

## HERO DECK

### AMMO

Ogni volta che un eroe che possiede una Pistola (Gun) che dovrebbe essere scartata, puoi scartare Ammo al suo posto.

### AT LAST...

Gioca questa carta all'inizio del Turno Eroe per cancellare una qualunque Carta Zombie che è segnata con "Remains in Play".

### BASEBALL BAT

Bonus di combattimento: L'eroe può tirare un dado da combattimento extra. Questa abilità può essere utilizzata più volte nello stesso combattimento. Tira il dado per vedere se la mazza si rompe dopo ogni uso. Si rompe con 1 o 2 (scarta la carta).

### BLOCKED WINDOWS

Gioca questa carta per impedire a tutti gli zombie di passare attraverso i muri per questo turno (sono incluse le porte).

### CHAINSAW

Bonus di combattimento: L'eroe tira un dado da combattimento extra. Qualunque zombie sconfitto in un combattimento è automaticamente ucciso, anche se non viene tirato un tiro doppio. Se perdi un combattimento mentre stai usando la motosega, scartala (oppure scarta una carta Gasoline al suo posto).

### CROWBAR

Bonus di combattimento: l'eroe vince i pareggi in combattimento. Dopo ogni uso si rompe con 1 o 2 (scarta la carta, come se la spranga fosse bloccata nel corpo dello zombie).

### DEPUTY TAYLOR

Immediatamente cancella un qualunque combattimento che coinvolge un eroe con la keyword Strange o Law Enforcement.

### OPPURE

Scegli fino a 3 carte dal mazzo degli scarti e rimischiale nel Mazzo Eroe.

### DOC BRODY, COUNTRY PHYSICIAN

Cura completamente un qualunque eroe (eccetto durante un combattimento). Se questa carta viene giocata su Becky, rimischia questa carta nel Mazzo Eroe.

### DYNAMITE:

Devi avere un oggetto Fuoco (Fire) per usare la dinamite. Scarta questa carta per tirare la dinamite in uno spazio entro il range indicato. Tira 1d6 per ogni modello nello spazio prescelto. Gli zombi sono uccisi con un tiro di 2+. Qualunque eroe nello spazio prescelto è ucciso con un tiro di 5+.

### ESCAPE THROUGH THE WINDOWS

Fino alla fine del Turno Eroe, tutti gli eroi possono passare attraverso i muri. A condizione che non terminino il loro movimento all'interno di un edificio. In più, ogni carta Locked Door giocata in questo turno è cancellata.

### FAITH

Giocala su un qualunque eroe. Fino alla fine del turno, l'eroe prescelto tira un dado di combattimento in più. Se la carta viene assegnata ad un eroe Santo (Holy), questa carta rimane in gioco con il limite di una carta per eroe.

### FARMER STY

Impedisce a uno zombie di muovere in questo turno.

OPPURE

Aggiunge o sottrae 1 ad uno qualunque dei dadi di combattimento.

### FIRE AXE

L'eroe ignora gli effetti della porta chiusa (Locked door).

Bonus di combattimento: Cancella una qualunque carta da combattimento zombie. Dopo ogni uso tira il dado per vedere se l'arma si è rotta. Si rompe con 1, 2 o 3 (scartare).

### FIRE EXTINGUISHER

Scartala per cancellare immediatamente un combattimento che coinvolge un eroe.

OPPURE

Scarta questa carta in un qualunque momento per muovere in qualunque direzione ogni zombie che si trova nello stesso spazio dell'eroe o in uno spazio adiacente all'eroe (a scelta dell'eroe).

### FIRST AID KIT

Scarta questa carta per una Cura Completa su un qualunque eroe nel tuo stesso spazio o in uno spazio adiacente al tuo (non utilizzabile durante il combattimento).

### GASOLINE

In ogni momento durante il tuo movimento, puoi scartare questa carta per inzaccherare di benzina lo spazio dove ti trovi o uno spazio adiacente. (piazza un Gas Marker sulla casella prescelta).

### GET BACK YOU DEVILS

Giocala per uccidere un qualunque zombie battuto in un combattimento, anche se non hai ottenuto un doppio con i dadi.

