

GIOCALA IMMEDIATAMENTE

Rivela e scarta immediatamente le prime ro carte del mazzo Eroee. Se viene scartata anche l'ultima carta del mazzo eroe, gli eroi hanno automaticamente perso.

"E adesso cosa facciamo?"

Pioggia Battente - Evento Zombi

GIOCALA IMMEDIATAMENTE

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).
RIMANE IN GIOCO.

Remains in Play

Non mi fido di Loro - Evento Zombi

Gioca questa carta all'inizio del Turno Zombie. Fino all'inizio del prossimo Turno zombie, gli eroi non possono scambiarsi oggetti.
SCARTA QUESTA CARTA.
OPPURE

Scegli un eroe con la parola chiave Straniero. Questo eroe non può scambiare oggetti con nessun'altro eroe.

Remains in Play

Chiusa a Chiave - Evento Zombi

Gioca questa carta quando un eroe prova a spostarsi attraverso una porta. Quella porta è chiusa ed il movimento dell'eroe termina nello spazio antecedente il passaggio della porta.

"... Merda!"

Mancanza di Fede - Evento Zombi

Gioca questa carta per annullare una carta Fede.

OPPURE

Gioca questa carta per costringere un eroe a ritirare il suo dado quando deve verificare se dopo l'uso di un'Arma da Mischia (Hand Weapon) questa si rompe.

"Oh mio Dio... Perché?"

Notte Senza Fine - Evento Zombi

GIOCALA IMMEDIATAMENTE

Il giocatore zombi sceglie il nome di una carta fra una qualunque delle carte nella pila degli scarti delle carte zombi. Poi mischia tutte le copie di questa carta nel Mazzo Zombi. I giocatori eroi possono fare la stessa cosa con il loro mazzo degli scarti.

Peste! - Evento - Zombi

GIOCALA IMMEDIATAMENTE

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 zombi.

Troppo Sicuro di Sé - Evento Zombi

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

Remains in Play

Corpi Putrefatti - Evento Zombi

GIOCALA IMMEDIATAMENTE

Tira 1d6 e rimuovi dal tabellone un numero di zombi pari al risultato del dado (questi zombi ritornano nella tua riserva, non vengono considerati come Uccisi). Fino all'inizio del prossimo Turno Zombi, nessuno zombi può essere ucciso.

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

"Chi ha detto che devi essere TU a decidere."

Obsessionato dal Passato - Evento Zombi

Gioca questa carta all'inizio del Turno Zombie su un qualunque eroe che non abbia la parola chiave Studente. Questo eroe prende la parola chiave Straniero e non potrà beneficiare degli effetti degli eventi "Cittadino" (o su i suoi tiri di combattimento). **RIMANE IN GIOCO.**

Remains in Play

Mi sento strano - Evento Zombi

Gioca questa carta su un eroe quando subisce una ferita da uno zombi. La prossima volta che l'eroe verrà ferito, sarà invece automaticamente trasformato in un Eroee Zombie. **RIMANE IN GIOCO.**

Remains in Play

"... come se fossi affamato ... di ... Cerveeelli!"

Incubo Vivente - Evento Zombi

GIOCALA IMMEDIATAMENTE

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

Remains in Play

O mio Dio, è diventato uno Zombi - Evento Zombi

Gioca questa carta per annullare un qualunque evento "Cittadino", tirando 4+ con 1d6. (rimuovi la carta "Cittadino" dal gioco).

OPPURE

Gioca questa carta all'inizio del Turno Zombi per piazzare uno zombi dalla tua Riserva in un qualunque spazio adiacente ad un eroe.

Nuovo Pozzo delle Anime - Evento Zombi

GIOCALA IMMEDIATAMENTE

Tira per un Edificio Casuale (Random Building). Il giocatore zombi può piazzare un nuovo Pozzo delle Anime (Zombie Spawning Pit) in un qualunque spazio dell'edificio.

