

Colto alla Sprovvisa - Evento Zombi

Gioca questa carta all'inizio di un combattimento, pria che qualsiasi dado venga tirato.

COMBATTIMENTO: Scegli un qualsiasi oggetto in possesso di un Eroe. Per quel combattimento l'Eroe non potrà utilizzare quell'oggetto.

"Rrrrrraaaaawwwwww"

"Stanno arrivando da..." - Evento Zombi

GIOCALA IMMEDIATAMENTE

Tirate per un Edificio Casuale e piazzate un segnalino "Taken Over" su di esso insieme ad un nuovo pozzo di evocazione. Nessun Eroe può entrare in questo edificio o effettuarvi una Ricerca. Se l'edificio è già stato infestato (ha già un segnalino "Taken over"), tirate di nuovo.

Remains in Play

Morso - Evento Zombi

Gioca questa carta su un Eroe quando ha appena ucciso uno Zombi in un combattimento. La prossima volta che l'Eroe dovrà subire una ferita verrà invece trasformato immediatamente in un Eroe Zombi.

Remains in Play

"Ahia... Dannazione!"

Disperato bisogno di Carne - Evento Zombi

GIOCALA IMMEDIATAMENTE

Finché questa carta rimane in gioco, gli Zombi non sono più soggetti al limite di una carta Zombi per Combattimento giocata su di loro.

Remains in Play

"Cervveeeelliiii!"

Tirato Via - Evento Zombi

Se un Eroe deve subire una ferita in seguito ad un combattimento, tu puoi, invece di infliggergli la ferita, scegliere un oggetto che quell'Eroe sta trasportando e obbligarlo a scartarlo (ad eccezione degli oggetti inerenti necessari per il completamento dello Scenario).

"Tu!... Schifoso zombi..."

Carne Strisciante - Evento Zombi

Gioca questa carta nella fase di movimento degli Zombi per tirare 1d6. Il risultato è il numero di Zombi che possono muoversi di 1d3 spazi ciascuno invece del normale spazio singolo (oppure del d6 spazi nel caso di un Eroe Zombi).

"Cos'è stato quel rumore?!"

Bisticcio - Evento - Zombi

Gioca questa carta all'inizio del turno Eroe su due Eroi "Donna" che si trovano nello stesso spazio. Entrambi perderanno i loro turni Eroe (non possono fare proprio nulla - non devono neanche combattere eventuali Zombi che si trovano nel loro spazio).

"Oh no, tu NON farai proprio..."

Dividi e Domina - Evento Zombi

Gioca questa carta all'inizio del turno Zombi. Finché rimane in gioco, gli Zombi tirano un dado da combattimento extra quando sono in combattimento con un Eroe che si trova da solo in quella sezione del tabellone di gioco.

Remains in Play

Odore di Cervelli - Evento - Zombi

COMBATTIMENTO: Gioca questa carta per permettere ad uno Zombi di tirare un dado da combattimento extra. Se un Eroe viene ferito in un combattimento da questo Zombi, muovi immediatamente tutti gli altri Zombi entro 2 spazi sulla casella occupata da questo Zombi (ignorando la Fame degli Zombi).

"E' l'odore... mi sta facendo IMPAZZIRE!"

Solitario - Evento Zombi

Gioca questa carta su un Eroe qualunque all'inizio del Turno Zombi. Quell'Eroe non potrà più terminare il suo movimento nello stesso spazio in cui si trova un altro Eroe.

Remains in Play

"Indietreggia! Ti copro io."

"Stanno arrivando da..." - Evento Zombi

GIOCALA IMMEDIATAMENTE

Tirate per un Edificio Casuale e piazzate un segnalino "Taken Over" su di esso insieme ad un nuovo pozzo di evocazione. Nessun Eroe può entrare in questo edificio o effettuarvi una Ricerca. Se l'edificio è già stato infestato (ha già un segnalino "Taken over"), tirate di nuovo.

Remains in Play

Morso - Evento Zombi

Gioca questa carta su un Eroe quando ha appena ucciso uno Zombi in un combattimento. La prossima volta che l'Eroe dovrà subire una ferita verrà invece trasformato immediatamente in un Eroe Zombi.

Remains in Play

"Ahia... Dannazione!"

Istinto di Combattere - Evento Zombi

Gioca questa carta all'inizio di un combattimento prima che qualsiasi dado venga tirato. **COMBATTIMENTO:** Scegli una qualsiasi arma da Mischia dalla pila degli scarti delle carte Eroe. Lo Zombi può usare il bonus al combattimento di quell'arma solo per questo scontro (riguardo al testo dell'arma, considerare lo Zombi come se fosse l'Eroe ed il bersaglio Eroe come se fosse uno Zombi).

"Sono Dovunque!" - Evento Zombi

Gioca questa carta alla fine del turno Zombi per piazzare uno Zombi sopra ogni pozzo di evocazione, prendi gli Zombi dalla normale riserva degli Zombi.

"Corri!"

"Dividiamoci" - Evento Zombi

Gioca questa carta all'inizio del turno di un Eroe. Fino alla fine di quel turno, qualsiasi Eroe che termina il suo movimento nello stesso spazio o edificio di un altro Eroe subisce immediatamente una ferita.

"NON era una buona idea."

"O mio Dio, è uno Zombi" - Evento Zombi

Gioca questa carta per annullare una qualsiasi carta Evento "Cittadino" (e rimuovila dal gioco) ottenendo 4 o più sul lancio di 1d6. **OPPURE:** Giocala all'inizio di un turno Zombi per piazzare uno Zombi in ogni spazio adiacente ad un Eroe (prendendoli dalla normale riserva degli Zombi).

