

SKILLS ZOMBICIDE BP

Ogni Sopravvissuto in *Zombicide: Black Plague* possiede delle Abilità specifiche, i cui effetti sono descritti in questa sezione. In caso di conflitto con le regole generali, le regole delle Abilità hanno la precedenza.

Gli effetti delle seguenti Abilità e/o bonus sono immediati e possono essere usati nel Turno in cui vengono acquisiti. Questo significa che se un'Azione fa salire di livello un Sopravvissuto e gli procura un'Abilità, quell'Abilità può essere usata immediatamente, qualora al Sopravvissuto rimangano ancora delle Azioni (o se il Sopravvissuto può usare delle Azioni extra che l'Abilità potrebbe concedergli).

+1 Action +1 Azione - Il Sopravvissuto ha un'Azione extra da usare come preferisce.

+1 Damage [Type] +1 Danno [Tipo] - Il Sopravvissuto ottiene +1 Danno bonus con il tipo specificato di Azione in Combattimento (in Mischia, a Distanza o di Magia).

+1 Damage with [Equipment] +1 Danno con [Equipaggiamento] - Il Sopravvissuto ottiene +1 Danno bonus con l'Equipaggiamento specificato.

+1 to dice roll: Combat +1 al risultato dei dadi: Combattimento - Il Sopravvissuto aggiunge 1 al risultato di ogni dado che tira in un'Azione di Combattimento (in Mischia, a Distanza o di Magia). Il risultato massimo è sempre 6.

+1 to dice roll: Magic +1 al risultato dei dadi: Magia - Il Sopravvissuto aggiunge 1 al risultato di ogni dado che tira in un'Azione di Magia. Il risultato massimo è sempre 6.

+1 to dice roll: Melee +1 al risultato dei dadi: Mischia - Il Sopravvissuto aggiunge 1 al risultato di ogni dado che tira in un'Azione di Mischia. Il risultato massimo è sempre 6.

+1 to dice roll: Ranged +1 al risultato dei dadi: Distanza - Il Sopravvissuto aggiunge 1 al risultato di ogni dado che tira in un'Azione a Distanza. Il risultato massimo è sempre 6.

+1 die: Combat +1 dado: Combattimento - Le armi e gli incantesimi da Combattimento del Sopravvissuto tirano un dado extra in Combattimento (in Mischia, a Distanza o di Magia). Le armi Doppie ottengono un dado ciascuna, per un totale di +2 dadi in caso di Azione Doppia di Combattimento.

+1 die: Magic +1 dado: Magia - Gli incantesimi da Combattimento del Sopravvissuto tirano un dado extra nelle Azioni di Magia. Gli incantesimi da Combattimento Doppi ottengono un dado ciascuno per un totale di +2 dadi in caso di Azione Doppia di Magia.

+1 die: Melee +1 dado: Mischia - Le armi da Mischia del Sopravvissuto tirano un dado extra nelle Azioni in Mischia. Le armi Doppie da Mischia ottengono un dado ciascuna per un totale di +2 dadi in caso di Azione Doppia in Mischia.

+1 die: Ranged +1 dado: Distanza - Le armi a Distanza del Sopravvissuto tirano un dado extra nelle Azioni a Distanza. Le armi Doppie a Distanza ottengono un dado ciascuna, per un totale di +2 dadi in caso di Azione Doppia a Distanza.

+1 free Combat Action +1 Azione di Combattimento gratuita - Il Sopravvissuto ha un'Azione di Combattimento extra gratuita. Questa Azione può essere usata solo per le Azioni in Mischia, a Distanza o di Magia.

+1 free Enchantment Action +1 Azione di Incantamento gratuita - Il Sopravvissuto ha un'Azione di Incantamento extra gratuita. Questa Azione può essere usata solo per le Azioni di Incantamento.

+1 free Magic Action +1 Azione di Magia gratuita - Il Sopravvissuto ha un'Azione di Magia extra gratuita. Questa Azione può essere usata solo per le Azioni di Magia.

+1 free Melee Action +1 Azione in Mischia gratuita - Il Sopravvissuto ha un'Azione in Mischia extra gratuita. Questa Azione può essere usata solo per le Azioni in Mischia.

+1 free Move Action +1 Azione di Movimento gratuita - Il Sopravvissuto ha un'Azione di Movimento extra gratuita. Questa Azione può essere usata solo per il Movimento.

