

THE
**WALKING
DEAD**

amc

NO SANCTUARY

ESEMÉNY

BEZÁRKÓZÁS

Kóborlók

AKTÍV

Egy tőled 2 távolságon belül
lévő túlélő 1 Bizalmat kap,
miután legyőztél 1 járkálót.

HANYAGOLT

Minden túlélő 1 Stresszt szenved,
ha legalább 1 járkáló található tőle
1 távolságon belül.



BEZÁRKÓZÁS

Kóborlók

AKTÍV

Egy tőled 2 távolságon belül
lévő túlélő 1 Bizalmat kap,
miután legyőztél 1 járkálót.

HANYAGOLT

Minden túlélő 1 Stresszt szenved,
ha legalább 1 járkáló található tőle
1 távolságon belül.



RECSEGÉS-ROPOGÁS

Kóborlók

AKTÍV

Egy túlélő egy támadás tevékenysége során elkölthet 1 ✓-t, hogy 1-el csökkenthesse a Fenygetést.

HANYAGOLT

Helyezz 1 járkálót veled egy mezőre.



RECSEGÉS-ROPOGÁS

Kóborlók

AKTÍV

Egy túlélő egy támadás tevékenysége során elkölthet 1 ✓-t, hogy 1-el csökkenthesse a Fenyegétést.

HANYAGOLT

Helyezz 1 járkálót veled egy mezőre.



MÉG NEM HALT MEG

Kóborlók

AKTÍV

Egy túlélő elkölthet 1 Fókuszt az aktivációja során, hogy kiüssön 1 vele egy mezőn lévő járkálót.

HANYAGOLT

Legalább 1 járkálóval egy mezőn lévő minden túlélőnek el kell dobnia 1 Fókuszt, vagy Cselekvés 1-et kell végeznie.



MÉG NEM HALT MEG

Kóborlók

AKTÍV

Egy túlélő elkölthet 1 Fókusz
az aktivációja során, hogy kiüssön
1 vele egy mezőn lévő járkálót.

HANYAGOLT

Legalább 1 járkálóval egy mezőn
lévő minden túlélőnek el kell dobnia
1 Fókusz, vagy Cselekvés 1-et kell
végeznie.



RIADÓKÉSZÜLTSG

Kóborlók

AKTÍV

Egy odakint lévő túlélő elkölthet
1 Fókuszt az aktivációja során,
hogy 1-el csökkentse a Fenyegetést.

HANYAGOLT

Minden odakint lévő túlélőnek
el kell dobnia 1 Bizalmat, vagy
növelnie kell a Fenyegetést 1-el.



RIADÓKÉSZÜLTSG

Kóborlók

AKTÍV

Egy odakint lévő túlélő elkölthet 1 Fókuszt az aktivációja során, hogy 1-el csökkentse a Fenyegetést.

HANYAGOLT

Minden odakint lévő túlélőnek el kell dobnia 1 Bizalmat, vagy növelnie kell a Fenyegetést 1-el.



TERÜLET MEGTISZTÍTÁSA

Kóborlók

AKTÍV

1 Fókuszot kap egy túlélő,
miután legyőzött 1 járkálót.

HANYAGOLT

Minden, legalább 1 járkálóval
egy térképelemen lévő túlélő
1 Stresszt szenved.



TERÜLET MEGTISZTÍTÁSA

Kóborlók

AKTÍV

1 Fókuszot kap egy túlélő,
miután legyőzött 1 járkálót.

HANYAGOLT

Minden, legalább 1 járkálóval
egy térképelemen lévő túlélő
1 Stresszt szenved.



SZOROS ALAKZAT

Nincs menekvés

AKTÍV

Ha egy túlélő az aktivációja végén egy másik túlélővel van egy mezőn, kap 1 Bizalmat.

HANYAGOLT

Minden túlélőnek, aki nem egy másik túlélővel egy mezőn van, Cselekvés 1-et kell végeznie.



SZOROS ALAKZAT

Nincs menekvés

AKTÍV

Ha egy túlélő az aktivációja végén egy másik túlélővel van egy mezőn, kap 1 Bizalmat.

HANYAGOLT

Minden túlélőnek, aki nem egy másik túlélővel egy mezőn van, Cselekvés 1-et kell végeznie.



SZOROS ALAKZAT

Nincs menekvés

AKTÍV

Ha egy túlélő az aktivációja végén egy másik túlélővel van egy mezőn, kap 1 Bizalmat.

HANYAGOLT

Minden túlélőnek, aki nem egy másik túlélővel egy mezőn van, Cselekvés 1-et kell végeznie.



GYÜLEKEZÉS

Nincs menekvés

AKTÍV

Az aktivációja során egy túlélő, és minden vele egy mezőn lévő más túlélő elkölthet 1 Bizalmat, hogy növelje a Morált 1-el.

HANYAGOLT

Minden túlélőnek el kell dobnia 1 Bizalmat, vagy 1 Stresszt szenved.



GYÜLEKEZÉS

Nincs menekvés

AKTÍV

Az aktivációja során egy túlélő, és minden vele egy mezőn lévő más túlélő elkölthet 1 Bizalmat, hogy növelje a Morált 1-el.

HANYAGOLT

Minden túlélőnek el kell dobnia 1 Bizalmat, vagy 1 Stresszt szenved.



GYÜLEKEZÉS

Nincs menekvés

AKTÍV

Az aktivációja során egy túlélő, és minden vele egy mezőn lévő más túlélő elkölthet 1 Bizalmat, hogy növelje a Morált 1-el.

HANYAGOLT

Minden túlélőnek el kell dobnia 1 Bizalmat, vagy 1 Stresszt szenved.



VÉGSŐ ERŐFESZÍTÉS

Nincs menekvés

AKTÍV

Az aktivációja során 1 túlélő
elkölthet 1 Fókuszt, hogy
Gyógyuljon X-et ($X =$ a vele egy
mezőn lévő más túlélők száma).

HANYAGOLT

Minden túlélőnek, aki nem egy
másik túlélővel egy mezőn van,
el kell dobnia 1 Bizalmat.



VÉGSŐ ERŐFESZÍTÉS

Nincs menekvés

AKTÍV

Az aktivációja során 1 túlélő
elkölthet 1 Fókuszt, hogy
Gyógyuljon X-et ($X =$ a vele egy
mezőn lévő más túlélők száma).

HANYAGOLT

Minden túlélőnek, aki nem egy
másik túlélővel egy mezőn van,
el kell dobnia 1 Bizalmat.



VÉGSŐ ERŐFESZÍTÉS

Nincs menekvés

AKTÍV

Az aktivációja során 1 túlélő
elkölthet 1 Fókuszt, hogy
Gyógyuljon X-et ($X =$ a vele egy
mezőn lévő más túlélők száma).

HANYAGOLT

Minden túlélőnek, aki nem egy
másik túlélővel egy mezőn van,
el kell dobnia 1 Bizalmat.



VÉGSŐ ERŐFESZÍTÉS

Nincs menekvés

AKTÍV

Az aktivációja során 1 túlélő elkölthet 1 Fókuszt, hogy Gyógyuljon X-et ($X =$ a vele egy mezőn lévő más túlélők száma).

HANYAGOLT

Minden túlélőnek, aki nem egy másik túlélővel egy mezőn van, el kell dobnia 1 Bizalmat.



AGGRESSZÍV TÁRGYALÁS

Fosztogatók

AKTÍV

Egy túlélő 1 Bizalmat kap,
miután kiütött 1 riválist.

HANYAGOLT

A riválisok látótávolságában lévő minden
túlélő 1 Stresszt szenved, vagy el kell
dobnia 1 általa választott Erőforrást.
Ha nincsenek játékban a riválisok, he-
lyezz 1 riválist egy véletlenszerű mezőre.



AGGRESSZÍV TÁRGYALÁS

Fosztogatók

AKTÍV

Egy túlélő 1 Bizalmat kap,
miután kiütött 1 riválist.

HANYAGOLT

A riválisok látótávolságában lévő minden
túlélő 1 Stresszt szenved, vagy el kell
dobnia 1 általa választott Erőforrást.
Ha nincsenek játékban a riválisok, he-
lyezz 1 riválist egy véletlenszerű mezőre.



AGGRESSZÍV TÁRGYALÁS

Fosztogatók

AKTÍV

Egy túlélő 1 Bizalmat kap,
miután kiütött 1 riválist.

HANYAGOLT

A riválisok látótávolságában lévő minden
túlélő 1 Stresszt szenved, vagy el kell
dobnia 1 általa választott Erőforrást.
Ha nincsenek játékban a riválisok, he-
lyezz 1 riválist egy véletlenszerű mezőre.



NYÍLT FENYEGETÉS

Fosztogatók

AKTÍV

Egy túlélő az aktivációja során elkölthet 1 Bizalmat, hogy kiüssön 1 vele egy mezőn lévő riválist.

HANYAGOLT

Minden, legalább 1 riválissal egy térképelemen lévő túlélő 1 Stresszt szenved. Ha nincsenek játékban a riválisok, helyezz 1 riválist egy véletlenszerű mezőre.



NYÍLT FENYEGETÉS

Fosztogatók

AKTÍV

Egy túlélő az aktivációja során elkölthet 1 Bizalmat, hogy kiüssön 1 vele egy mezőn lévő riválist.

HANYAGOLT

Minden, legalább 1 riválissal egy térképelemen lévő túlélő 1 Stresszt szenved. Ha nincsenek játékban a riválisok, helyezz 1 riválist egy véletlenszerű mezőre.



NYÍLT FENYEGETÉS

Fosztogatók

AKTÍV

Egy túlélő az aktivációja során
elkölthet 1 Bizalmat, hogy kiüssön
1 vele egy mezőn lévő riválist.

HANYAGOLT

Minden, legalább 1 riválissal egy térké-
pelemen lévő túlélő 1 Stresszt szenved.
Ha nincsenek játékban a riválisok, he-
lyezz 1 riválist egy véletlenszerű mezőre.



TÚSZEJTÉS

Fosztogatók

AKTÍV

Egy kiütött riválissal egy mezőn lévő túlélő az aktivációja során kap egy Fókuszt, vagy megnézheti bármely Keresés pakli legfelső lapját.

HANYAGOLT

Egy riválishoz legközelebb lévő túlélőnek a saját mezőjére kell mozgatnia azt a riválist, és a túlélő azonnal kiütöttnek számít. Ha nincsenek játékban a riválisok, helyezünk 1-et egy véletlenszerű mezőre.



TÚSZEJTÉS

Fosztogatók

AKTÍV

Egy kiütött riválissal egy mezőn lévő túlélő az aktivációja során kap egy Fókuszt, vagy megnézheti bármely Keresés pakli legfelső lapját.

