

Zombicide: Black Plague & Green Horde - Habilidades

LISTA DE HABILIDADES

Cada Sobrevivente em Zombicide: Black Plague e Green Horde tem Habilidades específicas com os efeitos descritos nesta seção. Em caso de conflito com as regras gerais, as regras das Habilidades sempre prevalecem.

Os efeitos das Habilidades e/ou dos bônus a seguir são imediatos e podem ser usados no Turno em que são adquiridos. Isso significa que, se uma Ação fizer um Sobrevivente subir de nível e ganhar uma Habilidade, essa Habilidade pode ser usada imediatamente, caso o Sobrevivente ainda tenha Ações remanescentes (*ou o Sobrevivente pode usar qualquer Ação extra que a Habilidade conceda*).

+1 Ação (+1 Action)

O Sobrevivente tem uma Ação extra que pode usar como quiser.

+1 Ação de Alcance grátis (+1 free Ranged Action)

O Sobrevivente tem uma Ação de Alcance extra grátis. Essa Ação pode ser usada apenas para Ação de Alcance.

+1 Ação de Combate grátis (+1 free Combat Action)

O Sobrevivente tem uma Ação de Combate extra grátis. Essa Ação pode ser usada apenas para Ações Corpo a Corpo, de Alcance ou de Magia.

+1 Ação Corpo a Corpo grátis (+1 free Melee Action)

O Sobrevivente tem uma Ação Corpo a Corpo extra grátis. Essa Ação pode ser usada apenas para Ações Corpo a Corpo.

+1 Ação de Encantamento grátis (+1 free Enchantment Action)

O Sobrevivente tem uma Ação de Encantamento extra grátis. Essa Ação pode ser usada apenas para Ações de Encantamento.

+1 Ação de Magia grátis (+1 free Magic Action)

O Sobrevivente tem uma Ação de Magia extra grátis. Essa Ação pode ser usada apenas para Ações de Magia.

+1 Ação de Movimento grátis (+1 free Move Action)

O Sobrevivente tem uma Ação de Movimento extra grátis. Essa Ação pode ser usada apenas para Ação de Movimento.

+1 Ação de Procura grátis (+1 free Search Action)

O Sobrevivente tem uma Ação de Procura extra grátis. Essa Ação pode ser usada apenas para Procura, e o Sobrevivente continua podendo Procurar apenas uma vez por Turno.

+1 Alcance máx (+1 max Range)

O Alcance máximo das armas de Alcance e dos feitiços de Combate do Sobrevivente é aumentado em 1.

+1 dado: Alcance (+1 die: Ranged)

As armas de Alcance do Sobrevivente rolam um dado extra em Ações de Alcance. Armas de Alcance Duplas ganham um dado cada, totalizando +2 dados por Ação de Alcance Dupla.

+1 dado: Combate (+1 die: Combat)

As armas e feitiços de Combate do Sobrevivente rolam um dado extra em Combate (Corpo a corpo, de Alcance ou de Magia). Armas e feitiços Duplos ganham um dado cada, para um total de +2 dados por Ação de Combate Dupla.

+1 dado: Corpo a Corpo (+1 die: Melee)

As armas Corpo a Corpo do Sobrevivente rolam um dado extra em Ações Corpo a Corpo. Armas Corpo a Corpo Duplas ganham um dado cada, totalizando +2 dados por Ação Corpo a Corpo Dupla.

+1 dado: Magia (+1 die: Magic)

Os feitiços de Combate do Sobrevivente rolam um dado extra para Ações de Magia. Feitiços de Combate Duplos ganham um dado cada, para um total de +2 dados por Ação de Magia Dupla.

+1 Dano com [Equipamento] (+1 Damage with [Equipment])

O Sobrevivente ganha um bônus de Dano de +1 com o Equipamento indicado.

+1 Dano: [Tipo] (+1 Damage: [Type])

O Sobrevivente ganha um bônus de Dano de +1 no tipo de Ação de Combate indicada (Corpo a Corpo, de Alcance ou de Magia).

+1 no dado: Alcance (+1 to dice roll: Ranged)

O Sobrevivente adiciona 1 ao resultado de cada dado rolado em Ações de Alcance. O Resultado máximo é sempre 6.