Risorto dalla Tomba - Evento Zombi

Sacrificio: Rimuovi 2 dei tuoi Zombi prendendoli da qualsiasi parte nel tabellone.

Scegli una qualsiasi carta dalla pila degli scarti del mazzo delle carte Zombi ed aggiungila alla tua mano.

"... Verrà la resurrezione dei morti, sia dei giusti che degli ingiusti."

Esercito dei Morti - Evento Zombi

Gioca questa carta alla fine del turno Zombi per piazzare immediatamente 1d6 Zombi, presi dalla tua Riserva degli Zombi, ciascuno in uno spazio differente con almeno un altro Zombi già presente.

"Con ogni vittima, il loro numero cresce."

Sopraffatto - Evento Zombi

Gioca questa carta su un qualsiasi spazio in cui ci sono almeno il doppio degli Zombi rispetto al numero degli Eroi. Ciascuno Zombi in quello spazio tira un dado da combattimento extra e non può essere ucciso in nessun modo fino alla fine del turno.

"... E le forze dell'oscurità avanzavano travolgenti, ma egli rimaneva impassibile di fronte a loro!"

Disperazione - Evento Zombi

Gioca questa carta per annullare una qualsiasi carta Evento Eroe ottenendo un risultato di 5 o più sul lancio di 1d6.

"Siamo spacciati..."

Graffia e Artiglia - Evento Zombi

COMBATTIMENTO: Gioca questa carta per far tirare, ad un Zombi, un dado da combattimento extra per ogni Zombi che si trova nel suo stesso spazio (incluso lui stesso).

"Yyyyyaaarrrrrr..."

Fame Crescente - Evento Zombi

GIOCALA IMMEDIATAMENTE

Finché questa carta rimane in gioco, tutti gli Zombi tirano un dado da combattimento extra. Scarta questa carta se un Eroe viene ucciso (oppure se viene trasformato in uno Zombi Eroe).

Remains in Play

Nessun posto dove nascondersi - Evento Zombi

GIOCALA IMMEDIATAMENTE

Rivela e scarta immediatamente le prime dieci carte del mazzo Eroe. Se scarti l'ultima carta Eroe, gli Eroi hanno automaticamente perso la partita.

"Sniff... Sniff..."

"La linea telefonica è andata!" - Evento Zombi

Gioca questa carta quando un Eroe sta per effettuare una Ricerca. Annulla immediatamente quella Ricerca (non viene pescata nessuna carta).

"Gli zombi devono aver tagliato i cavi..."

"Si è incastrato!" - Evento Zombi

Gioca questa carta quando un Eroe utilizza un'arma da mischia che gli conferisce un bonus al combattimento. Tira 1d6. Con un risultato di 4 o più, dopo che il bonus al combattimento di quell'arma è stato applicato, l'Eroe deve scartare l'oggetto.

"Lascialo lì!"

Non sentire il Dolore - Evento Zombi

COMBATTIMENTO: Gioca questa carta per permettere ad uno Zombi di ritirare un qualsiasi numero dei suoi dadi da combattimento. **OPPURE:** Giocala per evitare che uno zombi venga ucciso "istantaneamente".

"No... Non può essere!" - Evento Zombi

Sacrificio: Rimuovi 4 dei tuoi Zombi prendendoli da qualsiasi parte nel tabellone.

Pesca a caso una Scheda Eroe tra quelle non usate e piazza la sua miniatura in un Edificio Casuale. Adesso controlla quel personaggio come Eroe Zombi.

Disperazione - Evento Zombi

Gioca questa carta per annullare una qualsiasi carta Evento Eroe ottenendo un risultato di 5 o più sul lancio di 1d6.

Laici Spente - Evento Zombi

Gioca questa carta all'inizio del Turno Zombi 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.

Graffia e Artiglia - Evento Zombi

COMBATTIMENTO: Gioca questa carta per far tirare, ad un Zombi, un dado da combattimento extra per ogni Zombi che si trova nel suo stesso spazio (incluso lui stesso).

"Si è Incastrato!" - Evento Zombi

Gioca questa carta quando un Eroe utilizza un'arma da mischia che gli conferisce un bonus al combattimento. Tira 1d6. Con un risultato di 4 o più, dopo che il bonus al combattimento di quell'arma è stato applicato, l'Eroe deve scartare l'oggetto.

Non sentire il Dolore - Evento Zombi

COMBATTIMENTO: Gioca questa carta per permettere ad uno Zombi di ritirare un qualsiasi numero dei suoi dadi da combattimento. **OPPURE:** Giocala per evitare che uno zombi venga ucciso "istantaneamente".

"Siamo spacciati..."

Remains in Play

"Yyyyyaaarrrrrr..."

"Lascialo lì!"

"Istantaneamente"

Segreti di Paese - Evento - Zombi

GIOCALA IMMEDIATAMENTE

Rivela e scarta immediatamente le prime 5 carte del mazzo delle Carte Eroe. Se viene scartata l'ultima carta del mazzo, gli Eroi perdono immediatamente. **OPPURE:** Scegli un qualsiasi Giocatore Eroe per fargli scartare una delle sue carte Evento dalla sua mano (a scelta dell'Eroe).



Inarrestabile - Evento Zombi

Evita tutte le ferite che verrebbero normalmente inflitte ad uno singolo Zombi da un attacco a distanza o dall'esplosione di un Segnalino Gas (Gas Marker).

"Lo hai mancato?"

"No, gli ho solo staccato un braccio!"



Inarrestabile - Evento Zombi

Evita tutte le ferite che verrebbero normalmente inflitte ad uno singolo Zombi da un attacco a distanza o dall'esplosione di un Segnalino Gas (Gas Marker).

"Lo hai mancato?"

"No, gli ho solo staccato un braccio!"



NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.



La Tana dei Goblin