

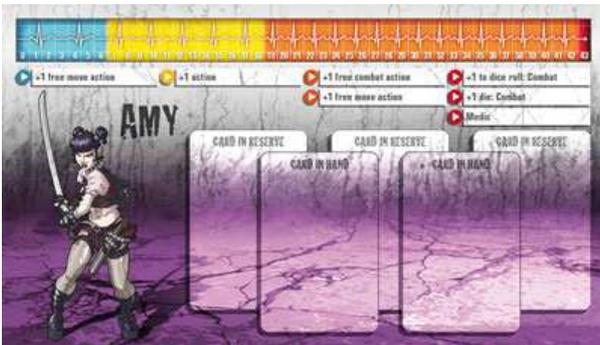
SOPRAVVISSUTO #1: AMY, LA GOTH



LA SUA STORIA

"No, non ho alcuna voglia di spiegarvi perché dobbiamo cercare anche del make-up."

Amy era una ragazza goth che odiava il mondo intero, dal cieco consumismo fino alla idiozia dell'esistenza stessa. Il mondo che Amy disprezzava tanto è crollato e dalle sue ceneri è emersa la speranza di un nuovo inizio e di una vita più semplice. Affrontare in una battaglia disperata gli zombie ha ravvivato la voglia di vivere di Amy, tuttavia non si sente ancora a proprio agio senza il suo fondotinta bianco.



LE SUE ABILITÀ

Blu / +1 Azione di Spostamento gratuita

Giallo / +1 Azione

Arancione A / +1 Azione di Comb. gratuita

Arancione B / +1 Azione di Spost. Gratuita

Rosso A / +1 al risultato del dado: Comb.

Rosso B / +1 dado: Combattimento

Rosso C / Medico

IL SUO STILE DI GIOCO

- Questa affascinante goth è "la solitaria Amy", il personaggio dotato di maggior potenziale tra i Sopravvissuti della scatola di Zombicide. In questo caso, dire che "è abile in tutto" non equivale a "non eccelle in niente": significa semplicemente che potrà diventare ottima nel ramo che il giocatore ha scelto per lei. Per questo motivo è un personaggio valido sia per i principianti che per i giocatori esperti. L'Azione di Spostamento gratuita disponibile a partire dal livello Blu e di nuovo a livello Arancione, consente ad Amy di spostarsi rapidamente nella zona di combattimento, dove le sue Azioni rimanenti le permetteranno di farsi valere, oppure di abbandonare senza esitazioni un'area troppo pericolosa per lei, lasciandosi dietro in ogni caso qualche vittima.

- Grazie agli Spostamenti gratuiti, Amy dispone di un gran numero di Azioni da sfruttare per Cercare o Combattere. Le sue Abilità le consentono di usare al meglio le armi dotate di un basso valore di Dadi o di una scarsa precisione. Anche a fine partita, Amy usa armi comuni con mortale efficacia! La sola cosa che le manca è la capacità di causare Danni. Le armi con valore di Danno 2 sono quindi molto preziose per Amy: fucile a pompa, ascia, machete, ecc.

- L'unica debolezza relativa ad Amy è che al di fuori del combattimento, non ha Abilità che supportino la squadra nel suo insieme. In un gruppo numeroso rimane una presenza discreta. Questo difetto è ampiamente controbilanciato se il giocatore fa di lei un Medico a livello Rosso. Oltre ad essere una combattente autonoma ed efficace, diventa allora un sostegno indispensabile in qualsiasi circostanza. Soprattutto se dispone di due Spostamenti extra per portare rapidamente aiuto ai compagni in difficoltà

AMY

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43

+1 free move action

+1 action

+1 free combat action

+1 free move action

+1 to dice roll: Combat

+1 die: Combat

Medic

CARD IN RESERVE

CARD IN RESERVE

CARD IN RESERVE

CARD IN HAND

CARD IN HAND

The image shows a character card for Amy. At the top is a health bar with a white heartbeat line, numbered from 0 to 43. Below the health bar are several icons and text boxes: a blue play button with '+1 free move action', a yellow play button with '+1 action', an orange play button with '+1 free combat action', and a red play button with '+1 free move action'. To the right of these are two red play buttons with '+1 to dice roll: Combat' and '+1 die: Combat', and a red play button with 'Medic'. Below these are three purple cards labeled 'CARD IN RESERVE' and two purple cards labeled 'CARD IN HAND'. On the left side of the card is an illustration of Amy, a character with purple hair in buns, wearing a dark vest and holding a large sword. The name 'AMY' is written in large, bold letters next to her.

SOPRAVVISSUTO #2: NED IL PAZZO



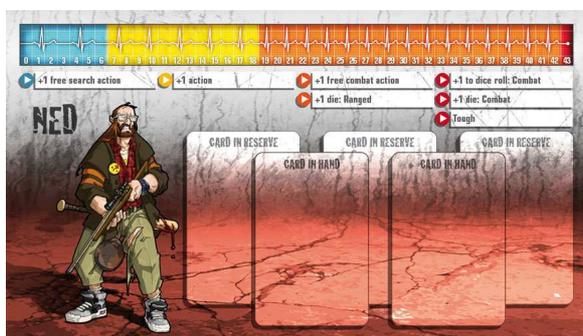
LA SUA STORIA

"...Aggiungi un po' di candeggina e BOOM! Heheheh..."

Ned se lo sentiva. Sentiva che SAREBBE successo. Tutto QUESTO è colpa LORO. Ma nessuno lo ha ASCOLTATO e ora si lamentano di questa CATASTROFE.

Ned si è preparato per anni: ha messo da parte armi e cibo, ha costruito un bunker. Tutto era pronto per sopravvivere a QUESTO. Sfortunatamente Ned ha perso la chiave del suo bunker e, fino a quando non l'avrà ritrovata, avrà bisogno di tutti i mezzi di sopravvivenza a sua disposizione. E forse

anche di altre persone. Ma porc...



LE SUE ABILITÀ

Blu / +1 Azione di Ricerca gratuita

Giallo / +1 Azione

Arancione A / +1 Azione di Comb. gratuita

Arancione B / +1 dado: A distanza

Rosso A / +1 al risultato del dado: Comb.

