

Cintura di Munizioni

Gioca su un qualsiasi Eroe e piazzaci sopra 3 segnalini **Munizioni**. Quest'Eroe può rimuovere un segnalino invece di scartare un Oggetto (Arma da Fuoco) oppure aggiungere +1 ad un singolo tiro per Colpire con un'Arma da Fuoco.

Scarta una carta **Munizioni** per piazzare 2 segnalini **Munizioni** su questa carta.

Remains in Play

Le Manette di Victor

BONUS DI COMBATTIMENTO:
L'Eroe vince un Combattimento finito in pareggio.

Se l'Eroe vince un Combattimento e lo Zombi è respinto, tira un D6. Con 5 o 6, lo Zombi subisce una Ferita.

Non conta per il limite di trasporto dell'Eroe.

Antica Pistola

DISTANZA: 3

Puoi mirare ad uno Zombi e portata di Tiro. Tira un D6. Lo Zombi è Ucciso con il risultato di 3+.

Se il risultato è 1, l'Antica Pistola è Scarica (scartala).

Le **Munizioni** **NON** possono essere scartate al posto dell'Antica Pistola (tranne da Billy e dallo Sceriffo Anderson).

L'Elenco dei Pazienti del Manicomio

Invece di effettuare un Attacco a Distanza, l'Eroe può guardare le prime 3 Carte Eroe. Ne sceglie una e la mette in cima al mazzo, le altre due in fondo al mazzo.

Se Sally ha questo Oggetto, può inoltre tirare un Dado da Combattimento extra.

"Qui c'è Sally...nell'elenco."
"Non è possibile, il nome di mia Madre".

Audio Cassetta

L'Eroe può usare questo Oggetto in ogni momento per cancellare una qualsiasi carta Zombi. Dopo ogni uso, tira un D6. Con il risultato di 1 o 2, questo Oggetto si rompe (scartala). Con 5 o 6, l'Eroe subisce una Ferita.

"Questa registrazione contiene la testimonianza dell'esorcismo di Janice Blaine".

Filo Spinato

Lo Zombi è intrappolato nel filo spinato. Se un Eroe ottiene un 1 su uno dei suoi Dadi da Combattimento in un Combattimento con lo Zombi, quell'Eroe perde subito il Combattimento.

"Non lo ha nemmeno rallentato!!!"

Filo Spinato

Lo Zombi è intrappolato nel filo spinato. Se un Eroe ottiene un 1 su uno dei suoi Dadi da Combattimento in un Combattimento con lo Zombi, quell'Eroe perde subito il Combattimento.

"Non lo ha nemmeno rallentato!!!"

Corpo Gonfio

Ogni volta che uno Zombi dovrebbe subire una Ferita, tira un D6. Con 3+, evita la Ferita.

Questo non può evitare Ferite da Esplosivo.

"Guarda! E' un cadavere Gonfio!!!"

Corpo Gonfio

Ogni volta che uno Zombi dovrebbe subire una Ferita, tira un D6. Con 3+, evita la Ferita.

Questo non può evitare Ferite da Esplosivo.

"Guarda! E' un cadavere Gonfio!!!"

Spruzzo di Sangue

Se questo Zombi è ucciso mentre è nello stesso spazio di un Eroe, trasferisci questa carta a quell'Eroe (se sono più di uno, sceglie lo Zombie). Diventa una carta Zombi.

La prossima volta che quell'Eroe subisce una Ferita, è invece trasformato in un Eroe Zombi.

Remains in Play

Spruzzo di Sangue

Se questo Zombi è ucciso mentre è nello stesso spazio di un Eroe, trasferisci questa carta a quell'Eroe (se sono più di uno, sceglie lo Zombie). Diventa una carta Zombi.

La prossima volta che quell'Eroe subisce una Ferita, è invece trasformato in un Eroe Zombi.

Remains in Play

Il Libro della Morte

Come un Azione Movimento, l'Eroe può invece muovere uno Zombi di D3 +1 spazi, ignorando la Fame Zombi (Zombie Hunger).

