

# キャラクターカード

# シナリオカード

BILLY

SALLY

BECKY

JOHNNY

<p><b>SHERIFF</b> - “Revolver”（リボルバー）を所持した状態でゲームを開始する。</p> <p><b>MAN OF ACTION</b> - 搜索する代わりに、捨て札から“Revolver”（リボルバー）を拾うことができる。</p>	<p><b>TRACK STAR</b> - 移動ダイスの出目に+1できる。</p> <p><b>YOUTH</b> - 移動アクションを取らないことで体力を全回復できる。</p>
<p><b>HANDY</b> - 近接武器の破壊判定のダイスの目を±1することができる。</p> <p><b>FARM GIRL</b> - “Cornfield”（トウモロコシ畑）もしくは“Barn”（納屋）にいる時、戦闘ダイスを1つ追加する。</p> <p><b>YOUTH</b> - 移動アクションを取らないことで体力を全回復できる。</p>	<p><b>LIGHTWAIT</b> - “Revolver”（リボルバー）以外の「銃」アイテムを使用できない。</p> <p><b>LUCKY</b> - 彼女が戦闘する時、1戦闘につき1回まで、ゾンビの戦闘ダイスをいくつでも振り直しさせることができる。（ダイスはヒーローが選択する）</p> <p><b>YOUTH</b> - 移動アクションを取らないことで体力を全回復できる。</p>
<p><b>RESOURCEFUL</b> - ヒーローカードを引く時、カードを2枚引き、そのうち1枚を選んで獲得する。（残る1枚は捨て札にする。）</p>	<p><b>FIRST AID</b> - ヒーローターンの最後に、同じマスにいるヒーロー1人の負傷を1回復することができる。</p>
<p><b>HOLY MAN</b> - 「銃」を使用することができない。 “This Could Be Our Last Night on Earth”（ゾンビカード「地球最後の夜」）の対象にならない。</p> <p><b>STRENGTH OF SPIRIT</b> - 負傷1を受けた後、ダイスを振って3以上を出せば、任意のゾンビカードをキャンセルできる。</p>	<p><b>TOUGH</b> - 戦闘ダイスの目がゾンビと同値でも戦闘に勝つことができる。</p> <p><b>BLITZ!</b> - ゾンビのいるマスに入った時、即座にゾンビと戦闘し、その後移動を継続することができる。</p> <p><b>YOUTH</b> - 移動アクションを取らないことで体力を全回復できる。</p>

ANDERSON

JENNY

JAKE

JOSEPH

DEFEND THE MANOR HOUSE

SAVE THE TOWNSFOLKS

<p>1) 全ヒーローはゲーム開始時にカードを1枚追加で引くことができる。（例えばボード上にヒーローのスタート地点がない場合は、ボーナスの1枚に加え、さらに1枚追加で引く。）</p> <p>2) ゾンビプレイヤーは、新しいゾンビの発生チェックをする必要はなく、毎ターン新しいゾンビが発生する。</p> <p>3) “Manor House”（領主邸）内に同時に9体のゾンビがいる状態になった瞬間、ゾンビプレイヤーの勝利となる。</p> <p>4) ヒーローは朝が来るまでゾンビの目的を阻止できれば勝利となる。</p>	<p>1) ヒーローは4人の“Townsfolk”（町の住人）を助け、朝になるまで（ターン終了まで）生き残らせなければならない。（未使用の状態で“Townsfolk”のカードを集める。） “Townsfolk”のカードを引いたら、表にして場に置いておく。</p> <p>2) ゾンビはヒーローの目的を阻止するか、ヒーローを2人殺すことで勝利となる。</p> <p>シナリオ検索アイテム： “Townsfolk”（町の住人）</p>
<p>1) ヒーローは“Explosive”（爆発物）アイテムを見つけ日没までに3つのゾンビ発生地点を破壊しなければならない。</p> <p>2) ゾンビ発生地点を破壊するには、ヒーローがそのマスでターンを開始し、そのターンは何も行動を取らずに、“Explosive”アイテムを捨て札にする必要がある。ゾンビが同じマスにいる場合、破壊する前にゾンビとの戦闘で生き残らなければならない。</p> <p>シナリオ検索アイテム： “Explosive”アイコンのついたアイテム （“Gasoline”（ガソリン）、“Dynamite”（ダイナマイト）など）</p>	<p>1) トラックマーカーを中央ボードの中央のマスに置く。</p> <p>2) ヒーローはトラックに給油するための“Gasoline”（ガソリン）とトラックを動かすための“Keys”（鍵束）を入手しなければならない。</p> <p>3) トラックに給油するためには、ヒーローはトラックのマスでターンを開始し、そのターンは何も行動を取らずに“Gasoline”を捨て札にしなければならない。ゾンビが同じマスにいる場合、給油する前にゾンビとの戦闘で生き残らなければならない。</p> <p>4) 脱出するためには、ヒーローターンの終了時に給油が終わったトラックのマスに2人以上のヒーローがおり、そのうち1人が“Keys”を所持している必要がある。</p> <p>シナリオ検索アイテム： “Gasoline”（ガソリン）・“Keys”（鍵束）</p>

