRER: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GASTE 1 PODER] e após eliminar pelo menos **1 Zumbi**, realize **1 Ação Movimento gratuita**, ignorando Inimigos.

ILUSÃO DE SEGURANÇA: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO] então selecione **1 Zumbi** (incluindo Abominações) dentro do **Alcance 1 a 2** e **traga-o para sua Zona**. Em seguida, execute **1 Ataque com as Armas Versáteis Grátis**, visando-o.

DISTRAÇÃO 1: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO] e durante o seu Turno, empurre todos os Zumbis (exceto Abominações) de sua Zona para uma Zona adjacente.

DISTRAÇÃO 2: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO] Então, realize **+1 Ação**.

AMEAÇA INVISÍVEL: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO] então após atacar com as **Armas Versáteis**, role mais uma vez os dados que foram erro.

WOLVERINE ***

GARRAS DE ADAMANTIUM: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GASTE 1 AÇÃO] e ataque com as configurações **0/3/4+/1/S**. [Ao atingir o Nível Laranja] é permitido também efetuar ataques com as configurações **0/3/4+/2/S**.

FÚRIA BERSERKER: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GRATUITO]

A) ao atacar com as Garras De Adamantium, acrescente **+1** aos resultados dos Dados para cada Ferimento que você tiver sofrido.

1 Ferimento, acrescente **+1** ao resultados de **1 Dado**.

2 Ferimentos, acrescente **+1** aos resultados de **2 Dados**.

B) Para cada resultado **6**, role **+1 dado**. Esses dados podem gerar dados adicionais.

+1 AÇÃO

ARRANHAR: [DURANTE A FASE DOS ZUMBIS - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - GASTE 1 PODER] então quando algum Zumbi entrar na sua Zona, você pode efetuar **1 Ataque gratuito** com as Garras De Adamantium.

GUARDIÃO: [A QUALQUER MOMENTO - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO] então quando 1 Zumbi se mover para **1 Zona dentro de Alcance 1 a 2** contendo pelo menos 1 Sobrevivente, mova-se para essa Zona ignore todos os inimigos, exceto obstáculos como paredes, portas fechadas etc.

FATOR CURATIVO: [NO FIM DA RODADA - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - GRATUITO] No final da Rodada, você pode curar **1 ferimento** seu.

IMPLACÁVEL: [A QUALQUER MOMENTO - GRATUITO] Você ignora o **primeiro dano** sofrido de Lerdos, ou Corredores.

QUASE IMORTAL: [A QUALQUER MOMENTO - PERMITIDO 1 VEZ POR PARTIDA - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO] Na primeira vez em toda a partida que você for eliminado, deixe a sua miniatura deitada. Não realize nenhuma ação **deste momento até o fim da próxima Rodada**, pois neste período você estará em **estado de regeneração**. Após o período de regeneração, coloque a sua Vida em **1**, levante a sua miniatura (você ressuscitou) e volte a atuar normalmente com o personagem.

VAMPIRA ***

SOCOS PODEROSOS: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GASTE 1 AÇÃO] e ataque com as configurações **0/2/3+/2/S**. [AO ATINGIR O NÍVEL LARANJA] é permitido também efetuar ataques com as configurações **0/3/4+/3/S**.

SOCO NOCAUTEADOR:

[DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - GRATUITO] você pode realizar **1 Ação de Abrir Porta gratuita**.

+1 AÇÃO

ABSORVER APTIDÕES: [A QUALQUER MOMENTO - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - GASTE 1 PODER] então copie qualquer Ataque e/ou Habilidade desbloqueada de qualquer outro Sobrevivente **dentro de Alcance 0 a 1** até o final da Rodada. *[lembre-se que para utilizar a habilidade copiada, é preciso pagar o mesmo custo que o dono da habilidade paga por ela.]*

VOO [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO - GASTE 1 PODER] então **mova-se até 2 Zonas**. Nada afeta o voo, ignore tudo que estiver na Zona de início e intermediária, exceto obstáculos como: paredes, portas fechadas, etc.

MAIS RESISTÊNCIA: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - GRATUITO] Você pode efetuar **1 Ataque gratuito**, ou realizar **1 Ação Movimento gratuita**.

FORÇA INTERIOR: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO] então você pode rolar novamente quaisquer Dados.

DRENO DE ABOMINAÇÕES: [A QUALQUER MOMENTO - GRATUITO] Enquanto estiverem em sua Zona, as Abominações perdem todas suas Habilidades Especiais até o fim desta Rodada.

TEMPESTADE ***

RELÂMPAGO: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GASTE 1 AÇÃO] e ataque com as configurações **0-1/2/3+/1/B**. [AO ATINGIR O NÍVEL LARANJA] é permitido também efetuar ataques com as configurações **0-1/2/3+/2/B**

LUFADA DE VENTO: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - GASTE 1 PODER] então escolha **1 Zona dentro do Alcance 0 a 1** e Mova todos os Zumbis (exceto abominações) desta Zona para uma Zona adjacente. As Zonas devem ter um caminho aberto entre elas.

