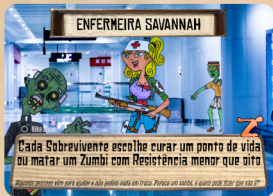


EXTRAS CATARSE EVENTOS



Cada Sobrevivente escolhe curar um ponto de vida ou matar um Zumbi com Resistência menor que oita

Eventos são situações que ocorrem durante a partida. Sempre que uma carta com a indicação População em Caos entrar em jogo, antes de seus Efeitos serem realizados, é feito a revelação de um Evento. A carta é lida para todos os jogadores que sofrem de forma coletiva o que está descrito.

Nunca ocorrerá mais de um Evento por turno, eles sempre são resolvidos antes de qualquer outro Efeito, inclusive da carta que o colocou em jogo.

Nas primeiras partidas desse módulo jogue com o próximo Evento revelado. Não há como saber quando ele irá ocorrer, mas assim todos podem se preparar adequadamente. Após familiarizados com os Eventos é interessante que eles fiquem ocultos, afinal não se sabe o amanhã.

Zumbis mortos por Eventos não são contabilizados por nenhum jogador. Cada Evento informa o que deverá ser realizado, e, depois de executado, a carta é removida de jogo.

Localidade mais infestadas: É a Localidade com mais Zumbis em jogo.

NOVO EFEITO



Este Efeito permite que o jogador role novamente um dado do seu lance de dados, o novo valor é considerado como Valor Inicial, sendo assim Jogadas de Sorte e Adivinhação fazem efeito normalmente.

CARTAS DE SKILL

As cartas de Skill funcionam como novas habilidades que seu Sobrevivente possui. Elas são utilizadas da mesma forma que os Equipamentos, podendo entrar em jogo somente na fase de



A Arma Branca equipada recebe

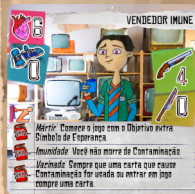


Tenha uma única Arma equipada para utilizar esta Habilidade

Preparação. Cada uma delas descreve o benefício recebido e se há alguma restrição. Não há como ter duas Skills ao mesmo tempo, ao colocar uma nova em jogo a anterior deverá ser descartada.

NOVOS SOBREVIVENTES

Alguns dos novos Sobreviventes possuem características distintas dos presentes no jogo base, abaixo uma rápida descrição desses casos.



Menor: Quando o Jogador compra o Objeto, recebe o Símbolo de Esperança

Imunidade: Você não morre de Contaminação

Alcance: Sempre que uma carta que cause Contaminação for usada ou entrar em jogo, compre uma carta.

realizados para que o Objetivo seja considerado concluído e válido para a vitória.

A Skill Malware não afeta o objetivo Símbolo de Esperança. Se o jogador já realizou os Objetivos 1 e 2, do seu original, ele deverá realizar o 3 do novo e assim por diante.



Malware: Uma vez por jogo, usa a Pressão do Furo de Segurança do Disquete e as cartas não são mais jogadas novamente. Nenhum Objeto de Inicialização é perdido.

Inocentização: Uma vez por jogo, você pode comprar cartas no lugar de outra Sobrevivente.

Hacker: Uma vez por localidade, você pode recuperar um de seus Equipamentos.

MODO SOLITÁRIO PREPARAÇÃO



Comece separando o Baralho dos Sobreviventes em dois montes, um contendo as cartas com as marcas ao lado e o outro com as que não possuem nenhuma marcação.

As cartas marcadas serão seu Baralho de Sobrevivente, enquanto as outras farão parte do Baralho de Azar. Em seguida separe as cartas do modo solitário e as embarelhe deixando a carta de lembrete por cima, para que os Objetivos não sejam revelados antes de serem comprados.



Use a carta guia como no exemplo para não revelar o seu próximo Objetivo

feito isso pegue os marcadores da cor escolhida, de vida, contaminação, zumbis mortos, o Registro de Jornada e escolha seu Sobrevivente. Alguns deles são mais viáveis no modo solo que outros, porém não há restrições. Para um desafio tente pegar seu Sobrevivente de forma aleatória.

Coloque em jogo a primeira Localidade e seu peão sobre ela como é feito normalmente, em seguida compre mais uma Localidade e coloque em campo. Compre seis cartas de Azar e as coloque próxima à área de jogo de uma forma que todas possam ser vistas claramente durante a partida. Pegue quatro cartas do Baralho dos Sobreviventes para formar sua mão inicial e qualquer outro Equipamento de seu Sobrevivente.

