



LERDOS ARQUEIROS

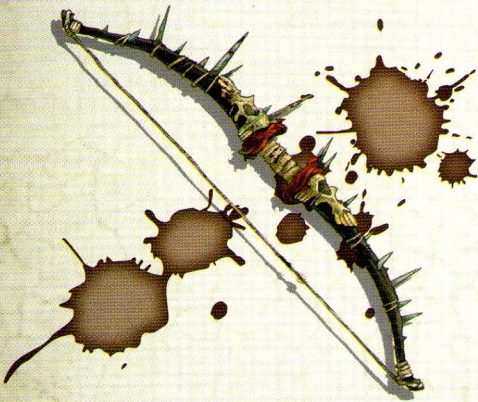
A praga zumbi remove dos infectados tudo menos seu hábitos mais profundos, substituindo o resto pelo impulso de matar. Os necromantes estão claramente tentando usar isso para seu benefício: fazendo experimentos com a infecção para criar os lerdos arqueiros, carcaças macabras de pessoas que já foram caçadores e arqueiros. O experimento destrói e corrompe a carne, mas permite que eles mantenham sua habilidade com arcos. E agora tudo ficou mais difícil, com lerdos

soltos por aí com arcos, disparando de longe com precisão mortal toda vez que veem um de nós. E a pior parte? Eles não se cansam nunca e passam o dia inteiro nos caçando!



Inserir os Lerdos Arqueiros na sua partida é bem fácil: acrescente suas cartas de Zumbi correspondentes à pilha normal de Zumbis.

Arqueiros Lerdos seguem as regras a seguir.



Dano Mín. para destruir: Dano 1

Experiência ganha: 1 ponto

Regras especiais:

- Os Lerdos Arqueiros têm a mesma ordem de prioridade dos Lerdos.
- Lerdos Arqueiros Atacam toda vez que são ativados enquanto têm um Sobrevivente (ou mais) em seu Campo de Visão a um Alcance de 0-3. Depois, eles fazem um Ataque Zumbi normal na Zona designada. Se várias Zonas são eletivas, eles escolhem seu alvo de acordo com a seguinte prioridade:
 - 1- A Zona com a maior quantidade de Sobreviventes.
 - 2- A Zona mais barulhenta.
 - 3- Se todas as Zonas eletivas têm a mesma quantidade de Sobreviventes e Barulho, os jogadores escolhem.

ORDEM DE PRIORIDADE

Este resumo de Ordem de Prioridade está atualizado a partir da expansão *Wulfsburg*. Se vários alvos estão na mesma Ordem de Prioridade, os jogadores escolhem quais são eliminados primeiro.

ORDEM DE PRIORIDADE	NOME	AÇÕES	DANO MÍN PARA DESTRUIR	PONTOS DE EXPERIÊNCIA
1	Lerdo / Lerdo Arqueiro (1)	1	1	1
2	Balofo / Abominação (qualquer tipo).	1	2/3	1/5
3	Corredor	2	1	1
4	Zombie Wolfz	3	1	1
5	Necromante	1	1	1

(1) Lerdo Arqueiro: Faz Ataques Zumbi normal a um Alcance de 0-3.