Scartala per cancellare qualsiasi Combattimento sulla mappa.

"Ummm... Quelli sono denti umani?"

Il Libro della Storia di Famiglia

L'Eroe può tirare un Dado da Combattimento extra contro gli Zombi.

Può evitare una Ferita ad un Eroe nello stesso spazio o in quello adiacente (incluso se stesso). Dopo ogni Ferita evitata, tira un D6. Si distrugge con il risultato di 1, 2, o 3 (scartala).

"Quattro generazioni di Andersons hanno vissuto in questa città... e tutti hanno visto gli Zombi."

Idea Geniale

Gioca su un qualsiasi Eroe che sta per Cercare. Quell'Eroe può invece pescare due *Survival Tactics* e tenerne una (scartando l'altra), oppure l'Eroe può pescare due Carte Eroe per questa Ricerca e tenerle entrambe.

"Aspetta! Ho trovato!"

Idea Geniale

Gioca su un qualsiasi Eroe che sta per Cercare. Quell'Eroe può invece pescare due *Survival Tactics* e tenerne una (scartando l'altra), oppure l'Eroe può pescare due Carte Eroe per questa Ricerca e tenerle entrambe.

"Aspetta! Ho trovato!"

Sorpresa Mortale

Gioca questa carta all'inizio di un Combattimento per pescare subito una *Grave Weapon* per lo Zombi.

oppure

Giocala quando vinci un Combattimento per cancellare qualsiasi carta che

Remains in Play

con un tiro D6 con risultato di 4, 5, o 6.

Sorpresa Mortale

Gioca questa carta all'inizio di un Combattimento per pescare subito una *Grave Weapon* per lo Zombi.

oppure

Giocala quando vinci un Combattimento per cancellare qualsiasi carta che

Remains in Play

con un tiro D6 con risultato di 4, 5, o 6.

La Borsa Medica di Doc Brody

Alla fine del Turno Eroe, l'Eroe può Curare una Ferita da un altro Eroe nello stesso spazio.

"Aspetta, non posso andare senza la mia borsa medica!"
"Non c'è tempo, lasciala!"

La Memoria di Doc Brody

L'Eroe può tirare un Dado da Combattimento extra contro gli Zombi.

Può cancellare una qualsiasi carta Zombi che

Remains in Play

su un Eroe nello stesso spazio o in quello adiacente. Dopo ogni uso, tira un D6. Si distrugge con il risultato di 1 o 2 (scartala).

"4 Settembre, 1956 - il giorno in cui tutto cambiò..."

Esplosivo

Alla fine di ogni Turno Zombi, tira un D6. Con il risultato di 6 (o se lo Zombi è ucciso), lo Zombi esplose. Ogni altro Zombi nel suo spazio è ucciso con il risultato di 2+, ogni Eroe è Ucciso con 5+.

Ogni miniatura in uno spazio adiacente subisce una Ferita con un tiro D6 con risultato di 5 o 6.

Esplosivo

Alla fine di ogni Turno Zombi, tira un D6. Con il risultato di 6 (o se lo Zombi è ucciso), lo Zombi esplose. Ogni altro Zombi nel suo spazio è ucciso con il risultato di 2+, ogni Eroe è Ucciso con 5+.

Ogni miniatura in uno spazio adiacente subisce una Ferita con un tiro D6 con risultato di 5 o 6.

La Bibbia di Padre Joseph

L'Eroe può subire una Ferita per cancellare una qualsiasi Carta Zombi con il risultato di 3+.

Se Padre Joseph ha questo Oggetto, ha successo automaticamente quando usa la sua abilità *Forza dello Spirito*.

"Illamina oculos meos, ne unquam obdormiam in morte."

Lotta per la Sopravvivenza

GIOCALA IMMEDIATAMENTE

Il Giocatore Zombi sceglie un titolo di una carta da qualsiasi carta della pila degli scarti degli Eroi, poi rimuove dal gioco tutte le copie di quella carta dalla pila degli scarti (non puoi scegliere un Oggetto Ricerca Scenario). I Giocatori Eroi possono ora fare la stessa cosa per la pila degli scarti delle Carte Zombi.