HANYAGOLT

Egy riválishoz legközelebb lévő túlélőnek a saját mezőjére kell mozgatnia azt a riválist, és a túlélő azonnal kiütöttnek számít. Ha nincsenek játékban a riválisok, helyezünk 1-et egy véletlenszerű mezőre.



TÚLERŐ

Fosztogatók

AKTÍV

Egy túlélő, aki olyan térképelemen tartózkodik, amin több túlélő van, mint rivális, az aktivációja során kap 1 Fókuszt és 1 Bizalmat.

HANYAGOLT

Minden túlélő 1 Stresszt szenved, aki olyan térképelemen tartózkodik, amin több rivális van, mint túlélő.



TÚLERŐ

Fosztogatók

AKTÍV

Egy túlélő, aki olyan térképelemen tartózkodik, amin több túlélő van, mint rivális, az aktivációja során kap 1 Fókuszt és 1 Bizalmat.

HANYAGOLT

Minden túlélő 1 Stresszt szenved, aki olyan térképelemen tartózkodik, amin több rivális van, mint túlélő.



GYÖTRŐ ÉHSÉG

Erőforrás

AKTÍV

Egy Keresés paklival rendelkező épületben lévő túlélő az aktivációja során egyszer elkölthet 1 Fókuszt, cserébe Gyógyul 1-et.

HANYAGOLT

Minden túlélőnek el kell dobnia 1 élelmet, különben 1 Stresszt szenved.



GYÖTRŐ ÉHSÉG

Erőforrás

AKTÍV

Egy Keresés paklival rendelkező épületben lévő túlélő az aktivációja során egyszer elkölthet 1 Fókusz, cserébe Gyógyul 1-et.

HANYAGOLT

Minden túlélőnek el kell dobnia 1 élelmet, különben 1 Stresszt szenved.



LELTÁR

Erőforrások

AKTÍV

Egy túlélő kap 1 Bizalmat, miután végzett 1 keresés tevékenységet.

HANYAGOLT

Minden üres Erőforrás tartalék után minden túlélő 1 Stresszt szenved.



LELTÁR

Erőforrás

AKTÍV

Egy túlélő kap 1 Bizalmat, miután végzett 1 keresés tevékenységet.

HANYAGOLT

Minden üres Erőforrás tartalék után minden túlélő 1 Stresszt szenved.



KÖNNYÍTENI A TERHEN

Erőforrás

AKTÍV

Egy épületben lévő túlélő az aktivációja során Cselekvés 1-et kell végezzen, cserébe kap 1 Bizalmat és 1 nyersanyagot.

HANYAGOLT

Minden túlélőnek el kell dobnia 1 nyersanyagot vagy Cselekvés 1-et kell végeznie.



KÖNNYÍTENI A TERHEN

Erőforrás

AKTÍV

Egy épületben lévő túlélő az aktivációja során Cselekvés 1-et kell végezzen, cserébe kap 1 Bizalmat és 1 nyersanyagot.

HANYAGOLT

Minden túlélőnek el kell dobnia 1 nyersanyagot vagy Cselekvés 1-et kell végeznie.



KÖNNYÍTENI A TERHEN

Erőforrás

AKTÍV

Egy épületben lévő túlélő az aktivációja során Cselekvés 1-et kell végezzen, cserébe kap 1 Bizalmat és 1 nyersanyagot.

HANYAGOLT

Minden túlélőnek el kell dobnia 1 nyersanyagot vagy Cselekvés 1-et kell végeznie.



GUBERÁLÁS NYOMAI

Erőforrás

AKTÍV

Egy Keresés paklival rendelkező épületben lévő túlélő az aktivációja során eldobhat 1 Stresszt.

HANYAGOLT

Minden, Keresés paklival nem rendelkező épületben lévő túlélő túlélő 1 Stresszt szenved.



GUBERÁLÁS NYOMAI

Erőforrás

AKTÍV

Egy Keresés paklival rendelkező épületben lévő túlélő az aktivációja során eldobhat 1 Stresszt.

HANYAGOLT

Minden, Keresés paklival nem rendelkező épületben lévő túlélő túlélő 1 Stresszt szenved.



GUBERÁLÁS NYOMAI

Erőforrás

AKTÍV

Egy Keresés paklival rendelkező épületben lévő túlélő az aktivációja során eldobhat 1 Stresszt.

HANYAGOLT

Minden, Keresés paklival nem rendelkező épületben lévő túlélő túlélő 1 Stresszt szenved.



TÚL VESZÉLYES ODAKINT

Menedék

AKTÍV

Ha egy túlélő az aktivációja végén egy épületben tartózkodik, eldobhat 1 Stresszt.

HANYAGOLT

Minden odakint tartózkodó túlélő 1 Stresszt szenved.



TÚL VESZÉLYES ODAKINT

Menedék

AKTÍV

Ha egy túlélő az aktivációja végén egy épületben tartózkodik, eldobhat 1 Stresszt.

HANYAGOLT

Minden odakint tartózkodó túlélő 1 Stresszt szenved.



TÚL VESZÉLYES ODAKINT

Menedék

AKTÍV

Ha egy túlélő az aktivációja végén egy épületben tartózkodik, eldobhat 1 Stresszt.

HANYAGOLT

Minden odakint tartózkodó túlélő 1 Stresszt szenved.



LASSÍTÁTOK LE ŐKET!

Menedék

AKTÍV

Egy túlélő 1 Bizalmat kap,
miután lehelyezett 1 Barikádot
vagy legyőzött 1 járkálót.

HANYAGOLT

Minden túlélő 1 Stresszt szenved,
majd növeljétek a Fenyegetést 1-el.



©2017 AMC ©2017 CZE

LASSÍTÁTOK LE ŐKET!

Menedék

AKTÍV

Egy túlélő 1 Bizalmat kap,
miután lehelyezett 1 Barikádot
vagy legyőzött 1 járkálót.

HANYAGOLT

Minden túlélő 1 Stresszt szenved,
majd növeljétek a Fenyegetést 1-el.



©2017 AMC ©2017 CZE

LASSÍTSÁTOK LE ŐKET!

Menedék

AKTÍV

Egy túlélő 1 Bizalmat kap,
miután lehelyezett 1 Barikádot
vagy legyőzött 1 járkálót.

HANYAGOLT

Minden túlélő 1 Stresszt szenved,
majd növeljétek a Fenyegetést 1-el.



KIPUCOLVA

Menedék

AKTÍV

Minden, Keresés paklival nem rendelkező épületben lévő túlélő az aktivációja során elkölthet 1 Fókuszt, hogy kapjon 1 általa választott Erőforrást.

HANYAGOLT

Minden, Keresés paklival nem rendelkező épületben lévő túlélő 1 Stresszt szenved. Ezután, ha nincs Keresés lap a térképen, oldjátok meg a Csoport döntést.



KIPUCOLVA

Menedék

AKTÍV

Minden, Keresés paklival nem rendelkező épületben lévő túlélő az aktivációja során elkölthet 1 Fókuszt, hogy kapjon 1 általa választott Erőforrást.

HANYAGOLT

Minden, Keresés paklival nem rendelkező épületben lévő túlélő 1 Stresszt szenved. Ezután, ha nincs Keresés lap a térképen, oldjátok meg a Csoport döntést.



GYENGE BARIKÁDOK

Menedék

AKTÍV

Egy épületben lévő túlélő az aktivációja során elkölthet 1 Fókuszot, cserébe lehelyezhet 1 barikádot.

HANYAGOLT

A vezetőnek el kell távolítania 1 barikád a térképről, vagy el kell dobnia 1 Bizalmat.



GYENGE BARIKÁDOK

Menedék

AKTÍV

Egy épületben lévő túlélő az aktivációja során elkölthet 1 Fókuszot, cserébe lehelyezhet 1 barikádot.

HANYAGOLT

A vezetőnek el kell távolítania 1 barikádott a térképről, vagy el kell dobnia 1 Bizalmat.



SEGÍTSÉGÉRT KÖNYÖRGÉS

Nehéz bizalom

AKTÍV

Egy túlélő 1 Bizalmat kap,
miután megmentett egy idegent.

HANYAGOLT

Növeld a Fenyégetést 1-el.



©2017 AMC ©2017 CZE

SEGÍTSÉGÉRT KÖNYÖRGÉS

Nehéz bizalom

AKTÍV

Egy túlélő 1 Bizalmat kap,
miután megmentett egy idegent.

HANYAGOLT

Növeld a Fenyégetést 1-el.



KAPZSI HAJLAM

Nehéz bizalom

AKTÍV

Miután megmentett egy idegent, egy túlélő elkölthet 1 Bizalmat, cserébe kap 1 általa választott Erőforrást.

HANYAGOLT

A csoportnak el kell dobnia 1 Erőforrást, különben legyőz 1 megmentett idegent.



KAPZSI HAJLAM

Nehéz bizalom

AKTÍV

Miután megmentett egy idegent, egy túlélő elkölthet 1 Bizalmat, cserébe kap 1 általa választott Erőforrást.

HANYAGOLT

A csoportnak el kell dobnia 1 Erőforrást, különben legyőz 1 megmentett idegent.



KÖLCSÖNÖS ÉRDEKLŐDÉS

Nehéz bizalom

AKTÍV

Egy túlélő kap 1 Bizalmat, miután elhelyezett 1 vagy több Fókuszt a megmentett idegenek tartalékban.

HANYAGOLT

Minden túlélőnek el kell dobnia 1 Fókuszt vagy 1 Bizalmat.



KÖLCSÖNÖS ÉRDEKLŐDÉS

Nehéz bizalom

AKTÍV

Egy túlélő kap 1 Bizalmat, miután elhelyezett 1 vagy több Fókuszt a megmentett idegenek tartalékban.

HANYAGOLT

Minden túlélőnek el kell dobnia 1 Fókuszt vagy 1 Bizalmat.



KÖLCSÖNÖS ÉRDEKLŐDÉS

Nehéz bizalom

AKTÍV

Egy túlélő kap 1 Bizalmat, miután elhelyezett 1 vagy több Fókuszt a megmentett idegenek tartalékban.

HANYAGOLT

Minden túlélőnek el kell dobnia 1 Fókuszt vagy 1 Bizalmat.



ELLENTÉTES ERKÖLCSÖK

Nehéz bizalom

AKTÍV

Egy túlélő elhelyezhet 1 Fókuszot a megmentett idegenek tartálékban, miután végrehajtott egy koordináció tevékenységet.

HANYAGOLT

A csoportnak minden megmentett idegen után választania kell egy túlélőt, aki 1 Stresszt szenved.