Rosso B / +1 dado: Combattimento

Rosso C / Coriaceo

IL SUO STILE DI GIOCO

- Ti piace riparare le cose, pensare di essere un armaiolo, ottenere in fretta le migliori armi avanzate? Ned fa al caso tuo. Grazie alla sua Abilità di partenza, +1 Azione di Ricerca gratuita, il "pazzo" è in grado di trovare rapidamente l'equipaggiamento di cui la squadra ha bisogno. A quel punto può specializzarsi nel corpo a corpo o nel combattimento a distanza e migliorare il suo inventario per il resto della partita. Ned eccelle nelle missioni di ricerca del materiale ed è spesso il primo ad impugnare un'arma migliorata.

- Potendo cercare spesso e gratuitamente, Ned può trovare degli ottimi oggetti in pochi turni. È capace di maneggiare un'arma da distanza con una mano e una da mischia con l'altra, per assicurarsi una facile progressione del livello di esperienza fino all'Arancione. Nel frattempo saprà procurarsi un equipaggiamento migliore! A Livello Arancione ottiene una prima specializzazione, che si completa a Livello Rosso. Il giocatore deve aver cura di scegliere Abilità adatte all'arma migliore che Ned possiede. Dalla distanza è particolarmente efficace con la carabina e il fucile di precisione. Nel corpo a corpo predilige l'ascia e la sega elettrica.

- A inizio partita, Ned offre un sostegno prezioso al gruppo. Nei primi turni aiuta gli altri sopravvissuti a trovare dell'equipaggiamento di buon livello. Per questo motivo, un gruppo di giocatori furbi gli affiderà sicuramente la torcia elettrica! A fine partita, Ned può trovare gli Equipaggiamenti mancanti per il raggiungimento di un obiettivo di missione E assumere il ruolo di tank grazie all'abilità Coriaceo. Ignorare la prima Ferita ricevuta ogni volta che ne subisce una gli consente di tener testa persino all'Abomination e di inchiodarla sul posto. Se pensi che un buon personaggio debba avere sempre a disposizione un'ampia gamma di strumenti, non avere esitazioni: scegli Ned.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43

+1 free search action

+1 action

+1 free combat action

+1 to dice roll: Combat

+1 die: Ranged

+1 die: Combat

Tough

NED

CARD IN RESERVE

CARD IN RESERVE

CARD IN RESERVE

CARD IN HAND

CARD IN HAND

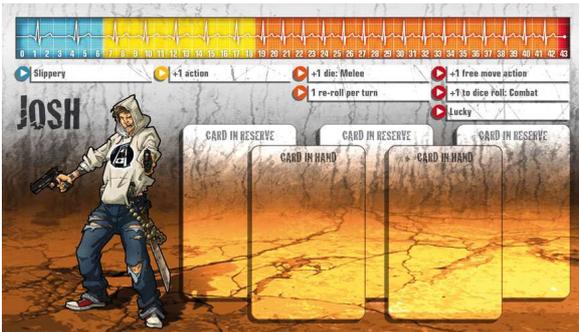
SOPRAVVISSUTO #3: JOSH LA CANAGLIA



LA SUA STORIA

"Non voglio i tuoi soldi. Che me ne faccio?"

Josh era un poco di buono, un tipo cresciuto in un quartiere povero e "difficile". Prima degli zombie, tutto ciò che poteva fare era vivere alla giornata. Ora non c'è più alcuna legge né altro a dirgli cosa fare. Josh sa che la sua esperienza di vita di strada è stimata dagli altri sopravvissuti. E il rispetto è più prezioso di tutto l'oro del mondo...



LE SUE ABILITÀ

Blu / Inafferrabile

Giallo / +1 Azione

Arancione A / +1 dado: Mischia

Arancione B / 1 rilancio per turno

Rosso A / +1 Azione di Spostamento gratuita

Rosso B / +1 al risultato del dado: Comb.

Rosso C / Fortunato

IL SUO STILE DI GIOCO

- Josh è il tiratore franco più cool della galassia. È l'unico che può permettersi di fare il lupo solitario dall'inizio della partita: grazie a Inafferrabile, attraversa senza difficoltà zone infestate da zombie. Ciò gli consente di fare da esca, mostrandosi mentre tutti i suoi compagni sono nascosti, di sgattaiolare via in cerca di obiettivi da raggiungere e, quando se ne presenta l'occasione, di essere un assassino senza pari. In funzione delle scelte prese durante la sua progressione, Josh può diventare il migliore amico del giocatore sfortunato o del *metagamer*: le sue abilità di rilancio dei dadi gli consentono di ottimizzare i risultati, anche con armi esigenti come la sega elettrica, la mitragliatrice o il machete.
- Josh è un uomo dell'ombra. Potendo cavarsi d'impaccio in situazioni delicate in un batter d'occhio, si muove intorno al gruppo, in attesa di un'occasione per intervenire. Sebbene sia abile con tutte le armi, il suo stile di gioco l'orienta verso uno stile ibrido (arma da distanza + arma da mischia). Le sue scelte di avanzamento sono chiare: come assassino privilegia il machete e il fucile a canne mozze (o gli Evil Twins), armi dual semplici da ottenere, che può spostare a piacimento nel suo inventario. Se invece intraprende la via dell'esploratore, preferisce l'ascia (per aprire le porte) e la carabina (o il fucile da cecchino). Se desidera diventare un predatore, sarà equipaggiato con una sega elettrica e mitragliatrice.
- Nel gruppo, si fa riferimento a Josh per le azioni fulminee. È lui a lasciare discretamente il gruppo per andare a raggiungere l'obiettivo mentre la squadra si posiziona per respingere l'orda di zombie. È ancora una volta lui a lanciare la Molotov contro un gruppo compatto che minaccia di dividersi ad un incrocio. E, il più delle volte, è Josh ad attirare su di sé gli zombie, sapendo che abbandonerà la casella invasa all'attivazione seguente. Tuttavia è bene fare attenzione ai turni extra degli zombie: circondato da un gruppo di infetti, Josh non avrà alcuna possibilità se si attarda a fuggire o se si fa prendere. Anche con una maschera da hockey!

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43

▶ Slippery ▶ +1 action ▶ +1 die: Melee ▶ +1 free move action
▶ 1 re-roll per turn ▶ +1 to dice roll: Combat
▶ Lucky

JOSH

CARD IN RESERVE CARD IN RESERVE CARD IN RESERVE

CARD IN HAND CARD IN HAND

The card features a character illustration of a man in a white hoodie and blue jeans, holding a handgun and a knife. The background is a cracked, orange-brown surface. The health bar at the top is a horizontal bar with a white heartbeat line, transitioning from blue on the left to red on the right, with numbers 0 through 43 below it. Below the health bar are several boxes containing game mechanics, each with a colored play button icon. The character's name 'JOSH' is written in a stylized font. At the bottom, there are three 'CARD IN RESERVE' boxes and two 'CARD IN HAND' boxes, all with a cracked orange-brown background.

