

Munizioni - Oggetto - Munizioni

Quando un Eroe deve scartare un'Arma da Fuoco (Gun) che possiede può scartare al suo posto le Munizioni e tenere l'arma.

"Non guasta mai averne qualcuna in più."

Finalmente - Evento

Gioca questa carta all'inizio del Turno Eroe per annullare una qualunque Carta Zombie che è segnata con la dicitura: "Rimane in Gioco".

Remains in Play

"Ok, fermi tutti! Ragazzi fareste meglio a... Billy?"
"Hey Papà."

Finestre Sbrarate - Evento

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

"Questo non li fermerà per molto!"

Vicesceriffo Taylor - Evento - Cittadino

Immediatamente cancella un qualunque combattimento che coinvolga un eroe con il descrittore Straniero (Strange) o Forze dell'Ordine (Law Enforcement). **OPPURE:** Scegli fino a 3 carte dal mazzo degli scarti e rimischiale nel Mazza Eroe.

"Sceriffo Anderson... siete voi?"

Fuga dalla Finestra - Evento

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 Porta Chiusa "Locked Door" giocata in questo turno è annullata.

Fede - Evento

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.

"La Fede è più forte degli Zombi figliolo."

Estintore - Oggetto

Scartala per cancellare immediatamente un combattimento che coinvolge un eroe. **OPPURE** Scarta questa carta in un qualunque momento per muovere in qualunque direzione (a scelta dell'eroe) ogni zombie che si trovi nello stesso spazio dell'eroe o in uno spazio adiacente all'eroe.

"State indietro!"

Kit Medico - Oggetto - Pronto Soccorso

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

"Se non troverò il Dottor Brody, questo mi dovrebbe aiutare."

Indietro Diavoli - Evento

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

"Dico sul serio!"

Munizioni - Oggetto - Munizioni

Quando un Eroe deve scartare un'Arma da Fuoco (Gun) che possiede può scartare al suo posto le Munizioni e tenere l'arma.

"Non guasta mai averne qualcuna in più."

Mazza da Baseball - Oggetto - Arma da Mischia

BONUS IN 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).

Motosega - Oggetto - Arma da Mischia

BONUS IN COMBATTIMENTO: L'eroe tira un dado da combattimento extra. Qualunque zombie colpito 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 Benzina "Gasoline" al suo posto).

Dott. Brody, Medico Cittadino - Evento - Cittadino

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

"Esiste un vecchio rimedio per gli Zombi... un'ASCIA!"

Fede - Evento

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.

"La Fede è più forte degli Zombi figliolo."

Agricoltore Sty - Evento - Cittadino

Impedisce a uno zombie di muovere in questo turno. **OPPURE:** Aggiunge o sottrae 1 ad uno qualunque dei dadi di combattimento.

"Chi è là? Ragazzi vi avevo avvertito di non entrare nella mia stalla!"

Estintore - Oggetto

Scartala per cancellare immediatamente un combattimento che coinvolge un eroe. **OPPURE** Scarta questa carta in un qualunque momento per muovere in qualunque direzione (a scelta dell'eroe) ogni zombie che si trovi nello stesso spazio dell'eroe o in uno spazio adiacente all'eroe.

"State indietro!"

Benzina - Oggetto - Esplosivo

In qualsiasi momento durante il tuo movimento, puoi scartare questa carta per spargere la benzina nello spazio dove ti trovi o in uno adiacente. (piazza un Segnalino Benzina "Gas Marker" sulla casella prescelta).

Indietro Diavoli - Evento

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

"Dico sul serio!"

Finalmente - Evento

Gioca questa carta all'inizio del Turno Eroe per annullare una qualunque Carta Zombie che è segnata con la dicitura: "Rimane in Gioco".

Remains in Play

"Ok, fermi tutti! Ragazzi fareste meglio a... Billy?"
"Hey Papà."

Mazza da Baseball - Oggetto - Arma da Mischia

BONUS IN 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).

Piede di Porco - Oggetto - Arma da Mischia

BONUS IN COMBATTIMENTO: L'eroe vince i pareggi in combattimento. Dopo ogni uso tira un dado per vedere se si rompe: con un risultato di 1 o 2 scarta la carta, come se la spranga fosse bloccata nel corpo dello zombie).

"Questo ci farà combattere ad armi pari!"