"Mirate alla Testa!"

Qualsiasi Zombi sconfitto in un Combattimento in cui l'Eroe ha ottenuto almeno un 6 è Ucciso, anche senza un risultato doppio sui dadi.

Remains in Play

Barricate le Finestre

Giocala in qualsiasi momento durante il Turno Eroe per scegliere un qualsiasi edificio con almeno un Eroe dentro. Puoi subito piazzare fino a 4 segnalini **Barricata/Rinforzo** sulle mura di questo edificio.

"Spaccate i mobili e bloccate tutti gli ingressi!"

Barricate le Finestre

Giocala in qualsiasi momento durante il Turno Eroe per scegliere un qualsiasi edificio con almeno un Eroe dentro. Puoi subito piazzare fino a 4 segnalini **Barricata/Rinforzo** sulle mura di questo edificio.

"Spaccate i mobili e bloccate tutti gli ingressi!"

Barricate le Finestre

Giocala in qualsiasi momento durante il Turno Eroe per scegliere un qualsiasi edificio con almeno un Eroe dentro. Puoi subito piazzare fino a 4 segnalini **Barricata/Rinforzo** sulle mura di questo edificio.

"Spaccate i mobili e bloccate tutti gli ingressi!"

Nastro Adesivo

Giocala per **Combinare** qualsiasi due Oggetti che ha un Eroe.

"Questo dovrebbe essere il trucco!"

Nastro Adesivo

Giocala per **Combinare** qualsiasi due Oggetti che ha un Eroe.

"Questo dovrebbe essere il trucco!"

"Nascondetevi!"

Giocala in qualsiasi momento (tranne durante un Combattimento) per scegliere un edificio sulla mappa. Fino alla fine del prossimo Turno Eroe, qualsiasi Zombi che vorrebbe combattere con un Eroe in quell'edificio deve prima avere un risultato di 5 o 6 con un tiro D6 per trovarli.

"Stanno passando!"

Scenario Objectives

ZOMBIE: Grave Weapons, Zombies Auto-Spawn, Always Zombie Heroes, Taken Over - Choice (2)
HERO: Survival Decks, Hero Card Pool (4), Barricades, Heroes Replenish

- 1) Gli Eroi devono Barriare Completamente 2 edifici e Accovacciarsi (*Hunker Down*) in entrambi per 4 Turni Individuali durante la partita per vincere.
- 2) Per *Accovacciarsi* in un edificio, questo deve essere Barriato Completamente e dovete avere almeno 1 Eroe e nessun Zombi dentro alla fine del Turno Eroe. Usate il tracciato sotto per tenere il conto.
- 3) Gli Zombi vincono impedendo agli Eroi di completare la loro missione.

1

2

3

4

Scenario Objectives

ZOMBIE: Grave Weapons, Always Zombie Heroes
HERO: Survival Decks, Barricades, Heroes Replenish

- 1) Gli Eroi devono trovare 2 Oggetti Unici con Parola Chiave **Records (Documenti)**. Il primo **Records** trovato determinerà quello di cui gli Eroi hanno bisogno per vincere e il secondo dove dovranno andare per completare la missione. Questo viene deciso dal Codice Lettera del **Records**.
- 2) Il primo **Records** determinerà quello di cui gli Eroi hanno bisogno:
 - A) **Distruggere la Fonte dell'Epidemia** - Raccogliete 2 Esplosivi e piazzateli nella Locazione Finale. Una volta lì un Eroe deve usare un turno per piazzare ciascun Esplosivo. Una volta piazzati entrambi, gli Eroi vincono.
 - B) **Distruggere la Prova** - Raccogliete un Oggetto Fuoco e portatelo nella Locazione Finale insieme ai 2 **Records** per distruggere la prova e proteggere la città.
 - C) **Raggruppare la Popolazione** - Raccogliete 2 **Eventi Abitanti** (senza giocarli) e portate nella Locazione Finale i 2 **Records**. Una volta lì, rivelate gli **Abitanti** per raggrupparli e vincere.
 Ogni carta da raccogliere subito diventa un **Oggetto Ricerca Scenario**.
- 3) Il secondo **Records** determinerà dove gli Eroi si devono recare:
 - A) **Sty Family Farm** - Quest'edificio è la Locazione Finale.
 - B) **The Chemical Plant** - Quest'edificio è la Locazione Finale.
 - C) **Widowrest Hospital** - Quest'edificio è la Locazione Finale.
 Se l'edificio Locazione Finale non è sulla mappa, guarda il Regolamento.
- 4) Una volta trovato il secondo **Records**, gli Zombi guadagnano per il resto della partita il **Zombie Auto-Spawn**. Gli Zombi vincono impedendo agli Eroi di completare la missione o uccidendone 3.