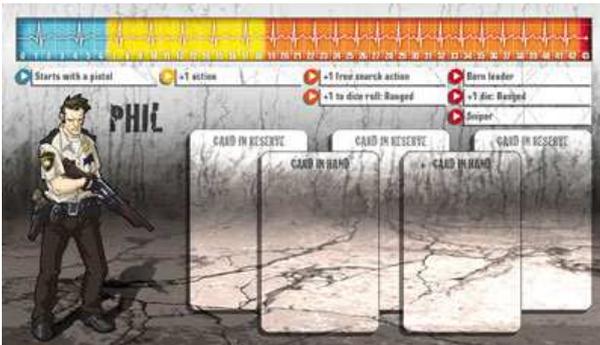
SOPRAVVISSUTO #4 : PHIL, LO SBIRRO



LA SUA STORIA

"Vi copro io. State fuori della mia linea di tiro. Go, go, GO!"

Phil è un poliziotto in tutto e per tutto, anche se la polizia ormai non esiste più. Indossa sempre l'uniforme, conserva l'arma d'ordinanza e considera la protezione degli altri cittadini un suo dovere. Almeno di quelli ancora umani. Essere un poliziotto gli permette di mantenere quel poco di sanità mentale che gli resta..



LE SUE ABILITÀ

Blu / Possiede una pistola

Giallo / +1 Azione

Arancione A / +1 azione di Ricerca gratuita

Arancione B / +1 al result. del dado: A dist.

Rosso A / Capo nato

Rosso B / +1 dado: A distanza

Rosso C / Cecchino

IL SUO STILE DI GIOCO

- Phil è uno sbirro e ciò fa di lui innanzitutto un tiratore. Comincia la partita con una pistola, il che è un vantaggio da non sottovalutare perché significa che, ancor prima di aver iniziato a cercare, ha un'arma vera. Diverse abilità di Phil sono associate al combattimento a distanza. Questo fa di Phil un ottimo tiratore, tuttavia non è l'unica cosa che sa fare. Può anche essere un prezioso sostegno per il gruppo.

- Phil è un personaggio equilibrato. Può scegliere tra due percorsi di sviluppo diversi, che possono combinarsi come il giocatore desidera. In primo luogo, può scegliere la strada più semplice, quella del tiratore, grazie all'abilità "+1 al risultato del dado: A distanza". Phil può quindi diventare un tiratore "a colpo sicuro" usando una carabina o un fucile a canne mozze, che così non mancherà quasi mai il bersaglio (colpiscono con 2). Phil può usare anche armi meno precise come il fucile a pompa o le mitragliatrici. In questo caso, avrà un ruolo di tiratore specializzato, incaricato di tenere a bada i fatty (con il fucile a pompa) o gruppi di walker (con le mitragliatrici). Phil può inoltre specializzarsi ulteriormente quando raggiunge il Livello Rosso: l'Abilità "Cecchino" lo rende un tiratore d'elite sulla corta distanza, capace di eliminare i fatty con il fucile a pompa o i runner con la mitragliatrice, senza preoccuparsi della loro scorta. "+1 dado: a Distanza" da il meglio di sé con un fucile da cecchino: ogni sparo infatti diventa così capace di abbattere due bersagli.

- Phil tuttavia non è solo un tiratore. Può anche essere un aiuto inestimabile per il gruppo. Innanzitutto perché inizia con una pistola. Si tratta di un vero vantaggio che aggiunge al gruppo un'arma efficace, capace di essere usata in coppia con l'altra pistola ottenuta a inizio partita. Aprire una porta a Livello Blu è molto meno pericoloso quando Phil è presente a coprire il gruppo. Dopo aver ottenuto più esperienza, Phil può offrire ancora più aiuto al gruppo. La sua Azione di Ricerca gratuita è un vantaggio apprezzabile nelle missioni che richiedono di trovare del cibo.. Può anche servire contro un Abomination, facilitando la creazione di Molotov. Ovviamente, qualora al gruppo mancasse un qualsiasi equipaggiamento, l'aiuto di Phil sarà un vero toccasana. Una volta che il nostro poliziotto d'elite avrà raggiunto il Livello Rosso, potrà scegliere "Capo nato". Un'Azione supplementare che può essere offerta a chiunque ne abbia bisogno apre un vasto campo di possibilità tattiche. All'improvviso, questo sopravvissuto solitario che il gruppo ha lasciato indietro può farsi strada all'interno di un gruppo di zombie... Phil è un tipo su cui si può contare. Certo, è un tiratore dotato di esperienza, ma la sua utilità risiede nell'aiuto che può offrire a chiunque ne abbia bisogno. Può occuparsi degli zombie più pericolosi, a prescindere dai rischi e poco importa se la partita è appena cominciata o sta per finire, trovare la scatola di cibo che manca per completare gli obiettivi, dare un'Azione supplementare che consente a un altro sopravvissuto di trarsi d'impaccio... Phil è uno sbirro, uno vero. Serve e protegge

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43

Starts with a pistol +1 action +1 free search action Born leader +1 to dice roll: Ranged +1 die: Ranged Sniper

PHIL

CARD IN RESERVE CARD IN RESERVE CARD IN RESERVE

CARD IN HAND CARD IN HAND

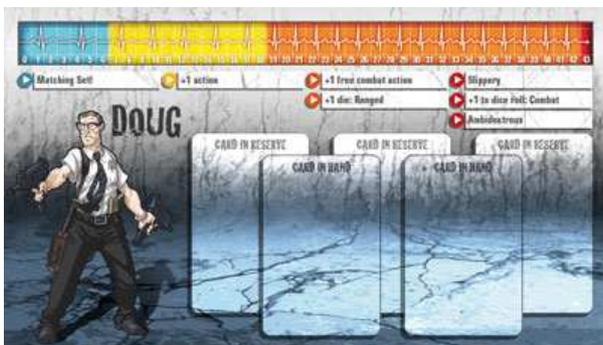
SOPRAVVISSUTO #5: DOUG, LO SCRIBACCHINO



LA SUA STORIA

"Almeno non ho più rapporti da compilare."

