



GÁZMASZKOS JÁRKÁLÓ
REFERENCIA KÁRTYA

GÁZMASZKOS JÁRKÁLÓ

Amikor egy gázmaszkos járkáló belép egy túlélő által elfoglalt mezőre, a mezőn lévő minden túlélő 1 Stresszt szenved.

DR. JENNER REFERENCIA LAP

Fegyveres kíséret: Az aktivációja során 1 túlélő elkölthet 1 Bizalmat, cserébe legfeljebb 2 mezővel mozgathatja Dr. Jennert, és legyőzhet 1 járkálót Dr. Jenner látótávolságában.

DR. JENNER REFERENCIA LAP

Megfigyelő: Egy túlélő az aktivációja során az alábbi tevékenységek közül is választhat:

Képviselet (koordináció): 2 mezővel mozgathatod Dr. Jennert, vagy kapsz 1 Bizalmat.

- ✓ Elkölthetsz 1 Bizalmat Dr. Jenner mezőjéről, és cserébe felfordíthatod a vele egy térkép-elemen lévő Keresés kártyák legfelső lapját
- ✓ Növeld a Morált 1-el, ha nincs járkáló veled egy térképelemen.

EGY KÖR MENETE

- 1. Tervezés fázis:** Minden játékos húz 1 túlélő kártyát a személyes túlélő paklijából. Ezután a vezető húz 2 esemény kártyát, kiválaszt és kijátszik közülük 1-et, 1-et pedig hanyagol. A hanyagolt hatást azonnal végre kell hajtani.
- 2. Túlélés fázis:** A vezetővel kezdve minden játékos végrehajtja az aktivációját. Az aktivációja során a játékosnak ki kell játszania 1 túlélő lapot a kézben tartott lapjai közül, majd végrehajthat 1 manővert és 1 tevékenységet.
- 3. Esemény fázis:** Aktiváljátok a játékban lévő speciális szabályokat, és oldjátok meg az aktiv eseményt. Ha egy játékos sem hajtotta végre az esemény kártya képességét, a vezető 1 Stresszt szenved.
- 4. Járkálók fázisa:** Minden készenlétben lévő járkáló aktiválódik. Ezután új járkálókat helyezünk fel a térképre a Fenygetés sávnak és térkép lapoknak megfelelően.
- 5. Feladat fázis:** Oldjátok meg az aktiv feladatmező minden hatását. A vezető átadhatja a vezető jelzőt (kötelező átadni, ha a vezető stressz szintje teljes).

TEVÉKENYSÉGEK ÉS MANŐVEREK

MANŐVEREK

Mozgás: Léphetsz 2 mezőt vagy felkelhetsz (ha kiütöttek).

Rejtőzés: Csökkentsd a fenyegetést 1-el, majd dobj el 1 stresszt, ha nincs ellenség a meződön.

Fókusz: Kapsz 1 fókuszt.

Erőforrás: Hajts végre 1 Erőforrás manővert (a Csoport karakterlapján vannak feltüntetve).

TEVÉKENYSÉGEK

Küzdelem (támadás): Kiütsz egy veled egy mezőn lévő ellenséget.

✓: Kiütsz egy veled azonos mezőn lévő ellenséget.

✓: Legyőzol egy veled egy mezőn lévő kiütött ellenséget.



Keresés (interakció): Húzz egy keresés kártyát az épület paklijából.

✓: Húzz egy keresés kártyát az épület paklijából.

✓: Kapsz 1 általad választott erőforrást.



Támogatás (koordináció): Kapsz 1 bizalmat.

✓: Válassz 1 másik túlélőt, aki kap 1 Fókuszt, te pedig kapsz 1 bizalmat.



✓: Válassz egy túlélőt 1 mező távolságon belül, aki eltávolíthat 1 stresszt, te pedig kapsz 1 bizalmat.

IDEGENEK AKTIVÁLÁSA

PASSZÍV

1. **Bizalom próba:** Amelyik túlélőnek nincs Bizalom jelzője, el kell dobnia 1 Fókuszt vagy el kell távolítania 1 Idegent a Megmentett idegenek tartalékából, majd felhelyeznie azt egy véletlenszerű mezőre.