ELLENTÉTES ERKÖLCSÖK

Nehéz bizalom

AKTÍV

Egy túlélő elhelyezhet 1 Fókuszot a megmentett idegenek tartálékban, miután végrehajtott egy koordináció tevékenységet.

HANYAGOLT

A csoportnak minden megmentett idegen után választania kell egy túlélőt, aki 1 Stresszt szenved.



ELLENTÉTES ERKÖLCSÖK

Nehéz bizalom

AKTÍV

Egy túlélő elhelyezhet 1 Fókuszot a megmentett idegenek tartálékban, miután végrehajtott egy koordináció tevékenységet.

HANYAGOLT

A csoportnak minden megmentett idegen után választania kell egy túlélőt, aki 1 Stresszt szenved.



SEGÍTŐ KÉZ

Kerítés

AKTÍV

Koordináció tevékenység során egy túlélő elkölthet 1 ✓-t, hogy csökkentse a Fenyegetést 1-el, vagy eltávolítson 1 Feszültség jelzőt arról a térképelemről, amelyiken tartózkodik.

HANYAGOLT

Minden túlélőnek el kell dobnia 1 Bizalmat, különben növelnie kell a Fenyegetést 1-el.



SEGÍTŐ KÉZ

Kerítés

AKTÍV

Koordináció tevékenység során egy túlélő elkölthet 1 ✓-t, hogy csökkentse a Fenyegetést 1-el, vagy eltávolítson 1 Feszültség jelzőt arról a térképelemről, amelyiken tartózkodik.

HANYAGOLT

Minden túlélőnek el kell dobnia 1 Bizalmat, különben növelnie kell a Fenyegetést 1-el.



SEGÍTŐ KÉZ

Kerítés

AKTÍV

Koordináció tevékenység során egy túlélő elkölthet 1 ✓-t, hogy csökkentse a Fenyegetést 1-el, vagy eltávolítson 1 Feszültség jelzőt arról a térképelemről, amelyiken tartózkodik.

HANYAGOLT

Minden túlélőnek el kell dobnia 1 Bizalmat, különben növelnie kell a Fenyegetést 1-el.



TILOS AZ ÁTJÁRÁS

Kerítés

AKTÍV

Miután legyőzött egy járkálót, egy túlélő csökkentheti a Fenygetést 1-el, vagy eltávolíthat 1 Feszültség jelzőt arról a térképelemről, amelyiken tartózkodik.

HANYAGOLT

Helyezz 1 rohamfelszerelésben lévő járkálót minden Áttörés jelzőt tartalmazó mezőre. Ha nincsenek Áttörés jelzők a térképen, egy véletlenszerű mezőre helyezzetek fel 1 rohamfelszerelésben lévő járkálót.



TILOS AZ ÁTJÁRÁS

Kerítés

AKTÍV

Miután legyőzött egy járkálót, egy túlélő csökkentheti a Fenyegetést 1-el, vagy eltávolíthat 1 Feszültség jelzőt arról a térképelemről, amelyiken tartózkodik.

HANYAGOLT

Helyezz 1 rohamfelszerelésben lévő járkálót minden Áttörés jelzőt tartalmazó mezőre. Ha nincsenek Áttörés jelzők a térképen, egy véletlenszerű mezőre helyezzetek fel 1 rohamfelszerelésben lévő járkálót.



TILOS AZ ÁTJÁRÁS

Kerítés

AKTÍV

Miután legyőzött egy járkálót, egy túlélő csökkentheti a Fenygetést 1-el, vagy eltávolíthat 1 Feszültség jelzőt arról a térképelemről, amelyiken tartózkodik.

HANYAGOLT

Helyezz 1 rohamfelszerelésben lévő járkálót minden Áttörés jelzőt tartalmazó mezőre. Ha nincsenek Áttörés jelzők a térképen, egy véletlenszerű mezőre helyezzetek fel 1 rohamfelszerelésben lévő járkálót.



BEFOLTOZNI A LYUKAT

Kerítés

AKTÍV

Egy túlélő az aktivációja során el-
költhet 1 Fókuszt, hogy csökkentse
a Fenygetést 1-el, vagy eltávolít-
son 1 Feszültség jelzőt a térképe-
lemről, amelyiken tartózkodik.

HANYAGOLT

Feszültség jelzőt tartalmazó térképe-
lemen lévő minden túlélő 1 Stresszt
sz szenved. Ezután, ha van Áttörés
jelző a térképen, oldjátok meg a
Csoport döntést.



BEFOLTOZNI A LYUKAT

Kerítés

AKTÍV

Egy túlélő az aktivációja során elkölthet 1 Fókuszt, hogy csökkentse a Fenyegétést 1-el, vagy eltávolítson 1 Feszültség jelzőt a térképelemről, amelyiken tartózkodik.

HANYAGOLT

Feszültség jelzőt tartalmazó térképelemen lévő minden túlélő 1 Stresszt szenved. Ezután, ha van Áttörés jelző a térképen, oldjátok meg a Csoport döntést.



KERÍTS KÖRBE

Kerítés

AKTÍV

Az aktivációja során egy túlélő elkölthet 1 nyersanyagot, hogy eltávolítson minden vele egy mezőn lévő Feszültség jelzőt.

HANYAGOLT

Helyezz 1 Feszültség jelzőt minden olyan mezőre, ami tartalmaz már legalább 1 Feszültség jelzőt, hacsak egy ugyanazon a mezőn lévő túlélő nem végez Cselekvés 1-et.



KERÍTS KÖRBE

Kerítés

AKTÍV

Az aktivációja során egy túlélő elkölthet 1 nyersanyagot, hogy eltávolítson minden vele egy mezőn lévő Feszültség jelzőt.

HANYAGOLT

Helyezz 1 Feszültség jelzőt minden olyan mezőre, ami tartalmaz már legalább 1 Feszültség jelzőt, hacsak egy ugyanazon a mezőn lévő túlélő nem végez Cselekvés 1-et.



ÁGYJELENET

Fertőzés

AKTÍV

Egy túlélő kap 1 Fókuszt, miután végrehajtott egy támogatás tevékenységet.

HANYAGOLT

Húzz egy lapot a Fertőzés pakliból.



ÁGYJELENET

Fertőzés

AKTÍV

Egy túlélő kap 1 Fókuszt, miután végrehajtott egy támogatás tevékenységet.

HANYAGOLT

Húzz egy lapot a Fertőzés pakliból.



ÁGYJELENET

Fertőzés

AKTÍV

Egy túlélő kap 1 Fókuszt, miután végrehajtott egy támogatás tevékenységet.

HANYAGOLT

Húzz egy lapot a Fertőzés pakliból.



SZABAD AZ ÚT

Fertőzés

AKTÍV

Egy tőled 1 távolságon belül lévő túlélő 1 mezőt mozoghat, miután legyőzött egy ellenséget.

HANYAGOLT

Minden túlélőnek el kell dobnia 1 Bizalmat, vagy húznia kell 1 lapot a Fertőzés pakliból.



SZABAD AZ ÚT

Fertőzés

AKTÍV

Egy tőled 1 távolságon belül lévő túlélő 1 mezőt mozoghat, miután legyőzött egy ellenséget.

HANYAGOLT

Minden túlélőnek el kell dobnia 1 Bizalmat, vagy húznia kell 1 lapot a Fertőzés pakliból.



SZABAD AZ ÚT

Fertőzés

AKTÍV

Egy tőled 1 távolságon belül lévő túlélő 1 mezőt mozoghat, miután legyőzött egy ellenséget.

HANYAGOLT

Minden túlélőnek el kell dobnia 1 Bizalmat, vagy húznia kell 1 lapot a Fertőzés pakliból.



A LEGJOBB ORVOSSÁG

Fertőzés

AKTÍV

Miután javított egy idegen állapotán, egy veled egy térképelemen lévő túlélő eldobhat 1 Stresszt.

HANYAGOLT

Csökkentsd a Morált 1-el.



A LEGJOBB ORVOSSÁG

Fertőzés

AKTÍV

Miután javított egy idegen állapotán, egy veled egy térképelemen lévő túlélő eldobhat 1 Stresszt.

HANYAGOLT

Csökkentsd a Morált 1-el.



ÁTKUTATÁS

Fertőzés

AKTÍV

Az aktivációja során egy túlélő elkölthet 1 Fókuszt, hogy megnézhesse bármely Keresés pakli legfelső lapját. A megnézett lapot a pakli aljára helyezheti.

HANYAGOLT

Minden Keresés paklival rendelkező épület után húzz 1 lapot a Fertőzés pakliból.



ÁTKUTATÁS

Fertőzés

AKTÍV

Az aktivációja során egy túlélő elkölthet 1 Fókuszt, hogy megnézhesse bármely Keresés pakli legfelső lapját. A megnézett lapot a pakli aljára helyezheti.

HANYAGOLT

Minden Keresés paklival rendelkező épület után húzz 1 lapot a Fertőzés pakliból.



CELLATÁRSAK

Lakók

AKTÍV

Ha egy túlélő az aktivációja végén legalább egy másik túlélővel egy mezőn tartózkodik, kap 1 Bizalmat.

HANYAGOLT

El kell dobnia 1 Bizalmat vagy 1 Stresszt szenved minden olyan túlélő, aki nem egy másik túlélővel van egy mezőn.



CELLATÁRSAK

Lakók

AKTÍV

Ha egy túlélő az aktivációja végén legalább egy másik túlélővel egy mezőn tartózkodik, kap 1 Bizalmat.

HANYAGOLT

El kell dobnia 1 Bizalmat vagy 1 Stresszt szenved minden olyan túlélő, aki nem egy másik túlélővel van egy mezőn.



CELLATÁRSAK

Lakók

AKTÍV

Ha egy túlélő az aktivációja végén legalább egy másik túlélővel egy mezőn tartózkodik, kap 1 Bizalmat.

HANYAGOLT

El kell dobnia 1 Bizalmat vagy 1 Stresszt szenved minden olyan túlélő, aki nem egy másik túlélővel van egy mezőn.



BÖRTÖNLÁZADÁS

Lakók

AKTÍV

Egy túlélő a küzdelem tevékenysége után kap 1 Bizalmat.

HANYAGOLT

Minden túlélőnek el kell dobnia 1 Bizalmat vagy Cselekvés 1-et kell végeznie.



BÖRTÖNLÁZADÁS

Lakók

AKTÍV

Egy túlélő a küzdelem tevékenysége után kap 1 Bizalmat.

HANYAGOLT

Minden túlélőnek el kell dobnia 1 Bizalmat vagy Cselekvés 1-et kell végeznie.