+1 no dado: Combate (+1 to dice roll: Combat)

O Sobrevivente adiciona 1 ao resultado de cada dado rolado em uma Ação de Combate (Corpo a Corpo, de Alcance ou de Magia). O Resultado máximo é sempre 6.

+1 no dado: Corpo a Corpo (+1 to dice roll: Melee)

O Sobrevivente adiciona 1 ao resultado de cada dado rolado em Ações Corpo a Corpo. O Resultado máximo é sempre 6.

+1 no dado: Magia (+1 to dice roll: Magic)

O Sobrevivente adiciona 1 ao resultado de cada dado rolado em uma Ação de Magia. O Resultado máximo é sempre 6.

+1 Zona por Movimento (+1 Zone per Move)

O Sobrevivente pode se mover por uma Zona a mais cada vez que faz uma Ação de Movimento.

Essa Habilidade se soma a outros efeitos de Habilidades que beneficiem Ações de Movimento. Entrar em uma Zona com Zumbis encerra a Ação de Movimento do Sobrevivente.

2 Zonas por Movimento (2 Zones per Move Action)

Quando o Sobrevivente utiliza uma Ação para se Movimentar, ele pode se mover uma ou duas Zonas ao invés de uma. Entrar em uma Zona com Zumbis encerra a Ação de Movimento do Sobrevivente.

Agilidade (Trick shot)

Quando o Sobrevivente está equipado com armas Duplas de Alcance ou feitiços de Combate Duplos, ele pode alvejar Zonas diferentes com cada arma/feitiço na mesma Ação.

Ambidestro (Ambidextrous)

O Sobrevivente trata todas as armas Corpo a Corpo e de Alcance e todos os feitiços de Combate como se tivessem o símbolo de Dupla.

Zombicide: Black Plague & Green Horde - Habilidades

Apodrecido (Rotten)

Ao final do seu Turno, se o Sobrevivente não fez nenhuma Ação de Combate (Corpo a Corpo, de Alcance ou de Magia) e não produziu uma ficha de Barulho, coloque uma ficha de Apodrecido próxima à sua base. Enquanto tiver essa ficha, ele é totalmente ignorado por todos os tipos de Zumbi e não é considerado como uma ficha de Barulho. Os Zumbis não o atacam e até passam direto por ele. O Sobrevivente perde sua ficha de Apodrecido se fizer qualquer Ação de Combate (Corpo a Corpo, de Alcance ou de Magia) ou fizer barulho. Mesmo com a ficha de Apodrecido, o Sobrevivente ainda tem de gastar Ações extras para sair de uma Zona com Zumbis.

À queima-roupa (Point-blank)

O Sobrevivente pode resolver Ações de Alcance e de Magia em sua Zona, seja qual for o Alcance mínimo. Ao resolver uma Ação de Magia ou de Alcance a um Alcance de 0, o Sobrevivente escolhe livremente os alvos e pode matar qualquer tipo de Zumbi. Suas armas de Alcance e feitiços de Combate ainda precisam causar Dano suficiente para matar seus alvos. Falhas não acertam os Sobreviventes.

Arrombar (Break-in)

O Sobrevivente não precisa rolar dados ou usar equipamentos para abrir portas (mas ainda precisa gastar uma Ação). Ele não faz Barulho ao usar esta Habilidade, porém, outros pré-requisitos ainda se aplicam (tais como pegar um determinado Objetivo antes que uma porta possa ser aberta). Além disso, o Sobrevivente ganha 1 Ação extra que pode ser usada apenas para abrir portas.

Atacar (Charge)

O Sobrevivente pode usar essa Habilidade de graça, quantas vezes quiser, em cada um dos seus Turnos: ele se move até duas Zonas para uma Zona que tenha pelo menos um Zumbi. Regras de Movimento Normal continuam valendo. Entrar em uma Zona com Zumbis encerra a Ação de Movimento do Sobrevivente.

Atirador (Marksman)

O Sobrevivente pode escolher livremente os alvos de todas as suas Ações de Magia e de Alcance. Falhas não acertam os Sobreviventes.

Bárbaro (Barbarian)

Ao resolver uma Ação Corpo a Corpo, o Sobrevivente pode substituir o número de Dados da(s) arma(s) Corpo a Corpo que estiver usando pelo número de Zumbis em sua Zona. As Habilidades que afetam o número de Dados, como +1 dado: Corpo a Corpo, continuam valendo.