### HERO' S RAGE

Gioca questa carta su un eroe che ha 2 o più zombie nel suo spazio. Fino all'inizio del prossimo Turno Eroe, l'eroe prescelto tira un dado di combattimento in più. Inoltre uccide uno zombie battuto in combattimento anche se non ha ottenuto un doppio con i dadi. Limite di una carta Heroic per eroe.

### HEROIC RESOLVE

Gioca questa carta su un eroe che ha 2 o più zombie nel suo spazio. L'eroe prescelto d'ora in poi tirerà un dado di combattimento in più e vincerà i pareggi. Scarta questa carta se l'eroe effettua ricerca. Limite di una carta Heroic per eroe.

### JEB, THE GREASE MONKEY

Immediatamente cancella una carta zombie.

OPPURE

Aggiungi un dado di combattimento ad un eroe per il resto del turno.

### JUST A SCRATCH

Gioca questa carta quando un eroe ha appena preso una ferita. Questa carta previene la ferita.

### JUST WHAT I NEEDED

Prendi una qualsiasi carta dagli scarti del Mazzo Eroe. Se non ci sono carte nella pila degli scarti puoi pescare una nuova carta Eroe.

OPPURE

Prendi un qualunque oggetto obiettivo dello scenario, poi mischia il Mazzo Eroe.

### KEYS

L'eroe può ignorare gli effetti della carta Locked door. Puoi scartare le chiavi mentre ti trovi all'interno di un edificio per pescare 2 nuove carte dal Mazzo Eroe.

#### LIGHTER

L'eroe ignora gli effetti del Lights Out.

#### MEAT CLEAVER

Bonus di combattimento: se l'eroe tira un 6 su un qualunque dado del suo tiro di combattimento, lo zombie è automaticamente ucciso.

#### MR. HYDE, THE SHOP TEACHER

Immediatamente cancella un qualunque combattimento che coinvolge un eroe con la keyword Student.

#### OPPURE

Aggiunge o sottrae 1 ad un qualunque dado del tiro di combattimento.

#### OLD BETSY

Scartala in qualunque momento per piazzare Old Betsy in un qualunque spazio sul tabellone. Nessuno zombie può spostarsi da questo spazio in questo turno. Nei turni seguenti, gli zombie possono provare a muoversi da questo spazio, ma devono prima tirare 1d6 ed ottenere 5 o 6 per fuggire. Quando uno zombie riesce a fuggire, rimuovi Old Betsy dal tabellone.

#### PITCHFORK

Bonus di combattimento: l'eroe può ritirare un qualunque numero di dadi del suo tiro di combattimento. Solo una volta per combattimento. Dopo l'uso, tira il dado per vedere se il forcone si rompe. Si rompe con 1 o 2 (scartare). Se l'eroe ha anche la torcia (Torch), si rompe solo con 1.

#### PRINCIPAL GOMEZ

Immediatamente cancella una Carta Zombie.

#### OPPURE

Obbliga uno zombie a ritirare i suoi dadi in un combattimento.

#### PUMP SHOTGUN:

Puoi sparare in uno spazio entro il range indicato. Tira 1d6 per OGNI zombie nello spazio prescelto. Gli zombie sono colpiti con un tiro di 3+. Qualunque eroe nello spazio non subisce effetti. Ogni volta che lo shotgun spara, tira 1d6. Con 1 o 2 lo shotgun è scarico (scartare).

#### RECOVERY

Gioca questa carta su un qualunque eroe (eccetto durante il combattimento) per curarlo di una ferita.

#### REVOLVER:

Puoi sparare ad uno zombie entro il range indicato. Tira 1d6. Lo zombie è colpito con 4+. Se il tiro è 1, il revolver è scarico (scartare).

#### SIGNAL FLARE:

Puoi sparare ad uno zombie entro il range indicato. Tira 1d6. Lo zombie è ucciso con 2+. Scarta la carta dopo l'uso. La lancia di segnalazione non conta per il limite di armi dell'eroe.

#### TORCH

L'eroe ignora gli effetti del Lights Out.

Bonus di combattimento: Scarta questa carta per costringere uno zombie a ritirare i suoi dadi di combattimento.

#### WELDING TORCH

Bonus di combattimento: ritira uno dei dadi del tuo tiro di combattimento. Può essere usata più volte durante un combattimento. Dopo ogni uso, si rompe con 1 o 2 (scartare).