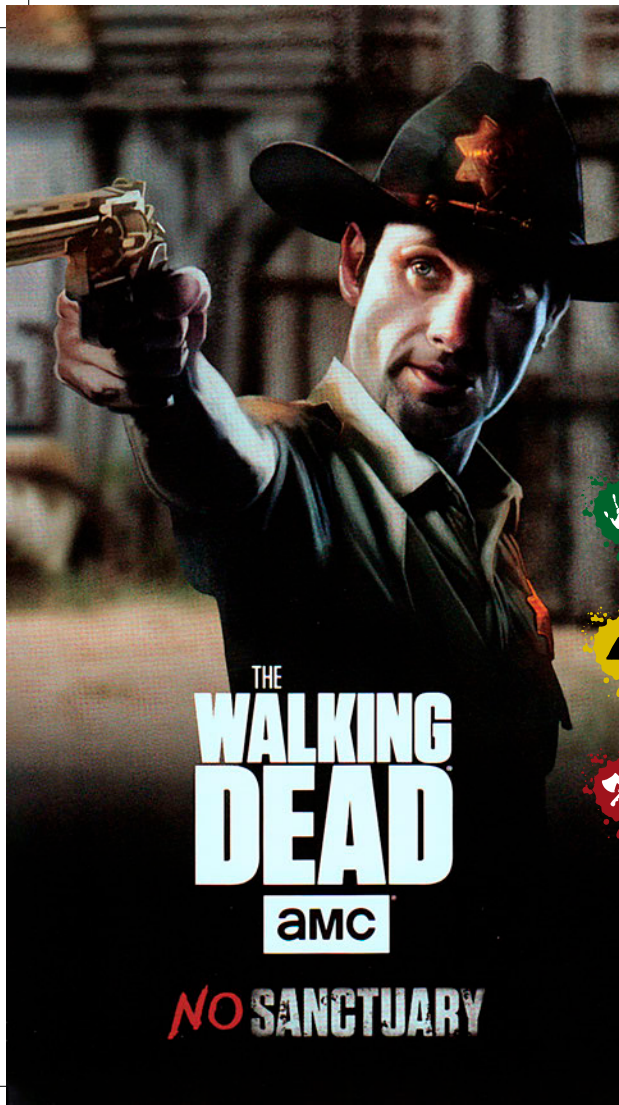


©2017 AMC ©2017 CZE

RICK SZÖVETSÉGES



A vezető 1 Stresszt szenved.

Inspiráció: Válassz 1 másik túlélőt 2 távolságon belül, aki veszít 1 Stresszt.

- ✓ : Válassz 1 másik túlélőt 2 távolságon belül, aki veszít 1 Stresszt.
- ✓ : Kapsz 1 Bizalmat.

Célozzatok a fejükre: Válassz 1 másik túlélőt 2 távolságon belül, aki veszít 1 Stresszt.

- ✓ : Győzz le 1 ellenséget 2 távolságon belül.
- ✓ : Válassz egy veled egy mezőn lévő túlélőt, aki veszít 1 Stresszt.

Parancs: Adj 1 Bizalmat egy másik túlélőnek, aki 1 Fókuszot is kap.

- ✓ : Válassz 1 másik túlélőt 2 távolságon belül, aki azonnal végezhet egy manővert.
- ✓ : Válassz 1 másik túlélőt 2 távolságon belül, aki azonnal végezhet egy tevékenységet.



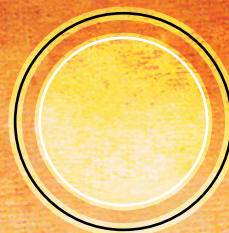
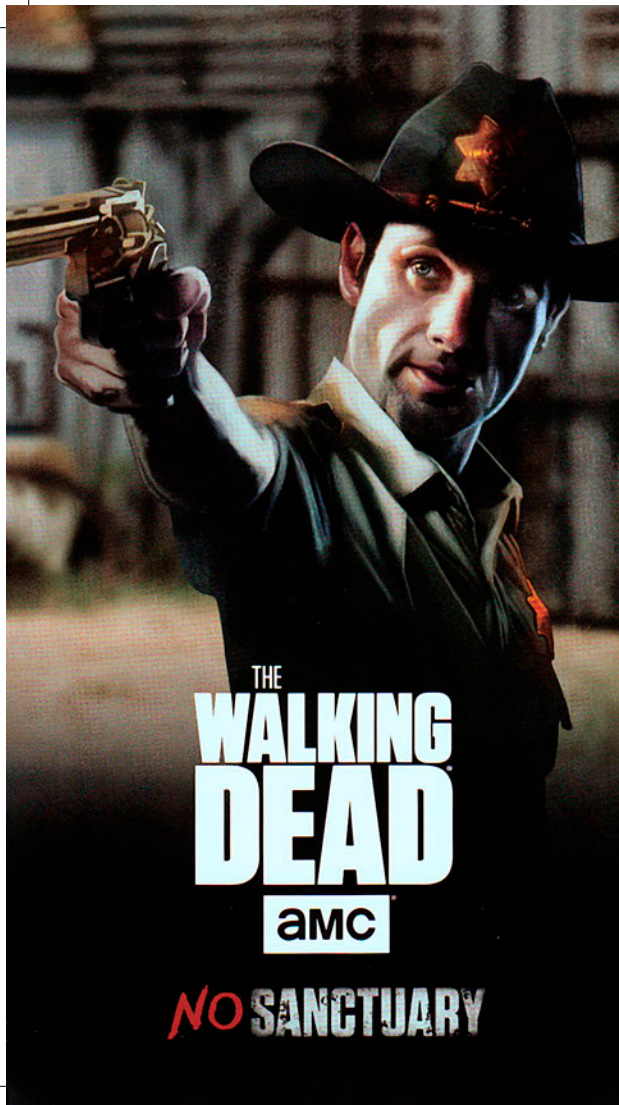
2



3



1



RICK

TÚLÉLŐ KÉPESSÉG *Ösztönző vezetés*

Egy másik túlélő eldobhatja 1 Túlélő jelződet, mielőtt tevékenységet végez, cserébe 1 további akciókockával dobhat azon tevékenység során.



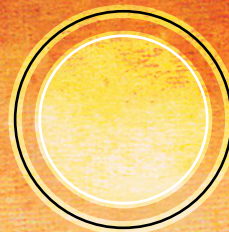
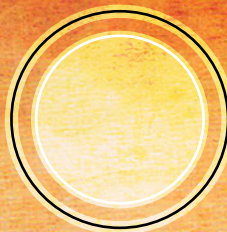
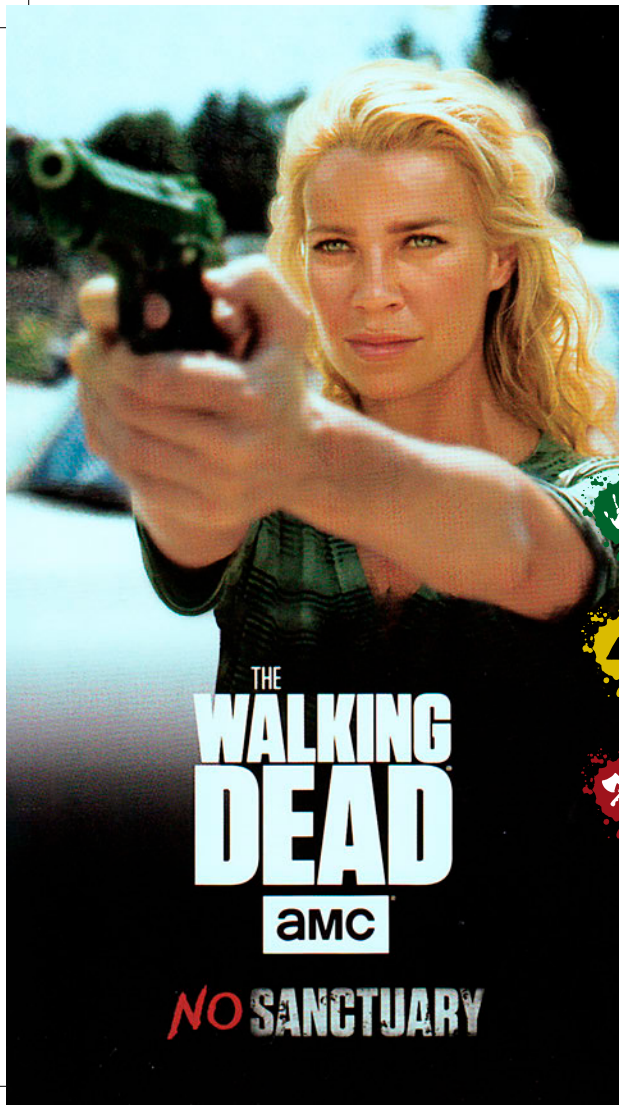
2



3



1



© 2017 AMC © 2017 CZE

ANDREA SZÖVETSÉGES



Növeld 1-el a Fenygetést, különben az irányító túlélő 1 Stresszt szenved.



Fedezék biztosítása: Válassz 1 látótávolságban lévő másik túlélőt, akivel egy mezőn lévő járkálókat kiütheted.

- ✓ : Válassz 1 túlélőt, aki mozoghat 1 mezőt, figyelmen kívül hagyva az ellenségeket.
- ✓ : Üss ki 1 látótávolságban lévő ellenséget.



Természetes lövés: Növelheted 1-el a Fenygetést, cserébe legyőzhetsz egy 2 távolságon belül lévő ellenséget.

- ✓ : Üss ki egy látótávolságon belül lévő ellenséget.
- ✓ : Győzz le egy 2 távolságon belül lévő ellenséget.



Felügyelet: Ha épületben vagy, válassz egy látótávolságon belül lévő mezőt.

Kapsz 1 Fókuszt, minden az adott mezőn tartózkodó ellenség után.

- ✓ : Válassz egy látótávolságon belül lévő túlélőt, aki 1 Fókuszt és 1 Bizalmat kap.
- ✓ : Legyőzhetsz egy látótávolságon belül lévő ellenséget (vagy bármely mezőn, ha épületben vagy).



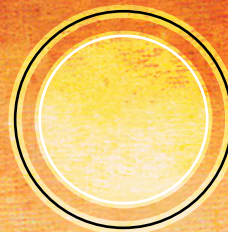
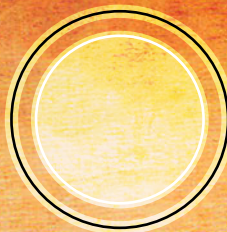
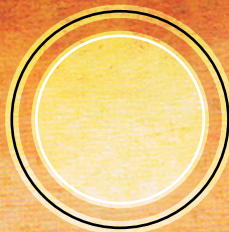
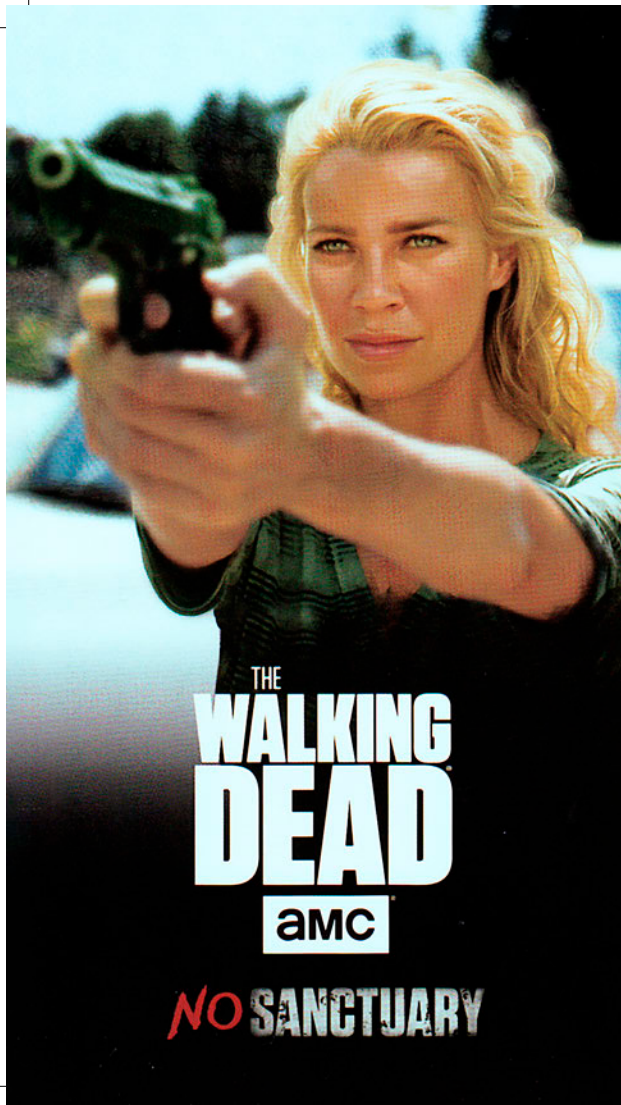
2



2



2



© 2017 AMC © 2017 CZE

ANDREA

TÚLÉLŐ KÉPESSÉG Éberség

Járákáló fázisonként egyszer eldobhatod 1 Túlélő jelződet egy látótávolságon belül lévő mezőről, hogy legyőzz 1 ellenséget azon a mezőn.



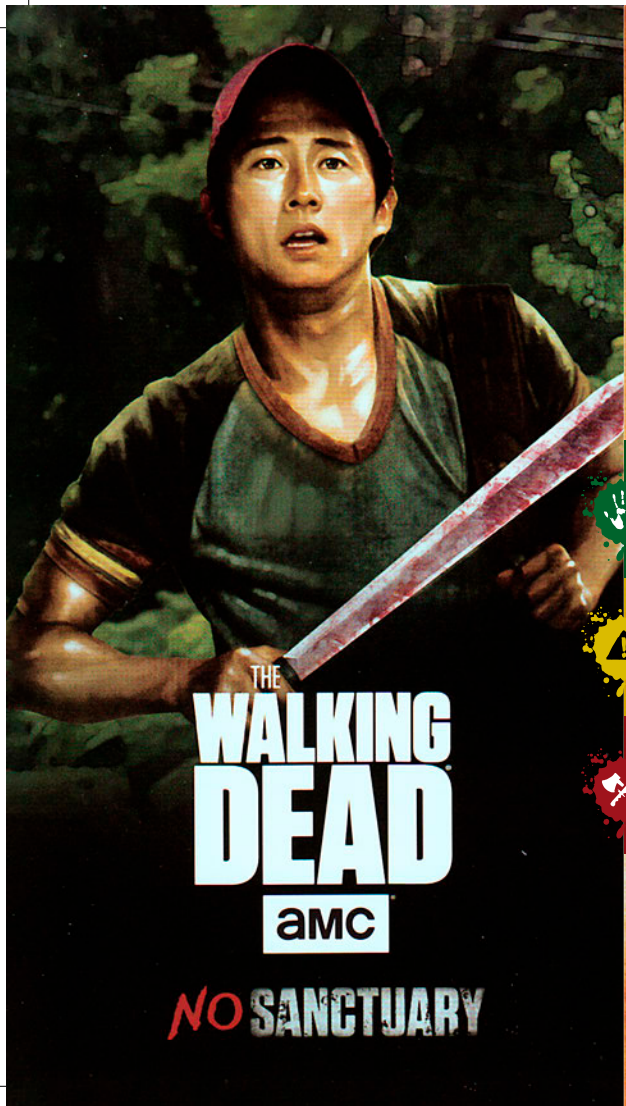
2



2



2



©2017 AMC ©2017 CZE

GLENN SZÖVETSÉGES



Dobj el 1 általad választott Erőforrást, különben az irányító túlélőd 1 Stresszt szenved.

Vezetés: Válassz egy veled egy térképelemen lévő túlélőt, akit mozgathatsz 1 mezővel, vagy 1 Bizalmat kap.

- ✓ : Válassz egy veled egy térképelemen lévő túlélőt, akit mozgathatsz 1 mezővel, vagy 1 Fókuszt kap.
- ✓ : Húzz 1 keresés kártyát egy 1 távolságon belül lévő épületből.

Elkerülés: Válassz 1 túlélőt, aki nem veled egy mezőn tartózkodik, és 1 Fókuszt kap.

- ✓ : Minden legalább 1 Fókusszal rendelkező túlélő 1 mezőt mozoghat, figyelmen kívül hagyva az ellenségeket (tevékenységeként csak egyszer választható).
- ✓ : Válassz egy túlélőt, aki 1 Fókuszt szerez.

Hatás: Növeld a Fenyegetést 1-el, és üss ki minden járkálót egy szomszédos mezőn.

- ✓ : Válassz egy veled azonos térképelemen lévő túlélőt, aki 1 Fókuszt szerez.
- ✓ : Válassz egy veled azonos térképelemen lévő túlélőt, aki 1 mezőt mozoghat, figyelmen kívül hagyva az ellenséget.



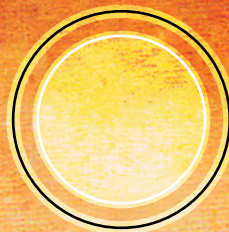
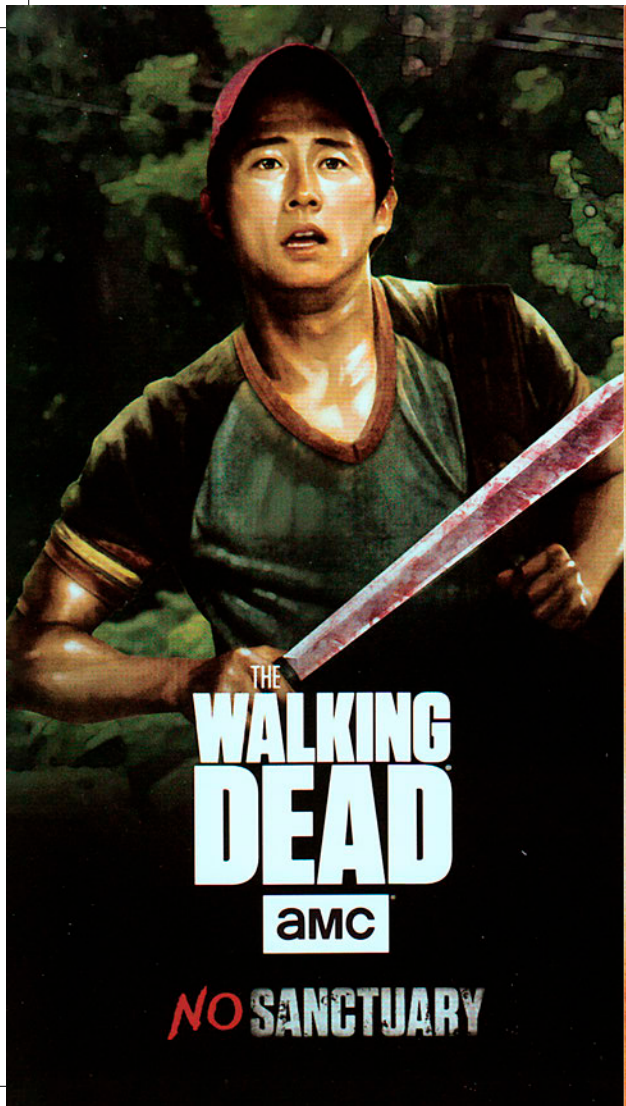
1



2



3



©2017 AMC ©2017 CZE

GLENN

TÚLÉLŐ KÉPESSÉG *Útkeresés*

Az aktivációja során egyszer egy túlélő elköltheti 1 Túlélőjelződet, hogy 1 mezőt mozogjon.