BÖRTÖNLÁZADÁS

Lakók

AKTÍV

Egy túlélő a küzdelem tevékenysége után kap 1 Bizalmat.

HANYAGOLT

Minden túlélőnek el kell dobnia 1 Bizalmat vagy Cselekvés 1-et kell végeznie.



JÓ MAGAVISELET

Lakók

AKTÍV

Egy túlélőnek az aktivációja során Cselekvés 1-et kell végeznie, cserébe kap 1 Bizalmat. Ugyanaz a túlélő választhat egy másik 1 távolságon belül élő túlélőt, aki mozoghat 1 mezőt, figyelmen kívül hagyva az ellenségeket.

HANYAGOLT

Minden túlélőnek el kell dobnia 1 Bizalmat, különben nem végezhet Mozgás manővert ebben a körben.



JÓ MAGAVISELET

Lakók

AKTÍV

Egy túlélőnek az aktivációja során Cselekvés 1-et kell végeznie, cserébe kap 1 Bizalmat. Ugyanaz a túlélő választhat egy másik 1 távolságon belül évv túlélőt, aki mozoghat 1 mezőt, figyelmen kívül hagyva az ellenségeket.

HANYAGOLT

Minden túlélőnek el kell dobnia 1 Bizalmat, különben nem végezhet Mozgás manővert ebben a körben.



KELLEMETLEN VENDÉG

Lakók

AKTÍV

Egy tőled 1 mező távolságon belül lévő túlélő eldobhat 1 Stresszt, miután legyőzött egy ellenséget.

HANYAGOLT

Minden túlélőnek el kell dobnia 1 Fókuszt, aki legalább 1 ellenségtől 1 távolságon belül tartózkodik, különben 1 Stresszt szenved.



KELLEMETLEN VENDÉG

Lakók

AKTÍV

Egy tőled 1 mező távolságon belül lévő túlélő eldobhat 1 Stresszt, miután legyőzött egy ellenséget.

HANYAGOLT

Minden túlélőnek el kell dobnia 1 Fókuszt, aki legalább 1 ellenségtől 1 távolságon belül tartózkodik, különben 1 Stresszt szenved.



MENEDÉK!

Bezárkózás

AKTÍV

Ha egy túlélő az aktivációja végén épületben tartózkodik, kap 1 Fókuszt.

HANYAGOLT

Minden odakint lévő túlélő veszít 1 Bizalmat.



MENEDÉK!

Bezárkózás

AKTÍV

Ha egy túlélő az aktivációja végén épületben tartózkodik, kap 1 Fókusz.

HANYAGOLT

Minden odakint lévő túlélő veszít 1 Bizalmat.



MENEDÉK!

Bezárkózás

AKTÍV

Ha egy túlélő az aktivációja végén épületben tartózkodik, kap 1 Fókuszt.

HANYAGOLT

Minden odakint lévő túlélő veszít 1 Bizalmat.



BEZÁRTSÁG-PÁNIK

Bezárkózás

AKTÍV

Egy túlélő egy standard tevékenysége során elkölthet 1 ✓-t, hogy figyelmen kívül hagyjon 1 ☠ vagy 1 ⚡ eredményt.

HANYAGOLT

Minden túlélő 1 Stresszt szenved, különben nem végezhet speciális tevékenységet ebben a körben.



BEZÁRTSÁG-PÁNIK

Bezárkózás

AKTÍV

Egy túlélő egy standard tevékenysége során elkölthet 1 ✓-t, hogy figyelmen kívül hagyjon 1 ☠ vagy 1 ⚡ eredményt.

HANYAGOLT

Minden túlélő 1 Stresszt szenved, különben nem végezhet speciális tevékenységet ebben a körben.



BEZÁRTSÁG-PÁNIK

Bezárkózás

AKTÍV

Egy túlélő egy standard tevékenysége során elkölthet 1 ✓-t, hogy figyelmen kívül hagyjon 1 ☠ vagy 1 ⚡ eredményt.

HANYAGOLT

Minden túlélő 1 Stresszt szenved, különben nem végezhet speciális tevékenységet ebben a körben.



SZIKLAZÚZÓ

Bezárkózás

AKTÍV

Az aktivációja során egy túlélő Cselekvés 1-et végezhet, hogy cserébe lehelyezzen 1 barikádot.

HANYAGOLT

Minden túlélőnek el kell dobnia 1 nyersanyagot a Csoport karakterlapjáról, különben 1 Stresszt szenved.



SZIKLAZÚZÓ

Bezárkózás

AKTÍV

Az aktivációja során egy túlélő Cselekvés 1-et végezhet, hogy cserébe lehelyezzen 1 barikádot.

HANYAGOLT

Minden túlélőnek el kell dobnia 1 nyersanyagot a Csoport karakterlapjáról, különben 1 Stresszt szenved.



BIZTONSÁGOS HÁZ

Bezárkózás

AKTÍV

Legalább 1 barikáddal rendelkező épületben lévő túlélő az aktivációja során elkölthet 1 Bizalmat, hogy növelje a Morált 1-el.

HANYAGOLT

Barikáddal nem rendelkező épületben lévő minden túlélő 1 Stresszt szenved.



BIZTONSÁGOS HÁZ

Bezárkózás

AKTÍV

Legalább 1 barikáddal rendelkező épületben lévő túlélő az aktivációja során elkölthet 1 Bizalmat, hogy növelje a Morált 1-el.

HANYAGOLT

Barikáddal nem rendelkező épületben lévő minden túlélő 1 Stresszt szenved.



ZSÁKMÁNY

Fosztogatás

AKTÍV

Egy túlélő, miután legyőzött 1 ellenséget, elkölthet 1 Fókuszt, hogy kapjon 1 általa választott Erőforrást.

HANYAGOLT

Legalább 1 ellenséget tartalmazó térképelemen lévő minden túlélőnek el kell dobnia 1 Erőforrást, vagy Cselekvés 1-et kell végeznie.



ZSÁKMÁNY

Fosztogatás

AKTÍV

Egy túlélő, miután legyőzött 1 ellenséget, elkölthet 1 Fókuszt, hogy kapjon 1 általa választott Erőforrást.

HANYAGOLT

Legalább 1 ellenséget tartalmazó térképelemen lévő minden túlélőnek el kell dobnia 1 Erőforrást, vagy Cselekvés 1-et kell végeznie.



ZSÁKMÁNY

Fosztogatás

AKTÍV

Egy túlélő, miután legyőzött 1 ellenséget, elkölthet 1 Fókuszt, hogy kapjon 1 általa választott Erőforrást.

HANYAGOLT

Legalább 1 ellenséget tartalmazó térképelemen lévő minden túlélőnek el kell dobnia 1 Erőforrást, vagy Cselekvés 1-et kell végeznie.



CSENDESEBBEN

Fosztogatás

AKTÍV

Egy túlélő egy interakció tevékenysége során elkölthet 1 ✓-t, hogy csökkentse a Fenyegetést 1-el.

HANYAGOLT

Minden túlélőnek el kell dobnia 1 Fókuszt, különben növelnie kell a Fenyegetést 1-el.



CSENDESEBBEN

Fosztogatás

AKTÍV

Egy túlélő egy interakció tevékenysége során elkölthet 1 ✓-t, hogy csökkentse a Fenyegetést 1-el.

HANYAGOLT

Minden túlélőnek el kell dobnia 1 Fókusz, különben növelnie kell a Fenyegetést 1-el.



CSENDESEBBEN

Fosztogatás

AKTÍV

Egy túlélő egy interakció tevékenysége során elkölthet 1 ✓-t, hogy csökkentse a Fenyegetést 1-el.

HANYAGOLT

Minden túlélőnek el kell dobnia 1 Fókusz, különben növelnie kell a Fenyegetést 1-el.



MEGTESZEM

Fosztogatás

AKTÍV

Egy túlélő az aktivációja során elkölthet 1 Fókuszt, cserébe végezhet 1 Erőforrás manővert.

HANYAGOLT

Minden túlélőnek el kell dobnia 1 Bizalmat, különben nem végezhet standard manővert ebben a körben.



MEGTESZEM

Fosztogatás

AKTÍV

Egy túlélő az aktivációja során elkölthet 1 Fókuszt, cserébe végezhet 1 Erőforrás manővert.

HANYAGOLT

Minden túlélőnek el kell dobnia 1 Bizalmat, különben nem végezhet standard manővert ebben a körben.



CSALI

Fosztogatás

AKTÍV

Egy túlélő az aktivációja során elkölthet 1 ételt, hogy a vele egy térképelemen lévő minden járkálót közelebb mozgasson 1 mezővel. Ezután léphet 1 mezőt, figyelmen kívül hagyva az ellenségeket.

HANYAGOLT

Minden túlélőnek el kell dobnia 1 ételt, különben növelnie kell a Fenyegétést 1-el.



CSALI

Fosztogatás

AKTÍV

Egy túlélő az aktivációja során elkölthet 1 ételt, hogy a vele egy térképelemen lévő minden járkálót közelebb mozgasson 1 mezővel. Ezután léphet 1 mezőt, figyelmen kívül hagyva az ellenségeket.

HANYAGOLT

Minden túlélőnek el kell dobnia 1 ételt, különben növelnie kell a Fenygetést 1-el.



EZT NEKED!

Motorozás

AKTÍV

Egy túlélő (aki nem Daryl)
1 Stresszt szenved. Valahányszor
Daryl ebben a körben belép egy
mezőre, szabadon végezhet egy
Motor felpörgetése manővert.

Egy ellenségeket nem tartalmazó
épületben lévő túlélő (aki nem
Daryl) kap 1 Fókuszot, ha Daryl is
kaphat 1 Bizalmat.



EZT NEKED!

Motorozás

AKTÍV

Egy túlélő (aki nem Daryl)
1 Stresszt szenved. Valahányszor
Daryl ebben a körben belép egy
mezőre, szabadon végezhet egy
Motor felpörgetése manővert.

Egy ellenségeket nem tartalmazó
épületben lévő túlélő (aki nem
Daryl) kap 1 Fókusz, ha Daryl is
kaphat 1 Bizalmat.



EZT NEKED!

Motorozás

AKTÍV

Egy túlélő (aki nem Daryl)
1 Stresszt szenved. Valahányszor
Daryl ebben a körben belép egy
mezőre, szabadon végezhet egy
Motor felpörgetése manővert.

Egy ellenségeket nem tartalmazó
épületben lévő túlélő (aki nem
Daryl) kap 1 Fókusz, ha Daryl is
kaphat 1 Bizalmat.



HAGYD LE ŐKET

Motorozás

AKTÍV

Egy túlélő az aktivációja végén
1 Stresszt szenved, ha másik
túlélő is van vele egy mezőn.