4 ore sui mezzi di trasporto, 12 ore di lavoro al giorno, colleghi poco collaborativi e un capo indifferente: tutte queste cose appartengono al passato di Doug. Certo, combattere gli zombie è un po' stressante, ma in verità è comunque meglio della vecchia routine quotidiana. Avere un uzi per mano è molto utile quando si deve discutere con ex colleghi e ex capi. Ad ogni modo, Doug è convinto che fossero degli zombie già prima di tutta questa storia.



LE SUE ABILITÀ

Blu / In coppia!

Giallo / +1 Azione

Arancione A / +1 Azione di Comb.

Arancione B / +1 dado: A distanza

Rosso A / Inafferrabile

Rosso B / +1 al risult. del dado: Comb.

Rosso C / Ambidestro

IL SUO STILE DI GIOCO

- Doug è un tipo nervoso che usa tante armi, senza badare alle munizioni (o al sudore, se si tratta di armi da mischia). Doug è uno specialista delle armi "Dual", che si usano in coppia. Quando ne trova una, cerca immediatamente l'altra nel mazzo e diventa così un'armeria ambulante. Doug non ha ulteriori preferenze in materia ed è tanto dotato con le armi da distanza quanto con quelle da corpo a corpo.

- Lo stile di gioco di Doug si basa prima di tutto sulle armi di cui dispone. Tuttavia, a prescindere dal tipo di arma, che sia una doppia mitragliatrice, un doppio fucile a canne mozze, doppio machete, doppia sega elettrica o due fucili da cecchino (con la sua abilità "Ambidestro" può maneggiare qualsiasi arma in coppia!), spara (o decapita) come nessun altro. Tutti gli zombie che incrociano la sua strada sono destinati ad incamminarsi presto su quella per il cimitero. La scelta preferita da Doug consiste nelle armi da tiro con elevata cadenza di fuoco. Infatti, più dadi Doug lancia, più la sua Abilità Arancione "+1 Azione di Combattimento" ha effetto. In questa ottica, una coppia di mitragliatrici sono la scelta migliore, anche se bisogna dire che anche una coppia di fucili a canne mozze fanno il loro dovere egregiamente. Ciò porta logicamente Doug a scegliere "+1 al risultato del dado: Combattimento" quando raggiunge il livello Rosso. Se ha due mitragliatrici, colpisce con 4 invece di 5 o più, cosa che gli consente di occuparsi di una grande quantità di zombie. Se impiega due fucili a canne mozze, colpisce i bersagli con 2 o più: tutto ciò che prende di mira viene abbattuto. Doug può anche diventare specialista del combattimento ravvicinato. In questo caso, la sua Abilità "+1 Azione di Combattimento" è comunque utile e una coppia di machete è la seconda scelta migliore, dopo la sega elettrica. A livello Rosso, Inafferrabile è una scelta prudente, che consente a Doug di bersagliare in combattimento ravvicinato i Runner e Fatty, per poi ripiegare, dopo aver abbattuto le sue vittime. Un paio di machete o una sega elettrica, eventualmente una katana o il Ma's Shotgun saranno gli alleati migliori di Doug, con questa configurazione. Ricorda comunque che Doug raggiunge il massimo potenziale distruttivo se possiede DUE seghe elettriche e ottiene piuttosto ambidestro a livello rosso. Grazie all'Abilità "Ambidestro" è capace di lanciare fino a CINQUANTA dadi d'attacco per turno (5 attacchi da 10 dadi ciascuno)! Ambidestro è certamente LA abilità di Doug, che completa chiaramente l'abilità di partenza "In coppia!". Il nostro scribacchino può per esempio usare due fucili da cecchino allo stesso tempo o ancora due fucili a pompa! Con questa configurazione, che impiega armi da tiro con bassa cadenza di fuoco, "+1 dado: A distanza" è quindi una scelta più interessante a Livello Arancione. Detto tra noi, ecco una combinazione interessante di poteri... con "Ambidestro", Doug considera tutte le armi come se avessero "Dual". Oppure, con "In coppia!", quando trova un'arma che funziona in coppia, ne cerca immediatamente una seconda... capisci dove voglio arrivare?

- Come puoi constatare, a prescindere dall'arma usata, Doug esegue un numero elevato di attacchi, ma ciò implica che il gruppo cooperi efficacemente... Almeno per ciò che riguarda la distribuzione delle armi. D'altro canto, con l'equipaggiamento adatto, Doug è in grado di occuparsi di elevate quantità di zombie, fatto indispensabile a Livello Arancione e Rosso.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43

Matching Set! **+1 action** **+1 free combat action** **Slippery**
+1 die: Ranged **+1 to dice roll: Combat**
Ambidextrous

DOUG

CARD IN RESERVE **CARD IN RESERVE** **CARD IN RESERVE**
CARD IN HAND **CARD IN HAND**

The image shows a character card for 'Doug' with a health bar at the top ranging from 0 to 43. The bar is divided into blue (0-6), yellow (7-11), orange (12-33), and red (34-43) sections. Below the health bar are several ability icons and text: a blue play button for 'Matching Set!', a yellow play button for '+1 action', an orange play button for '+1 free combat action', a red play button for 'Slippery', a red play button for '+1 die: Ranged', a red play button for '+1 to dice roll: Combat', and a red play button for 'Ambidextrous'. The character 'Doug' is a man in a white shirt, tie, and glasses, holding two pistols. Below the character are three 'CARD IN RESERVE' zones and two 'CARD IN HAND' zones, all with a cracked blue background.

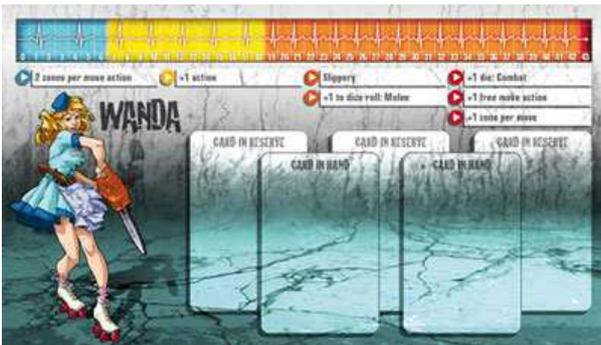
SOPRAVVISSUTO #6: WANDA, LA CAMERIERA



LA SUA STORIA

"Giù le zampe o ve le taglio!"