Dinamite - Oggetto - Esplosivo

GITTATA: 2

Devi avere un oggetto Fuoco (Fire) per usare la dinamite. Scarta questa carta per tirare la dinamite in uno spazio entro la gittata indicata. Tira 1d6 per ogni modello nello spazio prescelto. Gli zombi sono uccisi con un tiro di 2+.

Fede - Evento

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.

"La Fede è più forte degli Zombi figliolo."

Ascia da Pompieri - Oggetto - Arma da Mischia

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

BONUS IN COMBATTIMENTO: Cancella una qualunque carta da combattimento zombie. Dopo ogni uso tira un dado per vedere se l'arma si è rotta. Si rompe con 1, 2 o 3 (in questo caso, scartala).

Kit Medico - Oggetto - Pronto Soccorso

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

"Se non troverò il Dottor Brody, questo mi dovrebbe aiutare."

Benzina - Oggetto - Esplosivo

In qualsiasi momento durante il tuo movimento, puoi scartare questa carta per spargere la benzina nello spazio dove ti trovi o in uno adiacente. (piazza un Segnalino Benzina "Gas Marker" sulla casella prescelta).

Furia dell'Eroe - Evento - Eroico

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 qualsiasi zombie battuto in combattimento anche se non ha ottenuto un doppio con i dadi. Limite di una carta Eroico per eroe.

Finalmente - Evento

Dinamite - Oggetto - Esplosivo

Dinamite - Oggetto - Esplosivo

Dinamite - Oggetto - Esplosivo

Indietro Diavoli - Evento

Gioca questa carta all'inizio del Turno Eroe per annullare una qualunque Carta Zombie che è segnata con la dicitura: "Rimane in Gioco".

Remains in Play

Devi avere un oggetto Fuoco (Fire) per usare la dinamite. Scarta questa carta per tirare la dinamite in uno spazio entro la gittata indicata. Tira 1d6 per ogni modello nello spazio prescelto. Gli zombi sono uccisi con un tiro di 2+.

Devi avere un oggetto Fuoco (Fire) per usare la dinamite. Scarta questa carta per tirare la dinamite in uno spazio entro la gittata indicata. Tira 1d6 per ogni modello nello spazio prescelto. Gli zombi sono uccisi con un tiro di 2+.

Devi avere un oggetto Fuoco (Fire) per usare la dinamite. Scarta questa carta per tirare la dinamite in uno spazio entro la gittata indicata. Tira 1d6 per ogni modello nello spazio prescelto. Gli zombi sono uccisi con un tiro di 2+.

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

"Ok, fermi tutti! Ragazzi fareste meglio a... Billy?"
"Hey Papà."

"Dico sul serio!"

Determinazione Eroica - Evento - Eroico

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 una ricerca. Limite di una carta Eroico per eroe. Rimane in Gioco.

Remains in Play

Proprio quello che mi serviva - Evento

GIOCALA IMMEDIATAMENTE

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

OPPURE

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

Proprio quello che mi serviva - Evento

GIOCALA IMMEDIATAMENTE

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

OPPURE

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

Accendino - Oggetto - Fuoco

L'eroe ignora gli effetti delle Luci Spente (Lights Out).

"Sapevo che mi sarebbe tornato utile."

Vecchia Betsy - Oggetto - Animale

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.

Guarigione - Evento - Pronto Soccorso

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

"Non lasciarmi..."

Revolver - Oggetto - Arma da Fuoco a Distanza

GITTATA: 3

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

"Mira alla testa!"

Torcia - Oggetto - Fuoco

L'eroe ignora gli effetti delle Luci Spente (Lights Out).

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

Cannello - Oggetto - Arma da Mischia - Fuoco

BONUS IN COMBATTIMENTO: ritira uno dei dadi del tuo tiro di combattimento. Può essere usato più volte durante un combattimento. Dopo ogni uso, tira un dado, con un risultato di 1 o 2 si rompe (scartare).

"Penso che ci sia rimasto ancora un po' di carburante."

Jeb, il Meccanico - Evento - Cittadino

Annulla immediatamente una carta zombie

OPPURE

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

"Io non fuggirò... Zombi o non Zombi."

Proprio quello che mi serviva - Evento

GIOCALA IMMEDIATAMENTE

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

OPPURE

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

Chiavi - Oggetto

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

"Una di queste deve per forza funzionare!"