Valahányszor Daryl belép egy
mezőre, elkölthet 1 Fókusz, hogy
legyőzzön 1 vele egy mezőn
lévő járkálót.



HAGYD LE ŐKET

Motorozás

AKTÍV

Egy túlélő az aktivációja végén
1 Stresszt szenved, ha másik
túlélő is van vele egy mezőn.

Valahányszor Daryl belép egy
mezőre, elkölthet 1 Fókusz, hogy
legyőzzön 1 vele egy mezőn
lévő járkálót.



HAGYD LE ŐKET

Motorozás

AKTÍV

Egy túlélő az aktivációja végén
1 Stresszt szenved, ha másik
túlélő is van vele egy mezőn.

Valahányszor Daryl belép egy
mezőre, elkölthet 1 Fókusz, hogy
legyőzzön 1 vele egy mezőn
lévő járkálót.



DURVA TEREP

Motorozás

AKTÍV

Daryl csak 1 mezőt mozoghat szabadon (2 helyett) minden körben. Valahányszor egy vele motorozó túlélő belép egy mezőre, 1 Stresszt szenved.

Miután Daryl ebben a körben mozgott 2 vagy több mezőt, kap 1 Fókuszt, hogy legyőzzön 1 vele egy mezőn lévő járkálót.



DURVA TEREP

Motorozás

AKTÍV

Daryl csak 1 mezőt mozoghat szabadon (2 helyett) minden körben. Valahányszor egy vele motorozó túlélő belép egy mezőre, 1 Stresszt szenved.

Miután Daryl ebben a körben mozgott 2 vagy több mezőt, kap 1 Fókuszot, hogy legyőzzön 1 vele egy mezőn lévő járkálót.



DURVA TEREP

Motorozás

AKTÍV

Daryl csak 1 mezőt mozoghat szabadon (2 helyett) minden körben. Valahányszor egy vele motorozó túlélő belép egy mezőre, 1 Stresszt szenved.

Miután Daryl ebben a körben mozgott 2 vagy több mezőt, kap 1 Fókusz, hogy legyőzzön 1 vele egy mezőn lévő járkálót.



ITT NEM MARADHATSZ

Motorozás

AKTÍV

Minden túlélő 1 Stresszt szenved.
Egy túlélő sem hagyhatja el a
jelenlegi mezőjét, hacsak el nem
költ 1 Bizalmat.

Egy túlélő kap 1 Fókuszot, miután
egy új térképelemre mozog.



VEREKEDÉS

Meglapulás

AKTÍV

Mielőtt egy túlélő Küzdelem tevékenységet végez, elkölthet 1 Bizalmat, hogy cserébe 1 további akciókockával és 1-el kevesebb stressz kockával dobhasson.

HANYAGOLT

A vezető helyezzen 1 járkálót vele egy mezőre.



VEREKEDÉS

Meglapulás

AKTÍV

Mielőtt egy túlélő Küzdelem tevékenységet végez, elkölthet 1 Bizalmat, hogy cserébe 1 további akciókockával és 1-el kevesebb stressz kockával dobhasson.

HANYAGOLT

A vezető helyezzen 1 járkálót vele egy mezőre.



VEREKEDÉS

Meglapulás

AKTÍV

Mielőtt egy túlélő Küzdelem tevékenységet végez, elkölthet 1 Bizalmat, hogy cserébe 1 további akciókockával és 1-el kevesebb stressz kockával dobhasson.

HANYAGOLT

A vezető helyezzen 1 járkálót vele egy mezőre.



LOPAKODÁS

Meglapulás

AKTÍV

Az aktivációja során egy túlélő elkölthet 1 Bizalmat, hogy mozoghasson 1 mezőt, figyelmen kívül hagyva az ellenségeket. Ha azon túlélő karakterlapján van lakat jelző, nem növeli a Fenyegétést, ha belép az adott mezőre.

HANYAGOLT

Minden túlélőnek el kell dobnia 1 Fókuszt, különben ebben a körben nem használhatja a rejtőzés manővert.



LOPAKODÁS

Meglapulás

AKTÍV

Az aktivációja során egy túlélő elkölthet 1 Bizalmat, hogy mozoghasson 1 mezőt, figyelmen kívül hagyva az ellenségeket. Ha azon túlélő karakterlapján van lakat jelző, nem növeli a Fenyegétést, ha belép az adott mezőre.

HANYAGOLT

Minden túlélőnek el kell dobnia 1 Fókuszt, különben ebben a körben nem használhatja a rejtőzés manővert.



LOPAKODÁS

Meglapulás

AKTÍV

Az aktivációja során egy túlélő elkölthet 1 Bizalmat, hogy mozoghasson 1 mezőt, figyelmen kívül hagyva az ellenségeket. Ha azon túlélő karakterlapján van lakat jelző, nem növeli a Fenyegetést, ha belép az adott mezőre.

HANYAGOLT

Minden túlélőnek el kell dobnia 1 Fókuszt, különben ebben a körben nem használhatja a rejtőzés manővert.



SZEMÉLYES ÁLDOZAT

Meglapulás

AKTÍV

Egy túlélő az akivációja során
Cselekvés 1-et végezhet, hogy cse-
rébe csökkentse a Fenyegetést 1-el.

HANYAGOLT

Minden túlélőnek el kell dobnia
1 Bizalmat, különben növelnie
kell a Fenyegetést 1-el.



SZEMÉLYES ÁLDOZAT

Meglapulás

AKTÍV

Egy túlélő az akivációja során
Cselekvés 1-et végezhet, hogy cse-
rébe csökkentse a Fenyegetést 1-el.

HANYAGOLT

Minden túlélőnek el kell dobnia
1 Bizalmat, különben növelnie
kell a Fenyegetést 1-el.



MARADJ CSEENDBEN

Meglapulás

AKTÍV

Miután egy túlélő Támogatás tevékenységet végzett, csökkentheti a Fenyegtetést 1-el vagy kap 1 Fókuszt.

HANYAGOLT

Minden túlélő 1 Stresszt szenved.



MARADJ CSEENDBEN

Meglapulás

AKTÍV

Miután egy túlélő Támogatás tevékenységet végzett, csökkentheti a Fenyegétést 1-el vagy kap 1 Fókuszot.

HANYAGOLT

Minden túlélő 1 Stresszt szenved.



TUDOD TE, KI VAGYOK?

Veszély jelenlét

AKTÍV

Egy túlélő az aktivációja során el-
költhet 1 Fókusz, hogy eltávolítson
1 Fókusz jelzőt egy 1 távolságon
belül lévő mezőről.

HANYAGOLT

Minden túlélőnek el kell dobnia
1 Bizalmat, vagy le kell helyeznie
1 Fókusz jelzőt egy véletlenszerű
mezőre.



TUDOD TE, KI VAGYOK?

Veszély jelenlét

AKTÍV

Egy túlélő az aktivációja során el-
költhet 1 Fókusz, hogy eltávolítson
1 Fókusz jelzőt egy 1 távolságon
belül lévő mezőről.

HANYAGOLT

Minden túlélőnek el kell dobnia
1 Bizalmat, vagy le kell helyeznie
1 Fókusz jelzőt egy véletlenszerű
mezőre.



TUDOD TE, KI VAGYOK?

Veszély jelenlét

AKTÍV

Egy túlélő az aktivációja során el-
költhet 1 Fókuszt, hogy eltávolítson
1 Fókusz jelzőt egy 1 távolságon
belül lévő mezőről.

HANYAGOLT

Minden túlélőnek el kell dobnia
1 Bizalmat, vagy le kell helyeznie
1 Fókusz jelzőt egy véletlenszerű
mezőre.



ÉRTED MÁR, KI VAGYOK?

Veszély jelenlét

AKTÍV

Egy túlélő az aktivációja során elkölthet 1 Bizalom jelzőt, cserébe eldobhatja a Megvilágosodás pakli legfelső lapját.

HANYAGOLT

Morgan azonnal húzhat 1 lapot a Megvilágosodás paklijából.



ÉRTED MÁR, KI VAGYOK?

Veszély jelenlét

AKTÍV

Egy túlélő az aktivációja során elkölthet 1 Bizalom jelzőt, cserébe eldobhatja a Megvilágosodás pakli legfelső lapját.

HANYAGOLT

Morgan azonnal húzhat 1 lapot a Megvilágosodás paklijából.



ÉRTED MÁR, KI VAGYOK?

Veszély jelenlét

AKTÍV

Egy túlélő az aktivációja során elkölthet 1 Bizalom jelzőt, cserébe eldobhatja a Megvilágosodás pakli legfelső lapját.

HANYAGOLT

Morgan azonnal húzhat 1 lapot a Megvilágosodás paklijából.



LÉGY ÜDVÖZÖLVE

Veszély jelenlét

AKTÍV

Egy túlélő Gyógyul 2-t,
miután végrehajtott egy
Támogatás tevékenységet.

HANYAGOLT

Minden túlélő 1 Stresszt szenved,
különben nem végezhet Támogatás
tevékenységet ebben a körben.



©2017 AMC ©2017 CZE

LÉGY ÜDVÖZÖLVE

Veszély jelenlét

AKTÍV

Egy túlélő Gyógyul 2-t,
miután végrehajtott egy
Támogatás tevékenységet.

HANYAGOLT

Minden túlélő 1 Stresszt szenved,
különben nem végezhet Támogatás
tevékenységet ebben a körben.



NÉZD, ÉN SEGÍTHETEK

Veszély jelenlét

AKTÍV

Egy túlélő az aktivációja során elkölthet 2 Fókuszot és 2 Bizalmat, cserébe átmozgathat egy Ellenséges lapot a Megvilágosodás dobópakliból a Csoport karakterlapra, majd hozzáadhat 1 Tiszta lapot a Megvilágosodás dobópaklihoz.

HANYAGOLT

Ha van Tiszta lap a Megvilágosodás dobópakliban, cseréljétek ki a Feladat lapon lévő Ellenséges kártyával.
Ha nincs Tiszta lap a dobópakliban, csökkentsétek Morált 1-el.



NÉZD, ÉN SEGÍTHETEK

Veszély jelenlét

AKTÍV

Egy túlélő az aktivációja során elkölthet 2 Fókuszt és 2 Bizalmat, cserébe átmozgathat egy Ellenséges lapot a Megvilágosodás dobópakliból a Csoport karakterlapra, majd hozzáadhat 1 Tiszta lapot a Megvilágosodás dobópaklihoz.

HANYAGOLT

Ha van Tiszta lap a Megvilágosodás dobópakliban, cseréljétek ki a Feladat lapon lévő Ellenséges kártyával.
Ha nincs Tiszta lap a dobópakliban, csökkentsétek Morált 1-el.