Wanda serviva birra e hamburger al drive-in all'angolo. L'apocalisse zombie non ha cambiato più di tanto le sue abitudini: schiva ancora mani avidi di carne, corre sui suoi pattini e respinge pretendenti troppo insistenti. La sega elettrica invece è una piacevole aggiunta.



LE SUE ABILITÀ

Blu / 2 Zone per Azione di Spostamento

Giallo / +1 Azione

Arancione A / Inafferrabile

Arancione B / +1 al ris. del dado: Mischia

Rosso A / +1 dado: Combattimento

Rosso B / +1 Azione di Spost. gratuita

Rosso C / +1 Zona per Spostamento

IL SUO STILE DI GIOCO

- Wanda è il personaggio più veloce di *Zombicide*. Quando si tratta di spostarsi velocemente e a grande distanza, lei la donna più adatta. Con due Zone percorse per ogni Azione di Spostamento, è in effetti in grado di muoversi rapidamente. E non pensare che ciò implichi che debba evitare i brutti incontri: Wanda ha tutto ciò che serve per poterli gestire.

- Grazie alla impressionante velocità, Wanda è perfetta per le missioni di esplorazione e ricognizione, come aprire porte, recuperare obiettivi, guidare gli zombie in una particolare direzione... A Livello Arancione, "Inafferrabile" è una buona scelta che le consente di sfuggire a gruppi di zombie. Col susseguirsi delle situazioni e delle missioni, una volta raggiunto il Livello Arancione, può scegliere "+ 1 Zona per Azione di Spostamento" oppure "+1 Azione di Spostamento gratuita". La prima di queste due abilità le offre una velocità di spostamento superiore a quella di tutti gli altri Sopravvissuti. Con 12 zone percorribili per turno, Wanda può andare ovunque e tornare prima che i suoi compagni abbiano fatto anche solamente la metà del percorso. "+1 Azione di Spostamento gratuita" aggiunge maggior flessibilità sulle corte distanze. Questa "Wanda esploratrice" non ha un'arma preferita. Sono in effetti gli obiettivi, più che lo sterminio di zombie, che apportano esperienza a Wanda. Le possibilità di Wanda non finiscono qui. Può anche specializzarsi nel combattimento ravvicinato. A Livello Arancione, il suo "+1 al risultato del dado: Mischia" si combina perfettamente con "2 Zone per Azione di Spostamento". Può così trovarsi velocemente in contatto con qualsiasi gruppo di Zombie. Quando i Sopravvissuti si trovano impegnati in un corpo a corpo sfavorevole, Wanda è la prima a portare soccorso. La sega elettrica è senza dubbio l'arma più efficace per questa configurazione. Alternativamente, un *Ma's shotgun*, una coppia di machete o una katana possono essere anch'essi efficaci. Una volta raggiunto il Livello Rosso, Wanda può scegliere "+1 dado: Combattimento", che le offre ancor più potenza in corpo a corpo. Ha inoltre accesso a "+1 Azione di Spostamento gratuita" che le consente di spostarsi più velocemente. Questo spostamento gratuito le lascia così più azioni d'attacco per sterminare gli zombie

- Wanda è un prezioso asso per qualsiasi gruppo. Le sue abilità di ricognizione ne fanno un'esploratrice senza pari, che può accorciare drasticamente le Missioni a obiettivi. In quanto "forza speciale" del gruppo, si può spostare in un batter d'occhio ovunque ci sia bisogno di lei.



WANDA

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43

▶ 2 zones per move action ▶ +1 action ▶ Slippery ▶ +1 die: Combat

▶ +1 to dice roll: Melee ▶ +1 free move action

▶ +1 zone per move

CARD IN RESERVE CARD IN RESERVE CARD IN RESERVE

CARD IN HAND CARD IN HAND

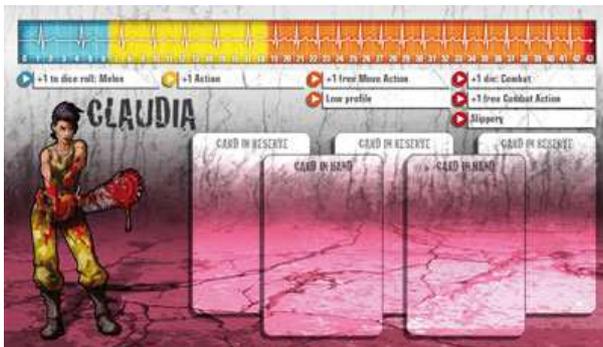
The image shows a character named Wanda, a blonde woman in a blue and white outfit with roller skates, holding a chainsaw. Above her is a health bar with a color gradient from blue to red and a white heartbeat line. Below the health bar are several icons and text boxes representing abilities and bonuses. At the bottom, there are three card slots labeled 'CARD IN RESERVE' and two labeled 'CARD IN HAND', all of which are currently empty.

CLAUDIA, LA RIBELLE



LA SUA STORIA

"Anche mio padre camminava così quando era sbronzo... cioè sempre..."
Claudia è nata in una catapecchia marcescente, figlia cresciuta senza amore da una coppia che non smetteva mai di litigare. Una madre che faceva tre lavori allo stesso tempo e un padre un po' troppo affettuoso nei confronti di Claudia spinsero quest'ultima alla vita di strada e delle gang. I problemi con gli sbirri e gli scontri con le altre gang costituirono un prezioso addestramento per il suo stile di combattimento poco ortodosso. La buona notizia? Funziona molto bene anche contro gli zombie.



LE SUE ABILITÀ

Blu / +1 al risultato del dado: Mischia

Giallo / +1 Azione

Arancione A / +1 Azione di Spost. gratuita

Arancione B / Basso profilo

Rosso A / +1 dado: Combattimento

Rosso B / +1 Azione di Comb. gratuita

Rosso C / Inafferrabile

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43

+1 to dice roll: Melee +1 Action +1 free Move Action +1 die: Combat

Low profile +1 free Combat Action Slippery

CLAUDIA

CARD IN RESERVE CARD IN RESERVE CARD IN RESERVE

CARD IN HAND CARD IN HAND

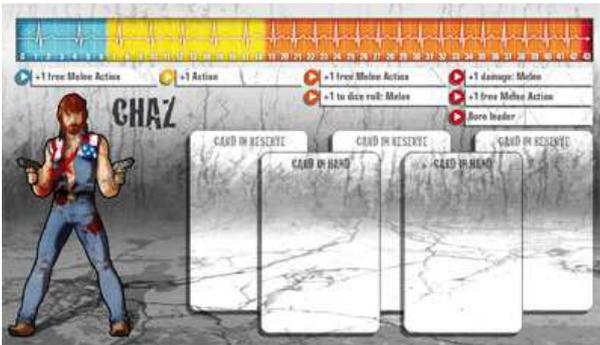
EAGLE CHAZ, L'EROE AMERICANO



LA SUA STORIA

"Detesto uccidere ma farò un'eccezione. Essere un eroe non significa necessariamente essere simpatico!"

