

ZOMBIE DECK

A TOWN OVERRUN: Immediatamente rivela e scarta le prime 10 carte del mazzo Eroe. Se viene scartata anche l'ultima carta del mazzo eroe, gli eroi hanno automaticamente perso.

BICKERING: Gioca questa carta all'inizio del Turno Eroe su un qualunque spazio con più di un eroe. Tutti i personaggi in quello spazio perdono il loro Turno Eroe (non possono fare nulla – quindi non possono nemmeno attaccare gli zombie che sono nella loro casella).

BRAAAAINS!: Gioca questa carta per aggiungere +1 al tiro del dado di combattimento dello zombie.

CORNERED: Gioca questa carta all'inizio del Turno zombie. Fino all'inizio del prossimo Turno Zombie, gli zombie tirano 2 dadi di combattimento extra, ma gli eroi vincono i pareggi.

HAUNTED BY THE PAST: Gioca questa carta all'inizio del Turno Zombie su un qualunque eroe che non abbia la parola chiave Student. Questo eroe prende la keyword Strange e non potrà beneficiare degli effetti degli eventi Townfolk (o su i suoi tiri di combattimento).

HEAVY RAIN: Tutti gli eroi che iniziano il loro movimento all'esterno di un edificio devono sottrarre 1 al loro tiro di movimento (movimento minimo di 1).

“I DON’T TRUST ‘EM”: Gioca questa carta all'inizio del Turno Zombie. Fino all'inizio del prossimo Turno zombie, gli eroi non possono scambiare oggetti. Scarta questa carta.

OPPURE

Gioca questa carta su un eroe con la keyword Strange. Questo eroe non può scambiare oggetti con nessun altro eroe.

I FEEL KINDA STRANGE: Gioca questa carta su un eroe quando subisce una ferita da uno zombie. La prossima volta che l'eroe sarà ferito, verrà automaticamente trasformato in un Eroe Zombie.

“I’VE GOT TO GET TO THE...”: Gioca questa carta all'inizio del Turno Zombie su un qualunque eroe e tira per un Edificio Casuale (Random Building). L'eroe scelto non può Cercare. Scarta questa carta quando l'eroe si muove all'interno dell'edificio selezionato dal tiro dell'edificio casuale. Se l'eroe è già all'interno dell'edificio selezionato con il tiro dell'Edificio Casuale, oppure non può entrarci, ripeti il tiro per l'Edificio Casuale.

LIGHTS OUT: Gioca questa carta all'inizio del Turno Zombie su una qualunque locazione per piazzare un segnalino Lights Out su di essa. Gli zombie hanno tagliato i cavi elettrici. Qualunque eroe che si muove all'interno di uno spazio di questa locazione termina il suo movimento.

LIVING NIGHTMARE: All'inizio di ogni Turno Zombie (incluso questo), scarta la carta in cima al Mazzo eroe. Se questa carta è l'ultima del Mazzo Eroe, gli eroi hanno automaticamente perso. Gli eroi zombie tirano 2 dadi combattimento extra.

LOCKED DOOR: Gioca questa carta quando un eroe prova a spostarsi attraverso una porta. La porta è chiusa e il movimento dell'eroe termina nello spazio antecedente il passaggio della porta.

LOSS OF FAITH: Gioca questa carta per cancellare una carta Faith.

OPPURE

Gioca questa carta per costringere un eroe a ritirare il suo dado quando deve fare il check di rottura dopo l'uso di un'arma non da fuoco (Hand Weapon).

MY GOD, HE'S A ZOMBIE: Gioca questa carta per cancellare un qualunque evento Townsfolk, tirando 4+ con 1d6. (e rimuovi la carta dal gioco).

OPPURE

Gioca questa carta all'inizio del Turno Zombie per piazzare uno zombie dalla tua Zombie Pool in un qualunque spazio adiacente ad un eroe.

"MY GOD, THEY'VE TAKEN THE...": Tira per una Edificio Casuale (Random Building) e piazza un segnalino Taken Over su di esso.

Piazza uno zombie preso dalla tua Riserva Zombie in ogni spazio vuoto della luogo. Nessun eroe può entrare o cercare in questa luogo. Se il luogo è già assediato dagli zombie (c'è già il segnalino Taken Over), ritira per decidere il luogo casuale. Gli zombie piazzati qui non possono muovere in questo turno.