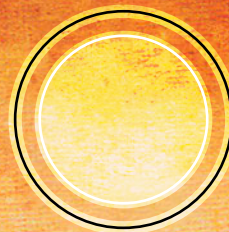
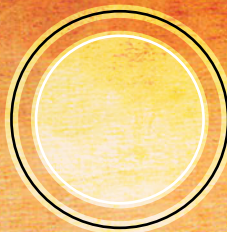
1



2



3



©2017 AMC ©2017 CZE

DARYL SZÖVETSÉGES



Cselekvés 1 vagy az irányító túlélő 1 Stresszt szenved.



Vadászat: Ha odakint vagy, kapsz 1 ételt. Ha odabent vagy, húzz 1 keresés kártyát.

- ✓ : Legyőzöl egy veled azonos mezőn lévő ellenséget.
- ✓ : Válassz egy veled egy térképelemen lévő túlélőt, aki 1 Bizalmat kap.



Pontos lövés: Legyőzöl egy 3 távolságon belül lévő ellenséget.

- ✓ : Figyelmen kívül hagyhatsz egy ⚡ dobást.
- ✓ : Legyőzöl egy veled azonos mezőn lévő ellenséget.



Lopakodás: Csökkentsd a fenyegetést 1-el, és válassz egy túlélőt odakint, aki 1 Fókuszt kap.

- ✓ : Válassz egy túlélőt, aki elkölthet 1 Fókuszt, hogy legyőzzön egy vele egy mezőn lévő ellenséget.
- ✓ : Kapsz 1 Bizalmat, és válassz egy túlélőt odakint, aki kap 1 Fókuszt.



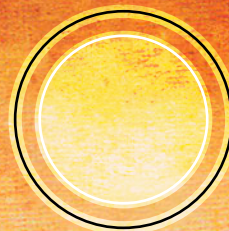
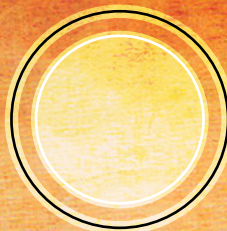
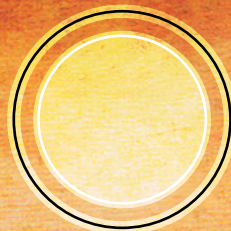
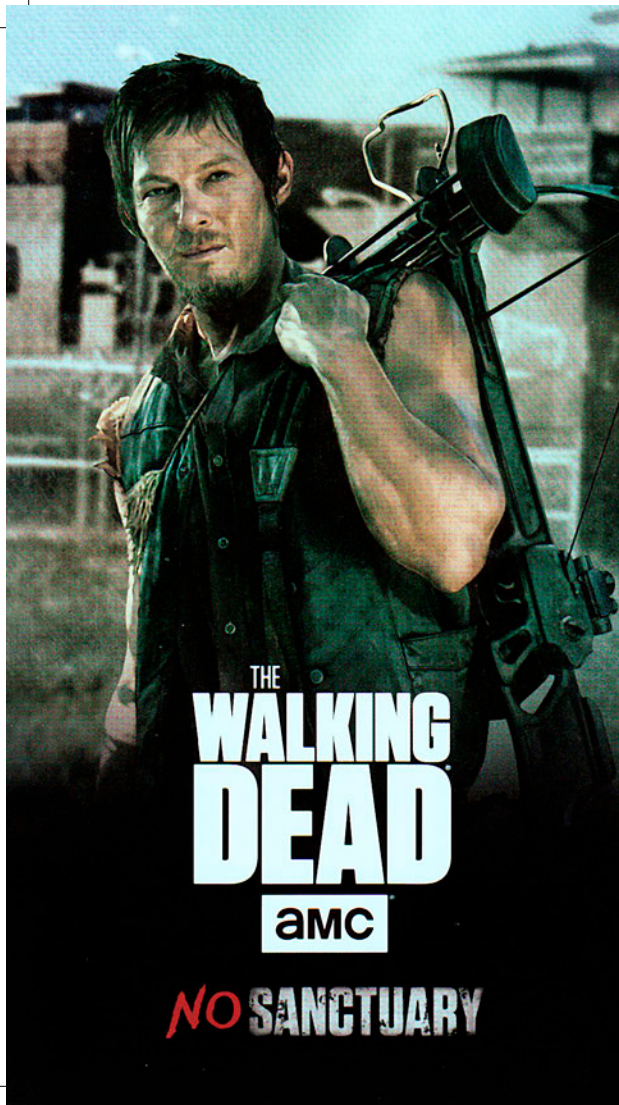
3



1



2



DARYL

TÚLÉLŐ KÉPESSÉG Jóvátétel

Fordulónként egyszer eldobhatod a mezőről egy Túlélőjelződet, cserébe átnézheted a Cselekvés (dobó)paklidat 1 „Számszerű” kártya után. Az a lap visszakerül a kezédbe.



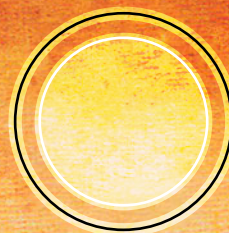
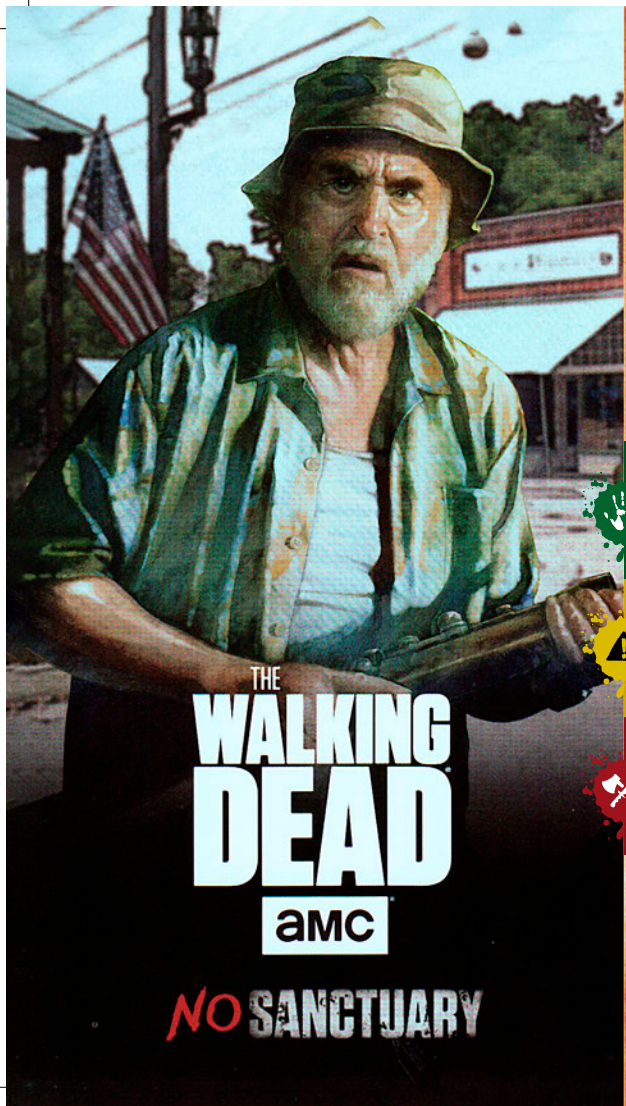
3



1



2



©2017 AMC ©2017 CZE

DALE SZÖVETSÉGES



A vezető 1 Stresszt szenved.

Szétszóródás: Válassz 1 túlélőt, akinek el kell dobnia 1 Bizalmat, majd mozoghat 1 mezőt, figyelmen kívül hagyva az ellenségeket.

- ✓ : Válassz egy másik túlélőt 2 távolságon belül, aki kap 1 Bizalmat.
- ✓ : Válassz egy túlélőt, aki 1 mezőt mozoghat.

Egyként harcolunk: Minden 1 távolságon belül lévő túlélő kap 1 akciókockát erre a tevékenységére.

- ✓ : Válassz egy másik túlélőt 2 távolságon belül, aki kap 1 Bizalmat.
- ✓ : Válassz egy túlélőt, akinek el kell dobnia 1 Bizalmat, majd legyőzhet egy ellenséget a tartózkodási mezőjén.

Lapulás: Egy épületben minden más túlélő kap 1 Bizalmat.

- ✓ : Húzz 1 keresés kártyát.
- ✓ : Kapsz 1 Bizalmat.



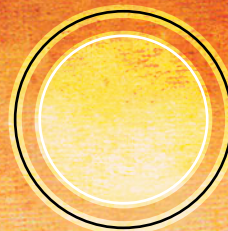
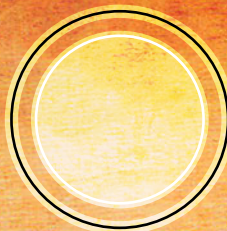
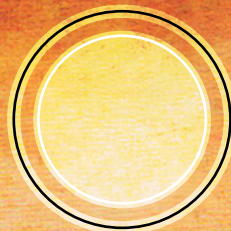
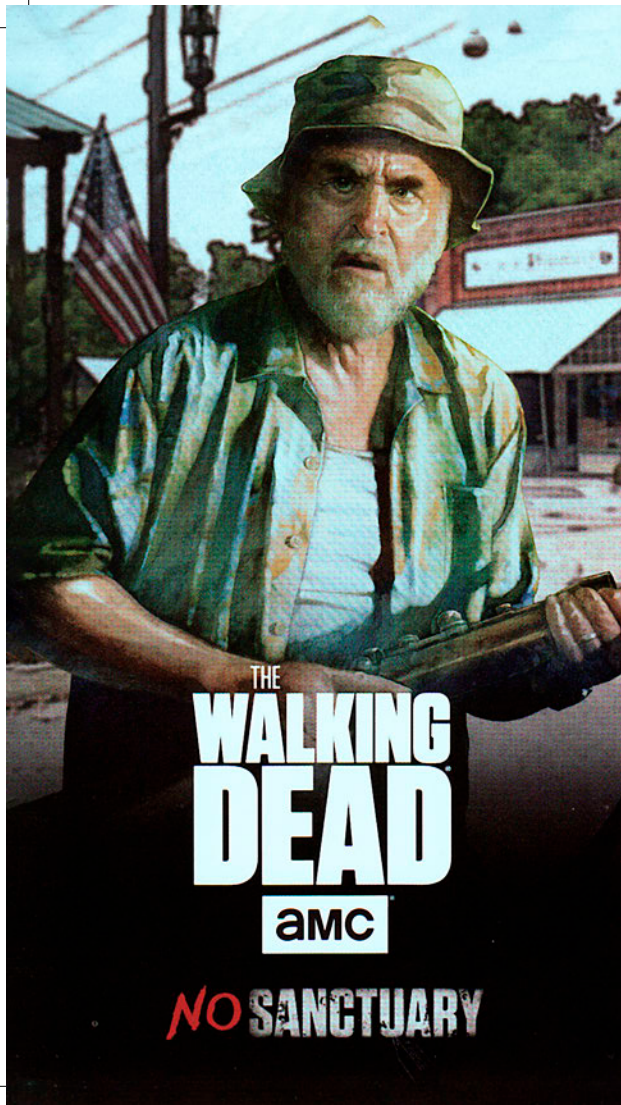
1



3



2



© 2017 AMC © 2017 CZE

DALE

TÚLÉLŐ KÉPESSÉG *Apafigura*

Egy túlélő körönként egyszer eldobhatja egy Túlélő jelződet úgy, mintha az 1 Bizalom jelző volna.



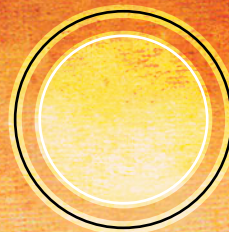
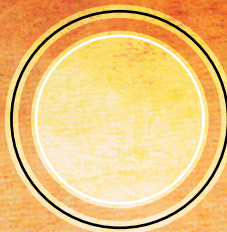
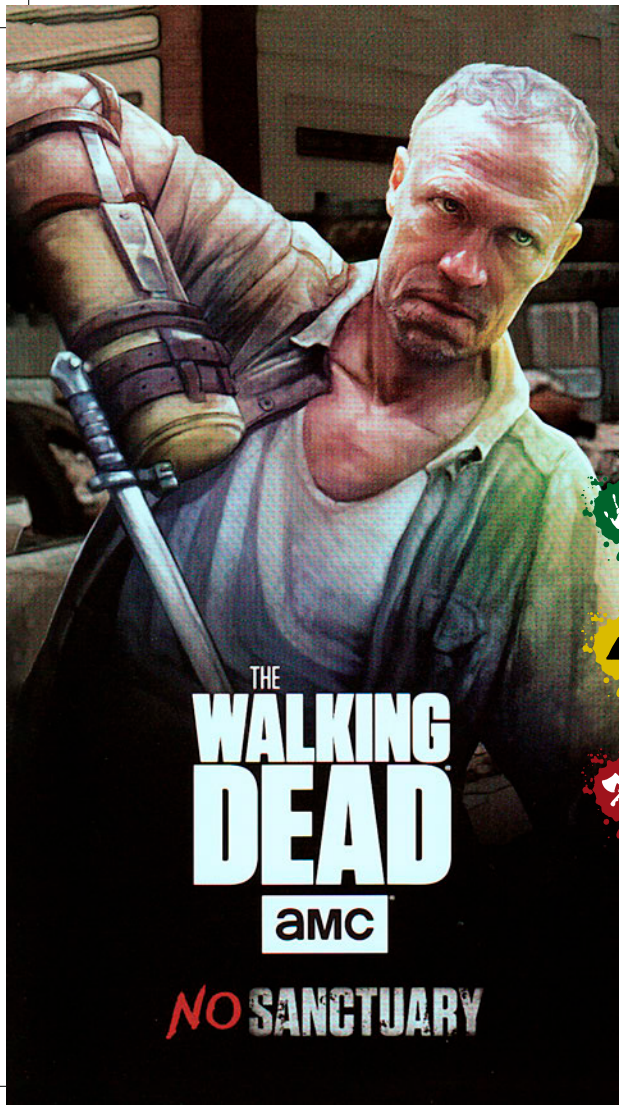
1



3



2



© 2017 AMC © 2017 CZE

MERLE SZÖVETSÉGES



Válassz egy túlélőt, akinek el kell dobnia 1 Bizalmat.



Követelés: A meződön vagy veled egy épületben tartózkodó minden túlélő után húzhatsz 1 keresés kártyát vagy eldobhatsz 1 Stresszt.

✓ : Húzz 1 keresés kártyát.

✓ : Add oda 1 Bizalom jelzőt egy másik túlélőnek, aki Gyógyul 2-t.



Bosszantás: A térképelemeden lévő minden más túlélőnek el kell dobnia 1 Fókuszt, cserébe mozoghat 1 mezőt vagy különben Cselekvés 1-et kell végrehajtania.

✓ : Dobj el 1 Bizalmat és válassz egy túlélőt, aki húzhat 1 túlélő lapot vagy mozoghat 1 mezőt.

✓ : Kapsz 1 Bizalmat.



Kényszerítés: Eldobhatsz 1 Bizalmat, cserébe a térképelemeden lévő minden más túlélő kiüthet egy ellenséget.

✓ : Válassz egy legalább 1 Bizalommal rendelkező túlélőt a térképelemeden. Az a túlélő legyőzhet egy vele egy mezőn lévő ellenséget.

✓ : Üss ki egy veled egy mezőn lévő ellenséget. Ezután legyőzheted azt az ellenséget, ha nincs Bizalom jelződ.