Barulhento (Loud)

Uma vez em cada um dos seus Turnos, o Sobrevivente pode fazer uma quantidade absurda de barulho! Até o próximo Turno desse Sobrevivente, a Zona em que ele usou esta Habilidade é considerada como a que tem o maior número de fichas de Barulho no tabuleiro. Se mais de um Sobrevivente possui esta Habilidade, apenas o último que a usou aplica os seus efeitos.

Bate e corre (Hit and run)

O Sobrevivente pode usar esta Habilidade gratuitamente logo após resolver uma Ação de Magia, Corpo a Corpo ou de Alcance que resultou na morte de pelo menos um Zumbi. Ele pode resolver uma Ação de Movimento grátis. O Sobrevivente não gasta Ações extras para fazer essa Ação de Movimento grátis se houver Zumbis em sua Zona.

Blitz (Blitz)

Cada vez que o Sobrevivente mata o último Zumbi de uma Zona, ele ganha 1 Ação de Movimento grátis para usar imediatamente.

Catador (Scavenger)

O Sobrevivente pode Procurar em qualquer Zona. Zonas de rua, Zonas de Cripta, etc.

Chuva de ferro (Iron rain)

Ao resolver uma Ação de Alcance, o Sobrevivente pode substituir o número dos Dados da(s) arma(s) de Combate que ele usar pelo número de Zumbis que estão na Zona alvejada. As Habilidades que afetam o valor dos dados, tal como +1 dado: Alcance, continuam valendo.

Chuva de Magia (Mana rain)

Ao resolver uma Ação de Magia, o Sobrevivente pode substituir o número dos Dados do(s) feitiço(s) de Combate que ele usar pelo número de Zumbis que estão na Zona alvejada. As Habilidades que afetam o número de Dados, como +1 dado: Magia, continuam valendo.

Colecionador: [tipo do Zumbi] (Collector: [Zombie type])

O Sobrevivente ganha o dobro de experiência sempre que matar um Zumbi do tipo indicado.

Começa com um [Equipamento] (Start with a [Equipment])

O Sobrevivente começa a partida com o Equipamento indicado. A carta é automaticamente entregue a ele na Preparação.

Conexão com Zumbis (Zombie link)

O Sobrevivente tem um Turno extra sempre que uma carta de Ativação Extra é comprada do baralho de Zumbis. Ele joga antes dos Zumbis que serão ativados. Se vários companheiros de grupo se beneficiam desta Habilidade ao mesmo tempo, os jogadores do grupo escolhem a ordem dos seus Turnos.

Corrida (Sprint)

O Sobrevivente pode usar esta Habilidade uma vez em cada um dos seus Turnos. Gaste uma Ação de Movimento com o Sobrevivente: Ele pode se mover duas ou três Zonas em vez de apenas uma. Entrar em uma Zona com Zumbis encerra a Ação de Movimento do Sobrevivente.

Destino (Destiny)

O Sobrevivente pode usar esta Habilidade uma vez por Turno ao revelar uma carta de Equipamento comprada. Você pode ignorar e descartar a carta, e comprar outra carta de Equipamento.

Dupla Letal! (Matching set!)

Quando um Sobrevivente faz uma Ação de Procura e compra uma carta de Equipamento com o símbolo de Dupla, ele pode imediatamente pegar uma segunda carta do mesmo tipo do baralho de Equipamento. Embaralhe as cartas em seguida.

Duplamente Encantador (Double Casting)

Sempre que um Sobrevivente realizar uma Ação de Encantamento, ele pode selecionar gratuitamente um alvo extra para o mesmo Encantamento. Primeiro, ele escolhe os dois alvos, e depois resolve uma aplicação após a outra, na ordem que preferir.

Zombicide: Black Plague & Green Horde - Habilidades

Durão (*Tough*)

O Sobrevivente ignora o primeiro Ferimento que recebe de um único Zumbi a cada Fase dos Zumbis.

Empurrão (*Shove*)

O Sobrevivente pode usar esta Habilidade de graça uma vez em cada um dos seus Turnos. Selecione uma Zona a um Alcance de 1 de seu Sobrevivente. Todos os Zumbis na Zona do Sobrevivente são empurrados para a Zona selecionada. Isto não é considerado um Movimento. As Zonas devem estar ligadas por um caminho livre. Um Zumbi não pode atravessar portas fechadas, muralhas (consulte a expansão Wulfsburg) ou paredes, mas pode ser empurrado para dentro ou fora de uma Cripta (consulte Black Plague), de uma Zona de Charco e através de uma Barreira ou Sebe.