Eagle Chaz è un uomo, uno vero. Ha combattuto il male e il crimine, ha difeso i deboli dai forti. Sa come usare un'arma, ma la sua arma migliore è il proprio corpo. Eagle Chaz non uccide, a meno che non abbia altra scelta. È lui IL buono. Però gli zombie non sono più veramente vivi, quindi è un po' come fare allenamento.



LE SUE ABILITÀ

Blu / +1 Azione di Mischia gratuita

Giallo / +1 Azione

Arancione A / +1 Azione di Mischia gratuita

Arancione B / +1 al risultato del dado: Mischia

Rosso A / +1 ai danni: Mischia

Rosso B / +1 azione di Mischia gratuita

Rosso C / Capo nato

SPECIALE

Eagle Chaz è un eroe legendario ma talvolta frena la propria forza per non mettere in pericolo i suoi amici. Possiede quindi l'abilità "**Può cominciare a Livello Rosso**". Con il consenso di tutti i giocatori, Eagle Chaz può iniziare la partita direttamente a Livello Rosso.

The image shows a character card for Chaz. At the top is a health bar with a white heartbeat line on a color gradient background (blue to red) and a scale from 0 to 43. Below the health bar are several ability icons: a blue play button for '+1 free Melee Action', a yellow play button for '+1 Action', an orange play button for '+1 free Melee Action', an orange play button for '+1 to dice roll: Melee', a red play button for '+1 damage: Melee', a red play button for '+1 free Melee Action', and a red play button for 'Born leader'. The name 'CHAZ' is written in large, bold, black letters. To the left is a cartoon illustration of Chaz, a man with a red beard and hair, wearing a blue tank top with an American flag pattern and blue jeans with blood splatters, holding two handguns. Below the name and illustration are three card slots: two labeled 'CARD IN RESERVE' and one labeled 'CARD IN HAND'. The 'CARD IN HAND' slot contains a white card with a black border and a small black play button icon in the top left corner.

IVY, LA SICARIA

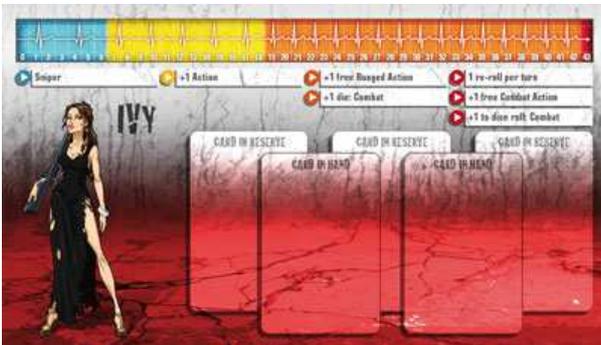


LA SUA STORIA

"I proiettili dum-dum sono il miglior compagno di una donna."

Non molto tempo addietro, Ivy era una delle migliori assassine al mondo. Nessuno conosceva il suo vero nome, né il suo nascondiglio, ma tutti i boss della malavita sapevano che era un asso con le armi da fuoco. E poi, un giorno, Ivy scomparve. Secondo voci era caduta in un incredibile scontro a fuoco contro le Triadi cinesi. O contro l'FBI. O la guardia del corpo di un signore della guerra africano. Voci...

In verità, Ivy era andata in pensione, dopo essersi creata una nuova identità e essersi data alla vita mondana. Dai balli di beneficenza al jet-set, voleva fare un po' di bene divertendosi. Oggi, con l'arrivo degli zombie, Ivy ha messo a buon uso i suoi riflessi. Salvare vite non rientrava veramente nelle sue attività abituali, ma ciò significa fare *veramente* del bene. Ad ogni modo, un proiettile in testa è pur sempre un proiettile in testa, no?



LE SUE ABILITÀ

Blu / Cecchino

Giallo / +1 Azione

Arancione A / +1 Azione A dist. gratuita

Arancione B / +1 dado: Combattimento

Rosso A / 1 rilancio per turno

Rosso B / +1 Azione di Comb. gratuita

Rosso C / +1 al risultato del dado:Comb.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43

▶ Sniper

▶ +1 Action

▶ +1 free Ranged Action

▶ +1 die: Combat

▶ 1 re-roll per turn

▶ +1 free Combat Action

▶ +1 to dice roll: Combat

IVY

CARD IN RESERVE

CARD IN RESERVE

CARD IN RESERVE

CARD IN HAND

CARD IN HAND

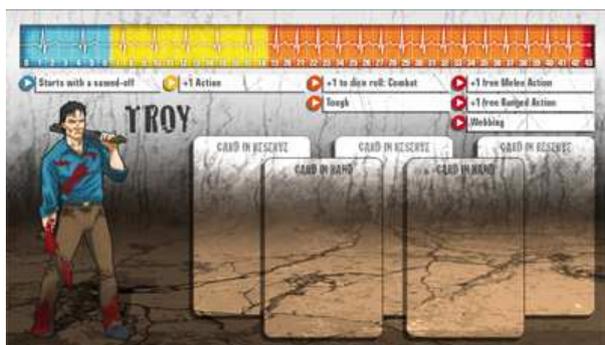
TROY, IL VIAGGIATORE



LA SUA STORIA

"Cosa? Non hai mai visto un fucile prima d'ora?"

Troy ha viaggiato molto. Ha combattuto demoni e zombie per anni, addirittura per secoli, stando a quanto dice. Troy sa da dove vengono e cosa fare per rispedirli all'inferno. Ha guardato troppi film dell'orrore, tutto qua. Troy è probabilmente pazzo. O forse no.



LE SUE ABILITÀ

Blu / Possiede un fucile a canne mozze

Giallo / +1 Azione

Arancione A / +1 al risult. del dado: Comb.