Nuovo Pozzo delle Anime - Evento Zombi

GIOCALA IMMEDIATAMENTE

Tira per un Edificio Casuale (Random Building). Il giocatore zombi può piazzare un nuovo Pozzo delle Anime (Zombie Spawning Pit) in un qualunque spazio dell'edificio.

Avanzata Inarrestabile - Evento Zombi

Gioca questa carta all'inizio del Turno Zombi. Tira 1d6. Muovi immediatamente di uno spazio un numero di zombi pari al risultato del dado. Questi zombi possono muovere e combattere normalmente in questo turno.

"Come si fermano questi così?!"

Avanzata Inarrestabile - Evento Zombi

Gioca questa carta all'inizio del Turno Zombi. Tira 1d6. Muovi immediatamente di uno spazio un numero di zombi pari al risultato del dado. Questi zombi possono muovere e combattere normalmente in questo turno.

"Come si fermano questi così?!"

COMBATTIMENTO: Gioca questa carta per aggiungere +1 al risultato del più alto tiro di Combattimento di uno Zombi.

"Cerveeelli buoni!"

Intrappolato - Evento Zombi

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

"Mio Dio!"

Devo Arrivare a... - Evento Zombi

Gioca questa carta all'inizio del Turno Zombi 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.

Remains in Play

Luci Spente - Evento Zombi

Gioca questa carta all'inizio del Turno Zombie su un qualunque edificio per piazzare un segnalino "Lights Out" su di essa. Gli zombie hanno tagliato i cavi elettrici. Qualunque eroe che entri all'interno di uno spazio di questo edificio termina immediatamente il suo movimento.

Remains in Play

Oh mio Dio hanno Preso... - Evento Zombi

GIOCALA IMMEDIATAMENTE

Tira un Edificio Casuale (Random Building) e piazza un segnalino Taken Over su di esso. Piazza uno zombi preso dalla tua Riserva in ogni spazio vuoto dell'edificio. Nessun eroe può entrare o cercare in questo edificio. Se è già assediato dagli zombi (c'è già il segnalino Taken Over), ritira per decidere l'edificio casuale. Gli zombi piazzati qui non possono muovere in questo turno.

Remains in Play

Oh mio Dio hanno Preso... - Evento Zombi

GIOCALA IMMEDIATAMENTE

Tira un Edificio Casuale (Random Building) e piazza un segnalino Taken Over su di esso. Piazza uno zombi preso dalla tua Riserva in ogni spazio vuoto dell'edificio. Nessun eroe può entrare o cercare in questo edificio. Se è già assediato dagli zombi (c'è già il segnalino Taken Over), ritira per decidere l'edificio casuale. Gli zombi piazzati qui non possono muovere in questo turno.

Remains in Play

Oh mio Dio hanno Preso... - Evento Zombi

GIOCALA IMMEDIATAMENTE

Tira un Edificio Casuale (Random Building) e piazza un segnalino Taken Over su di esso. Piazza uno zombi preso dalla tua Riserva in ogni spazio vuoto dell'edificio. Nessun eroe può entrare o cercare in questo edificio. Se è già assediato dagli zombi (c'è già il segnalino Taken Over), ritira per decidere l'edificio casuale. Gli zombi piazzati qui non possono muovere in questo turno.

Remains in Play

Duro a Morire - Evento Zombi

Gioca questa carta quando uno zombi viene ucciso da un'Arma da Fuoco (Gun Item). Ti permette di far scartare immediatamente la carta Pistola dell'eroe.

"Perché ... non ... vuoi ... morire?!"

Duro a Morire - Evento Zombi

Gioca questa carta quando uno zombi viene ucciso da un'Arma da Fuoco (Gun Item). Ti permette di far scartare immediatamente la carta Pistola dell'eroe.

"Perché ... non ... vuoi ... morire?!"

Gioca questa carta su un eroe quando subisce una ferita da uno zombi. La prossima volta che l'eroe verrà ferito, sarà invece automaticamente trasformato in un Eroee Zombie. **RIMANE IN GIOCO.**

Remains in Play

Gioca questa carta all'inizio del Turno Zombie su un qualunque edificio per piazzare un segnalino "Lights Out" su di esso. Gli zombie hanno tagliato i cavi elettrici. Qualunque eroe che entri all'interno di uno spazio di questo edificio termina immediatamente il suo movimento.