+1 free Ranged Action +1 Azione a Distanza gratuita - Il Sopravvissuto ha un'Azione a Distanza extra gratuita. Questa Azione può essere usata solo per le Azioni a Distanza.

+1 free Search Action +1 Azione di Cercare gratuita - Il Sopravvissuto ha un'Azione di Cercare extra gratuita. Questa Azione può essere usata solo per Cercare e il Sopravvissuto può comunque Cercare una sola volta per Turno.

+1 max Range +1 Gittata massima - La Gittata massima delle armi a Distanza e degli incantesimi da Combattimento del Sopravvissuto aumenta di 1.

+1 Zone per Move +1 Zona per Movimento - Il Sopravvissuto può muoversi attraverso una Zona extra ogni volta che effettua un'Azione di Movimento. Questa Abilità è cumulativa ad altri effetti di cui possono beneficiare le Azioni di Movimento. Entrare in una Zona che contiene degli Zombie pone termine all'Azione di Movimento del Sopravvissuto.

2 Zones per Move Action 2 Zone per Azione di Movimento - Quando il Sopravvissuto spende un'Azione di Movimento, può muoversi di una o due Zone, anziché di una. Entrare in una Zona che contiene degli Zombie pone termine all'Azione di Movimento del Sopravvissuto.

Ambidextrous Ambidestro - Il Sopravvissuto considera tutte le armi da Mischia, gli incantesimi da Combattimento e le armi a Distanza come se fossero dotate del simbolo Doppia.

Barbarian Barbaro - Quando risolve un'Azione in Mischia, il Sopravvissuto può sostituire il valore di Dadi dell'arma o delle armi da Mischia che sta usando con il numero di Zombie che si trovano nella Zona bersaglio. Le Abilità che influenzano il numero dei dadi, come +1 dado: Mischia, si applicano normalmente.

Blitz Ogni volta che il Sopravvissuto uccide l'ultimo Zombie di una Zona, ottiene 1 Azione di Movimento gratuita da usare immediatamente.

Bloodlust: Combat Sete di sangue: Combattimento - Il Sopravvissuto spende un'Azione: si muove di un massimo di due Zone fino a una Zona che contiene almeno uno Zombie. Dopodiché beneficia di un'Azione di Combattimento (in Mischia, a Distanza o di Magia) gratuita, da usare immediatamente.

Bloodlust: Magic Sete di sangue: Magia - Il Sopravvissuto spende un'Azione: si muove di un massimo di due Zone fino a una Zona che contiene almeno uno Zombie. Dopodiché beneficia di un'Azione di Magia gratuita, da usare immediatamente.

Bloodlust: Melee Sete di sangue: Mischia - Il Sopravvissuto spende un'Azione: si muove di un massimo di due Zone fino a una

Zona che contiene almeno uno Zombie. Dopodiché beneficia di un'Azione in Mischia gratuita, da usare immediatamente.

Bloodlust: Ranged Sete di sangue: Distanza – Il Sopravvissuto spende un'Azione: si muove di un massimo di due Zone fino a una Zona che contiene almeno uno Zombie. Dopodiché beneficia di un'Azione a Distanza gratuita, da usare immediatamente.

Born leader Leader nato – Durante il proprio Turno, il Sopravvissuto può conferire un'Azione gratuita a un altro Sopravvissuto, che può usare come preferisce. Il beneficiario deve usare questa Azione nel suo prossimo Turno, altrimenti la perde.



Break-in Irruzione – Il Sopravvissuto non ha bisogno di tirare dadi o di usare Equipaggiamento per aprire le porte (ma spende comunque un'Azione quando lo fa). Non fa Rumore quando usa questa Abilità. Tuttavia, gli altri prerequisiti restano comunque obbligatori (come prendere un Obiettivo designato per aprire una porta specifica). Inoltre, il Sopravvissuto ha un'Azione extra gratuita che può essere usata solo per aprire porte.

Charge Caricare – Il Sopravvissuto può usare questa Abilità gratuitamente, tutte le volte che lo desidera, durante ognuno dei suoi Turni: si muove di un massimo di due Zone fino a una Zona che contiene almeno uno Zombie. Le normali regole di Movimento si applicano regolarmente. Entrare in una Zona che contiene degli Zombie pone termine all'Azione di Movimento del Sopravvissuto.

Collector: [Zombie type] Collezionista: [Tipo di Zombie] – Il Sopravvissuto ottiene punti esperienza doppi ogni volta che uccide uno Zombie del tipo specificato.