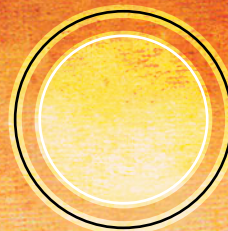
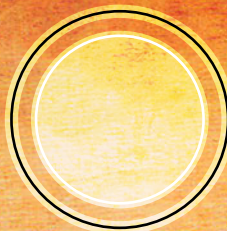
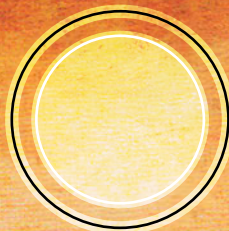
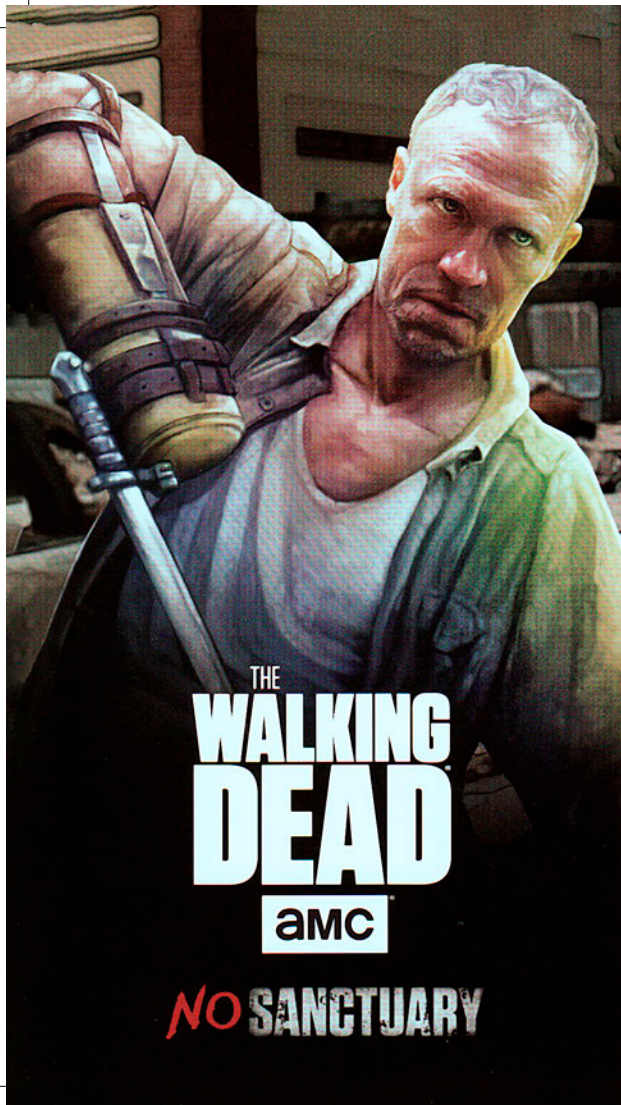
4



1



1



© 2017 AMC © 2017 CZE

MERLE

TÚLÉLŐ KÉPESSÉG **Kegyetlen**

Aktivációnként egyszer elkölthetsz 1 Túlélő jelzőt, hogy kiüss egy veled egy mezőn lévő ellenséget, akkor is, ha nincs Bizalom jelződ. Ha nincs Bizalom jelződ, legyőzhetsz egy veled egy mezőn lévő kiütött ellenséget.



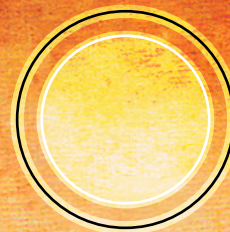
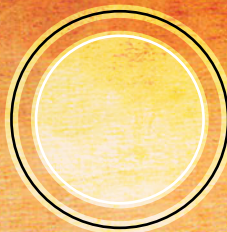
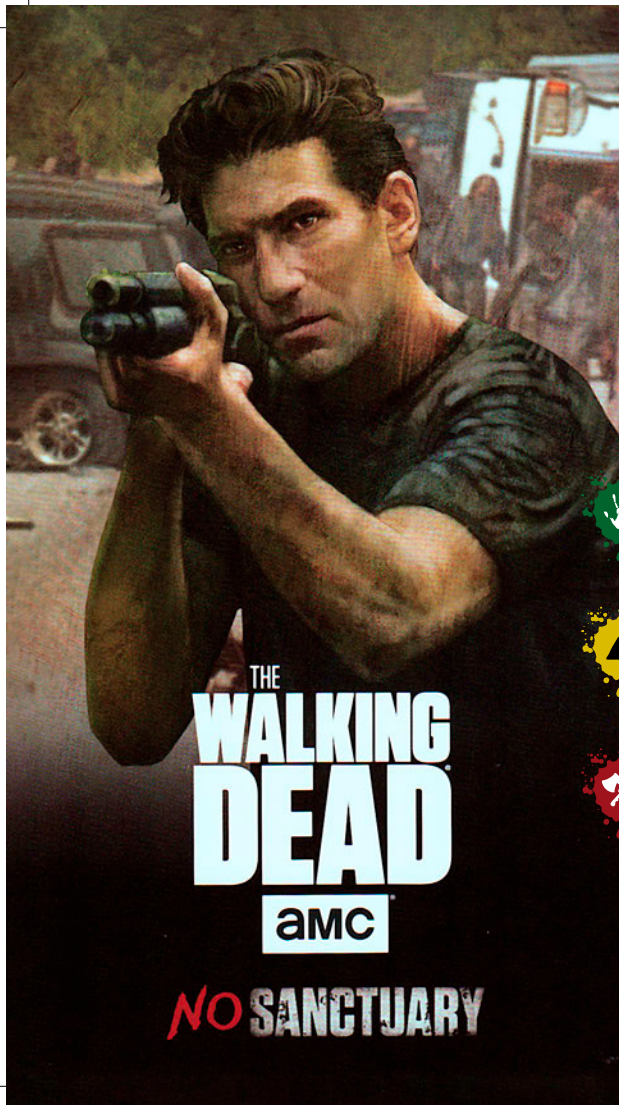
4



1



1



© 2017 AMC © 2017 CZE

SHANE SZÖVETSÉGES



A vezetőnek Cselekvés 1-et kell végrehajtania, különben 1 Stresszt szenved.

Sörétes: Növelj 1-el a Fenygetést, hogy kiüss minden ellenséget egy 2 távolságon belül lévő mezőn.



- ✓ : Győzz le 1 ellenséget a célmezőn.
- ✓ : Megváltoztathatod a csoport Hozzáállását.

Ellátó: Átkutathatod a tártózkodási épületed keresés pakliját egy adott lapért, majd keverd meg a paklit. A keresett lapot tedd a tetejére.



- ✓ : Húzz 1 keresés lapot.
- ✓ : Megváltoztathatod a csoport Hozzáállását.

Meggyőzés: Költs el 1 Bizalmat, hogy megváltoztasd a csoport Hozzáállását.



- ✓ : Válassz egy túlélőt a térképelemeden, aki kap 1 Bizalmat.
- ✓ : Válassz egy túlélőt a térképelemeden, aki kap 1 Fókuszot.



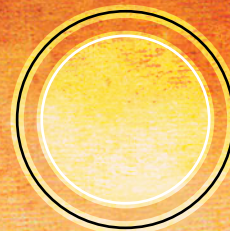
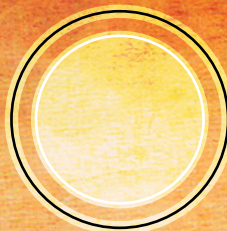
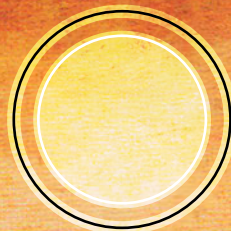
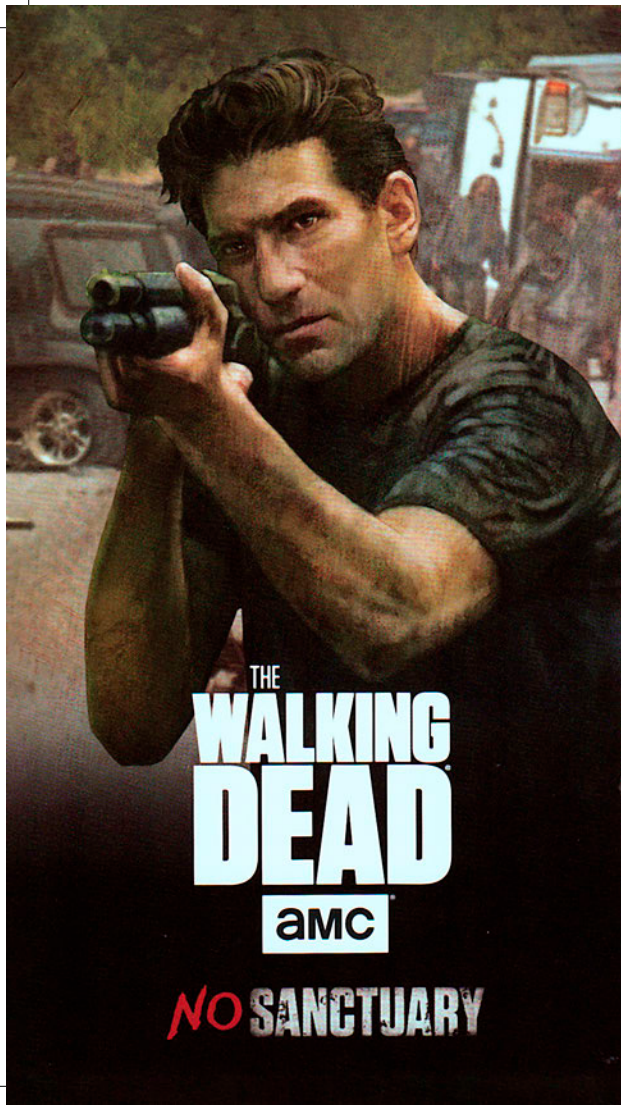
3



1



2



© 2017 AMC © 2017 CZE

SHANE

TÚLÉLŐ KÉPESSÉG *Gyakorlatias*

Egy túlélő elköltheti egy Túlélő jelződet, mielőtt kijátszana egy túlélő kártyát. Az így kijátszott kártya Szolgálatkésznek számít.



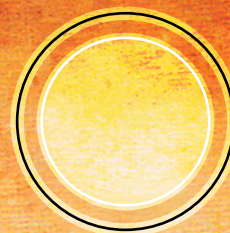
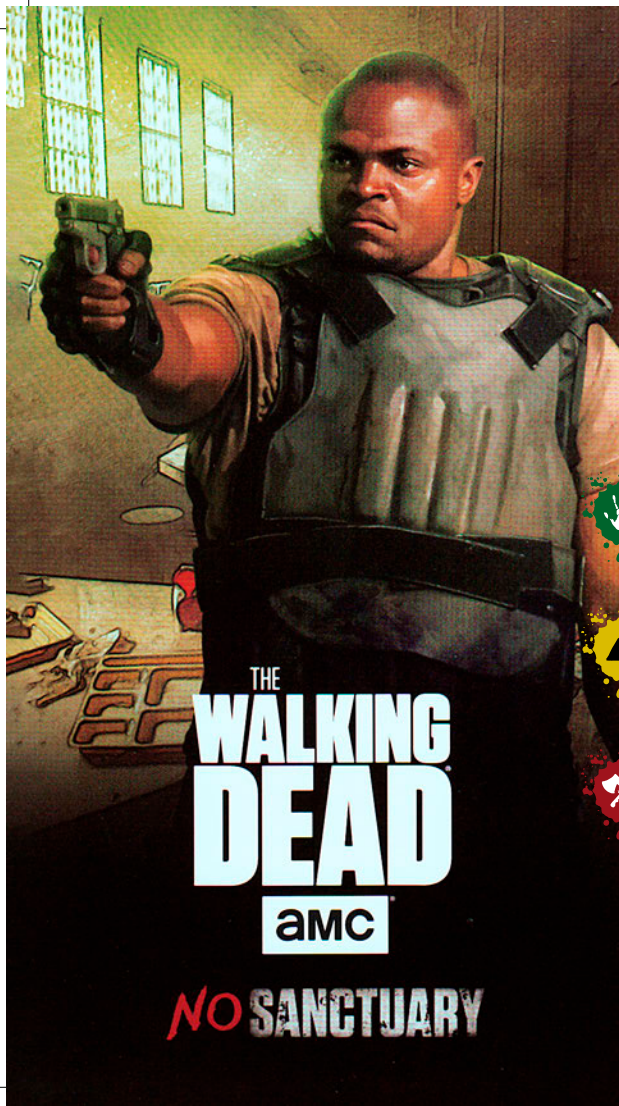
3



1



2



©2017 AMC ©2017 CZE

T-DOG SZÖVETSÉGES



Cselekvés 1, hacsak az irányító túlélő nem szenved 1 Stresszt.

Csináld: Kapsz 1 Fókuszt.



- ✓ : Húzz 1 keresés kártyát.
- ✓ : Válassz egy veled egy mezőn lévő túlélőt, aki kap 1 Bizalmat.

Újracsoportosulás: Minden túlélő eldobhat 1 Fókuszt, hogy mozogjon 1 mezőt, figyelmen kívül hagyva az ellenségeket.



- ✓ : Válassz 1 túlélőt, aki kap 1 Fókuszt.
- ✓ : Válassz 1 túlélőt, aki egy túlélővel szomszédos mezőre mozoghat, figyelmen kívül hagyva az ellenségeket.

Roham: Mozoghatsz 1 mezőt, majd minden Bizalom jelződ után kiüthetsz egy veled egy mezőn tartózkodó ellenséget.



- ✓ : Üss ki egy veled egy mezőn tartózkodó ellenséget, vagy győzz le egy kiütöttet.
- ✓ : Kapsz 1 Bizalmat.



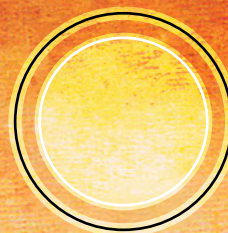
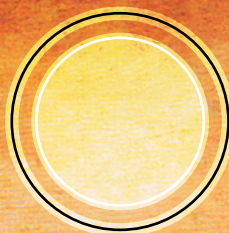
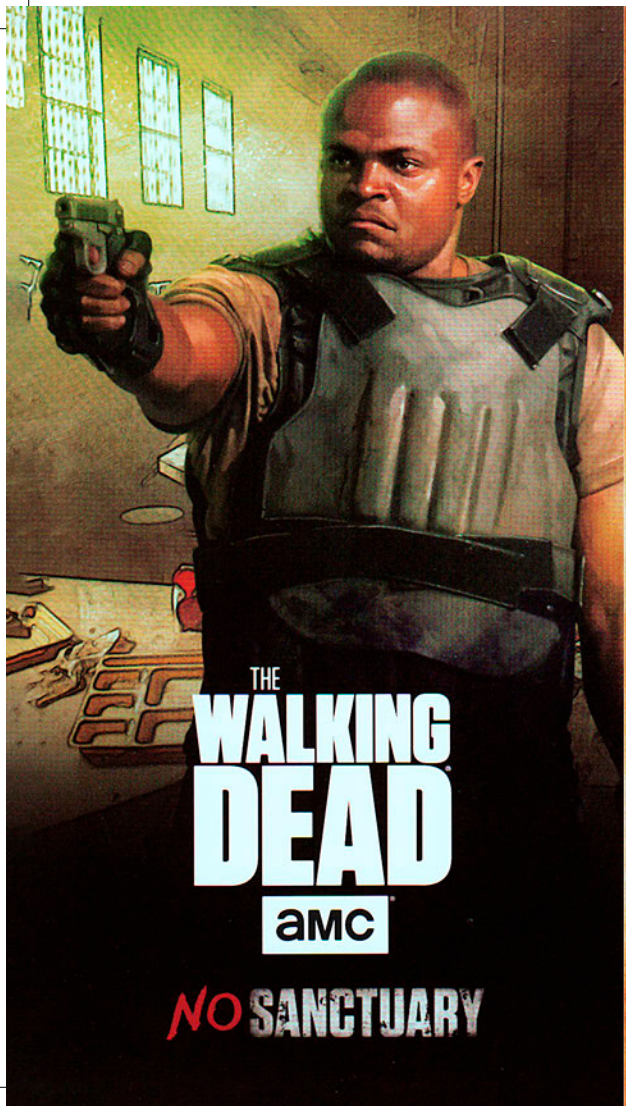
3



2



1



© 2017 AMC © 2017 CZE

T-DOG

TÚLÉLŐ KÉPESSÉG *A nélkülözhetetlen*

Elköltheted 1 Túlélő jelződet, amikor egy másik túlélő el szeretné hagyni a meződet, cserébe mozoghatsz 1 mezőt vagy pedig az a túlélő figyelmen kívül hagyhatja a veled egy mezőn tartózkodó ellenségeket.



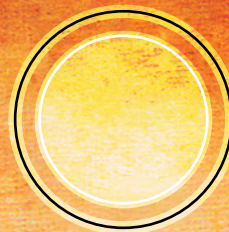
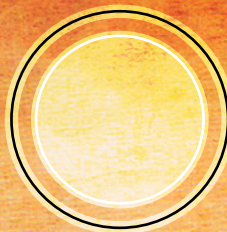
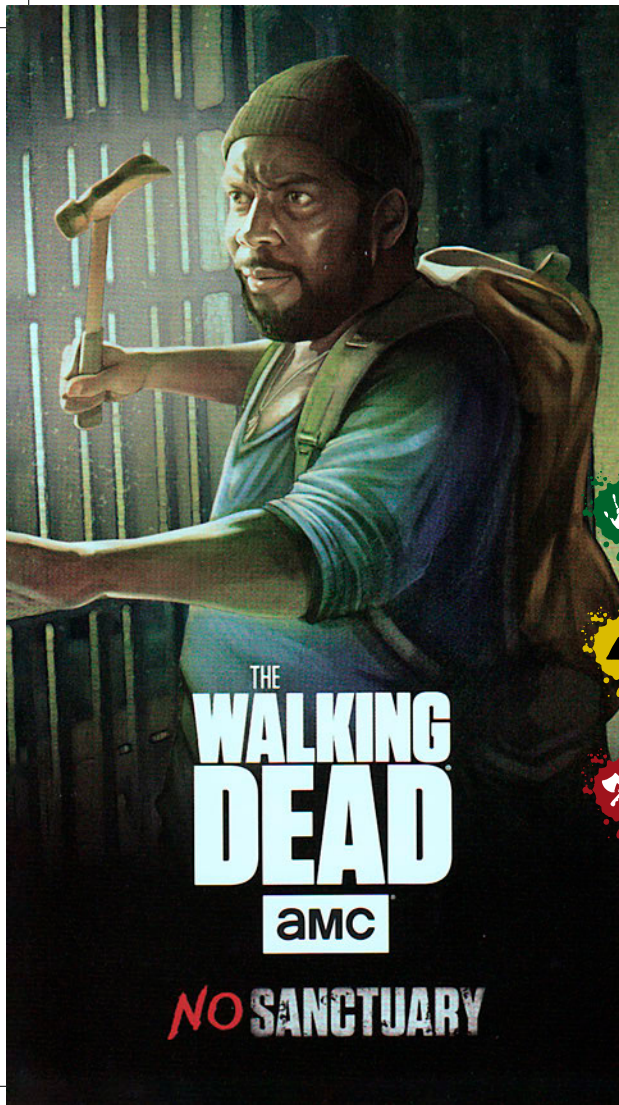
3



2



1



© 2017 AMC © 2017 CZE

TYREESE SZÖVETSÉGES



1 Stresszt szenvedsz, ha odakint tartózkodsz, vagy az épületeden nincs barikád.



Megerősít: Kapsz 1 Nyersanyagot, ha egy épületben tartózkodsz.

- ✓ : Húzz 1 keresés kártyát vagy ingyen elhelyezhetsz 1 Barikádot.
- ✓ : Hajts végre 1 Erőforrás manővert.