NEW SPANING PIT: Tira i dadi per un Edificio Casuale (Random Building). Il giocatore zombie piazza un nuovo Zombie Spawning Pit in un qualunque spazio dell'edificio.

NIGHT THAT NEVER ENDS: Il giocatore zombie sceglie un titolo di una carta fra una qualunque delle carta nella pila degli scarti delle carte zombie. Poi mischia tutte le copie di questa carta nel Mazzo Zombie. I giocatori eroi possono fare la stessa cosa con il loro mazzo degli scarti.

"OH THE HORROR!": Pesca tre carte zombie. All'inizio del tuo prossimo turno, se hai più carte del massimo numero consentito, scartale fino al normale limite di carte permesse per il giocatore zombie.

OVERCONFIDENCE: Gioca questa carte all'inizio del Turno Zombie su un qualunque eroe. Mentre l'eroe è in uno spazio con uno zombie, non potrà muovere (potrà comunque Cercare invece di muovere). Se l'eroe perde un combattimento, scarta questa carta su 1d6 di 4+.

RELENTLESS ADVANCE: Gioca questa carta all'inizio del Turno Zombie. Tira 1d6. Immediatamente muovi di uno spazio tanti zombie quanto il numero indicato dal dado. Questi zombie possono muovere e combattere normalmente in questo turno.

RESILIENT: Gioca questa carta quando uno zombie viene ucciso da una pistola (Gun Item). Ti permette di far scartare immediatamente la carta Pistola dell'eroe.

ROTTEN BODIES: Tira 1d6 e rimuovi dal tavolo di gioco tanti zombie quanti il dado mostra (questi zombie ritornano nella tua riserva, non vengono considerati come Uccisi). Fino all'inizio del prossimo Turno Zombie, nessuno zombie può essere ucciso.

SHAMBLE: Gioca questa carta per muovere uno zombi di 1d6 invece del suo normale movimento.

SURPRISE ATTACK: Prendi uno zombie dalla tua Zombie Pool e piazzalo nello stesso spazio di un qualunque eroe dentro un edificio. Se non ci sono zombie nella Zombie Pool o eroi negli edifici, scarta questa carta senza applicare effetti.

TEEN ANGST: Gioca questa carta all'inizio del Turno Zombie su un qualunque eroe con la keyword Student. Questo eroe tira un dado di combattimento in meno del normale finché si trova in uno spazio con un altro eroe.

"THERE'S NO TIME, LEAVE IT!": Il giocatore zombie può scegliere una qualunque carta dal mazzo scarti eroe e rimuoverla dal gioco.

"THERE'S TOO MANY!": Gioca questa carta alla fine del Turno Zombie per far nascere 1d6 nuovi zombie. Puoi rimuovere zombie da qualunque parte del tabellone se non ne hai abbastanza nella tua Riserva Zombie.

“THIS CAN’T BE HAPPENING!”: Gioca questa carta all’inizio di un Turno Zombie su un qualsiasi eroe. L’eroe tira un dado da combattimento in meno. Scarta questa carta se l’eroe inizia il suo turno nello stesso spazio di un altro eroe.

“THIS COULD BE OUR LAST NIGHT ON EARTH!”: Gioca questa carta all’inizio del Turno Eroe. Scegli due eroi che si trovano nello stesso spazio. Devono essere un personaggio maschio e un personaggio femmina. Entrambi gli eroi perdono il loro Turno Eroe (non gli è consentita nessuna fase del Turno Eroe. Non sono costretti nemmeno a combattere con gli zombie che si trovano nel loro stesso spazio).

TRIP!: Gioca questa carta su un qualunque eroe per costringerlo a ritirare il suo tiro di movimento.

UNDEAD HATE THE LIVING: Combattimento: Gioca questa carta per odiare un eroe, forzandolo a ritirare un qualunque numero di dadi del suo Tiro di Combattimento (a scelta del giocatore zombie).

UNNECESSARY SELF SACRIFICE: Gioca questa carta quando due eroi sono nello stesso spazio e uno zombie è pronto a combattere con uno dell’eroe. Invece di combattere, lo zombie automaticamente ferisce uno degli eroi (a scelta degli eroi).

UUUURRRGGGHH!: Combattimento: Gioca questa carta per permettere ad uno zombie di tirare 2 dadi combattimento in più.