Destiny Destino – Il Sopravvissuto può usare questa Abilità una volta per Turno quando rivela una carta Equipaggiamento che ha pescato. Ignora e scarta quella carta e pesca un'altra carta Equipaggiamento.

Free Reload Ricarica gratuita – Il Sopravvissuto ricarica gratuitamente le armi ricaricabili (Balestre a Mano, Balestra Orchesca ecc.).

Frenzy: Combat Frenesia: Distanza – Le armi a Distanza trasportate dal Sopravvissuto ottengono +1 dado per ogni Ferita subita dal Sopravvissuto. Le armi Doppie ottengono un dado ciascuna, per un totale di +2 dadi per Ferita e per ogni Azione Doppia a Distanza.

Frenzy: Magic Frenesia: Magia – Gli incantesimi da Combattimento trasportati dal Sopravvissuto ottengono +1 dado per ogni Ferita subita dal Sopravvissuto. Gli incantesimi da Combattimento Doppie ottengono un dado ciascuno, per un totale di +2 dadi per Ferita e per ogni Azione Doppia di Magia.

Frenzy: Melee Frenesia: Mischia – Le armi da Mischia trasportate dal Sopravvissuto ottengono +1 dado per ogni Ferita subita dal Sopravvissuto. Le armi Doppie ottengono un dado ciascuna, per un totale di +2 dadi per Ferita e per ogni Azione Doppia in Mischia.

Frenzy: Ranged Frenesia: Distanza – Le armi a Distanza trasportate dal Sopravvissuto ottengono +1 dado per ogni Ferita subita dal Sopravvissuto. Le armi Doppie ottengono un dado ciascuna, per un totale di +2 dadi per Ferita e per ogni Azione Doppia a Distanza.

Hit & Run Mordi e fuggi – Il Sopravvissuto può usare questa Abilità gratuitamente, subito dopo avere risolto un'Azione in Mischia, a Distanza o di Magia che abbia ucciso almeno uno Zombie. Può allora risolvere un'Azione di Movimento gratuita. Il

Sopravvissuto non spende Azioni extra per effettuare questa Azione di Movimento gratuita se ci sono degli Zombie nella sua Zona.

Hold your nose Turarsi il naso – Questa Abilità può essere usata una volta per Turno. Il Sopravvissuto ottiene un'Azione di Cercare gratuita nella Zona, se ha eliminato uno Zombie (anche in una Cripta o in una Zona di strada) in quello stesso Round di Gioco. Questa Azione può essere usata solo per Cercare e il Sopravvissuto può comunque Cercare una sola volta per Turno.

Ironclad: [Zombie type] Temerario: [Tipo di Zombie] – Il Sopravvissuto ignora tutte le Ferite provenienti dagli Zombie del tipo specificato (come "Deambulante", "Corridore" ecc).

Iron hide Pelle di ferro – Il Sopravvissuto può effettuare tiri Armatura con un valore di Armatura 5+ anche quando non indossa un'armatura sul suo slot Corpo. Indossando un'armatura, il Sopravvissuto aggiunge 1 al risultato di ogni dado che ottiene nei tiri Armatura. Il risultato massimo è sempre 6.

Iron rain Pioggia di ferro – Quando risolve un'Azione a Distanza, il Sopravvissuto può sostituire il valore di Dadi dell'arma o delle armi a Distanza che usa con il numero degli Zombie che si trovano nella Zona bersaglio. Le Abilità che influenzano il numero dei dadi, come +1 dado: Distanza, si applicano normalmente.

Is that all you've got? Tutto qui? – Un Sopravvissuto può usare questa Abilità ogni volta che sta per ricevere delle Ferite. Scarta una carta Equipaggiamento contenuta nel suo inventario per ogni Ferita che sta per ricevere, negando una Ferita per ogni carta Equipaggiamento scartata.

Jump Saltare – Il Sopravvissuto può usare questa Abilità una volta durante ogni Attivazione. Spendendo un'Azione, si muove di due Zone fino a una Zona verso cui dispone di Linea di Vista. Le Abilità correlate al Movimento (come +1 Zona per Azione di Movimento o Inafferrabile) sono ignorate, mentre le penalità al Movimento (come avere degli Zombie nella Zona di partenza) vanno applicate. Si ignora tutto ciò che si trova nella Zona frapposta.

