

Olá a todos.

Assim como há anos atrás eu criei fichas de Supers (Heróis e Vilões) para os Zombicides Medievais, estou disponibilizando uma nova versão dos Supers para o Zombicide 2ª Edição.

Imprima as Fichas dos Supers em Folha tamanho A4 e as imagens no tamanho 100% (Não utilize a função “ajustar para caber”). Tipo de papel Couchê 250 a 300. Impressão a laser.

Você pode verificar junto a gráfica outras alternativas de tipo papel, mas não pode alterar o tamanho da folha e imagem ditos acima.

Esperem que gostem, e como sempre já peço desculpas por algum erro.

DjLeoTec

Aqui estão algumas Informações para jogar com os Supers (heróis e vilões) no Zombicide 2ª Edição.

Siga as Regras do Zombicide 2ª Edição e utilize as seguintes modificações indicadas aqui. Estas modificações foram inspiradas nas Regras do Zombicide Marvel Zombies e DCEased.

- 1) No início de Cada Rodada os Supers Ganham 1 Poder: Cada Super-herói avança 1 espaço em suas respectivas Trilhas de Poder .
- 2) Os Supers não precisam de Equipamento para abrir portas, com 1 Ação eles abrem as portas.
- 3) Os Supers podem utilizar as “Cartas de Equipamento” (Armas, Equipamentos, comida, etc.) como qualquer personagem comum.
- 4) Algumas Habilidades dos Supers precisam de descarte de “Carta de Equipamento” para serem ativadas. A descrição de como utilizar as Habilidades estão na Ficha Detalhada do Personagem. *(Como não temos as cartas “Características Heroicas” e os “Espectadores” do Marvel Zombies e DCEased no Zombicide, a forma que escolhi foi adicionar mais 3 Habilidades direto na Ficha do Super, porém estas Habilidades adicionais, em sua grande maioria precisam do descarte de “Cartas de Equipamentos” para serem usadas, assim como descartamos as “Cartas de Características Heroicas” no Marvel Zombies e DCEased.)*
- 5) Os Supers ganham 1 de Poder  automaticamente no começo de cada Rodada.
 - Durante o seu Turno, o Super pode gastar 1 Ação para aumentar o seu Poder  e ganhar 2 Poderes . É possível usar esta Ação mais de uma vez por Turno.
 - O Super-herói pode ter, no máximo, 4 Poderes . Ignora-se todo o Poder  obtido acima e além dessa marca.
 - Muitas Habilidades exigem que se gaste Poder  para ativar os mais diversos efeitos, como descrito nos textos correspondentes *(ver Ficha Detalhada do Personagem)*.
 - **Antes de jogar os dados** para resolver um Ataque Exclusivo, o Super pode gastar quanto Poder  tiver à sua disposição para acrescentar ao Ataque essa mesma quantidade de dados.
Exemplo: No começo da Rodada, a Tempestade tem 0 de Poder . Começa a Fase dos Jogadores e ela ganha automaticamente 1 Poder . No seu Turno, ela gasta 1 Ação para aumentar o seu Poder , avançando o marcador 2 espaços na Trilha de Poder  e chegando a 3 Poderes . Aí ela ataca com o seu Relâmpago e decide gastar 2 Poderes  nisso, jogando um total de 4 dados (2 do Ataque básico, +2 do Poder  gasto). Mais adiante, ela decide gastar seu último Poder  para ativar sua habilidade “Lufada de Vento”, movendo todos os Inimigos restantes para fora da Zona em que ela está.
- 6) Os Supers são mais poderosos do que os personagens oficiais de Zombicide. Como indicado nas expansões The Boys, aqui também podemos colocar mais 1 Ficha de entrada de Zumbis para cada 2 Supers no Jogo. *(Exemplo: Se uma missão tem 3 Fichas de entrada, passa a ter mais 3, ao todo 6 Fichas, quando jogamos com 6 Supers.)*

Formas de Facilitar o Jogo, utilize uma ou mais dicas abaixo:

- Não adicione Fichas de Entrada De Zumbis para cada 2 Supers no jogo, ou adicione menos Fichas.
- Algumas Habilidades dos Supers não tem efeito sobre as Abominações. Faça com que as Abominações sofram os efeitos das Habilidades, ou seja, ignore quando estiver informado “Exceto Abominação” na Ficha Detalhada do Personagem.

Formas de Dificultar o Jogo, utilize uma ou mais dicas abaixo:

- Aumente em mais +1 o dano causado pelos Zumbis.
- Quando uma carta de entrada de Abominação for revelada, adicione 2 Abominações, ou 3, ou...
- Faça entrar mais Zumbis do que a carta de entrada de zumbis indica, 1 zumbi a mais, ou 2, ou 3, ou...

Cartão de Identificação

Ataque Exclusivo

Enquanto o personagem estiver com o Nível de Adrenalina Azul e Amarelo o Dano é 1.