1) 日没までに15体のゾンビを殺せば、ヒーロー側の勝利となる。  
2) ヒーローの目的を阻止するか、ヒーローを2人殺すとゾンビ側の勝利となる。

DIE ZOMBIE, DIE!

BURN ‘EM OUT!

ESCAPE IN THE TRUCK

カードタイトル対訳表

ヒーローカード

英語	和訳	枚数
Ammo	弾薬	2
At Last...	最後には...	3
Baseball Bat	野球のバット	2
Blocked Windows	閉ざされた窓	1
Chainsaw	チェーンソー	1
Crowbar	バール	1
Deputy Taylor	副保安官テイラー	1
Doc Brody, Country Physician	町医者ドク・ブロディ	1
Dynamite	ダイナマイト	4
Escape Through the Windows	窓からの脱出	1
Faith	祈り	3
Farmer Sty	農夫ステイ	1
Fire Axe	消火用斧	1
Fire Extinguisher	消火器	2
First Aid Kit	救急キット	2
Gasoline	ガソリン	2
Get Back You Devils	地獄へ帰れ！	3
Heroic Resolve	英雄的な決断	1
Hero's Rage	激怒	1
Jeb, The Grease Monkey	整備士ジェブ	1
Just a Scratch	ただのカスリ傷だ	2
Just What I Needed	これが欲しかったんだ！	4
Keys	鍵束	2
Lighter	ライター	2
Meat Cleaver	肉切り包丁	1
Mr.Hyde, The Shop Teacher	技術教師ミスター・ハイド	1
Old Betsy	老犬ベッツィー	1
Pitchfork	ピッチフォーク	1
Principal Gomez	校長ゴメス	1
Pump Shotgun	ポンプ・ショットガン	2
Recovery	回復	2
Revolver	リボルバー	3
Signal Flare	照明弾	2 (基本1/上級1)
Torch	たいまつ	1
Welding Torch	溶接用トーチ	1

ゾンビカード

英語	和訳	枚数
A Town Overrun	侵略された町	1
Bickering	言い争い	1
Braaains!	のうみそおおお！	1
Cornered	追い詰められた！	1
Haunted By The Past	過去の呪縛	1
Heavy Rain	豪雨	1
"I Don't Trust 'em"	「誰も信じるもんか！」	1
I Feel Kinda Strange	どこか奇妙な感じ...	2
"I've Got to Get to the..."	「あそこに行かなきゃならないんだ！」	1
Lights Out	停電	2
Living Nightmare	生きている悪夢	1
Locked Door	鍵のかかったドア	2
Loss of Faith	届かぬ祈り	2
My God, He's A Zombie	ヤツは...ゾンビだ！	1
"My God, They've Taken the..."	「神よ、ヤツらが...」	3
New Spawning Pit	新たな発生源	2
Night That Never End	終わらない夜	1
"Oh the Horror!"	「こいつはひどい！」	2
Overconfidence	自信過剰	1
Relentless Advance	容赦なき侵攻	2
Resilient	弾を使い果たした	2
Rotten Bodies	腐った体	1
Shamble	よろめく亡者	6
Surprise Attack	不意打ち	2
Teen Angst	若者の苦悩	1
"There's No Time, Leave It!"	「時間がない、行け！」	1
"There's Too Many!"	「多すぎる！」	2
"This Can't Be Happening!"	「そんなはずはないわ！」	1
"This Could Be Our Last Night On Earth"	地球最後の夜	2
Trip!	すべった！	1
Undead Hate The Living	生者への憎しみ	5
Unnecessary Self Sacrifice	無駄な自己犠牲	2
Uuuurrrggghh!	つうるぐあゐめ！	5