IDEGENEK AKTIVÁLÁSA

AKTÍV

- 1. Idegen elhelyezése:** Helyezz fel 1 Idegent egy véletlenszerű mezőre. Ha az adott mezőn van járkáló is, növeld a Fenyegetést 1-el.
- 2. Bizalom próba:** Amelyik túlélőnek nincs Bizalom jelzője, el kell dobnia 1 Fókuszt vagy el kell távolítania 1 Idegent a Megmentett idegenek tartalékából, majd felhelyeznie azt egy véletlenszerű mezőre.

RIVÁLISOK AKTIVÁLÁSA

PASSZÍV

- 1. Riválisok reakciója:** A csoportnak meg kell oldania a térképen lévő minden készenlétben álló Rivális után az adott Riválisnak a kör hozzáállásával egyező színű reakcióját. Fektesd el a Rivális figurát, miután így aktiváltad.
- 2. Riválisok készenlétbe helyezése:**
Állíts fel minden kiütött Rivális figurát.

RIVÁLISOK AKTIVÁLÁSA

AKTÍV

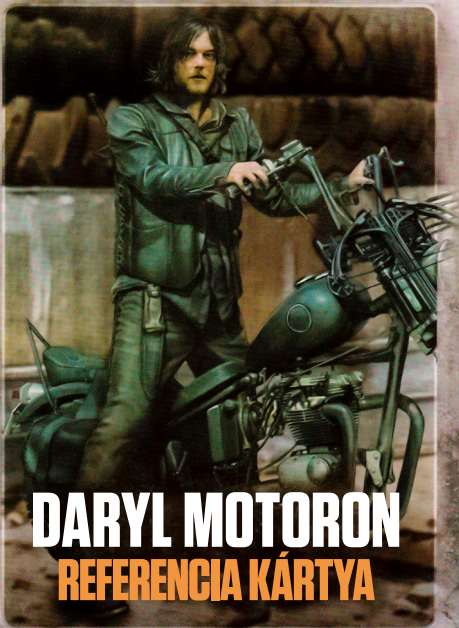
- 1. Riválisok reakciója:** A csoportnak meg kell oldania a térképen lévő minden készenlétben álló Rivális után az adott Riválisnak a kör hozzáállásával egyező színű reakcióját. Fektesd el a Rivális figurát, miután így aktiváltad.
- 2. Riválisok készenlétbe helyezése:**
Állíts fel minden kiütött Rivális figurát.
- 3. Riválisok elhelyezése:** Helyezz fel 1 Rivalist egy véletlenszerű mezőre.

A soldier in full riot gear, including a helmet with a clear visor that is smeared with blood. The soldier is wearing a tactical vest and is positioned in front of a metal grate, possibly a prison cell door. The lighting is dim and yellowish, creating a gritty, horror-like atmosphere.

JÁRKÁLÓ ROHAM- FELSZERELÉSBEN REFERENCIA KÁRTYA

JÁRKÁLÓ ROHAMFELSZERELÉSBEN

A figura csak kiütötté válik, ha legyőzik.
Ha már kiütött, akkor győzhető le teljesen.



DARYL MOTORON

REFERENCIA KÁRTYA

DARYL MOTORON

Amíg ez a lap játékban van, Daryl a motoron ül. Motorozás közben a túlélő nem léphet be épületbe, és az alábbi manővert használhatja:

Motor felpörgetése (manőver): Növeld a Fenyegtetést 1-el, cserébe közelebb mozgathatod magadhoz 1 mezővel az összes járkálót.

Motorozás közben Daryl 2 mezőt szabadon szabadon mozoghat minden körben (nem kerül manőverbe). Egy további túlélő figura is helyezhető erre a lapra, aki szintén Darrylrel ül fent a motoron, és amíg figurája a kártyán van, Darrylrel azonos mezőn van ő is.