Encouraçado: [tipo de Zumbi] (*Ironclad: [zombie type]*)

O Sobrevivente ignora todos os Ferimentos causados por Zumbis do tipo indicado (tais como "lerdo", "Corredor", etc.).

Escondido (*Low profile*)

O Sobrevivente não pode ser alvejado por Ações de Alcance ou de Magia de outros Sobreviventes. Ignore-o ao lançar um feitiço de Combate ou atirar contra a Zona em que ele esteja. Efeitos de jogo que matam tudo na Zona alvo, como Fogo de Dragão, ainda o matam.

Estrategista (*Tactician*)

O Turno do Sobrevivente pode ser resolvido a qualquer momento durante a Fase dos Jogadores, antes ou depois do Turno de outro Sobrevivente. Se vários companheiros de grupo se beneficiam desta Habilidade ao mesmo tempo, os jogadores do grupo escolhem a ordem dos seus Turnos.

Feiticeiro (*Spellcaster*)

O Sobrevivente tem uma Ação extra grátis. Essa Ação pode ser usada apenas para uma Ação de Magia ou de Encantamento.

Fúria de Batalha (*Battle Rage*)

O Sobrevivente rola um dado extra em Ações Corpo a Corpo subsequentes sempre que matar pelo menos 1 Zumbi com uma Ação Corpo a Corpo. Esse bônus é cumulativo caso o Sobrevivente mate pelo menos 1 Zumbi nas Ações Corpo a Corpo subsequentes e se aplique até o final da Ativação do Sobrevivente.

Furor: Alcance (*Frenzy: Ranged*)

As armas de Alcance do Sobrevivente ganham +1 dado por Ferimento que o Sobrevivente sofrer. Armas de Alcance Duplas ganham um dado cada, totalizando +2 dados por Ferimento e por Ação de Alcance Dupla.

Furor: Corpo a Corpo (*Frenzy: Melee*)

As armas Corpo a Corpo do Sobrevivente ganham +1 dado por Ferimento que o Sobrevivente sofrer. Armas Corpo a Corpo Duplas ganham um dado cada, totalizando +2 dados por Ferimento e por Ação Corpo a Corpo Dupla.

Furor: Combate (*Frenzy: Combat*)

Todas as armas e feitiços de Combate do Sobrevivente ganham +1 dado por Ferimento que o Sobrevivente sofrer. Armas Duplas ganham um dado cada, totalizando +2 dados por Ferimento e por Ação de Combate Dupla (Corpo a Corpo, de Alcance ou de Magia).

Furor: Magia (*Frenzy: Magic*)

Os feitiços de Combate do Sobrevivente ganham +1 dado por Ferimento que o Sobrevivente receber. Feitiços de Combate Duplos ganham um dado cada, totalizando +2 dados por Ferimento e por Ação de Magia Dupla.

Invasor (*Break-in*)

O Sobrevivente não precisa rolar dados e nem de Equipamentos para abrir portas (mas ainda gasta uma Ação para fazer isso). Ele não faz barulho ao usar esta Habilidade. Porém, outros pré-requisitos ainda se aplicam (tais como pegar um determinado Objetivo antes que uma porta possa ser aberta). Além disso, o Sobrevivente ganha uma Ação extra grátis que pode ser usada apenas para abrir portas.

Irmão de Armas: [efeito de jogo] (*Brother in Arms*)

O Sobrevivente pode usar esta Habilidade sempre que estiver em uma Zona com pelo menos 1 outro Sobrevivente. Enquanto Irmão de Armas estiver ativa, cada Sobrevivente na Zona (incluindo o que tem esta Habilidade) se beneficia da Habilidade ou efeito de jogo indicado.

Isso é tudo que você tem? (*Is that all you've got?*)

Você pode usar esta Habilidade a qualquer momento em que o Sobrevivente for ganhar algum Ferimento. Descarte uma carta de Equipamento do inventário do seu Sobrevivente para cada Ferimento que ele está prestes a receber. Negue um Ferimento por carta de Equipamento descartada.