# 基本セット ヒーローカード1

<p>【イベント】</p> <p><b>地獄へ帰れ！</b></p> <p>戦闘に勝利した時、ゾンビがなくてもゾンビを殺すことができる。</p> <p>「本気だぜ！」</p>	<p>【イベント】</p> <p><b>地獄へ帰れ！</b></p> <p>戦闘に勝利した時、ゾンビがなくてもゾンビを殺すことができる。</p> <p>「本気だぜ！」</p>	<p>【イベント】</p> <p><b>地獄へ帰れ！</b></p> <p>戦闘に勝利した時、ゾンビがなくてもゾンビを殺すことができる。</p> <p>「本気だぜ！」</p>
<p>【イベント・応急処置】</p> <p><b>回復</b></p> <p>任意のヒーローの負傷を1つ回復する。</p> <p>「抱きしめて…」</p>	<p>【イベント・応急処置】</p> <p><b>回復</b></p> <p>任意のヒーローの負傷を1つ回復する。</p> <p>「抱きしめて…」</p>	<p>【イベント】</p> <p><b>ただのカスリ傷だ</b></p> <p>ヒーローが負傷した時、その負傷を無効にする。</p> <p>「ゾンビに噛まれたんじゃない…本当だ！」</p>
<p>【イベント】</p> <p><b>ただのカスリ傷だ</b></p> <p>ヒーローが負傷した時、その負傷を無効にする。</p> <p>「ゾンビに噛まれたんじゃない…本当だ！」</p>	<p>【イベント】</p> <p><b>折り</b></p> <p>任意のヒーローに使用。ターン終了時まで、そのヒーローは戦闘ダイスを1つ追加できる。「Holy」属性のヒーローに使用した場合、このカードは「Remains in Play」となる。(ただし2枚以上の重複は不可能)</p> <p>「信仰はゾンビをも退けるのです」</p>	<p>【イベント】</p> <p><b>折り</b></p> <p>任意のヒーローに使用。ターン終了時まで、そのヒーローは戦闘ダイスを1つ追加できる。「Holy」属性のヒーローに使用した場合、このカードは「Remains in Play」となる。(ただし2枚以上の重複は不可能)</p> <p>「信仰はゾンビをも退けるのです」</p>
<p>【イベント】</p> <p><b>折り</b></p> <p>任意のヒーローに使用。ターン終了時まで、そのヒーローは戦闘ダイスを1つ追加できる。「Holy」属性のヒーローに使用した場合、このカードは「Remains in Play」となる。(ただし2枚以上の重複は不可能)</p> <p>「信仰はゾンビをも退けるのです」</p>	<p>【イベント】</p> <p><b>最後には…</b></p> <p>ヒーローターン開始時に使用。「Remains in Play」のゾンビカードを1枚キャンセルする。</p> <p>「よし、そこまでだ！このクソつたれども…おい、ビリーか？」 「よお、親父」</p>	<p>【イベント】</p> <p><b>最後には…</b></p> <p>ヒーローターン開始時に使用。「Remains in Play」のゾンビカードを1枚キャンセルする。</p> <p>「よし、そこまでだ！このクソつたれども…おい、ビリーか？」 「よお、親父」</p>
<p>【イベント】</p> <p><b>最後には…</b></p> <p>ヒーローターン開始時に使用。「Remains in Play」のゾンビカードを1枚キャンセルする。</p> <p>「よし、そこまでだ！このクソつたれども…おい、ビリーか？」 「よお、親父」</p>	<p>【イベントー町の住民】</p> <p><b>農夫 スティ</b></p> <p>このターンで、任意のゾンビ1体の移動を阻止できる。</p> <p>または</p> <p>任意の戦闘ダイスの目を±1できる。</p> <p>「誰かいるのか？納屋には入るなど言っただろ！」</p>	<p>【イベントー町の住民】</p> <p><b>校長 ゴメス</b></p> <p>任意のゾンビカード1枚を即座にキャンセルする。</p> <p>または</p> <p>ゾンビの戦闘ダイスを振り直しさせる。</p> <p>「ゾンビだらうと、居残りから逃げられるとは思わないでください」</p>