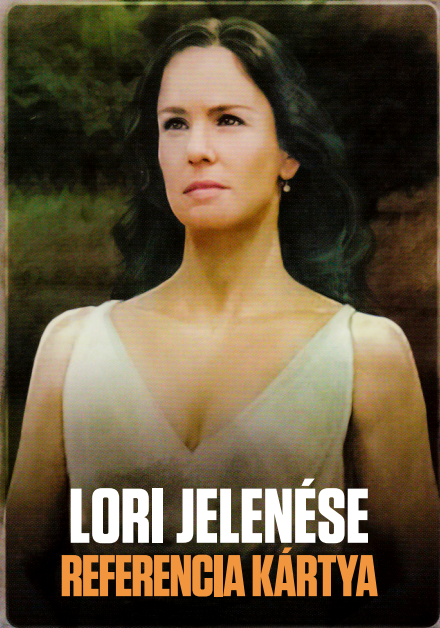
Körönként egyszer egy ezen a lapon lévő túlélő áthelyezhető Daryl mezőjére, vagy Daryl mezőjéről egy figura áthelyezhető erre a kártyára (ha nincs már rajta egyéb figura).



MÁSZÓ JÁRKÁLÓ
REFERENCIA KÁRTYA

MÁSZÓ JÁRKÁLÓ

Ezt a figurát nem lehet kiütni, sem legyőzni, csak a következő módon: A támadás tevékenysége során egy túlélő elkölthet 1 ✓-t, hogy legyőzzön egy vele egy mezőn lévő mászó járkálót.



LORI JELENÉSE
REFERENCIA KÁRTYA

LORI JELENÉSE

Lori jelenése csak akkor hozható játékba, ha történet során választott egyik játékban lévő túlélő Rick. Minden Járkáló Fázis végén (a feladat Fázis előtt) helyezzék Lori jelenését egy véletlenszerű mezőre.

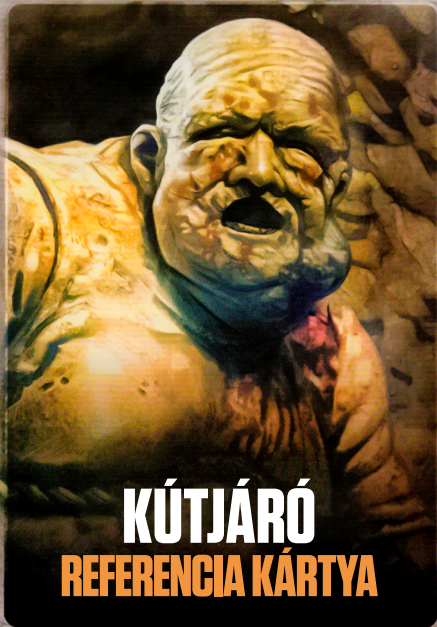
Ha Rick figurája az aktivációja során Lori jelenésével szomszédos mezőn áll, 1 Stresszt szenved és hozzáadhat 1 további kockát a támadás dobásaihoz.



MICHONNE KEDVENCEI
REFERENCIA KÁRTYA

MICHONNE KEDVENCEI

Körönként egyszer, ha egy túlélő Michonne egyik kedvencével azonos mezőn áll, eleresztheti vagy elfoghatja azt. Az a túlélő, akinél egy kedvenc van, csak 1 mezőt mozoghat a Mozgás manőverrel az aktivációja során. A kedvenc vele együtt mozog. Amíg a túlélővel van legalább 1 kedvenc, az ellenségek figyelmen kívül hagyják az adott túlélőt. Ha a túlélő Meggondolatlan kártyát játszik ki, amíg nála van Michonne egyik kedvence, abban a körben nem marad rejtve az ellenségek elől. Ugyanígy, ha Michonne egyik vagy mindkét kedvence elpusztul, a túlélő nem marad rejtve a továbbiakban már az ellenségek elől. Az a kedvenc, ami egy túlélő birtokában sincs, a Járkáló Fázisban aktiválódik, de ha Előzőnlésben vesz részt, helyette kiütöttnek fog számítani. Michonne kedvencei támadások és az ellenségek szemszögéből is járkálóknak számítanak.