Letal: Alcance (*Reaper: Ranged*)

Use esta Habilidade quando atribuir acertos ao resolver uma Ação de Alcance. Um desses acertos pode matar gratuitamente um Zumbi extra idêntico na mesma Zona. Apenas um Zumbi extra pode ser morto a cada Ação ao usar esta Habilidade. O Sobrevivente ganha experiência pelo Zumbi extra.

Letal: Combate (*Reaper: Combat*)

Use esta Habilidade quando atribuir acertos ao resolver uma Ação de Combate (Corpo a Corpo, de Alcance ou de Magia). Um desses acertos pode matar gratuitamente um Zumbi extra idêntico na mesma Zona. Apenas um Zumbi extra pode ser morto a cada Ação ao usar esta Habilidade. O Sobrevivente ganha experiência pelo Zumbi extra.

Letal: Corpo a Corpo (*Reaper: Melee*)

Use esta Habilidade quando atribuir acertos ao resolver uma Ação Corpo a Corpo. Um desses acertos pode matar gratuitamente um Zumbi extra idêntico na mesma Zona. Apenas um Zumbi extra pode ser morto a cada Ação ao usar esta Habilidade. O Sobrevivente ganha experiência pelo Zumbi extra.

Letal: Magia (*Reaper: Magic*)

Use esta Habilidade quando atribuir acertos ao resolver uma Ação de Magia. Um desses acertos pode matar gratuitamente um Zumbi extra idêntico na mesma Zona. Apenas um Zumbi extra pode ser morto a cada Ação ao usar esta Habilidade. O Sobrevivente ganha experiência pelo Zumbi extra.

Líder Nato (*Born leader*)

No Turno do Sobrevivente, ele pode conceder uma Ação grátis para que outro Sobrevivente a use como desejar. Esta Ação tem de ser usada no próximo Turno do Sobrevivente beneficiado ou é perdida.

Zombicide: Black Plague & Green Horde - Habilidades

Liso (*Slippery*)

O Sobrevivente não gasta Ações extras ao fazer uma Ação de Movimento através de uma Zona com Zumbis. Entrar em uma Zona com Zumbis encerra a Ação de Movimento do Sobrevivente.

Livro de Feitiços (*Spellbook*)

Considera-se que todos os feitiços de Combate e Encantamentos que estão no inventário do Sobrevivente estão equipados na Mão. Com esta Habilidade, considera-se que o Sobrevivente tem diversas cartas de feitiços e Encantamentos equipados em suas Mãos. Por motivos óbvios, ele apenas pode usar dois Feitiços de Combate Duplos idênticos a qualquer momento. Escolha qualquer combinação de dois feitiços antes de fazer Ações ou rolar dados que envolvam o Sobrevivente.

Louco Por Sangue: Alcance (*Bloodlust: Ranged*)

Gaste uma Ação com o Sobrevivente: ele se move até duas Zonas para uma Zona com pelo menos um Zumbi. Em seguida, ele ganha uma Ação de Alcance grátis para usar imediatamente.

Louco Por Sangue: Combate (*Bloodlust: Combat*)

Gaste uma Ação com o Sobrevivente: ele se move até duas Zonas para uma Zona com pelo menos um Zumbi. Em seguida, ele ganha uma Ação de Combate grátis (Corpo a Corpo, de Alcance ou de Magia).

Louco Por Sangue: Corpo a Corpo (*Bloodlust: Melee*)

Gaste uma Ação com o Sobrevivente: ele se move até duas Zonas para uma Zona com pelo menos um Zumbi. Em seguida, ele ganha uma Ação Corpo a Corpo grátis para usar imediatamente.

Louco Por Sangue: Magia (*Bloodlust: Magic*)

Gaste uma Ação com o Sobrevivente: ele se move até duas Zonas para uma Zona com pelo menos um Zumbi. Em seguida, ele ganha uma Ação de Magia grátis para usar imediatamente.

Mão firme (*Steady hand*)

O Sobrevivente ignora outros Sobreviventes à sua escolha ao falhar com uma Ação de Magia ou de Alcance. Esta Habilidade não se aplica a uma arma de Alcance que mata tudo na Zona alvejada (tal como o Fogo de Dragão, por exemplo).

Mestre Espadachim (*Swordmaster*)

O Sobrevivente trata todas as armas Corpo a Corpo como se tivessem o símbolo de Dupla.