KEDVEZŐ ALKALOM

Segíts magadon

AKTÍV

Egy túlélő az aktivációja során elkölthet 1 Bizalmat, hogy mozgathassa Glennt és Maggie-t 1 mezővel, figyelmen kívül hagyva az ellenségeket.

HANYAGOLT

Üsd ki Glennt és Maggie-t.



©2017 AMC ©2017 CZE

KEDVEZŐ ALKALOM

Segíts magadon

AKTÍV

Egy túlélő az aktivációja során elkölthet 1 Bizalmat, hogy mozgathassa Glennt és Maggie-t 1 mezővel, figyelmen kívül hagyva az ellenségeket.

HANYAGOLT

Üsd ki Glennt és Maggie-t.



ERŐSZAKOS TÁVOZÁS

Segíts magadon

AKTÍV

Egy túlélő az aktivációja során Cselekvés 1-et végezhet, cserébe átmozgathat 1 vele egy mezőn lévő ellenséget egy szomszédos mezőre. Ha az adott mező járkálókat és riválisokat is tartalmaz, győzz le 1 járkálót minden ott lévő rivális után, majd győzz le 1 riválist, minden ottmaradt járkáló után.

HANYAGOLT

Minden túlélő 1 Stresszt szenved, aki 1 távolságon belül van egy ellenségtől.



ERŐSZAKOS TÁVOZÁS

Segíts magadon

AKTÍV

Egy túlélő az aktivációja során Cselekvés 1-et végezhet, cserébe átmozgathat 1 vele egy mezőn lévő ellenséget egy szomszédos mezőre. Ha az adott mező járkálót és riválisokat is tartalmaz, győzz le 1 járkálót minden ott lévő rivális után, majd győzz le 1 riválist, minden ottmaradt járkáló után.

HANYAGOLT

Minden túlélő 1 Stresszt szenved, aki 1 távolságon belül van egy ellenségtől.



ERŐSZAKOS TÁVOZÁS

Segíts magadon

AKTÍV

Egy túlélő az aktivációja során Cselekvés 1-et végezhet, cserébe átmozgathat 1 vele egy mezőn lévő ellenséget egy szomszédos mezőre. Ha az adott mező járkálókat és riválisokat is tartalmaz, győzz le 1 járkálót minden ott lévő rivális után, majd győzz le 1 riválist, minden ottmaradt járkáló után.

HANYAGOLT

Minden túlélő 1 Stresszt szenved, aki 1 távolságon belül van egy ellenségtől.



ÁLLJ ÉS PIHENJ

Segíts magadon

AKTÍV

Egy Glennel és Maggie-vel egy mezőn lévő túlélő az aktivációja során elkölthet 1 Fókuszt, cserébe eldobhat 1 Stresszt vagy Gyógyul 1-et.

HANYAGOLT

Minden túlélőnek el kell dobnia 1 Bizalmat, aki nem Glennel és Maggie-vel egy mezőn tartózkodik.



ÁLLJ ÉS PIHENJ

Segíts magadon

AKTÍV

Egy Glennel és Maggie-vel egy mezőn lévő túlélő az aktivációja során elkölthet 1 Fókuszt, cserébe eldobhat 1 Stresszt vagy Gyógyul 1-et.

HANYAGOLT

Minden túlélőnek el kell dobnia 1 Bizalmat, aki nem Glennel és Maggie-vel egy mezőn tartózkodik.



CSAK BIZTOSRA MEGYEK

Segíts magadon

AKTÍV

Egy túlélő egy támadás tevékenysége során elkölthet 1 ✓-t, hogy eltávolítson egy 2 távolságon belül lévő Holttest jelzőt.

HANYAGOLT

Minden túlélőnek el kell dobnia 1 Fókuszt, vagy növelnie kell a Fenyegetést 1-el.



CSAK BIZTOSRA MEGYEK

Segíts magadon

AKTÍV

Egy túlélő egy támadás tevékenysége során elkölthet 1 ✓-t, hogy eltávolítson egy 2 távolságon belül lévő Holttest jelzőt.

HANYAGOLT

Minden túlélőnek el kell dobnia 1 Fókuszt, vagy növelnie kell a Fenyegetést 1-el.



LEGUGGOLNI

Fort Benning

AKTÍV

Csökkentsd a Fenyeketést 1-el,
ha egy túlélő az aktivációja végén
a lakókocsiban tartózkodik.

HANYAGOLT

Minden túlélő 1 Stresszt szenved,
aki nem a lakókocsiban tartózkodik.



LEGUGGOLNI

Fort Benning

AKTÍV

Csökkentsd a Fenyeketést 1-el,
ha egy túlélő az aktivációja végén
a lakókocsiban tartózkodik.

HANYAGOLT

Minden túlélő 1 Stresszt szenved,
aki nem a lakókocsiban tartózkodik.



LEGUGGOLNI

Fort Benning

AKTÍV

Csökkentsd a Fenyeketést 1-el,
ha egy túlélő az aktivációja végén
a lakókocsiban tartózkodik.

HANYAGOLT

Minden túlélő 1 Stresszt szenved,
aki nem a lakókocsiban tartózkodik.



LÉTFONTOSSÁGÚ CUCC

Fort Benning

AKTÍV

Egy lakókocsiban lévő túlélő az aktivációja során elkölthet 1 Fókuszt, cserébe kap 1 általa választott Erőforrást.

HANYAGOLT

Minden túlélőnek el kell dobnia 1 általa választott Erőforrást, különben 1 Stresszt szenved.



©2017 AMC ©2017 CZE

LÉTFONTOSSÁGÚ CUCC

Fort Benning

AKTÍV

Egy lakókocsiban lévő túlélő az aktivációja során elkölthet 1 Fókuszt, cserébe kap 1 általa választott Erőforrást.

HANYAGOLT

Minden túlélőnek el kell dobnia 1 általa választott Erőforrást, különben 1 Stresszt szenved.



LÉTFONTOSSÁGÚ CUCC

Fort Benning

AKTÍV

Egy lakókocsiban lévő túlélő az aktivációja során elkölthet 1 Fókuszt, cserébe kap 1 általa választott Erőforrást.

HANYAGOLT

Minden túlélőnek el kell dobnia 1 általa választott Erőforrást, különben 1 Stresszt szenved.



©2017 AMC ©2017 CZE

ELŐNYÖS HELYZET

Fort Benning

AKTÍV

Egy lakókocsiban lévő túlélő az aktivációja során elkölthet 1 Fókusz, cserébe kiüthet egy a lakókocsitól 1 távolságon belül lévő járkálót.

HANYAGOLT

Minden túlélőnek Cselekvés 1-et kell végeznie, különben növelnie kell a Fenyegetést 1-el.



ELŐNYÖS HELYZET

Fort Benning

AKTÍV

Egy lakókocsiban lévő túlélő az aktivációja során elkölthet 1 Fókuszot, cserébe kiüthet egy a lakókocsitól 1 távolságon belül lévő járkálót.

HANYAGOLT

Minden túlélőnek Cselekvés 1-et kell végeznie, különben növelnie kell a Fenyegetést 1-el.



JÁRKÁLÓ TRÓFEA

Fort Benning

AKTÍV

Egy lakókocsiban lévő túlélő elkölthet 1 Bizalmat, hogy növelje a Morált 1-el, miután legyőzött 1 járkálót.

HANYAGOLT

Minden túlélő 1 Stresszt szenved, ha 1 távolságon belül tartózkodik egy járkálótól. Ha egy járkáló a lakókocsiban van, oldjátok meg a Csoport döntést.



JÁRKÁLÓ TRÓFEA

Fort Benning

AKTÍV

Egy lakókocsiban lévő túlélő elkölthet 1 Bizalmat, hogy növelje a Morált 1-el, miután legyőzött 1 járkálót.

HANYAGOLT

Minden túlélő 1 Stresszt szenved, ha 1 távolságon belül tartózkodik egy járkálótól. Ha egy járkáló a lakókocsiban van, oldjátok meg a Csoport döntést.



FALÁNK JÁRKÁLÓK

Woodbury Aréna

AKTÍV

Egy legalább 1 járkálóval egy mezőn lévő túlélő az aktivációja során elkölthet 1 Fókuszt, cserébe léphet 1 mezőt, figyelmen kívül hagyva az ellenségeket.

HANYAGOLT

A túlélőknek Cselekvés 1-et kell végeznie ebben a körben, ha egy járkáló belép az általa elfoglalt mezőre.



A VÉR BÚZE

Woodbury Aréna

AKTÍV

Helyezz 1 Lakat jelzőt egy véletlenszerű mezőre. Amikor egy járkáló aktiválódik, a jelző felé mozog (figyelman kívül hagyva a túlélőket). Ha egy túlélő kijátszik egy megfontolatlan lapot, dobd el a Lakat jelzőt.

HANYAGOLT

Dobj el 1 Fókuszt vagy helyezz 1 Lakatot a Túlélő karakterlapodra. Amikor 1 járkáló aktiválódik, az adott túlélő felé mozog, figyelman kívül hagyva más túlélőket. Egy túlélő az aktivációja során elkölthet 1 Fókuszt, cserébe eldobhatja a lakat jelzőt a karakterlapjáról.



A TÖMEG HERGELÉSE

Woodbury Aréna

AKTÍV

Amikor egy túlélő Bizalmat kap,
kap 1 további Bizalmat.

HANYAGOLT

Ebben a körben a túlélők
nem szerezhhetnek Bizalmat.



KAPUNK VAGY CSALUNK

Woodbury Aréna

AKTÍV

Egy túlélő az aktivációja során húzhat 1 Térkép lapot. Ha a lapon lévő térképelem egyezik azzal, ahol a túlélő tartózkodik, kap 1 általa választott Erőforrást.

HANYAGOLT

Húzz 1 Térkép lapot. A lap által jelölt térképelemen lévő minden túlélőnek Cselekvés 1-et kell végeznie.



VIHAR ELŐTTI CSEND

Woodbury Aréna

AKTÍV

Egy túlélő az aktivációja során
elkölthet 1 Fókuszt, cserébe
eldobhat 1 Stresszt.

HANYAGOLT

Minden túlélő helyezzen 1 járkálót
vele egy mezőre.



ŐRJÖNGÉS

Woodbury Aréna

AKTÍV

Egy túlélő az aktivációja során végezhet 1 ingyenes Mozgás manővert.

HANYAGOLT

Mozgass minden járkálót 1 mezővel közelebb a hozzá legközelebbi túlélő felé.



VÖRÖS KÖD

Woodbury Aréna

AKTÍV

Miután egy ellenséget Cselekvésre kényszerítesz, annak ismételten Cselekvés 1-et kell végeznie.

