

#01 COMPONENTES DO JOGO

7 MINIATURAS



Capitão Pátria | Rainha Maeve | Trem-Bala | Black Noir | Profundo | Luz-Estrela | Soldier Boy



7 CARTÕES DE IDENTIFICAÇÃO



7 CARTAS DE REFERÊNCIA DE HABILIDADE SUPREMA

ZOMBICIDE 2ª EDIÇÃO

#02 CLASSE DE SOBREVIVENTE: SUPERS

"Às vezes é difícil ser superior a todas as pessoas do planeta."

- Capitão Pátria



Esse símbolo em um Cartão de Identificação identifica os Supers

Os super-humanos, também conhecidos como Supers, possuem superpoderes incríveis recebidos ao tomar uma droga chamada Composto V. Todos os Supers possuem 1 Habilidade Suprema adicional exclusiva no Nível Azul listada em seu Cartão de Identificação. As regras para essas habilidades exclusivas são explicadas no verso do Cartão de Identificação. Já que muitas dessas Habilidades são Ataques especiais, cada Super também possui uma carta de referência para sua Habilidade Suprema. Essas cartas **não** ocupam espaço no inventário, pois essas Habilidades estão sempre disponíveis.



Carta de Referência de Habilidade Suprema

Supers não precisam de Equipamentos para abrir portas. Eles podem simplesmente realizar 1 Ação para abrir uma porta adjacente a eles. Porém, outros pré-requisitos da Missão ainda se aplicam (como pegar um determinado Objetivo antes que uma porta possa ser aberta).

EFEITOS COLATERAIS

Grandes poderes vêm com grandes responsabilidades, então, sempre que um Super usar a Habilidade Suprema para Atacar, ele pode causar Fogo Amigo mesmo em Ataques Corpo a Corpo! (Veja Fogo Amigo, na página 28 do livro de regras de *Zombicide 2ª Edição*). Supers sempre devem ser cuidadosos ao liberarem suas Habilidades Supremas! Um Super pode escolher não usar a Habilidade Suprema dele e, em vez disso, realizar um Ataque normal com uma arma, como qualquer outro Sobrevivente.

***EXEMPLO:** Black Noir está equipado com uma Katana em uma Zona com um Lerdo e outro Sobrevivente. Para não causar Fogo Amigo caso ele erre seu Ataque Corpo a Corpo, ele decide não usar sua Habilidade Suprema, Agente da Morte. Ele ataca com a Katana normalmente, abrindo mão do bônus de +2 dados.*

Além disso, ao preparar uma Missão com Supers, adicione 1 ficha de Entrada de Zumbis adicional para cada 2 Supers em jogo. Empilhe essas fichas adicionais nas mesmas Zonas que as já existentes ou em qualquer nova Zona de Entrada escolhida pelos jogadores, caso haja várias disponíveis. Sim, isso significa que algumas Zonas terão Entradas de Zumbis duplicadas ou até triplicadas!

1-2 Supers, adicione 1 Zona de Entrada de Zumbis
3-4 Supers, adicione 2 Zonas de Entrada de Zumbis
5-6 Supers, adicione 3 Zonas de Entrada de Zumbis
etc.

CRÉDITOS

Design do jogo e desenvolvimento: Fabio TOLA, Fel BARROS, Rodrigo SONNESSO e Toi VON GLEHN
Arte: Fabrizio FIORENTINO e Giorgia LANZA

GALÁPAGOS
Tradução: Isabela BALIAN
Revisão: Camila LORICCHIO
Diagramação BR: Robson MINGHINI

WWW.MUNDOGALAPAGOS.COM.BR

THE BOYS ™ © 2022 Sony Pictures Television Inc. e Amazon Content Services LLC. Todos os direitos reservados.