Remains in Play

"... Merda!"

Gioca questa carta quando un eroe prova a spostarsi attraverso una porta. Quella porta è chiusa ed il movimento dell'eroe termina nello spazio antecedente il passaggio della porta.

Gioca questa carta per annullare una carta Fede.

OPPURE

Gioca questa carta per costringere un eroe a ritirare il suo dado quando deve verificare se dopo l'uso di un'Arma da Mischia (Hand Weapon) questa si rompe.

"Oh mio Dio... Perché?"

GIOCALA IMMEDIATAMENTE

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 zombi.

Gioca questa carta per muovere uno zombi di id6 al posto del suo normale movimento.

“Guarda!”

Giovani Insofferenti - Evento Zombi

Gioca questa carta all’inizio di un Turno Zombi su un qualunque eroe con la parola chiave “Studente”. Questo eroe tira un dado di combattimento in meno del normale finché si trova in uno spazio con un altro eroe. **RIMANE IN GIOCO.**

“Lasciatemi solo!” **Remains in Play**

La nostra ultima notte sulla Terra - Evento Zombi
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).

“Dammi un po’ di zucchero baby.”

La nostra ultima notte sulla Terra - Evento Zombi
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).

“Dammi un po’ di zucchero baby.”

I Non Morti odiano i Vivi - Evento Zombi

COMBATTIMENTO: Gioca questa carta per odiare un eroe, obbligandolo a ritirare un qualunque numero di dadi del suo Tiro di Combattimento (a scelta del giocatore zombie).

“Nuummm...Numm...”

I Non Morti odiano i Vivi - Evento Zombi

COMBATTIMENTO: Gioca questa carta per odiare un eroe, obbligandolo a ritirare un qualunque numero di dadi del suo Tiro di Combattimento (a scelta del giocatore zombie).

“Nuummm...Numm...”

UUURRRGGGGHH! - Evento Zombi

COMBATTIMENTO: Gioca questa carta per permettere ad uno zombi di tirare 2 dadi combattimento in più.

“Gurgle, gurgle!”

“Non è più Tom, e non è più nemmeno umano!”

UUURRRGGGGHH! - Evento Zombi

COMBATTIMENTO: Gioca questa carta per permettere ad uno zombi di tirare 2 dadi combattimento in più.

“Gurgle, gurgle!”

“Non è più Tom, e non è più nemmeno umano!”

UUURRRGGGGHH! - Evento Zombi

COMBATTIMENTO: Gioca questa carta per permettere ad uno zombi di tirare 2 dadi combattimento in più.

“Gurgle, gurgle!”

“Non è più Tom, e non è più nemmeno umano!”

GIOCALA IMMEDIATAMENTE

Prendi uno zombi dalla tua Riserva di Zombi e piazzalo nello stesso spazio di un qualunque eroe che si trovi dentro un edificio. Se non ci sono zombi nella Riserva di Zombi o eroi negli edifici, scarta questa carta senza applicare effetti.

“Non c’è tempo, lascialo lì” - Evento Zombi

Il giocatore zombi può scegliere una qualunque carta dal mazzo scarti eroe e rimuoverla dal gioco.

“Dimenticalo!”

Tutto questo non può accadere veramente! - Evento Zombi

Gioca questa carta all’inizio di un Turno Zombi 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. **RIMANE IN GIOCO.**

Remains in Play

Passo Falso - Evento Zombi

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

“Aaaaaaaahhh... Oof!”

I Non Morti odiano i Vivi - Evento Zombi

COMBATTIMENTO: Gioca questa carta per odiare un eroe, obbligandolo a ritirare un qualunque numero di dadi del suo Tiro di Combattimento (a scelta del giocatore zombie).

“Nuummm...Numm...”