+1 AÇÃO

RELÂMPAGO EM CADEIA: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - GRATUITO] então após Atacar com o Relâmpago, você pode efetuar **1 novo Ataque gratuito** com o Relâmpago, usando a mesma quantidade de dados utilizada no Ataque anterior.

VOO [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO - GASTE 1 PODER] então **mova-se até 2 Zonas**. Nada afeta o voo, ignore tudo que estiver na Zona de início e intermediária, exceto obstáculos como: paredes, portas fechadas, etc.

INSPIRADOR: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - GRATUITO] Você ou **1 outro Sobrevivente dentro de Alcance 0 a 2** pode receber automaticamente **1 Poder** e comprar **1 Carta de Equipamento** de acordo com o mapa em que o beneficiado estiver: **Jogo Base - Baralho Azul; Expansões - Baralho Militar, Secreto etc.** Isso pode ser feito fora das construções e em Zonas com Zumbis. Se ele estiver em uma Zona que abrange dois Mapas de versões diferentes, ele escolhe o Baralho que deseja comprar. Não é considerada **1 Ação de Procura**.

CICLONE DE ZUMBIS: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO] Depois de usar a **Lufada De Vento**, elimine naquela Zona automaticamente um número de Zumbis (exceto Abominações) igual ao seu **nível de Poder**.

TEMPORAL: [PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO] e antes de atacar com o **Relâmpago** adicione **+1 de Alcance** ao ataque.

COLOSSUS ***

PUNHOS ESMAGADORES: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GASTE 1 AÇÃO] e ataque com as configurações 0/2/3+/1/S. [AO ATINGIR O NÍVEL LARANJA] é permitido também efetuar ataques com as configurações 0/2/3+/2/S

FORTE COMO AÇO: [A QUALQUER MOMENTO - GRATUITO] O Sobrevivente ignora o primeiro dano recebido durante cada etapa de Passo de Ataque na Fase dos Zumbis (exceto de Abominações) e causado por Fogo Amigo (Ação de Longo Alcance dos Sobreviventes).

+1 AÇÃO

ARREMESSO ESPECIAL: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - GASTE 1 PODER] então mova 1 outro Sobrevivente que esteja em sua Zona em até 2 Zonas de distância, ignorando Inimigos. O Sobrevivente que foi movimentado pode gastar 1 Poder para realizar 1 Ação de Ataque gratuita.

CARGA: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO - GASTE 1 PODER] e mova-se até 2 Zonas, ignorando os Inimigos. Em seguida, execute 1 Ataque de Punhos Esmagadores Grátis em sua Zona.

TREMOR DE TERRA: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GASTE 1 PODER] então ao atacar com os Punhos Esmagadores, role +1 dado para cada Zumbi em sua Zona. Após este Ataque, empurre todos os Zumbis em sua Zona para uma Zona adjacente, que tenha o caminho livre. Ignore as Abominações na contagem, no ataque e no empurrão.

AMIZADE FORTE COMO AÇO: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO] e após ignorar o 1º dano recebido graças a Habilidade Forte Como o Aço, você consegue ignorar o 2º dano recebido, se estiver na mesma Zona com pelo menos 1 Sobrevivente que esteja próximo a morte, com apenas 1 nível de vida.

GUARDIÃO: [A QUALQUER MOMENTO - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO] então quando 1 Zumbi se mover para 1 Zona dentro de Alcance 1 a 2 contendo pelo menos 1 Sobrevivente, mova-se para essa Zona Ignore todos os inimigos, exceto obstáculos como paredes, portas fechadas etc.

VIÚVA NEGRA ***

PICADA DA VIÚVA: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GASTE 1 AÇÃO] e ataque com as configurações 0-1/2/3+/1/S. [AO ATINGIR O NÍVEL LARANJA] é permitido também efetuar ataques com as configurações 0-1/2/3+/2/S

ASSASSINAR: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GRATUITO] após atacar com Picada da Viúva, você pode eliminar 1 Lerdo, ou 1 Corredor que esteja na Zona alvo.

+1 AÇÃO

REFLEXOS DE COMBATE: [A QUALQUER MOMENTO - GASTE 1 PODER] e toda vez que Inimigos se Moverem para a sua Zona, você efetuar 1 Ataque sem custo com a Picada da Viúva.

GUARDIÃO: [A QUALQUER MOMENTO - PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO] então quando 1 Zumbi se mover para 1 Zona dentro de Alcance 1 a 2 contendo pelo menos 1 Sobrevivente, mova-se para essa Zona Ignore todos os inimigos, exceto obstáculos como paredes, portas fechadas etc.

FOCO ASSASSINO 1: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GRATUITO] O Ataque com a Picada da Viúva recebe +1 nos resultados dos Dados.

FOCO ASSASSINO 2: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GRATUITO] Toda vez que você eliminar um Bruto, ou uma Abominação, você pode efetuar 1 Ataque Gratuito com a Picada da Viúva.

IMPLACÁVEL: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO - GRATUITO] e adicione +1 Dado ao ataque com a Picada da Viúva.