KÚTJÁRÓ
REFERENCIA KÁRTYA

KÚTJÁRÓ

Ha ezt a figurát legyőzik, minden vele egy mezőn lévő túlélőnek Cselekvés 1-et kell végeznie.



LÁNGOLÓ KÓBORLÓ

REFERENCIA KÁRTYA

LÁNGOLÓ KÓBORLÓ

Ha egy túlélő ezzel a figurával egy mezőre lép,
Cselekvés 1-et kell végeznie. A készenlétbe álló járkálók
lépés végén cseréljete ki 1 szintén a lángoló kóborlóval
egy mezőn álló járkálót lángoló kóborló figurára.

EGY KÖR MENETE

- 1. Tervezés fázis:** Minden játékos húz 1 túlélő kártyát a személyes túlélő paklijából. Ezután a vezető húz 2 esemény kártyát, kiválaszt és kijátszik közülük 1-et, 1-et pedig hanyagol. A hanyagolt hatást azonnal végre kell hajtani.
- 2. Túlélés fázis:** A vezetővel kezdve minden játékos végrehajtja az aktivációját. Az aktivációja során a játékosnak ki kell játszania 1 túlélő lapot a kézben tartott lapjai közül, majd végrehajthat 1 manővert és 1 tevékenységet. Ha egy játékos túlélőjét legyőzték a köre elején, lap kijátszása helyett el kell dobnia egyet a kezéből, majd 1 Bizalom jelzőt kell helyeznie a kezdő mezőjére.
- 3. Esemény fázis:** A játékosok köre után cseréljétek ki a térképen lévő Bizalom jelzőket a megfelelő túlélőkre. Ha kevesebb Fegyvertár kártya van az aréna homokján, mint ahány túlélő, helyezzetek Fegyvertár lapokat véletlenszerű mezőkre, amíg egyenlő nem lesz a túlélők számával. Ha az aktív eseményen nincs Túlélő jelző, minden túlélő 1 Stresszt szenved.
- 4. Járkálók fázisa:** A Holttest jelzőket cseréljétek ki kiűtött járkálókra. Minden készenlében álló járkáló aktiválódik. Ezután új járkálók kerülnek fel a térképre a Fenyegetés sávnak megfelelően, húzott térkép kártyák által jelölt mezőkre.
- 5. Feladat fázis:** A vezető átadja a vezető jelzőt a tőle balra ülő játékosnak.

WOODBURY ARÉNA

MANŐVEREK

Mozgás: Léphetsz 2 mezőt vagy felkelhetsz (ha kiütöttek).

Rejtőzés: Csökkentsd a fenyegetést 1-el, majd dobj el 1 stresszt, ha nincs ellenség a meződön.

Fókusz: Kapsz 1 fókuszt.

Erőforrás: Hajts végre 1 Erőforrás manővert (a Csoport karakterlapján vannak feltüntetve).

TEVÉKENYSÉGEK

Küzdelem (támadás): Kiütsz egy veled egy mezőn lévő ellenséget.

- ✓ Kiütsz egy veled azonos mezőn lévő ellenséget.
- ✓ Válassz 1 veled egy mezőn lévő kiütött ellenséget.
Ha az egy túlélő, Cselekvés 1-et kell végeznie.
Ha nem túlélő, akkor legyőzöd azt az ellenséget.



Keresés (interakció): Húzz fel 1 Fegyvertár lapot a meződről.

- ✓ Mozoghatsz 1 mezőt.
- ✓ Mozgathatsz 1 veled egy mezőn lévő ellenséget 1 mezővel, figyelmen kívül hagyva más ellenségeket.



Hergelés (koordináció): Növel a Fenyegetést 1-el.

- ✓ Mozgass 1 ellenséget 1 mezővel feléd, figyelmen kívül hagyva más ellenségeket.
- ✓ Válassz egy szomszédos mezőn lévő ellenséget, akinek el kell dobnia 1 Fókuszt, vagy 1 Stresszt szenved.