Lifesaver Salvatore – Il Sopravvissuto può usare questa Abilità gratuitamente, una volta durante ogni suo Turno. Scegliete una Zona a Gittata 1 che contenga almeno uno Zombie. Scegliete i Sopravvissuti situati nella Zona selezionata che saranno trascinati nella Zona del Sopravvissuto salvatore senza penalità. Questa non è un'Azione di Movimento. Un Sopravvissuto può rinunciare a essere salvato e rimanere nella Zona selezionata, se il suo controllore lo desidera. Entrambe le Zone devono condividere un percorso sgombro. Un Sopravvissuto non può attraversare le porte chiuse o i muri, né può essere tirato dentro o fuori da una Cripta.

Lock it down Sprangare – Al costo di un'Azione, il Sopravvissuto può chiudere una porta aperta nella sua Zona. Se successivamente viene riaperta o sfondata, non attiva una nuova Generazione di Zombie.

Loud Rumoroso – Una volta per ogni suo Turno, il Sopravvissuto può produrre un grande ammontare di rumore! Fino al suo Turno successivo, la Zona in cui egli ha usato questa Abilità è considerata dotata del più alto numero di segnalini Rumore in tutta la mappa. Se più Sopravvissuti possiedono questa Abilità, soltanto l'ultimo che l'ha usata ne applica gli effetti.

Low profile Basso profilo – Il Sopravvissuto non può essere bersagliato dalle Azioni a Distanza e dalle Azioni di Magia degli altri Sopravvissuti. Viene ignorato quando qualcuno tira o lancia un incantesimo da Combattimento nella Zona in cui egli si trova. Gli effetti di gioco che uccidono ogni cosa nella Zona bersaglio, come il Fuoco di Drago, lo uccidono comunque.

Lucky Fortunato – Il Sopravvissuto può ripetere una volta il tiro di tutti i dadi di ogni Azione (o tiro Armatura) che effettua. Il nuovo risultato sostituisce il precedente. Questa Abilità è cumulativa agli effetti delle altre Abilità e all'Equipaggiamento che consente di ripetere il tiro.

Mana rain Pioggia di mana – Quando risolve un'Azione di Magia, il Sopravvissuto può sostituire il valore di Dadi dell'incantesimo o degli incantesimi da Combattimento che usa con il numero di Zombie che si trovano nella Zona bersaglio. Le abilità che influenzano il numero dei dadi, come +1 dado: Magia, si applicano normalmente.

Marksman Mano ferma – Il Sopravvissuto può ignorare gli altri Sopravvissuti a sua scelta quando ottiene degli insuccessi con un'Azione a Distanza o di Magia. Questa Abilità non si applica agli effetti di gioco che uccidono ogni cosa nella Zona bersaglio (come per esempio il Fuoco di Drago).

Matching set! Coppia perfetta! - Quando un Sopravvissuto effettua un'Azione di Cercare e pesca una carta arma con il simbolo Doppia, può immediatamente prendere una seconda carta dello stesso tipo dal mazzo dell'Equipaggiamento. Dopodiché rimescola il mazzo.

Point-blank Bruciapelo – Il Sopravvissuto può risolvere le Azioni a Distanza e le Azioni di Magia nella sua stessa Zona, a prescindere dalla Gittata minima. Quando risolve un'Azione a Distanza o di Magia a Gittata 0, il Sopravvissuto sceglie liberamente i bersagli e può uccidere qualsiasi tipo di Zombie. I suoi incantesimi da Combattimento e le sue armi a Distanza devono comunque infliggere abbastanza danni da uccidere i suoi bersagli. Gli insuccessi non colpiscono i Sopravvissuti.

Reaper: Combat Mietitore: Combattimento – Questa Abilità si usa al momento di assegnare i colpi durante la risoluzione di un'Azione di Combattimento (in Mischia, a Distanza o di Magia). Uno di questi colpi può gratuitamente uccidere uno Zombie identico aggiuntivo situato nella stessa Zona. Soltanto un singolo Zombie aggiuntivo per Azione può essere ucciso usando questa Abilità. Il Sopravvissuto ottiene i punti esperienza dello Zombie aggiuntivo.

Reaper: Magic Mietitore: Magia – Questa Abilità si usa al momento di assegnare i colpi durante la risoluzione di un'Azione di Magia. Uno di questi colpi può gratuitamente uccidere uno Zombie identico aggiuntivo situato nella stessa Zona. Soltanto un singolo Zombie aggiuntivo per Azione può essere ucciso usando questa Abilità. Il Sopravvissuto ottiene i punti esperienza dello Zombie aggiuntivo.