Scenario Objectives

ZOMBIE: Grave Weapons, Zombies Auto-Spawn, Always Zombie Heroes
HERO: Survival Decks, Hero Card Pool (6), Barricades, Heroes Replenish, Manor Deck (10), Number Counters (1-6)

- 1) Usate la Manor House al centro del Tabellone. Tutti gli Eroi partono lì ed è **Completamente Barriata**. I Segnalini Numero rappresentano mucchi di Scorte.
- 2) Quando è rivelato un Segnalino Numero, piazzate i corrispondenti segnalini **Scorte** nell'edificio. Ogni Eroe li presente ne può raccogliere 1 durante la sua fase **Scambio Oggetti** (incluso il turno in cui sono rivelati). Un Eroe può trasportare un massimo di 3 segnalini **Scorte** alla volta. Se nel frattempo viene ucciso, lascia i segnalini **Scorte** sul posto e gli altri Eroi possono raccogliergli liberamente durante la loro fase **Scambio Oggetti**. Le **Scorte** possono essere Scambiate tra Eroi come se fossero **Oggetti**. Un edificio con segnalini **Scorte** all'interno **NON** può essere Occupato (Ritira).
- 3) Un Eroe nella Manor House può abbandonare eventuali segnalini **Scorte** che trasporta durante la sua fase **Scambio Oggetti**. Per vincere, gli Eroi devono terminare un Turno Eroe con almeno 12 segnalini **Scorte** collezionati nella Manor House e devono esserci più Eroi che Zombi. Gli Zombi vincono impedendo agli Eroi di completare la loro missione o uccidendo 3 Eroi.

Scenario Objectives

ZOMBIE: Grave Weapons, Zombies Auto-Spawn, Always Zombie Heroes
HERO: Survival Decks, Barricades, Heroes Replenish, Hero Card Pool (6), Townsfolk Allies (4)

- 1) Alcuni Abitanti sono rimasti intrappolati in un edificio nella periferia della città. Gli Eroi devono avventurarsi fuori dal loro Rifugio (Safehouse) per salvarli e riportarli nel Rifugio. Tira per decidere un **Edificio a Caso** per gli Abitanti intrappolati (Ritira se l'edificio contiene un Pozzo delle Anime Zombi). Il Giocatore Eroe piazza in qualsiasi spazio di questo edificio 4 **Abitanti Alleati**.
- 2) Tira per un **Edificio a Caso** sulla sezione a L della mappa nell'angolo opposto all'edificio con gli Abitanti (Ritira se l'edificio contiene un Pozzo delle Anime Zombi). Questo è il **Rifugio** che inizia **Completamente Barriato** e tutti gli Eroi iniziano qui. Inoltre piazza 3 Pozzi delle Anime Zombi al Centro dello spazio Città. L'edificio degli Abitanti e il **Rifugio** non possono essere Occupati o contenere un Pozzo delle Anime Zombi (Ritira).
- 3) Gli Eroi vincono portando almeno 3 **Abitanti Alleati** nel **Rifugio** che non deve contenere NESSUN Zombi, prima del Tramonto. Gli Zombi vincono uccidendo 2 **Abitanti Alleati** o invadendo il **Rifugio** (avendo almeno uno Zombi in ogni spazio dell'edificio con nessun Eroe all'interno).

by dmc977