Quando o personagem atingir o Nível de Adrenalina Laranja o Dano será 2.

Nível de Poder



Nível de Vida

Habilidades

Enquanto o personagem estiver com o Nível de Adrenalina Azul, o personagem pode utilizar as Habilidades indicadas na faixa Azul, "Balanço de Teia" e "Salvamento Heroico".

No Nível Amarelo, ele tem mais 1 Ação.

No Nível Laranja, o personagem pode utilizar as Habilidades indicadas nas 2 faixas Laranjas, "Lança-Teias" e "Eskalando".

No Nível Vermelho, o personagem pode utilizar as Habilidades indicadas nas 3 faixas Vermelhas, "Sentido Aranha", "Simbionte" e "Provocação".



Resumo das Habilidades

No Verso da Ficha do Personagem encontramos o resumo das suas habilidades.

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.

Habilidades Detalhadas

É recomendado imprimir e recortar as Fichas com as Habilidades Detalhadas.

Entregue a Ficha com as Habilidades Detalhadas para o Jogador que escolheu o Personagem e assim poder consultar como utilizar cada Habilidade durante a partida.

Ficha Detalhada do Personagem

HOMEM ARANHA ***	
ACROBACIA: [DURANTE AS SUAS AÇÕES - GASTE 1 AÇÃO] e ataque com as configurações 0/3/4+/1/5. [AO ATINGIR O NÍVEL LARANJA] é permitido também efetuar ataques com as configurações 0/3/4+/2/5.	
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.	

Ficha com as Habilidades Detalhadas do Personagem.

Nome da Habilidade

Requisitos para utilizar a Habilidade

Detalhamento da Habilidade

Requisitos para utilizar a Habilidade

Entre colchetes temos os requisitos para utilizar a Habilidade, eles são auto explicativos, aqui estão alguns deles:

Momento do Jogo que podemos utilizar a Habilidade.

[A QUALQUER MOMENTO] / [DURANTE AS SUAS AÇÕES] / [DURANTE A FASE DOS ZUMBIS] / [NO INÍCIO DA RODADA] / [NO INÍCIO DO SEU TURNO] / [NO FIM DA RODADA] / [NO FIM DO SEU TURNO] / ETC.

Restrições das vezes que podemos utilizar a Habilidade. Quando não indicado podemos repetir a Habilidade livremente. [PERMITIDO 1 VEZ POR RODADA] / [PERMITIDO 1 VEZ POR PARTIDA] / ETC.

Custos para utilizar a Habilidade.

[GRATUITO] / [GASTE 1 PODER] / [GASTE 1 AÇÃO] / [DESCARTE 1 CARTA DE EQUIPAMENTO] / [GASTE 2 PODERES] / [GASTE ATÉ 2 PODERES] / ETC.

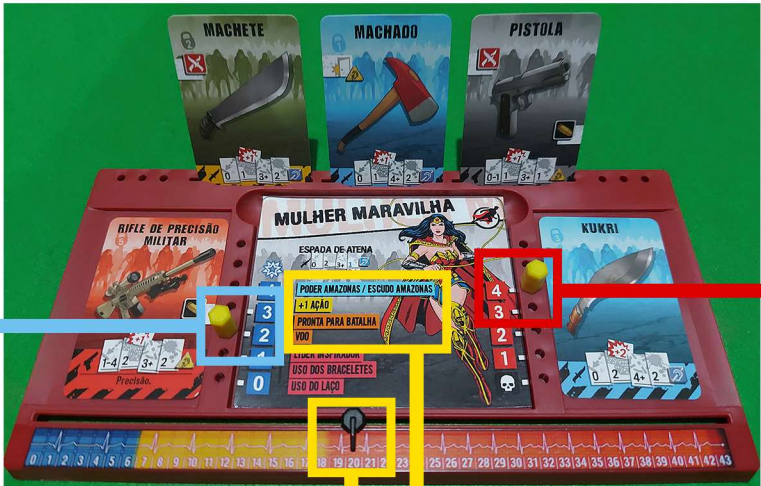
Exemplo de Utilização da Ficha do Personagem durante a partida.

Nível de Poder em 2

Nível de Vida em 4

Nível de Adrenalina em 20

O Personagem pode utilizar as Habilidades das faixas, Azul, Amarela e Laranja. “Poder Amamazonas, Escudo Amazonas, +1 Ação, Pronta Para Batalha e Voo”.



RESUMO DA RODADA

CADA RODADA COMEÇA COM:
Alterações destacadas em vermelho.

01 - FASE DOS JOGADORES

PASSO 1: GANHAR PODER No começo de cada Rodada, os Supers ganham 1 Poder  automaticamente.