Sacrificio Inutile - Evento Zombi

Gioca questa carta quanto due eroi sono nello stesso spazio e uno zombi è pronto a combattere con uno degli eroi. Invece di combattere, lo zombie automaticamente ferisce uno degli eroi (a scelta degli eroi).

“State indietro, lì terrò a bada io!”

UUURRRGGGGHH! - Evento Zombi

COMBATTIMENTO: Gioca questa carta per permettere ad uno zombi di tirare 2 dadi combattimento in più.

“Gurgle, gurgle!”

“Non è più Tom, e non è più nemmeno umano!”

RIEPILOGO DEL TURNO ZOMBI

Ciascun Turno Zombi ha sei fasi che devono essere eseguite nel seguente ordine

- 1) Muovere il segnalino Sole.
- 2) Pescare nuove carte Zombi.
- 3) Tirare i dadi per creare nuovi Zombi.
- 4) Muovere gli Zombi.
- 5) Combattere gli Eroi.
- 6) Piazzare nuovi Zombi

GIOCALA IMMEDIATAMENTE

Prendi uno zombi dalla tua Riserva di Zombi e piazzalo nello stesso spazio di un qualunque eroe che si trovi dentro un edificio. Se non ci sono zombi nella Riserva di Zombi o eroi negli edifici, scarta questa carta senza applicare effetti.

Sono Troppi! - Evento Zombi

Gioca questa carta alla fine del Turno Zombi per far nascere id6 nuovi zombi. Puoi rimuovere zombi da qualunque parte del tabellone se non ne hai abbastanza nella tua Riserva Zombi.

“Non riusciremo mai a passare!”

Sono Troppi! - Evento Zombi

Gioca questa carta alla fine del Turno Zombi per far nascere id6 nuovi zombi. Puoi rimuovere zombi da qualunque parte del tabellone se non ne hai abbastanza nella tua Riserva Zombi.

“Non riusciremo mai a passare!”

I Non Morti odiano i Vivi - Evento Zombi

COMBATTIMENTO: Gioca questa carta per odiare un eroe, obbligandolo a ritirare un qualunque numero di dadi del suo Tiro di Combattimento (a scelta del giocatore zombie).

“Nuummm...Numm...”

I Non Morti odiano i Vivi - Evento Zombi

COMBATTIMENTO: Gioca questa carta per odiare un eroe, obbligandolo a ritirare un qualunque numero di dadi del suo Tiro di Combattimento (a scelta del giocatore zombie).

“Nuummm...Numm...”

Sacrificio Inutile - Evento Zombi

Gioca questa carta quanto due eroi sono nello stesso spazio e uno zombi è pronto a combattere con uno degli eroi. Invece di combattere, lo zombie automaticamente ferisce uno degli eroi (a scelta degli eroi).

“State indietro, lì terrò a bada io!”

UUURRRGGGGHH! - Evento Zombi

COMBATTIMENTO: Gioca questa carta per permettere ad uno zombi di tirare 2 dadi combattimento in più.

“Gurgle, gurgle!”

“Non è più Tom, e non è più nemmeno umano!”

RIEPILOGO DEL TURNO ZOMBI

Ciascun Turno Zombi ha sei fasi che devono essere eseguite nel seguente ordine

- 1) Muovere il segnalino Sole.
- 2) Pescare nuove carte Zombi.
- 3) Tirare i dadi per creare nuovi Zombi.
- 4) Muovere gli Zombi.
- 5) Combattere gli Eroi.
- 6) Piazzare nuovi Zombi

“Guarda!”

Gioca questa carta per muovere uno zombi di id6 al posto del suo normale movimento.

“Guarda!”

Gioca questa carta per muovere uno zombi di id6 al posto del suo normale movimento.

“Guarda!”

Gioca questa carta per muovere uno zombi di id6 al posto del suo normale movimento.

“Guarda!”

Gioca questa carta per muovere uno zombi di id6 al posto del suo normale movimento.

“Guarda!”

Gioca questa carta per muovere uno zombi di id6 al posto del suo normale movimento.