Reaper: Melee Mietitore: Mischia – Questa Abilità si usa al momento di assegnare i colpi durante la risoluzione di un'Azione in Mischia. Uno di questi colpi può gratuitamente uccidere uno Zombie identico aggiuntivo situato nella stessa Zona. Soltanto un singolo Zombie aggiuntivo per Azione può essere ucciso usando questa Abilità. Il Sopravvissuto ottiene i punti esperienza dello Zombie aggiuntivo.

Reaper: Ranged Mietitore: Distanza – Questa Abilità si usa al momento di assegnare i colpi durante la risoluzione di un'Azione a Distanza. Uno di questi colpi può gratuitamente uccidere uno Zombie identico aggiuntivo situato nella stessa Zona. Soltanto un singolo Zombie aggiuntivo per Azione può essere ucciso usando questa Abilità. Il Sopravvissuto ottiene i punti esperienza dello Zombie aggiuntivo.

Regeneration Rigenerazione – Alla fine di ogni Round di Gioco, il Sopravvissuto rimuove tutte le Ferite che ha ricevuto. Rigenerazione non funziona se il Sopravvissuto è stato eliminato.

Roll 6: +1 die Combat Risultato 6: +1 dado in Combattimento – Il Sopravvissuto può tirare un dado aggiuntivo per ogni "6" ottenuto in qualsiasi Azione di Combattimento (in Mischia, a Distanza o di Magia). Continua a tirare dadi aggiuntivi fintanto che ottiene dei "6". Gli effetti di gioco che consentono di ripetere il tiro del dado (per esempio la carta Equipaggiamento "Frecce a Volontà") devono essere applicati prima di tirare qualsiasi dado aggiuntivo relativo a questa Abilità.

Roll 6: +1 die Magic Risultato 6: +1 dado di Magia – Il Sopravvissuto può tirare un dado aggiuntivo per ogni "6" ottenuto in qualsiasi Azione di Magia. Continua a tirare dadi aggiuntivi fintanto che ottiene dei "6". Gli effetti di gioco che consentono di ripetere il tiro del dado devono essere applicati prima di tirare qualsiasi dado aggiuntivo relativo a questa Abilità.

Roll 6: +1 die Melee Risultato 6: +1 dado in Mischia – Il Sopravvissuto può tirare un dado aggiuntivo per ogni "6" ottenuto in qualsiasi Azione in Mischia. Continua a tirare dadi aggiuntivi fintanto che ottiene dei "6". Gli effetti di gioco che consentono di ripetere il tiro del dado devono essere applicati prima di tirare qualsiasi dado aggiuntivo relativo a questa Abilità.

Roll 6: +1 die Ranged Risultato 6: +1 dado a Distanza – Il Sopravvissuto può tirare un dado aggiuntivo per ogni "6" ottenuto in qualsiasi Azione a Distanza. Continua a tirare dadi aggiuntivi fintanto che ottiene dei "6". Gli effetti di gioco che consentono di ripetere il tiro del dado (per esempio la carta Equipaggiamento "Frecce a volontà") devono essere applicati prima di tirare qualsiasi dado aggiuntivo relativo a questa Abilità.

Rotten Putrefazione – Alla fine del suo Turno, se il Sopravvissuto non ha effettuato un'Azione di Combattimento (in Mischia, a Distanza o di Magia) e non ha prodotto un segnalino Rumore, riceve un segnalino Putrefazione accanto alla sua base. Fintanto che possiede questo segnalino, viene totalmente ignorato da qualsiasi tipo di Zombie e non è considerato come un segnalino Rumore. Gli Zombie non lo attaccano e addirittura lo oltrepassano. Il Sopravvissuto perde il suo segnalino Putrefazione se risolve una qualsiasi Azione di Combattimento (in Mischia, a Distanza o di Magia) o se produce Rumore. Anche quando possiede il segnalino Putrefazione, il Sopravvissuto deve comunque spendere delle Azioni extra per uscire da una Zona popolata da Zombie.



Scavenger Riciclatore – Il Sopravvissuto può Cercare in qualsiasi Zona. Questo include le Zone di strada, le Zone delle Cripte ecc.