HANYAGOLT

A túlélők aktivációja végeztével, ha egy túlélő nem kényszerített Cselekvésre egy ellenséget sem ebben a körben, az a túlélő 2 Stresszt szenved.



MINDENT ELSŐPRŐ

Woodbury Aréna

AKTÍV

Egy túlélő az aktivációja során
elkölthet 1 Fókuszt, hogy kiüssön
egy vele egy térképelemen lévő
ellenséget, aki nem túlélő.

HANYAGOLT

Üss ki minden túlélőt.



SEMMI HIRTELEN MOZDULAT

Woodbury Aréna

AKTÍV

A túlélők aktivációja végeztével,
ha egy túlélő nem végzett Mozgás
manővert ebben a körben,
csökkentheti a Fenyegetést 1-el.

HANYAGOLT

Minden túlélő után növeld
a Fenyegetést 1-el.



A VESZÉLY NYOMÁBAN

Woodbury Aréna

AKTÍV

Egy túlélő az aktivációja során húzhat 1 Térkép lapot. A lap által jelölt térképelemen lévő minden járkáló 1 mezőt mozog a hozzá legközelebbi túlélő felé (ha több túlélő is egyforma távolságra van, a lapot húzó játékos dönti el, melyikük irányába indul a járkáló).

HANYAGOLT

Húzz 1 Térkép lapot. A lap által jelölt térképelemen lévő minden túlélőnek el kell dobnia 1 Bizalmat, különben 1 Stresszt szenved és Cselekvés 1-et kell végeznie.



KESERŰ PRÓBÁLKOZÁSOK

Nyílt láng

AKTÍV

Az aktivációja során egy túlélő helyezhet 1 tűzjelzőt a mezőjére, hogy legyőzzön 1 vele egy mezőn vagy szomszédos mezőn lévő járkálót.

HANYAGOLT

Minden túlélőnek le kell helyeznie 1 tűzjelzőt a mezőjére vagy 1 Stresszt szenved.



KESERŰ PRÓBÁLKOZÁSOK

Nyílt láng

AKTÍV

Az aktivációja során egy túlélő helyezhet 1 tűzjelzőt a mezőjére, hogy legyőzzön 1 vele egy mezőn vagy szomszédos mezőn lévő járkálót.

HANYAGOLT

Minden túlélőnek le kell helyeznie 1 tűzjelzőt a mezőjére vagy 1 Stresszt szenved.



KESERŰ PRÓBÁLKOZÁSOK

Nyílt láng

AKTÍV

Az aktivációja során egy túlélő helyezhet 1 tűzjelzőt a mezőjére, hogy legyőzzön 1 vele egy mezőn vagy szomszédos mezőn lévő járkálót.

HANYAGOLT

Minden túlélőnek le kell helyeznie 1 tűzjelzőt a mezőjére vagy 1 Stresszt szenved.



OLTÁS

Nyílt láng

AKTÍV

Ha a túlélő olyan mezőn fejezte be az aktivációját, amin nincs tűz, kap 1 Fókuszt.

HANYAGOLT

Helyezz 1 tűzjelzőt egy véletlenszerű mezőre.



OLTÁS

Nyílt láng

AKTÍV

Ha a túlélő olyan mezőn fejezte be az aktivációját, amin nincs tűz, kap 1 Fókuszt.

HANYAGOLT

Helyezz 1 tűzjelzőt egy véletlenszerű mezőre.



GYÚLÉKONY ANYAGOK

Nyílt láng

AKTÍV

Egy épületben lévő túlélő az aktivációja során elkölthet 1 Fókuszot, hogy legyőzzön egy 3 távolságon belül lévő járkálót.

HANYAGOLT

Helyezz 1 tűzjelzőt egy véletlenszerű mezőre.



GYÚLÉKONY ANYAGOK

Nyílt láng

AKTÍV

Egy épületben lévő túlélő az aktivációja során elkölthet 1 Fókuszot, hogy legyőzzön egy 3 távolságon belül lévő járkálót.

HANYAGOLT

Helyezz 1 tűzjelzőt egy véletlenszerű mezőre.



GYŰLÉKONY ANYAGOK

Nyílt láng

AKTÍV

Egy épületben lévő túlélő az aktivációja során elkölthet 1 Fókuszt, hogy legyőzzön egy 3 távolságon belül lévő járkálót.

HANYAGOLT

Helyezz 1 tűzjelzőt egy véletlenszerű mezőre.



TERELD A LÁNGOKAT

Nyílt láng

AKTÍV

Egy túlélő elkölthet az aktivációja során 1 Fókuszt, hogy átmozgasson 1 a vele egy térképelemen lévő tüzet egy szomszédos mezőre.

HANYAGOLT

Minden térképelemen helyezz egy tűzjelzőt egy tüzet tartalmazó mezővel szomszédos mezőre. Ha nincs tűz, helyezz 2 tűzjelzőt 2 különböző véletlenszerű mezőre.



TERELD A LÁNGOKAT

Nyílt láng

AKTÍV

Egy túlélő elkölthet az aktivációja során 1 Fókuszt, hogy átmozgasson 1 a vele egy térképelemen lévő tüzet egy szomszédos mezőre.

HANYAGOLT

Minden térképelemen helyezz egy tűzjelzőt egy tüzet tartalmazó mezővel szomszédos mezőre. Ha nincs tűz, helyezz 2 tűzjelzőt 2 különböző véletlenszerű mezőre.



ANNYIRA ÉHES

Csoportosulás

AKTÍV

Az aktivációja során egy odakint lévő túlélő elkölthet 1 Fókuszot, hogy kapjon 1 ételt és 1 Bizalmat.

HANYAGOLT

Minden túlélőnek el kell dobnia 1 ételt vagy Cselekvés 1-et kell végeznie.



ANNYIRA ÉHES

Csoportosulás

AKTÍV

Az aktivációja során egy odakint lévő túlélő elkölthet 1 Fókuszot, hogy kapjon 1 ételt és 1 Bizalmat.

HANYAGOLT

Minden túlélőnek el kell dobnia 1 ételt vagy Cselekvés 1-et kell végeznie.



A MÚLT EMLÉKEI

Csoportosulás

AKTÍV

Az aktivációja során egy túlélő elkölthet 1 Fókuszt, hogy minden vele egy mezőn lévő túlélő eldobhasson 1 Stresszt.

HANYAGOLT

Minden túlélőnek Cselekvés 1-et kell végeznie vagy 1 Stresszt szenved.



A MÚLT EMLÉKEI

Csoportosulás

AKTÍV

Az aktivációja során egy túlélő elkölthet 1 Fókuszt, hogy minden vele egy mezőn lévő túlélő eldobhasson 1 Stresszt.

HANYAGOLT

Minden túlélőnek Cselekvés 1-et kell végeznie vagy 1 Stresszt szenved.



MEGBÍZHATATLAN

Csoportosulás

AKTÍV

Mielőtt végrehajtana egy tevékenységet, egy másik túlélővel egy mezőn tartózkodó túlélő elkölthet 1 Bizalmat, hogy 1 további akciókockával dobhasson a tevékenysége során.

HANYAGOLT

Minden túlélőnek, aki nem egy másik túlélővel közös mezőn tartózkodik el kell dobnia 1 Bizalmat, különben 1 Stresszt szenved.



MEGBÍZHATATLAN

Csoportosulás

AKTÍV

Mielőtt végrehajtana egy tevékenységet, egy másik túlélővel egy mezőn tartózkodó túlélő elkölthet 1 Bizalmat, hogy 1 további akciókockával dobhasson a tevékenysége során.

HANYAGOLT

Minden túlélőnek, aki nem egy másik túlélővel közös mezőn tartózkodik el kell dobnia 1 Bizalmat, különben 1 Stresszt szenved.



MEGBÍZHATATLAN

Csoportosulás

AKTÍV

Mielőtt végrehajtana egy tevékenységet, egy másik túlélővel egy mezőn tartózkodó túlélő elkölthet 1 Bizalmat, hogy 1 további akciókockával dobhasson a tevékenysége során.

HANYAGOLT

Minden túlélőnek, aki nem egy másik túlélővel közös mezőn tartózkodik el kell dobnia 1 Bizalmat, különben 1 Stresszt szenved.



EGYÜTT ERŐSEBBEK

Csoportosulás

AKTÍV

Egy túlélő, aki az aktivációját egy másik túlélővel közös mezőn fejezi be, kap 1 Fókuszt.

HANYAGOLT

Minden túlélőnek, aki nem egy másik túlélővel közös mezőn tartózkodik, el kell dobnia 1 Fókuszt vagy növelni kell a Fenyegetést 1-el.



EGYÜTT ERŐSEBBEK

Csoportosulás

AKTÍV

Egy túlélő, aki az aktivációját egy másik túlélővel közös mezőn fejezi be, kap 1 Fókuszot.

HANYAGOLT

Minden túlélőnek, aki nem egy másik túlélővel közös mezőn tartózkodik, el kell dobnia 1 Fókuszot vagy növelni kell a Fenyegetést 1-el.



EGYÜTT ERŐSEBBEK

Csoportosulás

AKTÍV

Egy túlélő, aki az aktivációját egy másik túlélővel közös mezőn fejezi be, kap 1 Fókuszt.

HANYAGOLT

Minden túlélőnek, aki nem egy másik túlélővel közös mezőn tartózkodik, el kell dobnia 1 Fókuszt vagy növelni kell a Fenyegést 1-el.



CSEENDBEN

Járkálók

AKTÍV

Az aktivációja során egy túlélő elkölthet 1 Bizalmat, hogy válasszon 1 vele egy térképelemen lévő túlélőt, aki rejtetté válik.

HANYAGOLT

Minden járkáló azonnal aktiválódik, minden rejtett túlélő láthatónak számít.



CSEENDBEN

Járkálók

AKTÍV

Az aktivációja során egy túlélő elkölthet 1 Bizalmat, hogy válaszon 1 vele egy térképelemen lévő túlélőt, aki rejtetté válik.

HANYAGOLT

Minden járkáló azonnal aktiválódik, minden rejtett túlélő láthatónak számít.



CSEENDBEN

Járkálók

AKTÍV

Az aktivációja során egy túlélő elkölthet 1 Bizalmat, hogy válaszon 1 vele egy térképelemen lévő túlélőt, aki rejtetté válik.

HANYAGOLT

Minden járkáló azonnal aktiválódik, minden rejtett túlélő láthatónak számít.



CSEENDBEN

Járkálók

AKTÍV

Az aktivációja során egy túlélő elkölthet 1 Bizalmat, hogy válaszon 1 vele egy térképelemen lévő túlélőt, aki rejtetté válik.