Coloque um sobre o número 1 na parte de trás da caixa e um sobre o número 4. Você utilizará o marcador branco como seu contador de turnos. Sempre que ele estiver na mesma casa que o marcador vermelho o Objetivo atual será considerado falho.

Compre a primeira carta do Baralho de Solo, ela possui três ações, no modo fácil somente uma dessas ações precisa ser realizada para o

Objetivo ser considerado concluído. No moderado são duas ações e no difícil todas devem ser realizadas.

No modo solitário não há rodadas, somente seu turno, sendo assim você poderá utilizar três cartas por turno. Porém nenhuma ação pode ser realizada na Fase de Vitória enquanto as cartas de Objetivo solo são executadas.

VITÓRIA E DERROTA

A verificação da Vitória ocorre no início do turno, ao iniciá-lo, excluindo o primeiro, verifique quantas cartas Solo estão concluídas, se o número for igual ou superior ao estipulado pela dificuldade a partida é ganha, caso contrário mova o para a próxima casa disponível. Se isso não for possível a partida é finalizada como uma Derrota.

Ao completar uma das ações do Objetivo coloque um marcador sobre a carta indicando que um já foi realizado (menos fácil, pois somente um completa a carta). Com o Objetivo concluído imediatamente vire-o e realize o Efeito indicado na

parte positiva da carta. Em seguida mova o um número de casas igual ao valor presente na carta (ao lado).

Caso o esteja na mesma casa que o imediatamente o objetivo é falho e você deverá virar a carta e realizar o Efeito negativo dela. Em seguida mova o um número de casas igual ao valor presente na carta como ao lado.

A partida também é perdida quando o Sobrevivente morre e se sete Objetivos falham. Ela é ganha quando dez (Fácil), seis (Moderado) ou três (Difícil) cartas Solo são concluídas.

CARTAS DE AZAR

Quando o Objetivo falha você deverá executar uma carta de Azar. Role um dado, o resultado definirá qual carta será realizada. Se a carta selecionada for um Companheiro ele irá Acompanhar seu Sobrevivente. Uma Ação Imediata é executada de forma similar ao normal, as diferenças são: se o Efeito alterar o valor do dado/bônus ele será aplicado na primeira disputa do turno. Caso haja mais de uma opção de Efeito, um dado é rolado para escolher o Efeito executado.

Somente após executar uma carta de Azar que uma nova é comprada para substituí-la.



POR QUANTO TEMPO VOCÊ SOBREVIVEL?

- FACIL**
 - 1. Primeiro zumbi agredido em qualquer rodada
 - 2. Primeiro zumbi morto
 - 3. Primeiro zumbi capturado
 - 4. Primeiro zumbi capturado em qualquer rodada
 - 5. Primeiro zumbi capturado em qualquer rodada
 - 6. Primeiro zumbi capturado em qualquer rodada
 - 7. Primeiro zumbi capturado em qualquer rodada
 - 8. Primeiro zumbi capturado em qualquer rodada
 - 9. Primeiro zumbi capturado em qualquer rodada
 - 10. Primeiro zumbi capturado em qualquer rodada
- MODERADO**
 - 1. Primeiro zumbi agredido em qualquer rodada
 - 2. Primeiro zumbi morto
 - 3. Primeiro zumbi capturado
 - 4. Primeiro zumbi capturado em qualquer rodada
 - 5. Primeiro zumbi capturado em qualquer rodada
 - 6. Primeiro zumbi capturado em qualquer rodada
 - 7. Primeiro zumbi capturado em qualquer rodada
 - 8. Primeiro zumbi capturado em qualquer rodada
 - 9. Primeiro zumbi capturado em qualquer rodada
 - 10. Primeiro zumbi capturado em qualquer rodada
- DIFFICIL**
 - 1. Primeiro zumbi agredido em qualquer rodada
 - 2. Primeiro zumbi morto
 - 3. Primeiro zumbi capturado
 - 4. Primeiro zumbi capturado em qualquer rodada
 - 5. Primeiro zumbi capturado em qualquer rodada
 - 6. Primeiro zumbi capturado em qualquer rodada
 - 7. Primeiro zumbi capturado em qualquer rodada
 - 8. Primeiro zumbi capturado em qualquer rodada
 - 9. Primeiro zumbi capturado em qualquer rodada
 - 10. Primeiro zumbi capturado em qualquer rodada