Biztosít: Egy épületben minden túlélő kap 1 Fókuszt.

- ✓ : Válassz egy épületben lévő túlélőt, aki 1 Bizalmat kap.
- ✓ : Válassz egy legalább 1 Barikáddal rendelkező épületben lévő túlélőt, aki eldobhat 1 Stresszt.



Körülkerít: Mozoghatsz 1 mezőt, majd kiüthetsz egy veled azonos mezőn tartózkodó ellenséget.

- ✓ : Győzz le egy veled azonos mezőn tartózkodó ellenséget.
- ✓ : Válassz egy túlélőt 1 távolságon belül, aki 1 Fókuszt kap. Ha Barikád is van a túlélővel egy mezőn, kapsz 1 Bizalmat.



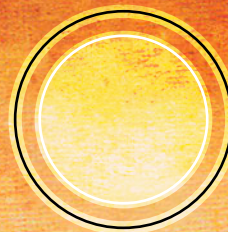
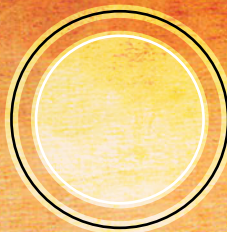
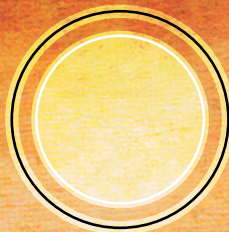
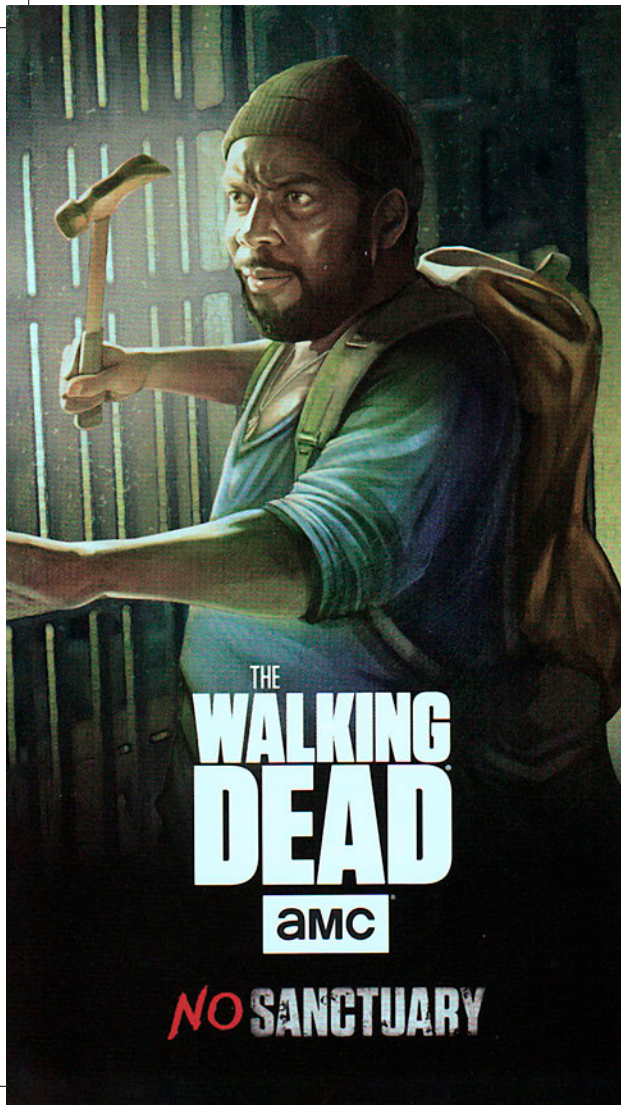
3



2



1



TYREESE

TÚLÉLŐ KÉPESSÉG **Határfelügyelet**

Valahányszor egy túlélő lehelyez egy barikádot, az a túlélő elköltheti 1 Túlélő jelződet ahhoz, hogy ingyen lehelyezhessen egy további barikádot.



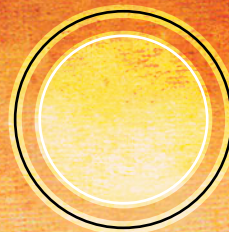
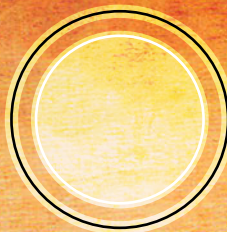
3



2



1



MICHONNE SZÖVETSÉGES



Cselekvés 1 vagy növeld a Fenygetést 1-el.

Csendes kivégzés: Győzz le egy veled egy mezőn lévő ellenséget vagy kapsz 1 Fókuszt.

- ✓ : Dobj el 1 Fókuszt, hogy csökkentsd a Fenygetést 1-el.
- ✓ : Győzz le egy veled egy mezőn lévő ellenséget.



Lapulj: Minden túlélő 1 Stresszt szenvedhet, ha akar. Ha mindenki elszenvedi a Stresszt, akkor csökkenthetitek a Fenygetést 2-vel.

- ✓ : Válassz egy túlélőt, aki kap 1 Fókuszt vagy Gyógyul 1-et.
- ✓ : Kapsz 1 Bizalmat vagy legyőzhetsz egy veled egy mezőn lévő ellenséget.



Lőszert keresése: Ha van keresés kártya veled egy mezőn, kapsz 1 Lőszert. Máskülönben kapsz 1 Fókuszt.

- ✓ : Húzz 1 keresés lapot. Ha a kártya nem ad Lőszert, elkölthetsz 1 Fókuszt, hogy kapj 1 Lőszert.
- ✓ : Válassz egy túlélőt, aki kap 1 Bizalmat.



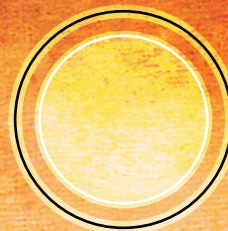
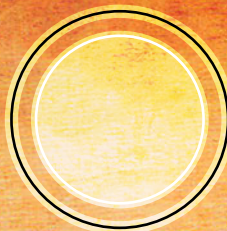
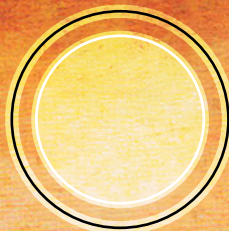
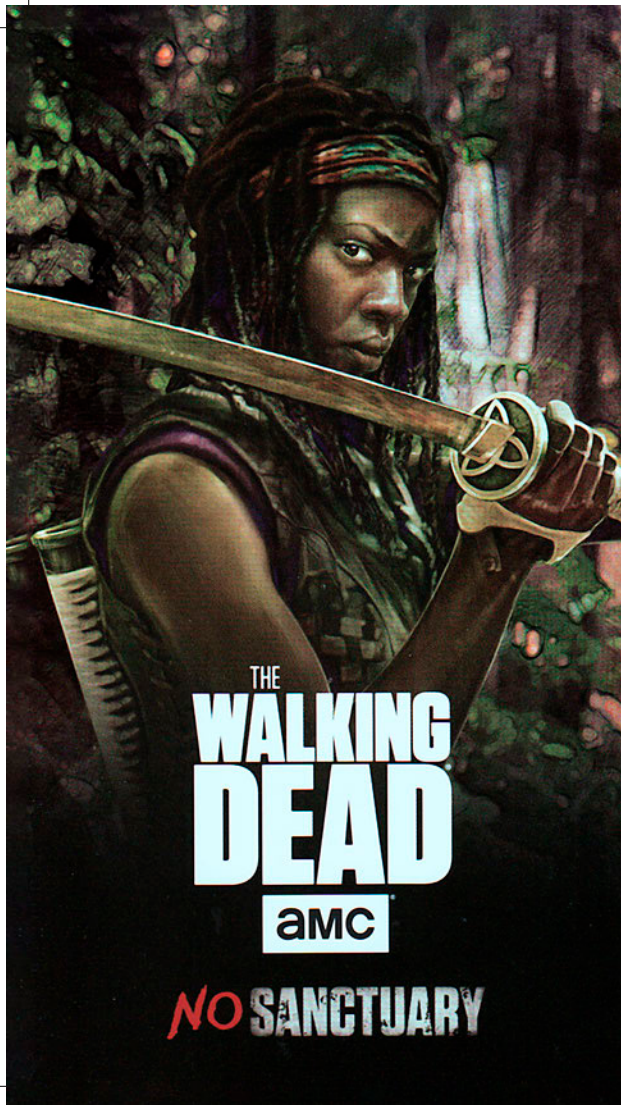
3



1



2



© 2017 AMC © 2017 CZE

MICHONNE

TÚLÉLŐ KÉPESSÉG *Mesteri kardvívás*

Aktivációnként egyszer elköltheted 1 Túlélő jelződet, hogy legyőzz egy veled egy mezőn lévő ellenséget.



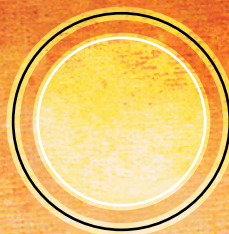
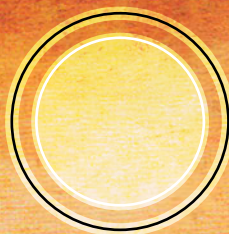
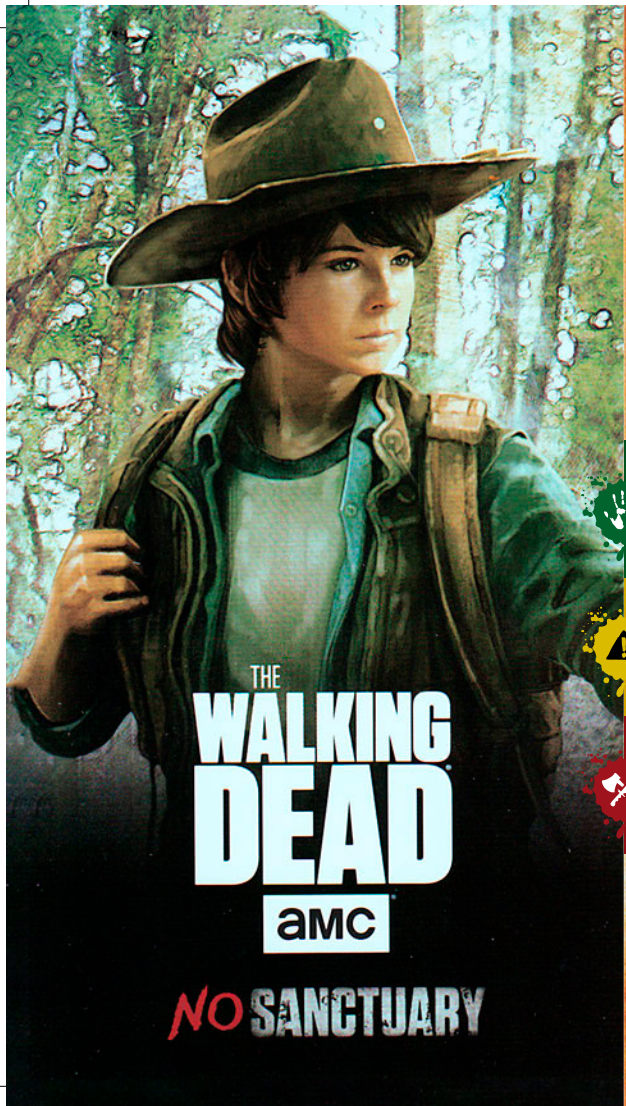
3



1



2



© 2017 AMC © 2017 CZE

CARL SZÖVETSÉGES



A veled egy mezőn lévő túlélőnek Cselekvés 1-et kell végeznie.



Osonás: Ha az irányító túlélő Dacos kártyát játszott ki, a vezetőn kívül minden túlélő eldobhat 1 Stresszt. Más különben hajts végre egy Erőforrás manővert, az erőforrás költség megfizetése nélkül.

- ✓ : Húzz 1 keresés kártyát. Ha nincs más túlélő veled egy mezőn, húzz még egy keresés kártyát.
- ✓ : Válassz egy legalább 1 Bizalommal rendelkező túlélőt, aki azonnal végrehajthat 1 manővert.



Maradjunk együtt: Minden veled egy mezőn lévő túlélő eldobhat 1 Stresszt vagy kap 1 Fókuszot.

- ✓ : Válassz 1 túlélőt, aki eldobhat 1 Stresszt vagy kap 1 Bizalmat.
- ✓ : Költs el 1 Fókuszot, hogy egy másik túlélővel szomszédos mezőre mozoghass.



Védelmet találni: Minden, legalább 1 Stresszel rendelkező, veled egy mezőn lévő túlélő után növelheted a Fenygetést 1-el, cserébe minden Fenygetés növelés után legyőzhetsz egy 3 távolságon belül lévő ellenséget.

- ✓ : Válassz 1 túlélőt, aki kap 1 Bizalmat.
- ✓ : Válassz 1 túlélőt, aki eldobhat 1 Stresszt.



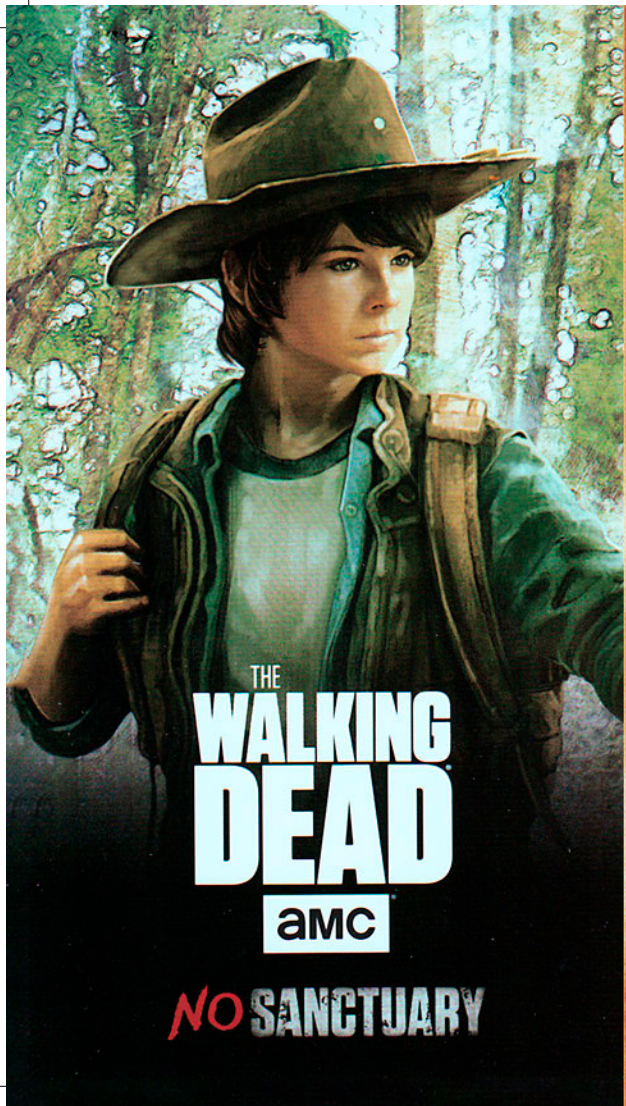
2



2



2



© 2017 AMC © 2017 CZE

CARL

TÚLÉLŐ KÉPESSÉG **Bátorítás**

Fordulónként egyszer egy veled egy mezőn lévő túlélő elköltheti
1 Túlélő jelződet, hogy eldobhasson 1 Stresszt.



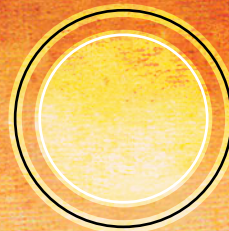
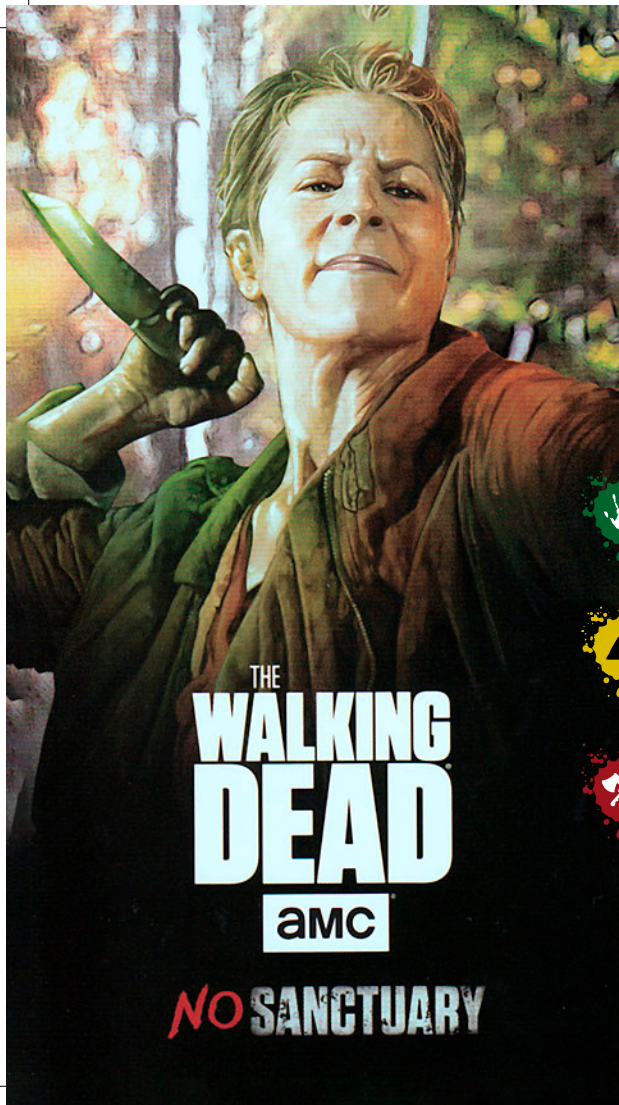
2



2



2



©2017 AMC ©2017 CZE

CAROL SZÖVETSÉGES



Egy veled egy mezőn lévő túlélőnek el kell dobnia 1 Fókuszt.



Békítés: Válassz egy 2 mező távolságban lévő túlélőt. Dobj el egy lapot és cserébe választhatsz egy lapot a választott túlélő Cselekvés dobópaklijából, ami visszakérül a kezébe.