PASSO 2: ATIVAÇÃO

O primeiro jogador ativa todos os seus Sobreviventes, um por vez, em qualquer ordem. Quando ele terminar, inicia-se o Turno do próximo jogador. Jogue em sentido horário. **Cada Sobrevivente pode realizar 3 Ações, escolhidas da lista abaixo.** Exceto se informado o contrário, as Ações podem ser executadas diversas vezes por Ativação.

Alguns Supers têm Habilidades que não gastam Ação, podendo utilizá-las independente das 3 Ações.

• MOVER-SE:

Mova-se 1 Zona (gaste Ações extras se houver Zumbis na Zona).

• PROCURAR (1x por Turno):

Apenas em Zonas internas sem Zumbis. Compre uma carta de Equipamento. Se estiver procurando em uma Caixa de Arma Tunada, pegue uma carta do baralho de Armas Tunadas.

• ABRIR PORTAS:

O Super pode abrir uma porta sem utilizar Equipamentos em sua Zona. Não é necessário rolar dados. **OBSERVAÇÃO:** Portas abertas não podem ser fechadas novamente.

• REORGANIZAR / TROCAR:

O Sobrevivente pode reorganizar as cartas em seu inventário da forma como o jogador quiser. O Sobrevivente pode trocar, simultaneamente, quantas cartas quiser com 1 outro Sobrevivente que esteja na mesma Zona. Esse outro Sobrevivente pode reorganizar gratuitamente seu inventário.

AUMENTAR PODER: Ganhe 2 Poderes. 

• AÇÃO DE COMBATE:

Ação de Ataque Exclusivo: Utilize o Ataque exclusivo do Super indicado na sua Ficha. Pode gastar uma quantidade de Poderes para acrescentar a mesma quantidade de Dados à jogada.

Ação Corpo a Corpo: requer uma arma Corpo a Corpo.

Ação de Longo Alcance: requer 1 arma de Longo Alcance.

• **PEGAR OU ATIVAR UM OBJETIVO** na Zona do Sobrevivente.

• **FAZER BARULHO:** coloque uma ficha de Barulho na Zona do Sobrevivente.

• **FAZER NADA:** todas as Ações remanescentes são perdidas.

QUANDO TODOS OS JOGADORES TERMINAREM

02 - FASE DOS ZUMBIS

PASSO 1: ATIVAÇÃO

Cada Zumbi é ativado e gasta sua Ação em um Ataque ou Movimento, dependendo do caso. Resolva primeiro todos os Ataques, e só depois os Movimentos. Cada Zumbi realiza um Ataque OU um Movimento com uma única Ação.

• ATAQUE:

Cada Zumbi em uma Zona que contém Sobreviventes realiza um Ataque. O Ataque de um Zumbi é sempre um acerto e não requer rolagem de dados.

• MOVIMENTO:

Os Zumbis que não tiverem Atacado usam sua Ação para se Mover 1 Zona em direção aos Sobreviventes.

OBSERVAÇÃO: os Corredores realizam 2 Ações, de modo que podem atacar duas vezes, atacar e se mover, mover-se e atacar, ou se mover duas vezes.

PASSO 2: ENTRADA

Usando fichas de Entrada de Zumbi, o mapa da Missão mostra onde os Zumbis aparecem no final de cada Fase dos Zumbis. Essas são as Zonas de Entrada.

• A **Zona de Entrada Primária** é sempre a primeira onde os zumbis aparecem.

• Sempre compre cartas de Zumbis para todas as Zonas de Entrada no sentido horário, começando pela Zona de Entrada Primária.

• Os Zumbis aparecem de acordo com o **maior Nível de Perigo** entre os Sobreviventes (Azul, Amarelo, Laranja ou Vermelho).

03 - FASE FINAL

• Remova todas as fichas de Barulho do tabuleiro.

• O primeiro jogador entrega a ficha de Primeiro Jogador para o jogador à sua esquerda. Uma nova Rodada começa.

ZUMBI ATIRADOR

1. Cada Lerdo Atirador ataca todas as Zonas com Sobreviventes para as quais tiver Campo de Visão (Ignore as Regras Noturnas).
2. Cada ataque causa 1 Ferimento na Zona.
3. Os Zumbis padrão indicados na carta entram.

- 4.1 Lerdo Atirador entra em cada Zona que tenha um Zumbi do tipo indicado com Campo de Visão para um Sobrevivente (ignore as Regras Noturnas), desde que não haja outro Lerdo Atirador nessa Zona. Se não houver miniaturas suficientes, todos os Lerdos Atiradores realizam uma ativação normal

ORDEM DE PRIORIDADE DE ALVO

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

Ordem de Prioridade	Nome	Bônus	Dano Mínimo para matar	Adrenalina recebida
1	BRUTO/ABOMINAÇÃO	1	2/3	1/5
2	LERDO/ATIRADOR	1	1	1
3	CORREDOR	2	1	1