Arancione B / Coriaceo

Rosso A / +1 Azione di Mischia gratuita

Rosso B / +1 Azione A distanza gratuita

Rosso C / Imbragatura

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43

▶ Starts with a sawed-off ▶ +1 Action ▶ +1 to dice roll: Combat ▶ +1 free Melee Action

▶ Tough ▶ +1 free Ranged Action

▶ Webbing

TROY

GARD IN RESERVE GARD IN RESERVE GARD IN RESERVE

GARD IN HAND GARD IN HAND

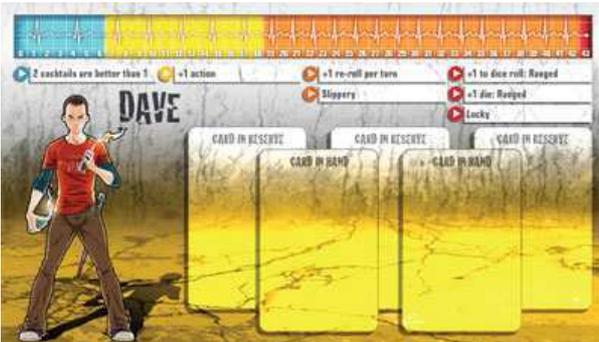
The card features a health bar at the top with a color gradient from blue to red and a white pulse line. Below the health bar is a row of numbers from 0 to 43. To the left is an illustration of a man in a blue shirt and brown pants, holding a sawed-off shotgun. The name 'TROY' is written in large, bold letters. Below the name are three 'GARD IN RESERVE' slots and two 'GARD IN HAND' slots. To the right of the name are several boxes containing game mechanics, each with a play button icon.

SOPRAVVISSUTO ESCLUSIVO N°1: DAVE



LA SUA STORIA

"Sì, sì, prendi la katana se vuoi, io mi prendo il...NITRATO... D'AMMONIO"
Da sempre, Dave ha trovato il mondo reale terribilmente noioso. Si è quindi rinchiuso in mondi immaginari e ha appreso un'enorme quantità di cose che sarebbero potute sembrare inutili... fino ad ora. Dave è un pozzo di scienza. Le sue conoscenze di chimica gli conferiscono un'aura di supereroe agli occhi degli altri sopravvissuti. Almeno fino a quando non apre la bocca e rammenta a tutti che è solo un geek.



LE SUE ABILITÀ

Blu / 2 cocktail sono meglio di uno
Giallo / +1 Azione

Arancione A / +1 rilancio per turno
Arancione B / Inafferrabile

Rosso A / +1 al risultato del dado: A distanza
Rosso B / +1 dado: A distanza
Rosso C / Fortunato



IL SUO STILE DI GIOCO

- Di primo acchito, Dave può sembrare un perdente. Entrare in contatto con il nemico non è il suo genere di cose. Segue gli altri Sopravvissuti, fruga in giro sistematicamente dietro di loro e si tiene il più lontano possibile dagli zombi per sparargli. Avanza molto lentamente fino a quando non trova bottiglie e benzina. Quindi produce non uno ma ben DUE cocktail Molotov, cosa che lo rende un vero artificiere. A quel punto del gioco, alcune zone sono colme di Zombie e Dave può fare il pieno di punti esperienza.

- Gli equipaggiamenti preferiti da Dave sono la torcia elettrica e il Ma's Shotgun. La torcia gli consente di cercare più efficacemente e di mettere insieme i suoi cocktail Molotov più in fretta. Il Ma's Shotgun è un'arma da mischia e da distanza, cosa che consente a Dave di battersi in qualsiasi circostanza con una singola arma. Ciò significa uno spazio in più nel suo inventario! Dave eccelle anche

con un'altra arma avanzata: il fucile da cecchino. Le sue abilità lo rendono un tiratore d'élite incredibile.

- Dave si trova bene con i Sopravvissuti che amano buttarsi nella mischia. Trova per loro gli oggetti migliori e tiene per sé quelli che nessuno vorrebbe. Se i suoi compagni lo proteggeranno efficacemente e gli daranno modo di sopravvivere, Dave potrebbe offrir loro in cambio uno dei suoi cocktail Molotov. Disporre di due di queste armi in due luoghi distinti è una risorsa preziosa!



▶ 2 cocktails are better than 1

▶ +1 action

▶ +1 re-roll per turn

▶ +1 to dice roll: Ranged

▶ Slippery

▶ +1 die: Ranged

▶ Lucky

DAVE



CARD IN RESERVE

CARD IN RESERVE

CARD IN RESERVE

CARD IN HAND

CARD IN HAND

SOPRAVVISSUTO ESCLUSIVO N°2: EL CHOLO



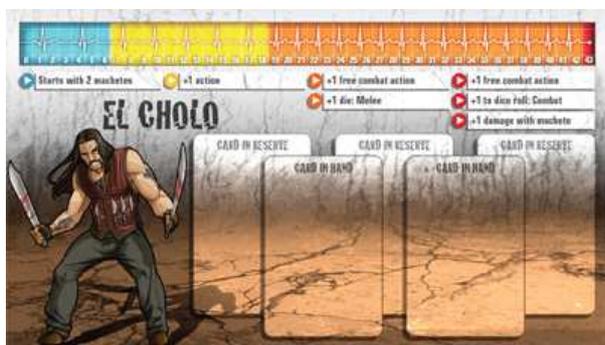
LA SUA STORIA

"Non sono arrabbiato ma ti farò vedere io... ora!"

Sembra che nessuno conosca il vero nome di questo rozzo latino-americano, ma tutti lo chiamano El Cholo.

Non si sa cosa pensi o cosa possa interessargli. El Cholo parla raramente e preferisce lasciare alla sua coppia di machete il compito di parlare per lui. Poco importa che prima fosse un duro bracciante o un ex tirapiedi della malavita, la cosa sicura è che sa falciare zombie in combattimento ravvicinato e che lo fa dannatamente bene. Gli altri sopravvissuti

raccontano storie di combattimenti disperati o coraggiosi assalti dai quali El Cholo è sempre uscito coperto del sangue delle sue vittime.



LE SUE ABILITÀ

Blu / Comincia con 2 machete

Giallo / +1 Azione

Arancione A / +1 Azione di Comb. gratuita

Arancione B / +1 dado: Mischia

Rosso A / +1 Azione di Comb. Gratuita

Rosso B / +1 al risultato del dado Comb.

