

Special Rules

RIBELLE - Può evitare di essere ferita in un Combattimento finché ottiene almeno un risultato doppio sui suoi Dadi da Combattimento. Inoltre, guadagna un Dado da Combattimento extra mentre si trova nello stesso spazio di un altro Eroe Straniero.

GIOVANE - Può spendere un'Azione Movimento per Curare tutte le Ferite.



Special Rules

FUOCO - Ha sempre un  e può ignorare *Luci Spente*.

PENSIERO VELOCE - Può scartare 2 Oggetti in qualsiasi momento per pescare subito una Carta Eroe (tranne *Giocala Immediatamente* o *Abitanti*) dalla pila degli scarti delle Carte Eroe.



Special Rules

AUDACE - Può attraversare e Cercare negli edifici che sono stati *Occupati*.

TEMERARIA - Se termina il suo Movimento su un Pozzo delle Anime Zombi, può subito pescare una Carta Eroe.



Special Rules

DETENUTO - Inizia il gioco con la Carta Zombi, *I Don't Trust 'em*.

SCASSINATORE - Può ignorare una *Porta Chiusa*.

RABBIA - Tira un Dado da Combattimento extra per ogni Arma a Mano che ha.

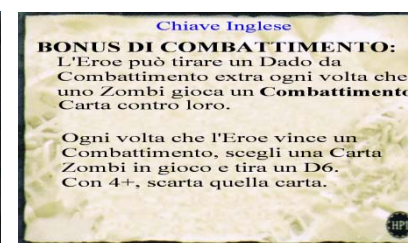
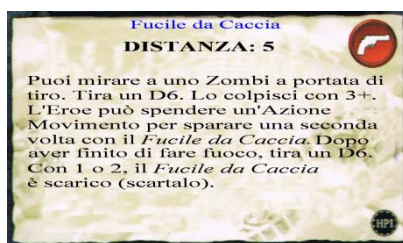
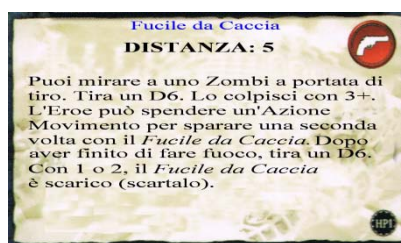
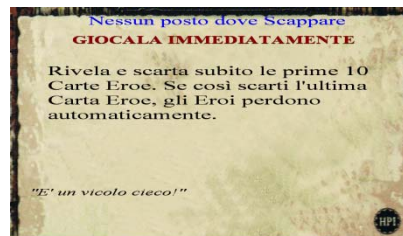
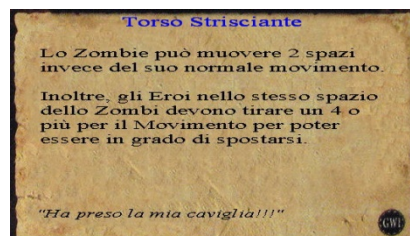
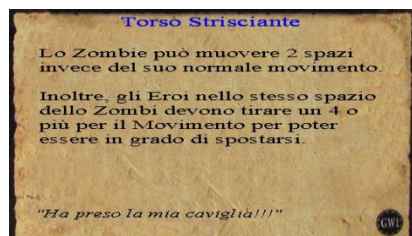
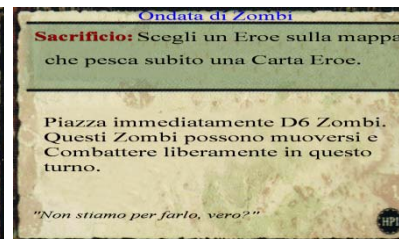
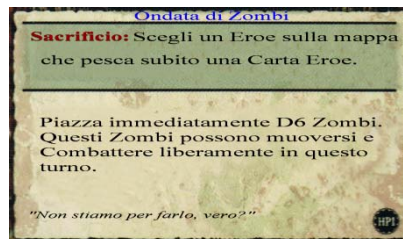


Scenario Objectives

ZOMBIE: *Zombies Auto-Spawn*

HERO: *Hero Starting Cards (1), Heroes Replenish, Number Counters (1-6)*

- 1) Piazza un segnalino **Camion** al Centro della Città; qui iniziano tutti gli Eroi. Un Eroe inoltre inizia con le **Chiavi** del **Camion** (usa il segnalino cerchietto rosso per rappresentarle). I Segnalini Numero rappresentano possibili sopravvissuti nella città.
- 2) Quando un Eroe rivela un Segnalino Numero, tira un D6. Se il risultato è inferiore al numero del segnalino, l'Eroe ha trovato un **Abitante Sopravvissuto**. Prendi un segnalino **Abitante** a caso e piazzalo sull'Eroe. Se il risultato è maggiore del numero del segnalino, non accade nulla. Se è uguale, ha trovato un Eroe e deve tirare un D6 aggiuntivo. Con 1-3 pesca e piazza nello spazio un **Eroe Zombi**. Con 4-6 piazza un nuovo personaggio Eroe nello spazio che si unisce alla squadra degli Eroi.
- 3) Quando un Eroe ha almeno 1 **Abitante Sopravvissuto** con sé, tira un Dado da Combattimento extra. Gli **Abitanti Sopravvissuti** e il segnalino **Chiavi** possono essere Scambiati tra gli Eroi nello stesso spazio (non contano per il limite di trasporto degli Eroi). Se un Eroe con uno o più di questi segnalini è ucciso, questi restano nello spazio e possono essere raccolti liberamente da altri Eroi che muovono in quello spazio.
- 4) Gli Eroi devono rivelare **TUTTI** i Segnalini Numero e vincono terminando un Turno Eroe con almeno 2 Eroi (con il segnalino **Chiavi**) e **TUTTI** gli **Abitanti Sopravvissuti** nel **Camion** prima del Tramonto.



Hero Pack One

Zombies With Grave Weapons Miniature Set

By dmc977