- ✓ : Az a választott túlélő kap 1 Bizalmat.
- ✓ : Az a választott túlélő kap 1 Fókuszt.



Elsőprés: Minden veled egy mezőn lévő túlélő után kapsz 1 akciókockát.

- ✓ : Válassz egy veled egy mezőn lévő túlélőt. Dobj el egy lapot és cserébe választhatsz egy lapot a választott túlélő Cselekvés dobópaklijából, ami visszakérül a kezébe.
- ✓ : Húzz 1 keresés kártyát, vagy válassz egy veled egy mezőn lévő túlélőt, aki kap 1 Fókuszt.



Megkönnyebbülés: Egy ellenséggel egy mezőn lévő minden túlélő eldobhat 1 Stresszt.

- ✓ : Üss ki egy veled egy mezőn lévő ellenséget, vagy válassz egy túlélőt 2 távolságon belül, aki Gyógyul 1-et.
- ✓ : Költs el 1 Fókuszt, hogy legyőzz egy veled egy mezőn lévő ellenséget.



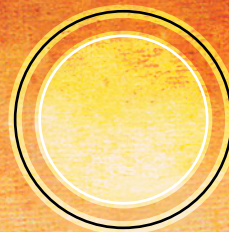
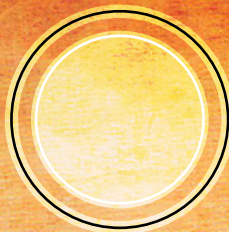
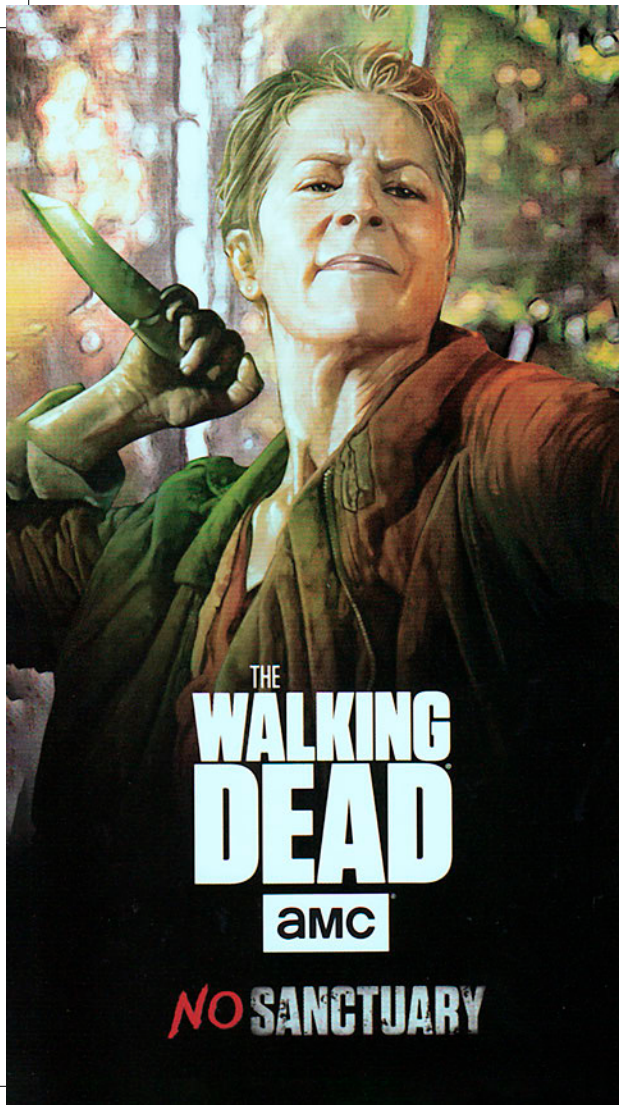
1



2



3



© 2017 AMC © 2017 CZE

CAROL

TÚLÉLŐ KÉPESSÉG *Vigasztalás*

Egy 2 távolságon belül lévő túlélő az aktivációja során egyszer elköltheti 1 Túlélő jelződet, hogy egy kézben tartott túlélő kártyáját kicserélhesse egy másikra a Cselekvés dobópaklijából.



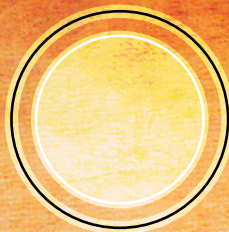
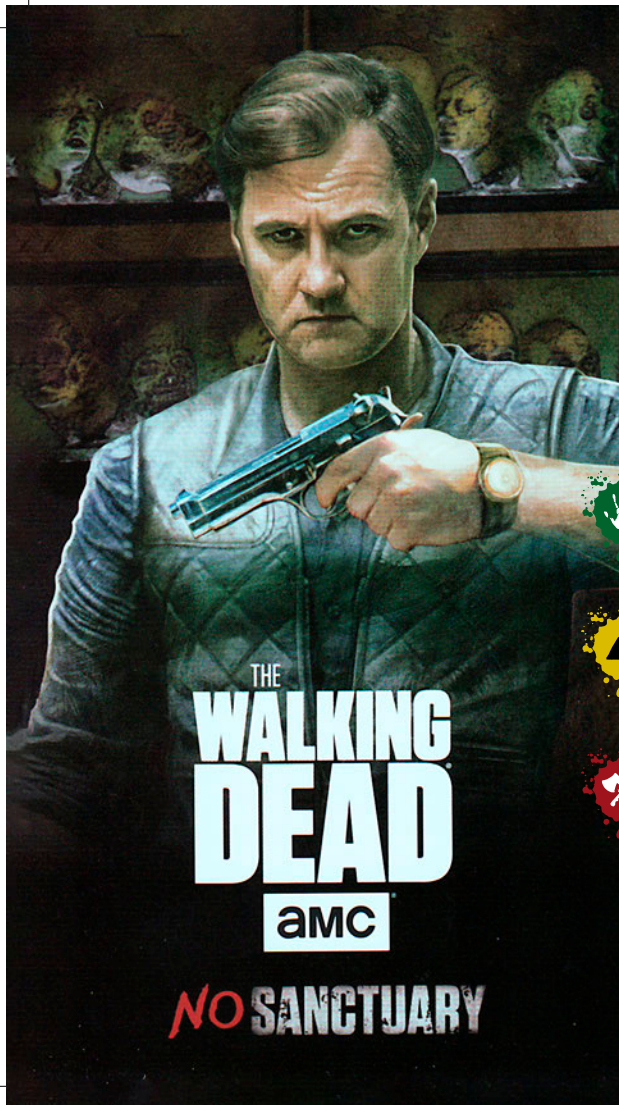
1



2



3



© 2017 AMC © 2017 CZE

A KORMÁNYZÓ



Válassz 1 túlélőt, akinek Cselekvés 1-et kell végeznie.

Parancs: Minden túlélő elszenvedhet 1 Stresszt, ha akar, és cserébe kap 1 Fókuszt és 1 Bizalmat.

✓ : Kapsz 1 Bizalmat, ha rajtad kívül minden túlélőnek van legalább 1 Bizalma.
Máskülönben 1 Fókuszt kapsz.

✓ : Válassz egy legalább 1 Stresszel rendelkező túlélőt. Az a túlélő kap 1 Fókuszt.

Tudatos őrjöngés: Növeld 1-el a Fenygetést, cserébe legyőzöl minden veled egy mezőn lévő ellenséget. Minden más túlélő 1 Stresszt szenved.

✓ : Egy látótávolságban lévő túlélő 1 Stresszt szenved és legyőzöl egy veled egy mezőn tartózkodó ellenséget.
✓ : Kiűtsz egy 1 távolságra lévő ellenséget.

Tartalékok elkobzása: Kapsz 1 általad választott Erőforrást, minden túlélő után, aki legalább 1 Stresszel rendelkezik.

✓ : Húzz 1 keresés kártyát.
✓ : Válassz 1 túlélőt aki kap 1 Bizalmat és 1 Fókuszt.



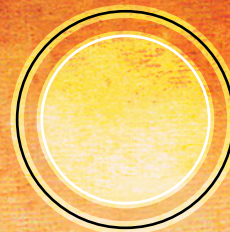
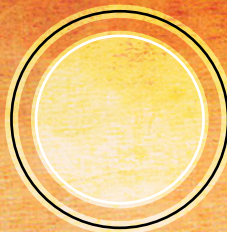
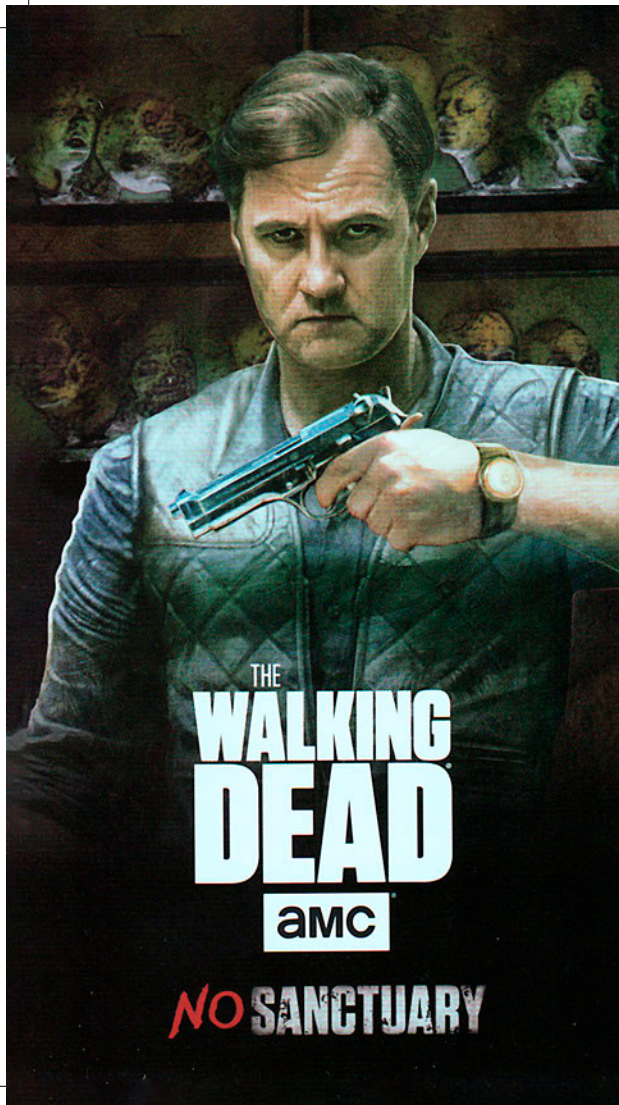
2



2



2



© 2017 AMC © 2017 CZE

A KORMÁNYZÓ

TÚLÉLŐ KÉPESSÉG **Nem szabad hibázni**

Egy túlélő, aki legalább 1 Túlélő jelződdel rendelkezik, 1 Stresszt szenved az akciódobása után. Ezután eldobhatja 1 Túlélő jelződet ahhoz, hogy aktiváljon 1 ✓.



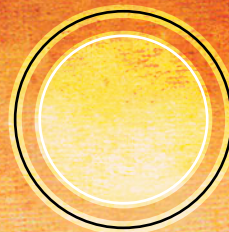
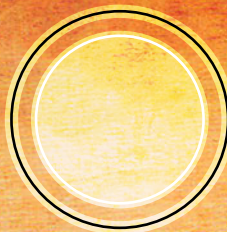
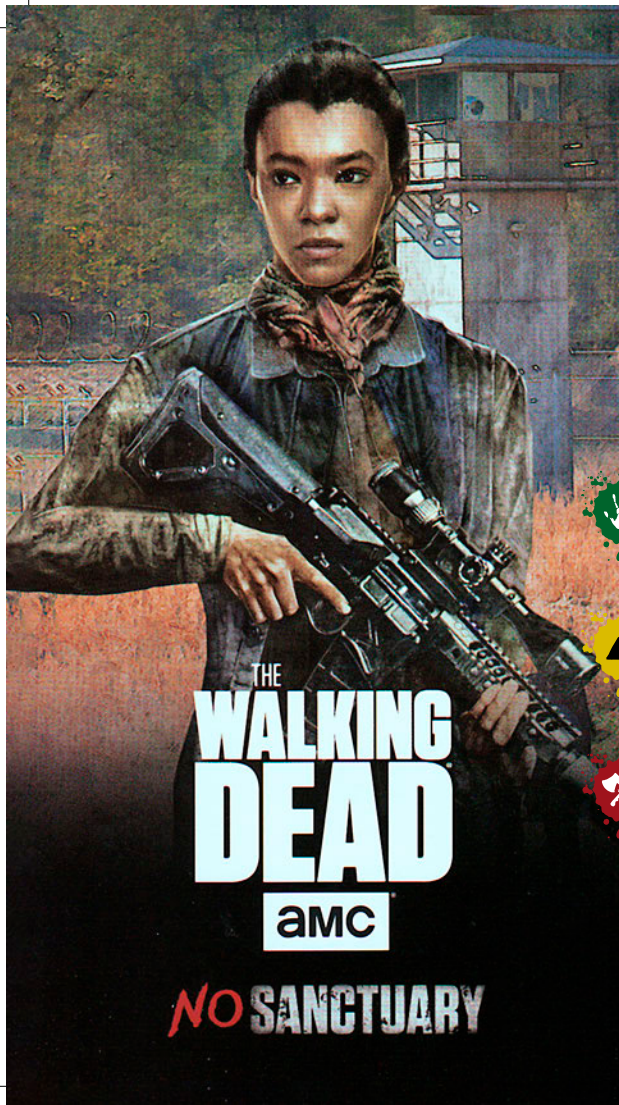
2



2



2



© 2017 AMC © 2017 CZE

SASHA SZÖVETSÉGES



Egy veled egy mezőn lévő túlélőnek el kell dobnia 1 Fókuszt.

Lőszer beosztása: Kapsz 1 Lőszert.



- ✓ : Húzz 1 keresés kártyát vagy kapsz 1 Fókuszt.
- ✓ : Növel a Fenyegetést 1-el, cserébe kiüthetsz minden ellenséget, ami ugyanazon a látótávolságon belül lévő mezőn tartózkodik.

Írányított tűz: Növelheted a Fenyegetést 1-el, hogy cserébe legyőzz egy látótávolságon belül lévő ellenséget.



- ✓ : Legyőzöl egy 2 távolságon belül lévő ellenséget.
- ✓ : Válassz egy 2 távolságon belül lévő túlélőt, aki kap 1 Fókuszt, vagy üss ki egy veled egy mezőn lévő ellenséget.

Kijelölt célpont: Válassz egy 2 távolságon belül lévő túlélőt, aki végrehajthat 1 Lőszer manővert.



- ✓ : Válassz egy veled nem egy mezőn lévő túlélőt, aki kap 1 Bizalmat.
- ✓ : Válassz egy veled nem egy mezőn lévő túlélőt, aki kap 1 Fókuszt.



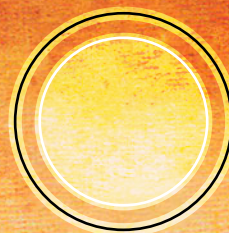
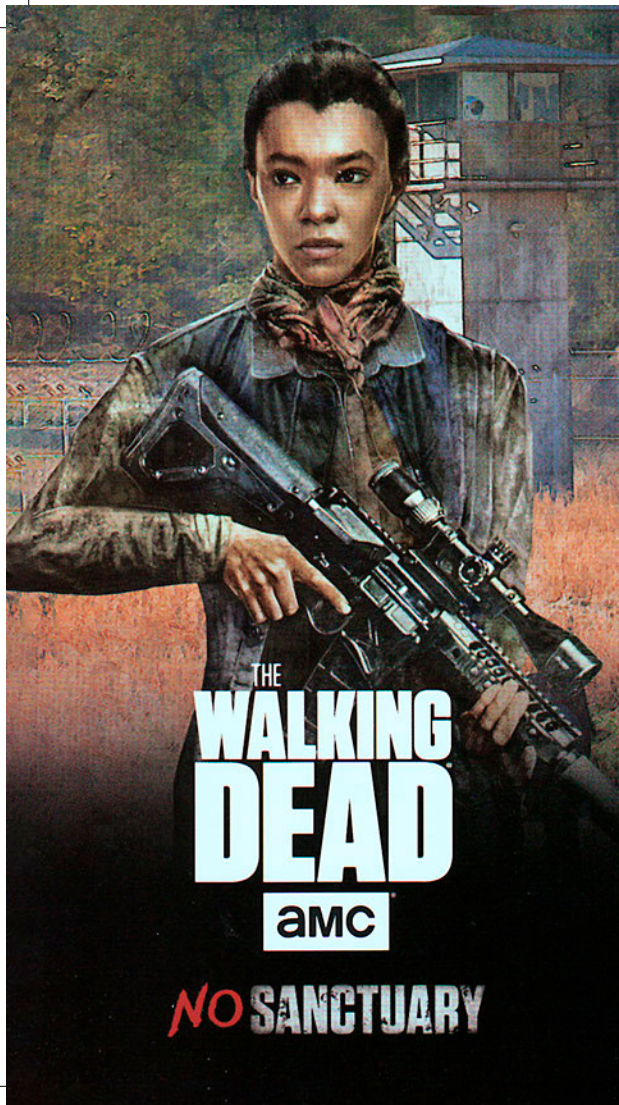
3



1



2



©2017 AMC ©2017 CZE

SASHA

TÚLÉLŐ KÉPESSÉG *Alapos készség*

A fordulója során egy túlélő eldobhatja 1 Túlélő jelződet, hogy kiválasszon egy, a látótávolságodban lévő mezőt. Növel a Fenyegetést 1-el, cserébe kiüthetsz minden ellenséget az adott mezőn.