Search: +1 card Cercare: +1 carta – Quando il Sopravvissuto effettua l'Azione di Cercare, pesca una carta extra.

Shove Spingere – Il Sopravvissuto può usare questa Abilità gratuitamente, una volta durante ogni suo Turno. Scegliete una Zona a Gittata 1 dal vostro Sopravvissuto. Tutti gli Zombie che si trovano nella Zona del Sopravvissuto vengono spinti nella Zona scelta. Questa non è un'Azione di Movimento. Entrambe le Zone devono condividere un percorso sgombro. Uno Zombie non può attraversare le porte chiuse, i bastioni (vedi l'espansione *Wulfsburg*) o i muri, ma può essere spinto dentro o fuori da una Cripta.

Slippery Inafferrabile – Il Sopravvissuto non spende Azioni extra quando effettua un'Azione di Movimento attraverso una Zona in cui ci sono degli Zombie. Entrare in una Zona che contiene degli Zombie pone termine all'Azione di Movimento del Sopravvissuto.

Spellbook Libro degli Incantesimi – Tutti gli incantesimi da Combattimento e gli Incantamenti nell'inventario del Sopravvissuto sono considerati impugnati in Mano. Con questa Abilità, un Sopravvissuto può a tutti gli effetti essere considerato dotato di vari incantesimi da Combattimento e Incantamenti impugnati in Mano.

Per ovvie ragioni, può usare solo due incantesimi da Combattimento Doppio in un determinato momento. Il Sopravvissuto sceglie una qualsiasi combinazione di due prima di risolvere le Azioni o i tiri che lo riguardano.

Spellcaster Incantatore – Il Sopravvissuto ha un’Azione gratuita extra. Questa azione può essere usata solo per un’Azione di Magia o un’Azione di Incantamento.

Sprint Scatto – Il Sopravvissuto può usare questa Abilità una volta durante ogni suo Turno. Spendendo una delle sue Azioni di Movimento, può muoversi di due o tre Zone anziché di una. Entrare in una Zona che contiene degli Zombie pone termine all’Azione di Movimento del Sopravvissuto.

Super strength Super forza – Il valore di Danno delle armi da Mischia usate dal Sopravvissuto è pari a 3.

Starts with a [Equipment] Parte con [Equipaggiamento] – Il Sopravvissuto inizia la partita con l’Equipaggiamento indicato; quella carta gli viene assegnata automaticamente durante la Preparazione.

Steady hand Occhio di falco – Il Sopravvissuto può scegliere liberamente i bersagli di tutte le sue Azioni di Magia e a Distanza. Gli insuccessi non colpiscono i Sopravvissuti.

Swordmaster Spadaccino – Il Sopravvissuto considera tutte le armi da Mischia come se fossero dotate del simbolo Doppia.

Tactician Tattico – Il Turno del Sopravvissuto può essere risolto in qualsiasi momento durante la Fase dei Giocatori, prima o dopo il Turno di qualsiasi altro Sopravvissuto. Se più Sopravvissuti beneficiano di questa Abilità allo stesso tempo, scelgono il loro ordine di Turno.

Taunt Provocare – Il Sopravvissuto può usare questa Abilità gratuitamente, una volta durante ogni suo Turno. Scegliete una Zona che il Sopravvissuto è in grado di vedere. Tutti gli Zombie situati nella Zona selezionata ottengono immediatamente un’Attivazione Extra: cercano di raggiungere il Sopravvissuto provocatore con ogni mezzo disponibile. Gli Zombie provocati ignorano tutti gli altri Sopravvissuti: non li attaccano e attraversano la Zona in cui essi si trovano se devono farlo per raggiungere il Sopravvissuto provocatore.

Tough Coriaceo – Il Sopravvissuto ignora la prima Ferita che riceve da un singolo Zombie in ogni Fase degli Zombie.

Trick shot Tiro complicato – Quando il Sopravvissuto impugna armi Doppie a Distanza o incantesimi Doppio da Combattimento, può mirare sui bersagli in Zone diverse con ogni arma/incantesimo nel corso della stessa Azione.

Zombie link Legame con gli Zombie – Il Sopravvissuto gioca un Turno extra ogni volta che una carta Attivazione Extra viene pescata dal mazzo degli Zombie. Gioca questo Turno prima degli Zombie che beneficiano dell’Attivazione Extra. Se più Sopravvissuti beneficiano di questa Abilità allo stesso tempo, scelgono il loro ordine di Turno.