Rosso C / +1 Danni con il machete



IL SUO STILE DI GIOCO

- Cominciare la partita con due machete offre a El Cholo un buon vantaggio sugli Zombie, compresi i fatty. Si butta nella mischia e lascia così ai suoi compagni l'opportunità di cercare delle armi. Le sue abilità in corpo a corpo migliorano con l'innalzarsi del Livello di Pericolo: a partire dal livello Arancione diventa un'arma a sé e compensa lo scarso numero di dadi di base del machete con un elevato numero di azioni. Lo stile di gioco semplice ed eroico di El Cholo fa di lui un ottimo Sopravvissuto per i giocatori alle prime armi: non c'è alcun dubbio, è lui il tank della situazione.

- El Cholo è un asso del machete. Essendo equipaggiato con tali armi sin dalla sua entrata in gioco, non ha bisogno di Cercare. Non dice di no ad una Maschera da hockey tuttavia, in quanto aumenta ulteriormente le sue capacità di sopravvivenza in corpo a corpo. Se possiede ancora i suoi machete a livello Rosso, è addirittura in

grado di uccidere l'Abomination... Una Molotov? A che gli servirebbe? Se deve cambiare equipaggiamento, El Cholo è in grado di fare un'ottima figura con la sega elettrica e/o le mitragliatrici, a condizione di aver scelto Abilità adeguate.

- El Cholo non ha paura di affrontare gli zombie faccia a faccia ma non è invulnerabile. Ha una buona sinergia con i tiratori e con coloro che possono trovare oggetti velocemente. Il suo migliore amico tuttavia rimarrà sempre il cecchino, in quanto capace di eliminare da lontano bersagli isolati (che rallentano El Cholo) e nemici veloci (che possono caricarlo)

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43

▶ Starts with 2 machetes ▶ +1 action ▶ +1 free combat action ▶ +1 free combat action

EL CHOLO ▶ +1 die: Melee ▶ +1 to dice roll: Combat

▶ +1 damage with machete

CARD IN RESERVE CARD IN RESERVE CARD IN RESERVE

CARD IN HAND CARD IN HAND

The card features a health bar at the top with a color gradient from blue to red and a white pulse line. Below the health bar is a horizontal row of numbers from 0 to 43. The character's name 'EL CHOLO' is written in a stylized, bold font. To the left of the name is an illustration of a man with long black hair, a goatee, and a red vest over a black shirt, holding two machetes. Below the name and illustration are three card slots. The first and third slots are labeled 'CARD IN RESERVE' and are empty. The second slot is labeled 'CARD IN HAND' and is also empty. To the right of the name are four icons with text: a blue play button icon with 'Starts with 2 machetes', a yellow play button icon with '+1 action', an orange play button icon with '+1 die: Melee', and a red play button icon with '+1 damage with machete'. To the right of these are two red play button icons with '+1 free combat action' and '+1 to dice roll: Combat'.

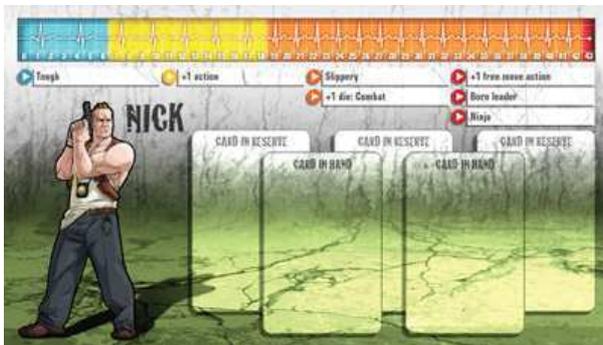
SOPRAVVISSUTO ESCLUSIVO N°3: NICK, IL POLIZIOTTO CATTIVO



LA SUA STORIA

"Io seguo le regole, le mie regole!"

Il tenente Nicholas Walker è stato qualche volta scorretto ma sempre fortunato. Arrogante e corrotto, raggiunge sempre il suo obiettivo, con qualsiasi mezzo, anche se ciò richiede metodi che un poliziotto normale respingerebbe. Attraverso bluff e violenza, questo ufficiale altamente decorato si è fatto strada nei bassifondi di New York, ponendo fine alla carriera di centinaia di criminali e riempiendosi le tasche nel frattempo. Ora il denaro e il crimine non hanno più alcun senso e Nick cerca disperatamente la sua donna. È venuto in soccorso degli altri sopravvissuti nella speranza vana che qualcuno l'abbia incontrata.



LE SUE ABILITÀ

Blu / Coriaceo

Giallo / +1 Azione

Arancione A / Inafferrabile

Arancione B / +1 dado: Combattimento

Rosso A / +1 Azione di Spost. gratuita

Rosso B / Capo nato

Rosso C / Ninja



IL SUO STILE DI GIOCO

- La parola più adatta per descrivere Nick è "affidabile". Veloce, resistente e dotato di una serie di Abilità diversificate, questo poliziotto ha accesso a svariate e notevoli possibilità. Può diventare un assassino, un ufficiale o un esploratore di prim'ordine. A prescindere dalla carriera scelta, rimane Coriaceo e può incassare la prima Ferita che gli è stata inflitta. Oltre al beneficio immediato di una superiore resistenza, ciò gli consente di inchiodare l'Abomination sulla casella dove si trova e ignorare i danni che gli può arrecare turno dopo turno.

- Nick è idealmente equipaggiato con un'arma a distanza in una mano e una da mischia nell'altra. La scelta dell'Abilità a livello Arancione è cruciale nel suo caso. Se Inafferrabile, gli converrà avere una sega elettrica e mitragliatrice. Dotato di un ulteriore dado in Combattimento, preferirà il fucile (o meglio il fucile da cecchino) associato ad un'ascia.

- Nick è un coltellino svizzero capace di bloccare un accesso per un certo periodo di tempo. In gruppo, il suo posto è in periferia, dove può cambiare brutalmente strategia e portare soccorso ad un amico in difficoltà. La priorità è dare a Nick un buon equipaggiamento: ne farà un ottimo uso.



Tough

+1 action

Slippery

+1 free move action

+1 die: Combat

Born leader

Ninja

NICK



CARD IN RESERVE

CARD IN RESERVE

CARD IN RESERVE

CARD IN HAND

CARD IN HAND