

AZIONI EROE	
1) Muovere o Cercare	<p>a) Muovere: tirare 1 d6</p> <ul style="list-style-type: none"> - se un eroe entra in uno spazio con uno o più zombie <u>deve fermarsi</u> - se un eroe inizia il movimento in uno spazio con uno o più zombie <u>può uscire</u> <i>oppure anche dopo aver lanciato il dado</i> <p>b) Cercare se l'eroe si trova all'interno di un edificio: <u>pescare</u> una carta eroe</p> <ul style="list-style-type: none"> - un eroe può avere fino a 4 oggetti: solo 2 di questi possono essere armi - se l'eroe deve scartare oggetti e nello stesso spazio è presente almeno un altro eroe è possibile fare scambi prima di scartare
2) Cambiare Oggetti	- l'eroe di turno può scambiare oggetti con altri eroi presenti nello stesso spazio (<u>dare e ricevere</u>)
3) Attacco a Distanza	<p>- è possibile fare un solo attacco a distanza per turno (a prescindere dagli oggetti posseduti)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) verifica la <u>linea di vista</u> 2) calcolare la <u>distanza di tiro</u> (range) 3) seguire le istruzioni sulla carta oggetto/arma <ul style="list-style-type: none"> - si può attaccare a distanza uno zombie presente nello stesso spazio dell'eroe - se l'eroe si trova in uno spazio con altri zombie può colpire un altro bersaglio
4) Combattimento	- un eroe <u>deve</u> combattere con <u>tutti</u> gli zombie presenti nel suo spazio
<p><u>Combattimento</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1) giocare carte combattimento (giocatore zombie massimo 1 per combattimento) 2) giocatore eroe: 2 d6 3) giocatore zombie: 1 d6 4) vince chi ha ottenuto il risultato (non la somma!) più alto: in caso di pareggio vince il giocatore zombie <ul style="list-style-type: none"> - se vince lo zombie: l'eroe prende una ferita - se vince l'eroe: non succede nulla (lo zombie ha schivato l'attacco) se però ottiene due risultati uguali (con qualsiasi suo dado combattimento) : lo zombie prende una ferita 	

AZIONI EROE	
1) Muovere o Cercare	<p>a) Muovere: tirare 1 d6</p> <ul style="list-style-type: none"> - se un eroe entra in uno spazio con uno o più zombie <u>deve fermarsi</u> - se un eroe inizia il movimento in uno spazio con uno o più zombie <u>può uscire</u> <i>oppure anche dopo aver lanciato il dado</i> <p>b) Cercare se l'eroe si trova all'interno di un edificio: <u>pescare</u> una carta eroe</p> <ul style="list-style-type: none"> - un eroe può avere fino a 4 oggetti: solo 2 di questi possono essere armi - se l'eroe deve scartare oggetti e nello stesso spazio è presente almeno un altro eroe è possibile fare scambi prima di scartare
2) Cambiare Oggetti	- l'eroe di turno può scambiare oggetti con altri eroi presenti nello stesso spazio (<u>dare e ricevere</u>)
3) Attacco a Distanza	<p>- è possibile fare un solo attacco a distanza per turno (a prescindere dagli oggetti posseduti)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) verifica la <u>linea di vista</u> 2) calcolare la <u>distanza di tiro</u> (range) 3) seguire le istruzioni sulla carta oggetto/arma <ul style="list-style-type: none"> - si può attaccare a distanza uno zombie presente nello stesso spazio dell'eroe - se l'eroe si trova in uno spazio con altri zombie può colpire un altro bersaglio
4) Combattimento	- un eroe <u>deve</u> combattere con <u>tutti</u> gli zombie presenti nel suo spazio
<p><u>Combattimento</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1) giocare carte combattimento (giocatore zombie massimo 1 per combattimento) 2) giocatore eroe: 2 d6 3) giocatore zombie: 1 d6 4) vince chi ha ottenuto il risultato (non la somma!) più alto: in caso di pareggio vince il giocatore zombie <ul style="list-style-type: none"> - se vince lo zombie: l'eroe prende una ferita - se vince l'eroe: non succede nulla (lo zombie ha schivato l'attacco) se però ottiene due risultati uguali (con qualsiasi suo dado combattimento) : lo zombie prende una ferita 	