Pele de Ferro (*Iron hide*)

O Sobrevivente pode fazer rolagens de Armadura com valor 5+ de Armadura, mesmo se não estiver usando uma armadura em seu Corpo. Quando estiver usando armadura, o Sobrevivente adiciona 1 ao resultado de cada dado em rolagens de Armadura. O Resultado máximo é sempre 6.

Precisão (*Marksman*)

O Sobrevivente pode escolher livremente os alvos de todas as suas Ações de Alcance e de Magia. Erros não acertam Sobreviventes.

Prenda a respiração (*Hold your nose*)

Esta Habilidade pode ser usada uma vez por Turno. O Sobrevivente ganha uma Ação de Procura grátis na mesma Zona se tiver eliminado um Zumbi (mesmo que seja em uma Zona de rua ou de Cripta) na mesma Rodada. Essa Ação pode ser usada apenas para Procura, e o Sobrevivente continua podendo Procurar apenas uma vez por Turno.

Procura: +1 carta (*Search: +1 card*)

Compre uma carta extra ao Procurar com o Sobrevivente.

Provocar (*Taunt*)

O Sobrevivente pode usar esta Habilidade de graça uma vez em cada um dos seus Turnos. Selecione uma Zona no Campo de Visão do Sobrevivente. Todos os Zumbis na Zona escolhida ganham imediatamente uma Ativação extra: eles tentam alcançar o Sobrevivente provocador de toda a forma possível. Zumbis provocados ignoram todos os outros Sobreviventes. Eles não os atacam e passam direto por suas Zonas se isso for necessário para chegar ao Sobrevivente provocador.

Pulo (*Jump*)

O Sobrevivente pode usar esta Habilidade uma vez por Ativação. O Sobrevivente gasta uma Ação: Ele se move duas Zonas até uma Zona em seu Campo de Visão. Habilidades relacionadas ao Movimento (como +1 Zona por Ação de Movimento ou Liso) são ignoradas, mas penalidades de Movimento (como Zumbis na Zona inicial) se aplicam. Ignore qualquer coisa na Zona intermediária.

Recarga grátis (*Free reload*)

O Sobrevivente recarrega armas recarregáveis (Bestas de Mão, Besta Orc, etc.) sem gastar uma Ação.

Regeneração (*Regeneration*)

Ao final de cada Rodada, descarte todos os Ferimentos que o Sobrevivente recebeu. A Habilidade Regeneração não funciona se o Sobrevivente foi eliminado.

Resultado 6: +1 dado em Combate de Alcance (*Roll 6: +1 die Ranged*)

Você pode rolar um dado extra para cada “6” rolado em uma Ação de Alcance. Continue a rolar dados extras até parar de rolar “6”. Efeitos de jogo que permitem rerrolagens (por exemplo, a carta de Equipamento Muitas Flechas) devem ser usados antes de rolar dados extras por causa desta Habilidade.

Resultado 6: +1 dado em Combate (*Roll 6: +1 die Combat*)

Você pode rolar um dado extra para cada “6” rolado em Ações de Combate (Corpo a Corpo, de Alcance ou de Magia). Continue a rolar dados extras até parar de rolar “6”. Efeitos de jogo que permitem rerrolagens (por exemplo, a carta de Equipamento Muitas Flechas) devem ser usados antes de rolar dados extras por causa desta Habilidade.

Resultado 6: +1 dado em Combate Corpo a Corpo (*Roll 6: +1 die Melee*)

Você pode rolar um dado extra para cada “6” rolado em uma Ação Corpo a Corpo. Continue a rolar dados extras até parar de rolar “6”. Efeitos de jogo que permitem rerrolagens devem ser usados antes de rolar dados extras por causa desta Habilidade.

Zombicide: Black Plague & Green Horde - Habilidades

Resultado 6: +1 dado em Combate de Magia (*Roll 6: +1 die Magic*)

Você pode rolar um dado extra para cada “6” rolado em uma Ação de Magia. Continue a rolar dados extras até parar de rolar “6”. Efeitos de jogo que permitem rerrolagens devem ser usados antes de rolar dados extras por causa desta Habilidade.