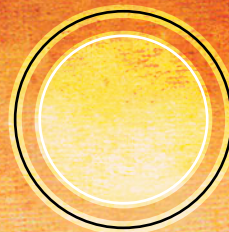
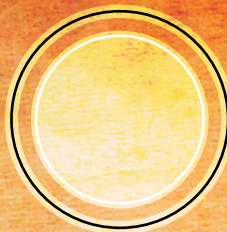
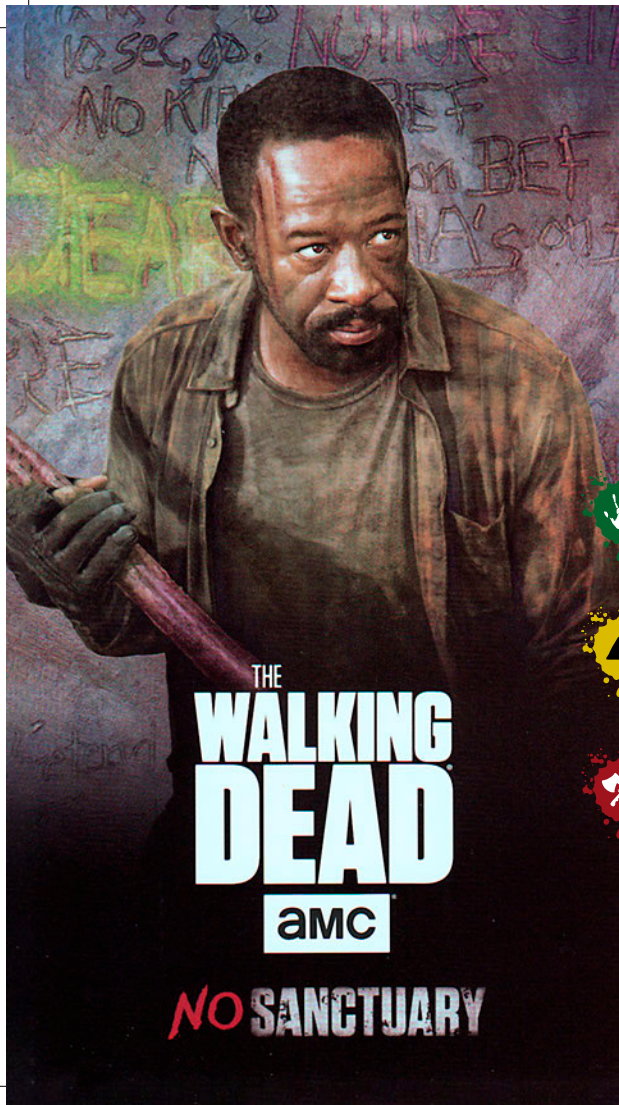
3



1



2



MORGAN SZÖVETSÉGES



Dobj el 1 Nyersanyagot, különben a vezető 1 Stresszt szenved.



Csapidák készítése: Ha legalább 1 keresés kártya van a tartózkodási épületedben, legyőzhetsz egy 1 távolságon belül lévő ellenséget.

✓ : Húzz 1 keresés kártyát.

✓ : Dobj el 1 Nyersanyagot, cserébe legyőzhetsz egy 1 távolságon belül lévő ellenséget.



Csapidák élesítése: Ha egy túlélő a térkép dobópakli legfelső lapja által jelölt mezőn tartózkodik, legyőzhet egy ellenséget azon a mezőn (amelyiken tartózkodik).

✓ : Kapsz 1 Nyersanyagot.

✓ : Ha egy túlélő a térkép dobópakli legfelső lapja által jelölt mezőtől 1 távolságra van, kap 1 Bizalmat és 1 Fókuszot.



Ellenség sarokba szorítása: Dobj el 1 Nyersanyagot, cserébe kapsz 1 akciókockát az akció tartálékodhoz és eldobhatsz 1 Stressz kockát.

✓ : Legyőzöl egy 1 távolságon belül lévő ellenséget.

✓ : Dobj el 1 Nyersanyagot, hogy legyőzz egy, a térkép dobópakli legfelső lapja által jelölt mezőn lévő ellenséget.



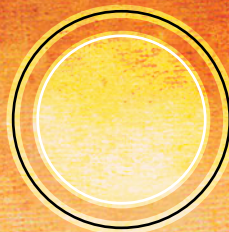
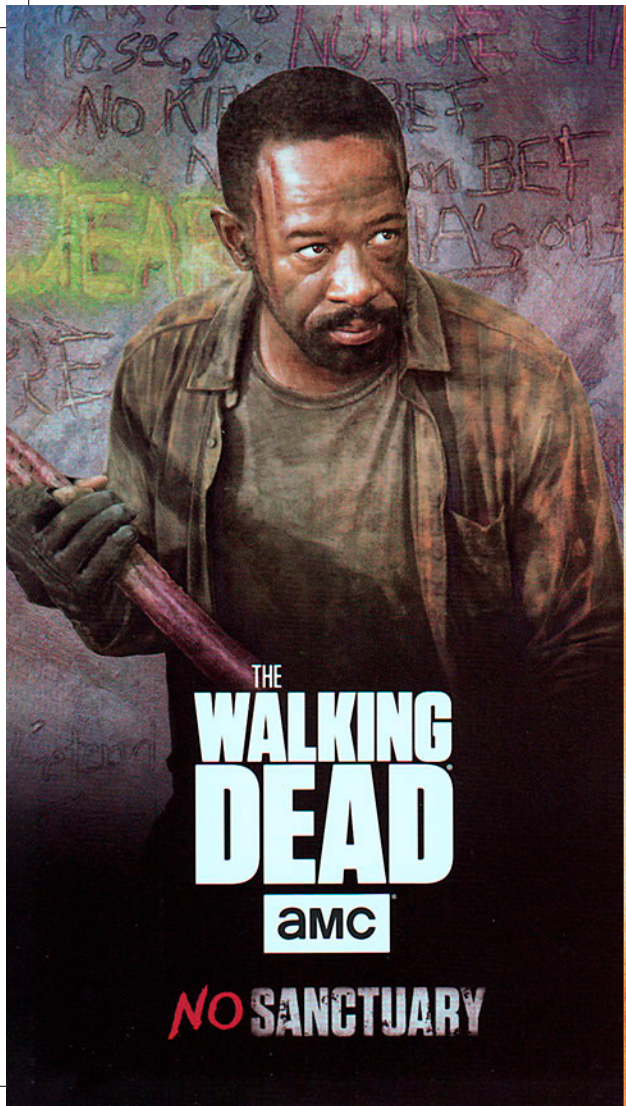
2



1



3



© 2017 AMC © 2017 CZE

MORGAN

TÚLÉLŐ KÉPESSÉG *Járkálók veszte*

Valahányszor egy ellenség belép egy olyan mezőre, amin egy Túlélő jelződ található, eldobhatod a jelzőt, hogy kiüsd az adott ellenséget. Ezután 1 Fókusz elköltésével le is győzheted azt az ellenséget.



2



1



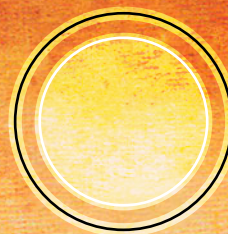
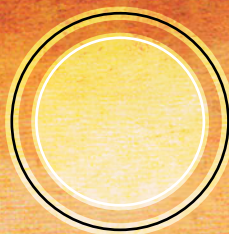
3



THE
**WALKING
DEAD**

amc

NO SANCTUARY



©2017 AMC ©2017 CZE

BETH SZÖVETSÉGES



Válassz egy nem veled egy mezőn lévő túlélőt, aki 1 Stresszt szenved.



Remény csepegtetése: Minden 2 távolságon belül lévő túlélő eldobhat 1 Stresszt vagy mozoghat 1 mezőt feléd.

✓ : Válassz 1 túlélőt, aki kap 1 Fókuszt.

✓ : Válassz 1 veled egy mezőn lévő túlélőt, aki eldobhat 1 Stresszt vagy kap 1 Bizalmat.



Elkerülés: Kiűtsz 1 veled egy mezőn lévő ellenséget.

✓ : Minden veled egy mezőn lévő kiűtött ellenség után válassz 1 másik túlélőt, aki kap 1 Bizalmat vagy 1 Fókuszt.

✓ : Kiűtsz 1 veled egy mezőn lévő ellenséget vagy mozoghatsz 1 mezőt.



Talált tárgy: Mozoghatsz 1 mezőt, ha nincs keresés kártya veled egy mezőn.

Máskülönben kapsz 1 általad választott erőforrást.

✓ : Húzz 1 kereséskártyát.

✓ : Válassz 1 túlélőt, aki mozoghat 1 mezőt vagy kap 1 Fókuszt.



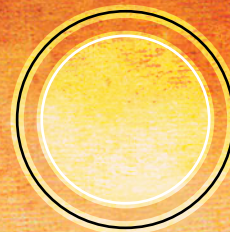
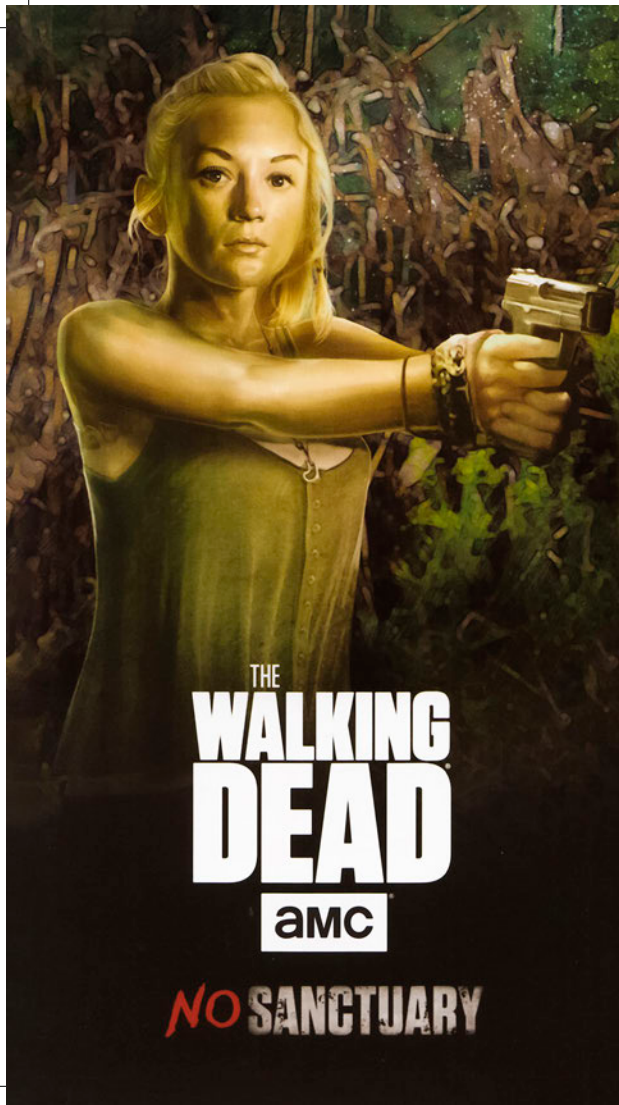
1



2



3



© 2017 AMC © 2017 CZE

BETH

TÚLÉLŐ KÉPESSÉG **Bájos**

Az aktivációd során egy 1 távolságon belül lévő túlélő eldobhatja 1 túlélőjelződet, hogy veled egy mezőre lépjen.



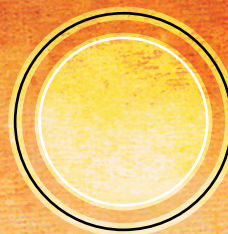
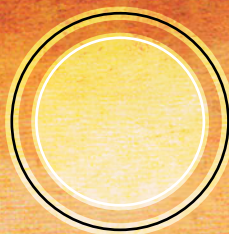
1



2



3



©2017 AMC ©2017 CZE

MAGGIE SZÖVETSÉGES



Válassz 1 veled egy mezőn lévő túlélőt, aki 1 Stresszt szenved.



Terelés: Minden túlélő elkölthet 1 Fókuszt, hogy egy olyan túlélővel szomszédos mezőre mozogjon, ami szintén szomszédos egy másik túlélővel.

- ✓ : Egy veled szomszédos mezőn lévő túlélő eldobhat 1 Stresszt.
- ✓ : Minden veled egy mezőn lévő túlélő kap 1 Fókuszt (tevékenységenként egyszer).



Csel: Kiűtsz 1 veled egy mezőn lévő ellenséget.

- ✓ : Kiűtsz 1 veled egy mezőn lévő ellenséget vagy mozgathatsz 1 mezőt.
- ✓ : Minden kiűtött ellenség után válassz 1 túlélőt, aki kap 1 Bizalmat vagy 1 Fókuszt (tevékenységenként egyszer).



Gyűjtögetés: Ha nincs ellenség veled egy mezőn, kapsz 1 ételt, 1 Bizalmat vagy 1 Fókuszt.

- ✓ : Megnézheted az épületed keresés paklijának 2 legfelső keresés lapját. Egyet kiválaszthatsz, a másikat pedig keverd vissza a pakliba.
- ✓ : Eldobhatsz 1 Stresszt.



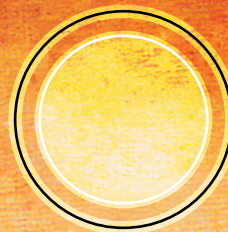
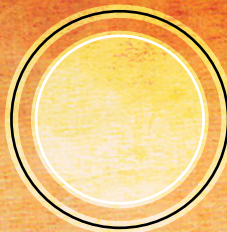
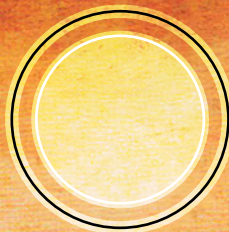
2



3



1



© 2017 AMC © 2017 CZE

MAGGIE

TÚLÉLŐ KÉPESSÉG **Kövess**

Miután egy túlélő belép egy mezőre, elköltheti 1 túlélőjelződet, hogy kiválasszon egy szomszédos mezőn lévő másik túlélőt. A választott túlélő szintén beléphet az aktív túlélő mezőjére.



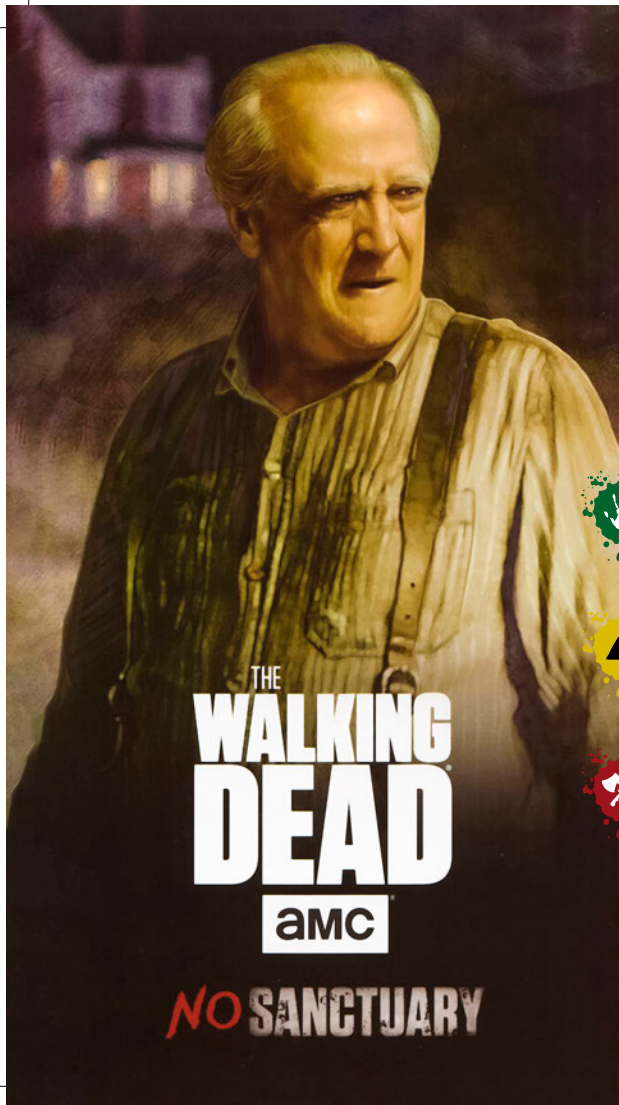
2



3



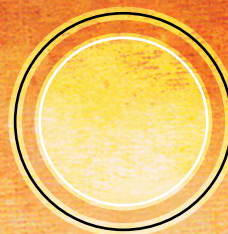
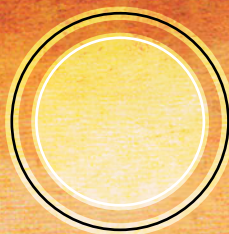
1



THE
**WALKING
DEAD**

amc

NO SANCTUARY



©2017 AMC ©2017 CZE

HERSHEL SZÖVETSÉGES



Dobj el 1 Bizalmat vagy
egy túlélő 1 Stresszt szenved.

Támogatás: Kapsz 1 ételt minden veled egy mezőn lévő túlélő után.

- ✓ : Húzz 1 keresés kártyát.
- ✓ : Válassz egy 1 távolságon belül lévő túlélőt, aki kap 1 Bizalmat.

Egyesítés: Minden veled egy mezőn lévő túlélő kiüthet 1 veled egy mezőn lévő ellenséget.

- ✓ : Legyőzöl 1 veled egy mezőn lévő ellenséget.
- ✓ : Válassz egy 1 távolságon belül lévő túlélőt, aki kap 1 Bizalmat.

Legyen hited: Válassz 1 veled egy mezőn lévő túlélőt, aki eldobhat 1 Stresszt vagy kap 1 Bizalmat.

- ✓ : Válassz egy 2 távolságon belül lévő túlélőt, aki kap 1 Bizalmat.
- ✓ : Válassz egy 1 távolságon belül lévő túlélőt, aki eldobhat 1 Stresszt vagy kap 1 Fókuszot.