Mannaia - Oggetto - Arma da Mischia

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

"Ne vuoi assaggiare un pochino?"

Forcone - Oggetto - Arma da Mischia

BONUS IN 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 possiede anche la torcia (Torch), si rompe solo con 1.

Guarigione - Evento - Pronto Soccorso

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

"Non lasciarmi..."

Razzo Luminoso - Oggetto - Arma a Distanza - Razzo

GITTATA: 4

Puoi sparare ad uno zombie entro la gittata indicata. Tira 1d6. Lo zombie è ucciso con 2+. Scarta la carta dopo l'uso. Il Razzo Luminoso non conta per il limite di armi portate dall'eroe.

RIEPILOGO DEL TURNO EROE

Durante il Turno Eroico, i giocatori degli Eroi decidono di comune accordo la sequenza di azione dei propri personaggi (potrebbe cambiare anche di turno in turno).

Quando un Eroe svolge il suo turno deve eseguire in ordine le seguenti fasi:

- 1) Movimento (muoversi o cercare se si trova in un edificio).
- 2) Scambiare oggetti (con altri Eroi che si trovino nello stesso spazio).
- 3) Sparare con Armi a Distanza.
- 4) Combattere in mischia con gli Zombi.

E' solo un graffio - Evento

Gioca questa carta quando un eroe sta per subire una ferita. Questa carta previene quella ferita.

"Non è il morso di uno Zombi... Veramente!"

Proprio quello che mi serviva - Evento

GIOCALA IMMEDIATAMENTE

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

OPPURE

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

Chiavi - Oggetto

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

"Una di queste deve per forza funzionare!"

Mr. Hide, Prof. Educazione tecnica - Evento - Cittadino

Immediatamente cancella un qualunque combattimento che coinvolga un eroe con la parola chiave Studente.

OPPURE

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

"Fuggi Billy, fuggi! Li stimerò con questo!"

Direttore Gomez - Evento - Cittadino

Annulla immediatamente una Carta Zombie.

OPPURE

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

"Non pensate nemmeno di poter evadere solo perché siete Zombi."

Revolver - Oggetto - Arma da Fuoco a Distanza

GITTATA: 3

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

"Mira alla testa!"

Razzo Luminoso - Oggetto - Arma a Distanza - Razzo

GITTATA: 4

Puoi sparare ad uno zombie entro la gittata indicata. Tira 1d6. Lo zombie è ucciso con 2+. Scarta la carta dopo l'uso. Il Razzo Luminoso non conta per il limite di armi portate dall'eroe.

RIEPILOGO DEL TURNO EROE

Durante il Turno Eroico, i giocatori degli Eroi decidono di comune accordo la sequenza di azione dei propri personaggi (potrebbe cambiare anche di turno in turno).

Quando un Eroe svolge il suo turno deve eseguire in ordine le seguenti fasi:

- 1) Movimento (muoversi o cercare se si trova in un edificio).
- 2) Scambiare oggetti (con altri Eroi che si trovino nello stesso spazio).
- 3) Sparare con Armi a Distanza.
- 4) Combattere in mischia con gli Zombi.

"Non è il morso di uno Zombi... Veramente!"

Gioca questa carta quando un eroe sta per subire una ferita. Questa carta previene quella ferita.

"Sapevo che mi sarebbe tornato utile."

L'eroe ignora gli effetti delle Luci Spente (Lights Out).

"Ne vuoi assaggiare un pochino?"

Fuocle a Pompa - Oggetto - Arma da Fuoco a Distanza

GITTATA: 2

Puoi sparare in uno spazio entro la gittata indicata. 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 shogun spara, tira 1d6. Con 1 o 2 lo shogun è scarico (scartare).

Fuocle a Pompa - Oggetto - Arma da Fuoco a Distanza

GITTATA: 2

"Mira alla testa!"

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

"Mira alla testa!"

GITTATA: 3

E' solo un graffio - Evento

Accendino - Oggetto - Fuoco

Fuocle a Pompa - Oggetto - Arma da Fuoco a Distanza

GITTATA: 2

Fuocle a Pompa - Oggetto - Arma da Fuoco a Distanza

GITTATA: 2

Revolver - Oggetto - Arma da Fuoco a Distanza

GITTATA: 3