Salva-vidas (*Lifesaver*)

O Sobrevivente pode usar esta Habilidade de graça uma vez a cada Turno. Selecione uma Zona com pelo menos um Zumbi a um Alcance de 1 de seu Sobrevivente. Escolha Sobreviventes na Zona selecionada para serem arrastados para a Zona do seu Sobrevivente sem penalidades. Isso não é considerado uma Ação de Movimento. Um Sobrevivente pode recusar o resgate e optar por permanecer na Zona escolhida se quem o controla assim desejar. As Zonas devem estar ligadas por um caminho livre. Um Sobrevivente não pode atravessar portas fechadas ou paredes, e também não pode ser extraído de uma Cripta (consulte Zombicide: Black Plague). Porém, eles podem cruzar Barreiras e Sebes.

Sortudo (*Lucky*)

O Sobrevivente pode rerrolar uma vez todos os dados para cada Ação (ou rolagem de Armadura) que faz. O novo resultado é o que vale. Esta Habilidade é cumulativa com os efeitos de outras Habilidades e de Equipamentos que permitem rerrolagens.

Superforça (*Super strength*)

considere que o Dano das armas Corpo a Corpo usadas pelo Sobrevivente é 3.

Trancar (*Lock it down*)

pelo custo de uma Ação, o Sobrevivente pode fechar uma porta aberta em sua Zona. Abri-la ou destruí-la mais tarde não resulta em uma nova Entrada de Zumbis.

Transmutação (*Transmutation*)

O Sobrevivente pode usar esta Habilidade quantas vezes quiser em cada um de seus Turnos. Gaste uma Ação e descarte uma carta de Equipamento do seu inventário: compre uma nova carta de Equipamento. Isso não é considerado como uma Ação de Procurar. Cartas “Aaahh!!” são resolvidas como de costume.

MODO ULTRAVERMELHO

O modo Ultravermelho permite que seus Sobreviventes ganhem Pontos de Experiência além do Nível de Perigo Vermelho e adquiram novas Habilidades. Esse modo é ideal para atingir números elevados de mortes e completar mapas maiores. Modo Ultravermelho: Quando seu Sobrevivente chegar ao Nível Vermelho, coloque o pino de experiência no o e acrescente os Pontos de Experiência que tenham passado do mínimo necessário para atingir o Nível Vermelho. Seu Sobrevivente ainda está no Nível Vermelho e mantém suas Habilidades.

Marque os Pontos de Experiência adicionais normalmente e ganhe Habilidades não escolhidas previamente ao chegar novamente nos diferentes Níveis de Perigo. Quando todas as Habilidades do Sobrevivente tiverem sido selecionadas, escolha uma Habilidade entre todas as disponíveis em Zombicide: Black Plague e Green Horde (*exceto aquelas que têm colchetes, tal como Começa com [Equipamento]*) ao atingir os Níveis Laranja e Vermelho.

EXEMPLO: Seli acaba de atingir o 43º Ponto de Experiência, chegando ao Nível Vermelho. Ela tem as seguintes Habilidades:

Pulo (Azul), +1 Ação (Amarelo), +1 Ação: CBT Corpo a Corpo (Laranja) e +1 Ação de Mover (Vermelho).

O jogador coloca o pino de experiência de volta no início, e o zumbicídio continua. Seli ainda está no Nível Vermelho e continua a ganhar Pontos de Experiência por matar Zumbis. Ela não recebe nenhuma Habilidade extra ao chegar nos Níveis Azul e Amarelo pela segunda vez, pois ela já tem as Habilidades disponíveis para esses Níveis. Ao chegar novamente no Nível Laranja, ela ganha “Bate e corre”, sua segunda Habilidade do Nível Laranja. Ao chegar novamente no Nível Vermelho, o jogador escolhe uma nova Habilidade entre as duas restantes e opta por “Conexão com Zumbis”. O pino de experiência volta ao início.

Nessa terceira passada pela barra de experiência, Seli não recebe nenhuma Habilidade nos Níveis Azul, Amarelo e Laranja, pois ela já tem todas as disponíveis. Ao chegar no Nível Vermelho pela terceira vez, ela ganha a última Habilidade do Nível Vermelho: “Resultado 6: +1 dado de Combate” O pino de experiência volta novamente ao início. De agora em diante, Seli ainda soma Pontos de Experiência e ganha uma Habilidade nova, escolhida pelo jogador, a cada vez que chegar ao Nível Laranja, e outra ao atingir o Nível Vermelho.