HANYAGOLT

Minden járkáló azonnal aktiválódik, minden rejtett túlélő láthatónak számít.



HÁTSZÉL

Járkálók

AKTÍV

Miután egy túlélő Támogatás tevékenységet végzett, választhat 1 vele egy térképelemen lévő másik túlélőt, aki rejtetté válik. Ezután az aktív túlélővel egy térképelemen lévő minden rejtett túlélő 1 Bizalmat kap.

HANYAGOLT

Minden látható túlélő 1 Streszt szenved, majd minden rejtett túlélőnek el kell dobnia 1 Fókuszt, különben láthatóvá válik.



HÁTSZÉL

Járkálók

AKTÍV

Miután egy túlélő Támogatás tevékenységet végzett, választhat 1 vele egy térképelemen lévő másik túlélőt, aki rejtetté válik. Ezután az aktív túlélővel egy térképelemen lévő minden rejtett túlélő 1 Bizalmat kap.

HANYAGOLT

Minden látható túlélő 1 Streszt szenved, majd minden rejtett túlélőnek el kell dobnia 1 Fókuszt, különben láthatóvá válik.



HÁTSZÉL

Járkálók

AKTÍV

Miután egy túlélő Támogatás tevékenységet végzett, választhat 1 vele egy térképelemen lévő másik túlélőt, aki rejtetté válik. Ezután az aktív túlélővel egy térképelemen lévő minden rejtett túlélő 1 Bizalmat kap.

HANYAGOLT

Minden látható túlélő 1 Streszt szenved, majd minden rejtett túlélőnek el kell dobnia 1 Fókuszt, különben láthatóvá válik.



ELTERELÉS

Járkálók

AKTÍV

Miután egy túlélő rejtetté válik, mozgathatja a kóborlásjelzőt 1 mezővel.

HANYAGOLT

Növeljétek a Fenyegétést 1-el, majd helyezzétek a kóborlásjelzőt egy véletlenszerű mezőre.



ELTERELÉS

Járkálók

AKTÍV

Miután egy túlélő rejtetté válik,
mozgathatja a kóborlásjelzőt
1 mezővel.

HANYAGOLT

Növeljétek a Fenyegétést 1-el,
majd helyezzétek a kóborlásjelzőt
egy véletlenszerű mezőre.



ELTERELÉS

Járkálók

AKTÍV

Miután egy túlélő rejtetté válik, mozgathatja a kóborlásjelzőt 1 mezővel.

HANYAGOLT

Növeljétek a Fenygetést 1-el, majd helyezzétek a kóborlásjelzőt egy véletlenszerű mezőre.



CSEKÉLY FELAJÁNLÁS

Feszült tárgyalás

AKTÍV

Egy riválissal egy épületben lévő túlélő elkölthet 1 erőforrást, hogy kapjon 1 Bizalmat. A túlélő dönthet úgy, hogy az épületre helyezi a Bizalomjelzőt.

HANYAGOLT

A csoportnak el kell dobnia 2 erőforrást.



CSEKÉLY FELAJÁNLÁS

Feszült tárgyalás

AKTÍV

Egy riválissal egy épületben lévő túlélő elkölthet 1 erőforrást, hogy kapjon 1 Bizalmat. A túlélő dönthet úgy, hogy az épületre helyezi a Bizalomjelzőt.

HANYAGOLT

A csoportnak el kell dobnia 2 erőforrást.



ORDAS HAZUGSÁG

Feszült tárgyalás

AKTÍV

Egy riválissal egy épületben lévő túlélő elkölthet 1 Bizalmat az épületről, hogy eldobhasson 1 kártyát az eseménypakliból.

HANYAGOLT

Keverjétek meg az esemény dobópaklit, majd helyezzetek 1 véletlenszerű lapot vissza a húzópakli tetejére.



ORDAS HAZUGSÁG

Feszült tárgyalás

AKTÍV

Egy riválissal egy épületben lévő túlélő elkölthet 1 Bizalmat az épületről, hogy eldobhasson 1 kártyát az eseménypakliból.

HANYAGOLT

Keverjétek meg az esemény dobópaklit, majd helyezzetek 1 véletlenszerű lapot vissza a húzópakli tetejére.



TÉMAVÁLTÁS

Feszült tárgyalás

AKTÍV

Miután egy túlélő kijátszott egy dacos lapot, kap 1 Bizalmat. Dönthet úgy, hogy az épületre helyezi a Bizalomjelzőt.

HANYAGOLT

A vezetőnek minden szolgálatkész lapot vissza kell kevernie a kezéből a paklijába, majd húzzon ismét annyi lapot, amennyit visszakevert.



TÉMAVÁLTÁS

Feszült tárgyalás

AKTÍV

Miután egy túlélő kijátszott egy dacos lapot, kap 1 Bizalmat. Dönthet úgy, hogy az épületre helyezi a Bizalomjelzőt.

HANYAGOLT

A vezetőnek minden szolgálatkész lapot vissza kell kevernie a kezéből a paklijába, majd húzzon ismét annyi lapot, amennyit visszakevert.



NYUGI

Feszült tárgyalás

AKTÍV

Miután egy riválissal egy épületben lévő túlélő végrehajtott egy támogatás tevékenységet, elkölthet 1 Bizalmat, hogy egy az épületben lévő másik túlélő eldobjasson 1 Stresszt.

HANYAGOLT

Dobj el 1 Bizalmat az épületedről. Ha nincs, a veled egy térképelemben lévő minden túlélő 1 Stresszt szenved.



NYUGI

Feszült tárgyalás

AKTÍV

Miután egy riválissal egy épületben lévő túlélő végrehajtott egy támogatás tevékenységet, elkölthet 1 Bizalmat, hogy egy az épületben lévő másik túlélő eldobjasson 1 Stresszt.

HANYAGOLT

Dobj el 1 Bizalmat az épületedről. Ha nincs, a veled egy térképele-
men lévő minden túlélő 1 Stresszt szenved.



NYUGI

Feszült tárgyalás

AKTÍV

Miután egy riválissal egy épületben lévő túlélő végrehajtott egy támogatás tevékenységet, elkölthet 1 Bizalmat, hogy egy az épületben lévő másik túlélő eldobjasson 1 Stresszt.

HANYAGOLT

Dobj el 1 Bizalmat az épületedről. Ha nincs, a veled egy térképelemben lévő minden túlélő 1 Stresszt szenved.



MEGFENYEGETÉS

Feszült tárgyalás

AKTÍV

Egy riválissal egy mezőn lévő túlélő egy küzdelem tevékenység során elkölthet 1 , hogy kapjon 1 Bizalmat. Dönthet úgy, hogy az épületre helyezi a Bizalomjelzőt.

HANYAGOLT

Dobj el 1 Bizalmat az épületedről. Ha nincs, minden riválissal egy mezőn vagy egy épületben tartózkodó túlélőnek Cselekvés 1-et kell végeznie.



MEGBÍZHATÓ VEZETŐ

Le az útról

AKTÍV

Egy túlélő az aktivációja során elkölthet 1 Bizalmat, hogy 1 másik választott túlélő mozoghasson 1 mezőt.

HANYAGOLT

Minden túlélőnek el kell dobnia 1 Bizalmat, különben nem végezhet mozgás manővert ebben a fordulóban.



MEGBÍZHATÓ VEZETŐ

Le az útról

AKTÍV

Egy túlélő az aktivációja során
elkölthet 1 Bizalmat, hogy
1 másik választott túlélő
mozoghasson 1 mezőt.

HANYAGOLT

Minden túlélőnek el kell dobnia
1 Bizalmat, különben nem végez-
het mozgás manővert ebben a
fordulóban.



MEGBÍZHATÓ VEZETŐ

Le az útról

AKTÍV

Egy túlélő az aktivációja során elkölthet 1 Bizalmat, hogy 1 másik választott túlélő mozoghasson 1 mezőt.

HANYAGOLT

Minden túlélőnek el kell dobnia 1 Bizalmat, különben nem végezhet mozgás manővert ebben a fordulóban.



MEGBÍZHATÓ VEZETŐ

Le az útról

AKTÍV

Egy túlélő az aktivációja során elkölthet 1 Bizalmat, hogy 1 másik választott túlélő mozoghasson 1 mezőt.

HANYAGOLT

Minden túlélőnek el kell dobnia 1 Bizalmat, különben nem végezhet mozgás manővert ebben a fordulóban.



ÁT A BOZÓTON

Le az útról

AKTÍV

Az aktivációja során egy túlélő elkölthet 1 Fókuszt a vele egy térképelemen lévő minden túlélő után, hogy 1-el csökkentse a Fenyegetést.

HANYAGOLT

Minden odakint lévő túlélőnek el kell dobnia 1 Fókuszt vagy növeljétek a Fenyegetést 1-el.



ÁT A BOZÓTON

Le az útról

AKTÍV

Az aktivációja során egy túlélő elkölthet 1 Fókuszt a vele egy térképelemen lévő minden túlélő után, hogy 1-el csökkentse a Fenyegetést.

HANYAGOLT

Minden odakint lévő túlélőnek el kell dobnia 1 Fókuszt vagy növeljétek a Fenyegetést 1-el.



ÁT A BOZÓTON

Le az útról

AKTÍV

Az aktivációja során egy túlélő elkölthet 1 Fókuszt a vele egy térképelemen lévő minden túlélő után, hogy 1-el csökkentse a Fenyegetést.

HANYAGOLT

Minden odakint lévő túlélőnek el kell dobnia 1 Fókuszt vagy növeljétek a Fenyegetést 1-el.



MUTASD AZ UTAT

Le az útról

AKTÍV

Miután egy túlélő egy támogatás tevékenységet végzett, kap 1 Fókuszt vagy 1 Bizalmat.

HANYAGOLT

Minden odakint lévő túlélőnek el kell dobnia 1 Fókuszt, különben nem végezhet mozgás manővert ebben a fordulóban.



MUTASD AZ UTAT

Le az útról

AKTÍV

Miután egy túlélő egy támogatás tevékenységet végzett, kap 1 Fókuszt vagy 1 Bizalmat.

HANYAGOLT

Minden odakint lévő túlélőnek el kell dobnia 1 Fókuszt, különben nem végezhet mozgás manővert ebben a fordulóban.



MUTASD AZ UTAT

Le az útról

AKTÍV

Miután egy túlélő egy támogatás tevékenységet végzett, kap 1 Fókuszt vagy 1 Bizalmat.

HANYAGOLT

Minden odakint lévő túlélőnek el kell dobnia 1 Fókuszt, különben nem végezhet mozgás manővert ebben a fordulóban.