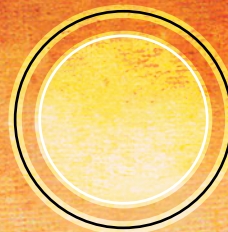
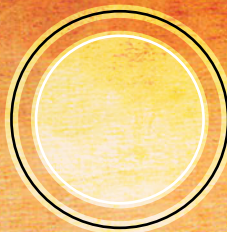
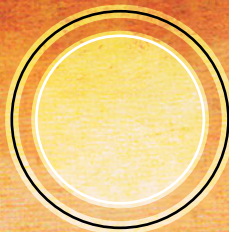
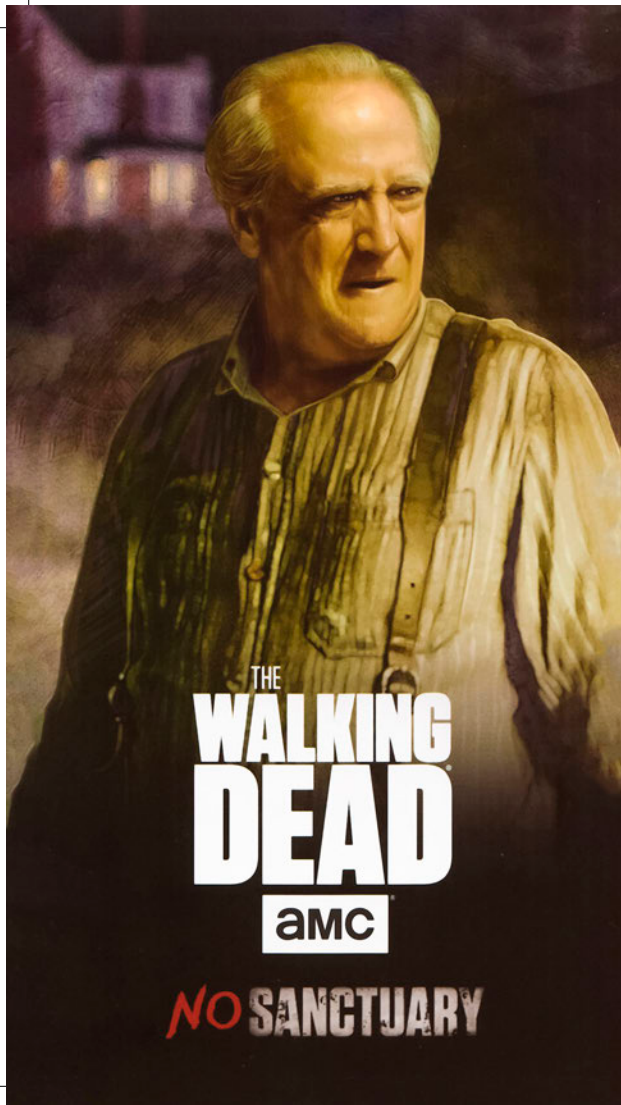
1



3



2



HERSHEL

TÚLÉLŐ KÉPESSÉG **Orvosi képzés**

Aktivációnként egyszer egy veled egy mezőn lévő túlélő elköltheti 1 túlélőjelződet, hogy Gyógyulás 1-et végezzen.



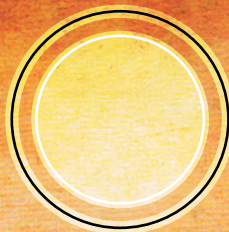
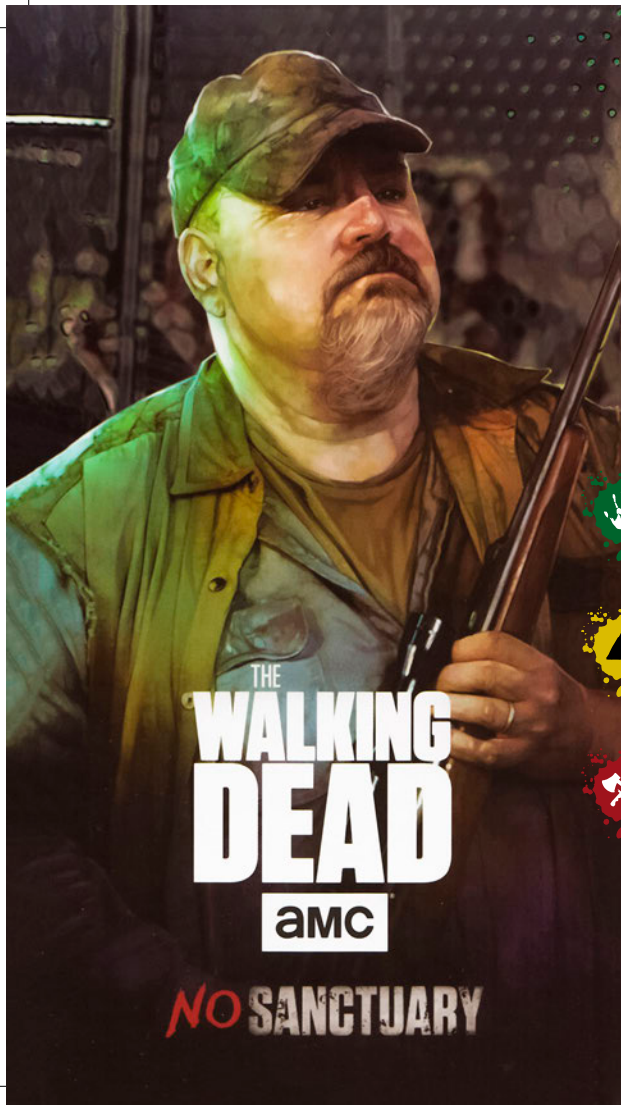
1



3



2



©2017 AMC ©2017 CZE

OTIS SZÖVETSÉGES



Dobj el 1 ételt vagy a vezető
1 Stresszt szenved.

Tartalékok megosztása: Ha van kereséskártya az épületedben, válassz 1 túlélőt, aki kap 1 Bizalmat. Más különben kapsz 1 löszert.



- ✓ : Húzz 1 kereséskártyát vagy válassz 1 túlélőt, aki azonnal végezhet egy lőszer erőforrás manővert.
- ✓ : Kapsz 1 löszert.

Elterelés: Cselekvés X-et végezhet, hogy X járkálót magad felé mozgathass 1 mezővel. Válassz X túlélőt, aki azonnal végezhet egy lőszer erőforrás manővert.



- ✓ : Kiűtsz 1 veled egy mezőn lévő ellenséget.
- ✓ : Minden olyan túlélő, akivel nincs vele egy mezőn ellenség, kap 1 Bizalmat vagy 1 löszert.

Átütő lövés: Növel a Fenygetést 1-el, hogy legyőzz egy látóvonalban lévő ellenséget. A célponttal látótávolságban lévő minden túlélő végezhet egy lőszer erőforrás manővert.



- ✓ : Legyőzöl 1 további ellenséget a célponttal azonos látóvonalban, de másik mezőn.
- ✓ : Legyőzöl 1 további, a célponttal egy mezőn lévő ellenséget vagy kapsz 1 löszert.



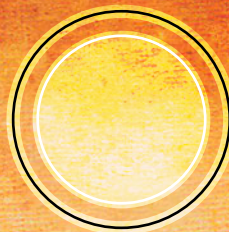
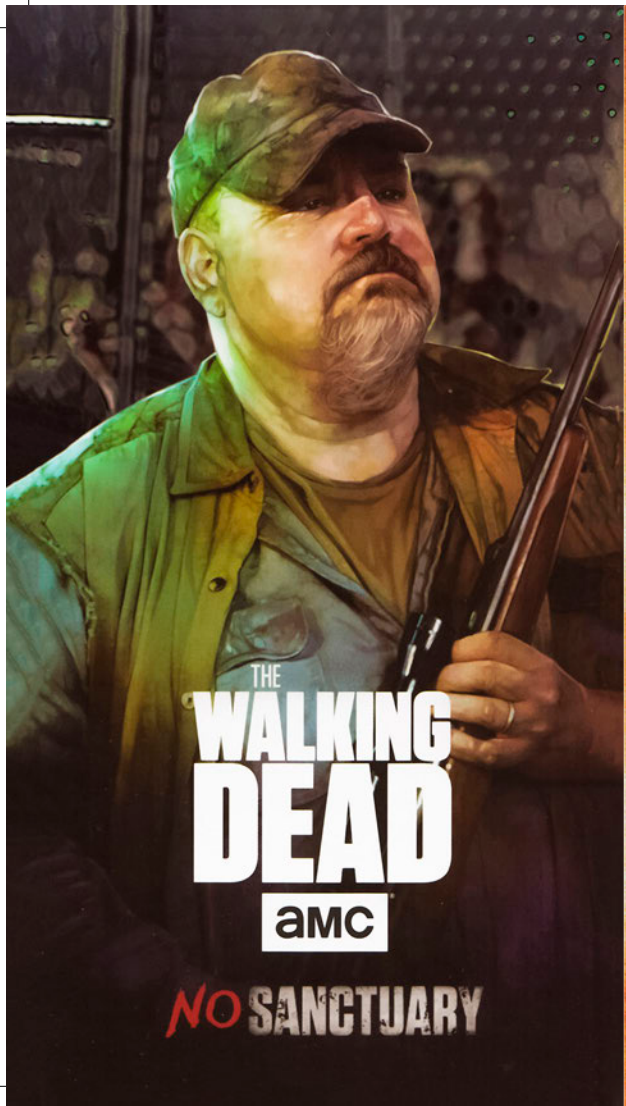
3



1



2



© 2017 AMC © 2017 CZE

OTIS

TÚLÉLŐ KÉPESSÉG Észlelés

Fordulónként egyszer egy túlélő elköltheti 1 túlélőjelződet, hogy lőszer erőforrás manővert végezhesen, egy a te látóvonaladban lévő ellenséget véve célba.



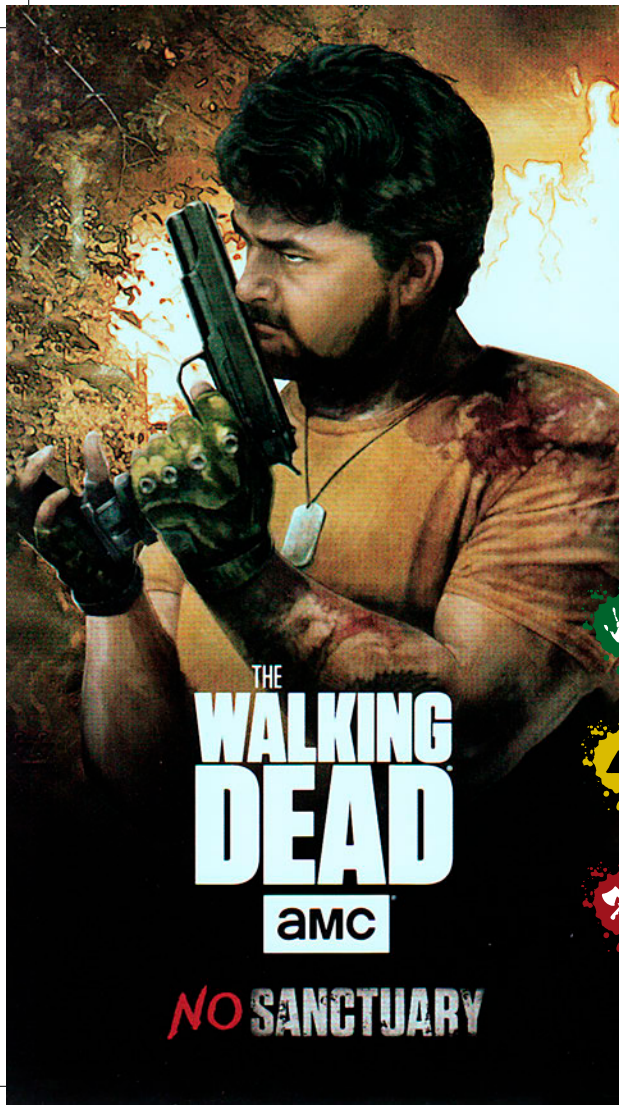
3



1



2



NO SANCTUARY

TÖRVÉNYEN KÍVÜLIEK **RIVÁLIS**

Ha legyőzték

Megnézheted 1 épület keresés paklijának legfelső 2 lapját.
A két lapot után aolyan sorrendben tedd vissza, ahogy szeretnéd.
Ha nincsenek keresés kártyák a térképen, eldobhatsz 1 Stresszt.



Mozogj 2 mezőt a legközelebbi túlélő felé. Ezután egy 2 távolságon belül lévő túlélőnek el kell dobnia 1 általa választott Erőforrást a Csoport karakterlapról, vagy Cselekvés 1-et kell végeznie.



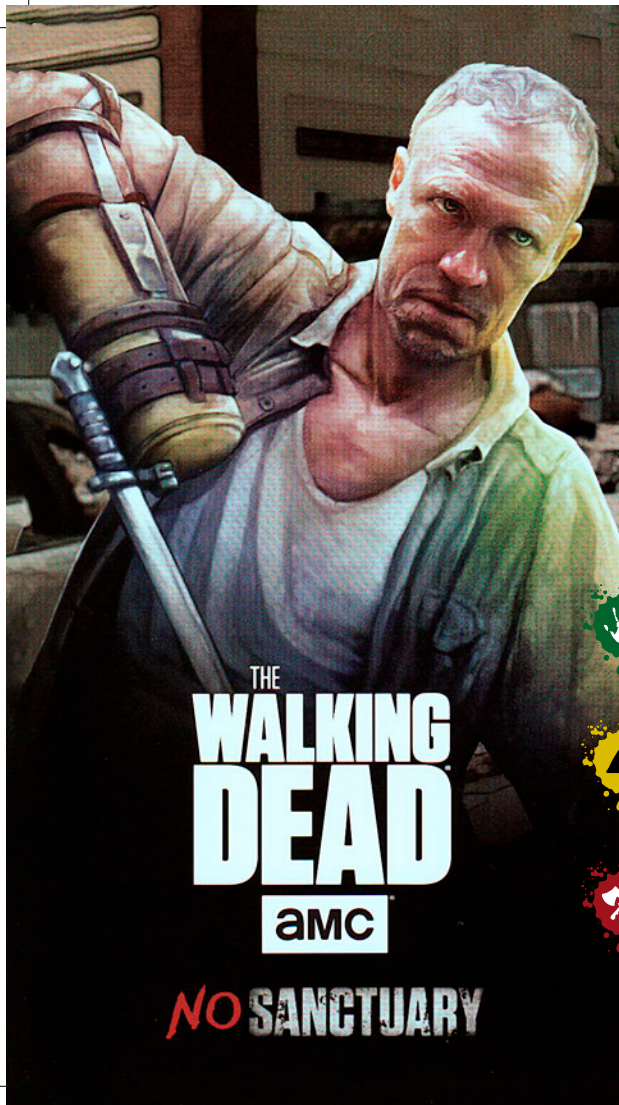
Mozogj 1 mezőt a legközelebbi, legtöbb járkálót tartalmazó mező felé. Ezután, ha van járkáló ezzel a figurával egy mezőn, győzz le 1 járkálót.



Mozogj 2 mezőt a legközelebbi túlélő felé. Ezután, ha ez a figura egy túlélővel van együtt egy mezőn, minden más túlélő szenved 1 Stresszt.

THE
**WALKING
DEAD**
amc

NO
SANCTUARY
RIVÁLIS
LAP



JÖJJ VELEM

MERLE RIVÁLIS

Ha legyőzték

Ha Merle-t legyőzték, helyezz 1 Cselekvés jelzőt erre a karakterlapra. Ezután, ha több mint 3 Rivális jelzője gyűlik össze, akkor számít legyőzöttnek.

SPECIÁLIS

Merle nem hagyja figyelmen kívül a Lakat jelzővel ellátott túlélőket.



Mozogj 2 mezőt a legközelebbi túlélő felé. Ezután minden, 2 távolságon belül lévő túlélő 1 Stresszt szenved vagy Cselekvés 1-et kell végrehajtania.



Mozogj 3 mezőt a legközelebbi túlélő felé. Ezután mozgass minden, Merle-el egy mezőn lévő túlélőt 1 mezővel a legközelebbi járkáló felé. Ezen túlélők mindegyikének el kell dobnia 2 Bizalmat vagy cselekvés 2-t kell végeznie.



Mozogj 2 mezőt a legközelebbi túlélő felé. Ezután minden, Merle-el egy térképelemen lévő túlélő 1 Stresszt szenved vagy kiütöttnek számít.

THE
**WALKING
DEAD**
amc

NO
SANCTUARY
RIVÁLIS
LAP



JÖJJ VELEM

WOODBURY FELDERÍTŐK RIVÁLIS

Ha legyőzték

Vesztesz 1 Stresszt.



Mozogj 1 mezőt a legközelebbi túlélő felé. Ezután minden 2 távolságon belül lévő túlélő 2 Stresszt szenved vagy pedig Cselekvés 1-et kell végeznie. Ha túlélő nincs, de járkáló van 2 távolságon belül, legyőzöttnek számít.



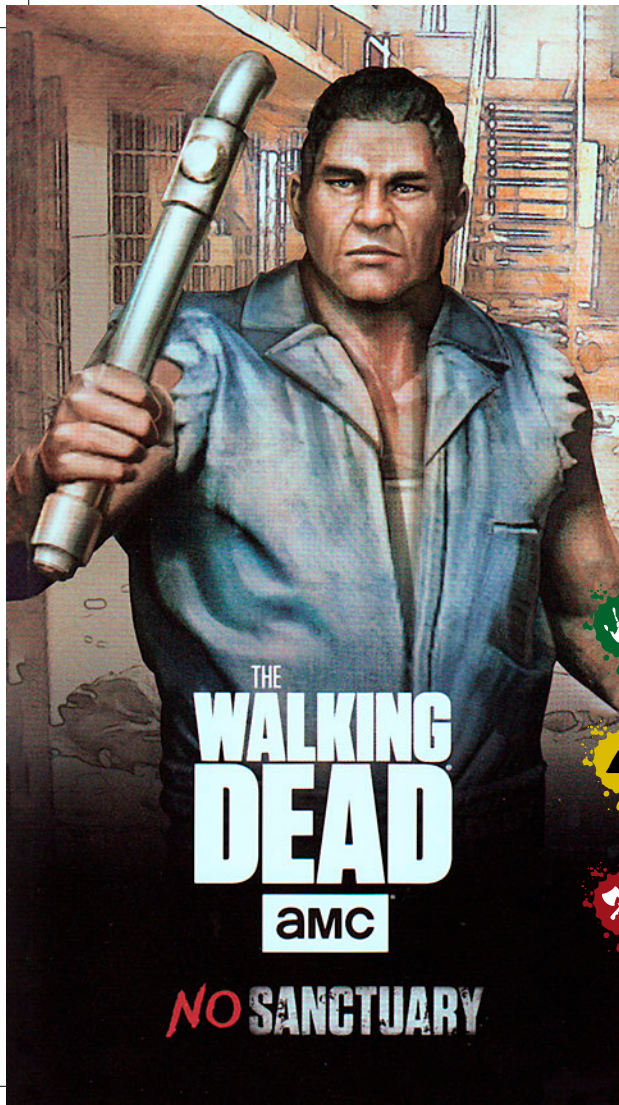
Ha van túlélő 3 távolságon belül, mozogj 1 mezőt a legközelebbi túlélő felé, majd minden 2 távolságon belül lévő túlélő 1 Stresszt szenved. Más különben mozogj 2 mezőt a legközelebbi, keresés paklival rendelkező épület felé. Ezután, ha ez a rivális egy keresés paklival rendelkező épületben van, dobod el a pakli legfelső lapját. Ha az eldobott lap egy Feladat lap, azt keverd vissza a pakliba.



Mozogj 2 mezőt a legközelebbi túlélő felé – ha nincs túlélő látótávolságban, akkor a legközelebbi járkáló felé. Ezután a riválissal egy mezőn lévő járkáló legyőzöttnek számít. A riválissal egy mezőn lévő minden túlélő 1 Stresszt szenved, vagy Cselekvés 1-et kell végeznie.

THE
**WALKING
DEAD**
amc

NO
SANCTUARY
RIVÁLIS
LAP



A BENNÜNK LAKOZÓ GYILKOS

BÖRTÖNRAB RIVÁLIS

Ha legyőzték

Csökkentsd a Fenyegetést 1-el.



Mozogj 2 mezőt elfele a legközelebbi túlélőtől, majd növeld a Fenyegetést 1-el, ha csak nincs egy látótávolságban lévő túlélő nem végez Cselekvés 1-et.



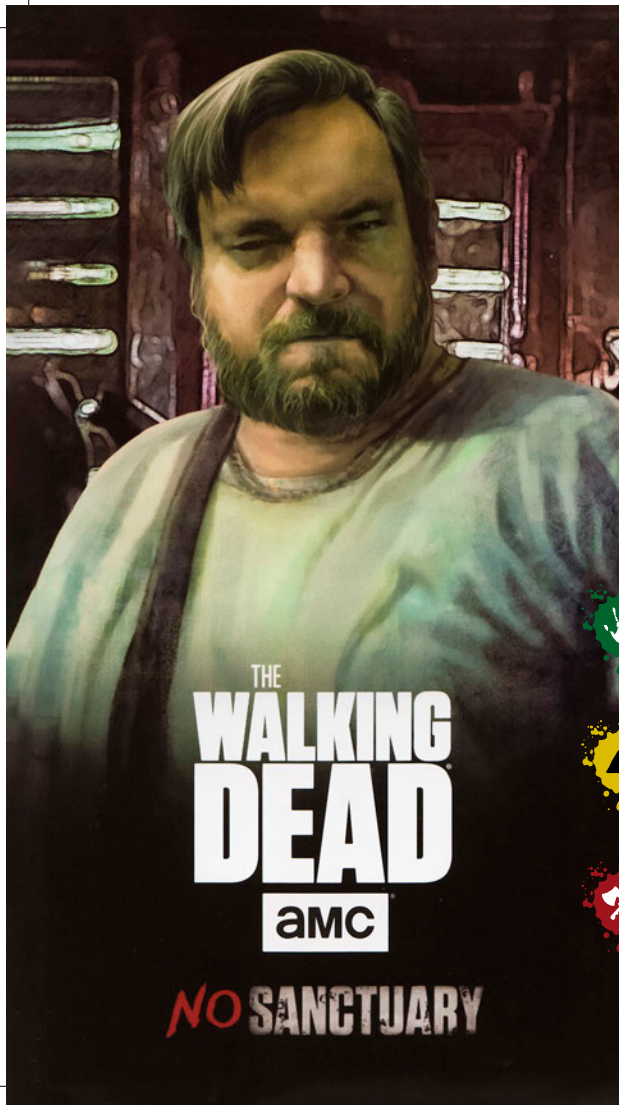
Csökkentsd 1-el a Fenyegetést, majd egy, a riválissal egy térképelemen lévő túlélő 1 Stresszt szenved.



Mozogj 3 mezőt a legközelebbi túlélő felé. Ezután egy, a riválissal azonos mezőn lévő túlélőnek Cselekvés 2-t kell végeznie, vagy pedig növeljétek a Fenyegetést 2-vel.

THE
**WALKING
DEAD**
amc

NO
SANCTUARY
RIVÁLIS
LAP



RÁNK VÁRÓ ÚT

BANDA RIVÁLIS

Ha legyőzték

Csökkentsétek a Fenyegést 1-el.



Mozogj 1 mezőt a legközelebbi túlélő felé. Ezután egy 1 távolságon belül lévő túlélőnek Cselekvés 1-et kell végeznie, vagy növeljétek a Fenyegést 1-el.



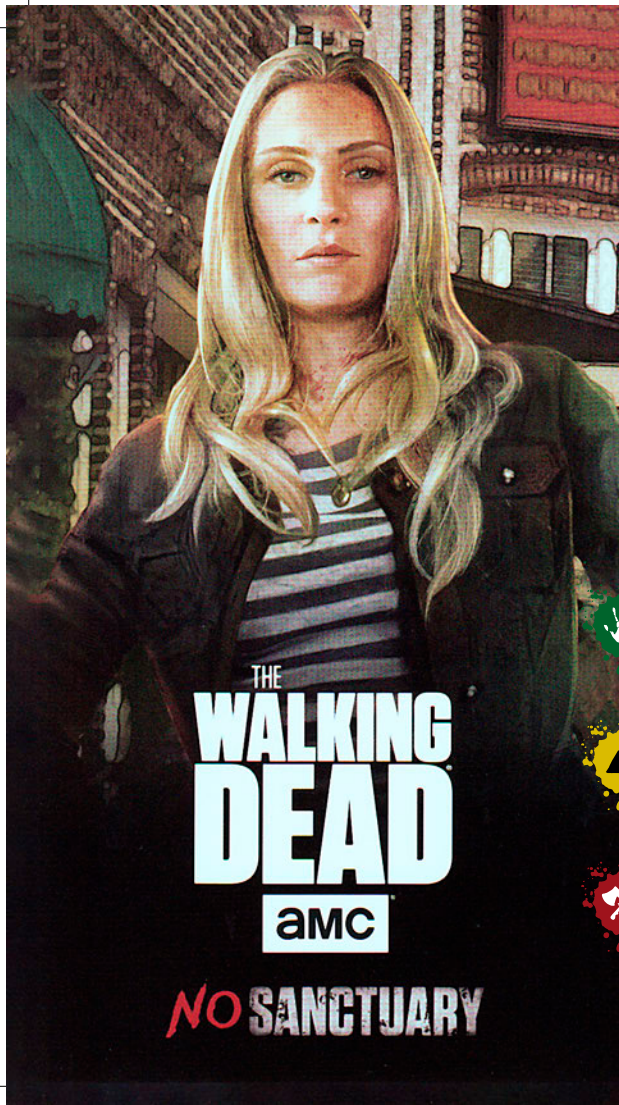
Legyőzöl egy 1 távolságon belül lévő járkálót. Ezután egy, a Rivális látóvonalában lévő túlélőnek el kell dobnia 1 Bizalmat vagy növeljétek a Fenyegést 1-el.



Mozogj 2 mezőt a legközelebbi túlélő felé. Ezután, a riválissal egy mezőn lévő minden túlélőnek el kell dobnia 1 Bizalmat vagy növeljétek a Fenyegést 1-el.

THE
**WALKING
DEAD**
amc

NO
SANCTUARY
RIVÁLIS
LAP



SZENVEDÉSRE SZÜLETVE

WOODBURY LAKÓK **RIVÁLIS**

Ha legyőzték

Kapsz 1 Fókuszt.



Mozogj 2 mezőt a legközelebbi túlélő felé. Ezután egy 1 távolságon belül lévő túlélőnek el kell dobnia 1 Fókuszt vagy Cselekvés 1-et kell végeznie.



Növeljétek a Fenyegetést 1-el, és helyezzetek 1 riválist egy véletlenszerű mezőre.



Mozogj 1 mezőt a legközelebbi túlélő felé és növeljétek a Fenyegetést 1-el. Ezután a 2 távolságon belül lévő legközelebbi túlélőnek el kell dobnia 1 Fókuszt vagy Cselekvés 1-et kell végeznie.

THE
**WALKING
DEAD**
amc

NO
SANCTUARY
RIVÁLIS
LAP



SZENVEDÉSRE SZÜLETVE

GLENN ÉS MAGGIE

Ha legyőzték őket

Glenn és Maggie 1 Cselekvés jelzöt kap. Ha 3 vagy több Cselekvés jelzöt kapnak, Glenn és Maggie legyőzöttnek számít.

SPECIÁLIS

Glenn és Maggie egyetlen figuraként mozognak és tevékenykednek, egy túlélőként kell kezelni őket. Nem kaphatnak Bizalmat, Fókuszot, sem Stresszt. Ha mozogniuk kellene, mikor ki vannak ütve, helyette felállnak.



Mozogj 1 mezőt a legközelebbi túlélő felé. Ezután, ha Glenn és Maggie egy mezőn vannak legalább 1 másik túlélővel, a velük egy mezőn lévő minden túlélő 1 Fókuszot kap. Más különben Glenn és Maggie 1 további mezőt mozoghat a legközelebbi túlélő felé.



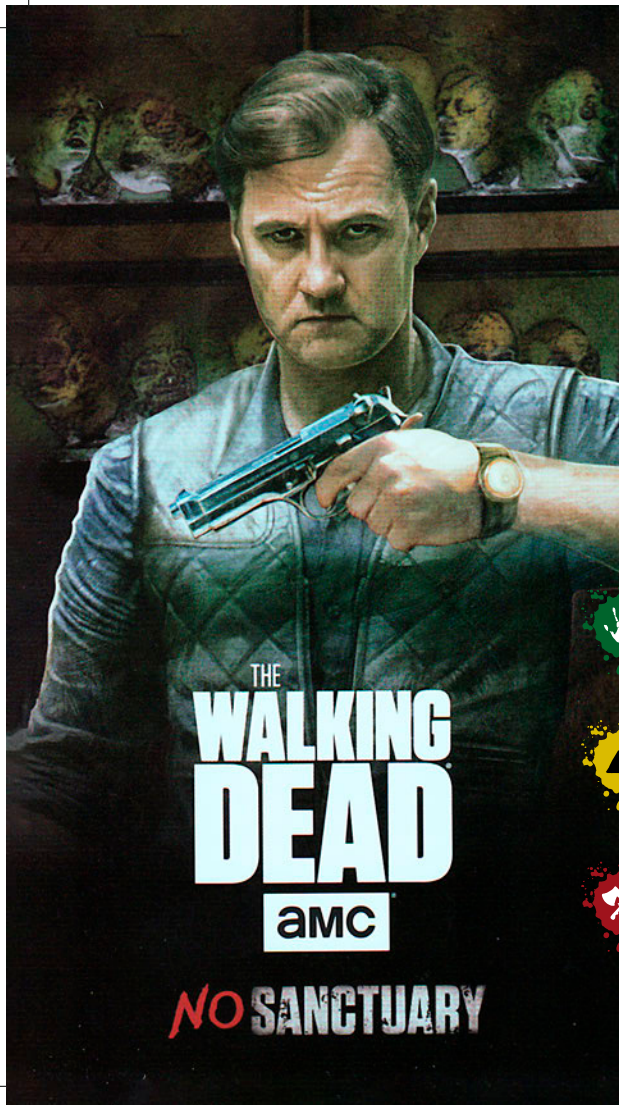
Mozogj 1 mezőt a legközelebbi túlélő felé. Ezután minden túlélő elköltethet 1 Fókuszot, hogy cserébe kiüssön egy vele egy mezőn lévő ellenséget vagy mozogjon 1 mezőt, figyelmen kívül hagyva az ellenséget.



Növeljétek a Fenyegetést 1-el, ha legalább 1 álló járkáló van egy szomszédos mezőn, majd üssetek ki minden járkálót egy, a legtöbb álló járkálót tartalmazó szomszédos mezőn. Ezután mozogj 1 mezőt a legközelebbi túlélő felé, figyelmen kívül hagyva az ellenségeket.

THE
**WALKING
DEAD**
amc

NO
SANCTUARY
RIVÁLIS
LAP



SZENVEDÉSRE SZÜLETVE

A KORMÁNYZÓ (A) RIVÁLIS

Ha legyőzték

A Kormányzó 1 Cselekvés jelzőt kap. Ha 3 vagy több Cselekvés jelzőt kap, távolítsátok el a Kormányzót a térképről.

SPECIÁLIS

Ha Pennyt legyőzték, fordítsátok át a Kormányzó karakterlapját a B oldalra.



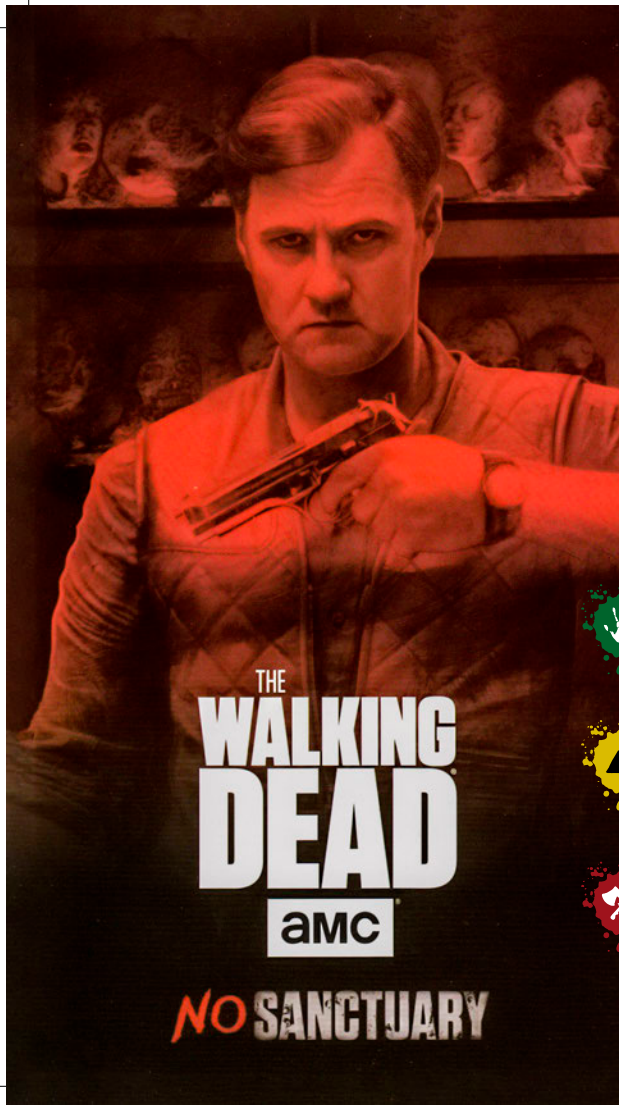
Minden túlélőnek el kell dobnia 1 Bizalmat, hacsak egy 1 távolságon belül lévő túlélő nem dob el 1 Bizalmat és szenved 1 Stresszt.



Mozogj 2 mezőt a legközelebbi túlélő felé. Egy 2 távolságon belül lévő túlélőnek el kell dobnia 2 Bizalmat, vagy 2 Stresszt szenved.



Mozogj 3 mezőt a legközelebbi túlélő felé. Ezután minden, a Kormányzóval egy mezőn lévő túlélő 1 Stresszt szenved és kiütöttnek számít. Minden 1 távolságon belül lévő túlélőnek Cselekvés 1-et kell végeznie minden vele egy mezőn lévő járkáló után.



SZENVEDÉSRE SZÜLETVE

A KORMÁNYZÓ (B) RIVÁLIS

Ha legyőzték

A Kormányzó 1 Cselekvés jelzőt kap. Ha 3 vagy több Cselekvés jelzőt kap, távolítsátok el a Kormányzót a térképről.



Mozogj 3 mezőt a legközelebbi túlélő felé. A Kormányzóval egy mezőn lévő 1 túlélő 1 Stresszt szenved, majd Cselekvés 1-et kell végeznie minden Stressz jelzője után.



Növeljétek a Fenygetést 1-el, és helyezzetek el 1 riválist egy véletlenszerű helyre. Ezután minden túlélő 1 Stresszt szenved, vagy Cselekvés 1-et kell végeznie minden vele egy térképelemen lévő rivális után.



Mozogj 2 mezőt a legközelebbi túlélő felé. Növeljétek a Fenygetést 2-vel. Annak a túlélőnek, akinek az irányába mozgattál, el kell dobnia 2 Fókusz, vagy Cselekvés 2-t kell végeznie.

MEGMENTETT IDEGENEK



IDEGENEK SZABÁLYÖSSZEĞZÉS

- Valahányszor egy idegent legyőznek, helyezzetek egy Holttest jelzőt a mezőjére és oldjátok meg a Csoport döntést.
- Ha egy idegennek Cselekvés 1-et kellene végeznie, helyette legyőzöttnek számít.
- Mikor egy idegent megmentenek, el kell távolítani a térképről, és a figurát át kell helyezni a Megmentett idegenek tartalékba. Ha egy idegent fel kell tenni a tartalékból, nem számít továbbra már megmentettnek.
- A Megmentett idegenek tartalékba tett Fókusz jelzők a csoport által normálisan használható Fókuszként, természetesen Esemény kártyákhoz is. Egyetlen megkötés, hogy nem lehet több Fókusz jelző a Megmentett idegenek tartalékban, mint ahány megmentett idegent tartalmaz.

Megmentés (interakció): 1 Stresszt szenvedsz, cserébe megmentesz 1 veled egy mezőn lévő idegent.

✓ : Dobj el 1 Stresszt.

✓ : Helyezz 1 Fókuszt a Megmentett idegenek tartalékba.

THE
**WALKING
DEAD**
amc

**NO
SANCTUARY**
**IDEGEN
LAP**

MORÁL**FENYEGETÉS**

THE
**WALKING
DEAD**

amc

NO SANCTUARY

ESEMÉNY**ÉTEL**

MANÓVER: Költs el 1 Ételt, hogy Gyógyulj 2-t.

**LŐSZER**

MANÓVER: Költs el 1 Lőszert és növeld a Fenyegetést 1-el, hogy legyőzz 1 látótávolságban lévő járkálót.

**NYERSANYAG**

MANÓVER: Költs el 1 Nyersanyagot, hogy 1 barikádot helyezhess a tartózkodási meződre.



THE
**WALKING
DEAD**
amc

NO
SANCTUARY
CSOPORT
LAP