<p>【イベントー町の住民】</p> <p><b>町医者 ドク・プロディ</b></p> <p>任意のヒーロー1人の負傷を全回復する。ベッキーに使用された場合、このカードはヒーローデッキに戻され、シャッフルされる。</p> <p>「ゾンビの治療法は古来から決まっておる……芥じゃ！」</p>	<p>【イベントー町の住民】</p> <p><b>技術教師 ミスター・ハイド</b></p> <p>「Student」属性のヒーローが関わる戦闘を即座にキャンセルする。</p> <p>または</p> <p>任意の戦闘ダイスの目を±1できる。</p> <p>「走れビリー！ここは俺が引き受ける！」</p>	<p>【イベントー町の住民】</p> <p><b>副保安官 テイラー</b></p> <p>「Low Enforcement」または「Strange」属性のヒーローが関わる戦闘を即座にキャンセルする。</p> <p>または</p> <p>捨札から3枚のカードを選び、ヒーローデッキに戻してシャッフルする。</p> <p>「アンダーソン保安官……あなたですか？」</p>
<p>【イベントー町の住民】</p> <p><b>整備士 ジェブ</b></p> <p>任意のゾンビカード1枚を即座にキャンセルする。</p> <p>または</p> <p>このターンの間、1人のヒーローの戦闘ダイスを1つ追加する。</p> <p>「ゾンビだか何だか知らねえが、俺は逃げないぜ」</p>	<p>【アイテムー射撃武器一銃】</p> <p><b>リボルバー</b></p> <p>射程：3</p> <p>射程内のゾンビ1体に射撃可能。D6で4以上で命中。その時の出目が1だった場合、弾切れとなる。(このカードを捨札にする)</p> <p>「頭を狙うんだ！」</p>	<p>【アイテムー射撃武器一銃】</p> <p><b>リボルバー</b></p> <p>射程：3</p> <p>射程内のゾンビ1体に射撃可能。D6で4以上で命中。その時の出目が1だった場合、弾切れとなる。(このカードを捨札にする)</p> <p>「頭を狙うんだ！」</p>
<p>【アイテムー射撃武器一銃】</p> <p><b>リボルバー</b></p> <p>射程：3</p> <p>射程内のゾンビ1体に射撃可能。D6で4以上で命中。その時の出目が1だった場合、弾切れとなる。(このカードを捨札にする)</p> <p>「頭を狙うんだ！」</p>	<p>【アイテム】</p> <p><b>鍵束</b></p> <p>ヒーローは「鍵のかかったドア」を無視できる。建物の中でこのカードを捨札にすることにより新たにヒーローカードを2枚引くことができる。</p> <p>「この中のどれかが……」</p>	<p>【アイテム】</p> <p><b>鍵束</b></p> <p>ヒーローは「鍵のかかったドア」を無視できる。建物の中でこのカードを捨札にすることにより新たにヒーローカードを2枚引くことができる。</p> <p>「この中のどれかが……」</p>
<p>【アイテムー応急処置】</p> <p><b>救急キット</b></p> <p>このカードを捨札にすることで、自分、或いは「同じマス」か「隣接するマス」にいるヒーロー1人の負傷を全て回復することができる。</p> <p>「プロディは見つからなかったが、こいつがあったぜ」</p>	<p>【アイテムー応急処置】</p> <p><b>救急キット</b></p> <p>このカードを捨札にすることで、自分、或いは「同じマス」か「隣接するマス」にいるヒーロー1人の負傷を全て回復することができる。</p> <p>「プロディは見つからなかったが、こいつがあったぜ」</p>	<p>【アイテムー近接武器】</p> <p><b>パール</b></p> <p>戦闘ボーナス：戦闘時、ゾンビ側とヒーロー側のダイスの目が同じだった場合でもヒーロー側の勝利となる。使用した後はD6を振り、1か2の目が出た場合壊れてしまう。(捨札にする)</p> <p>「これで五角だぜ」</p>



# 基本セット ヒーローカード2

<p>【アイテム-近接武器】</p> <p><b>チェーンソー</b></p> <p>戦闘ボーナス： ヒーローは戦闘ダイスを1つ追加できる。この戦闘ではゾロ目が出なくてもゾンビを自動的に殺すことができる。</p> <p>もしもこのカードを使用して戦闘に負けた場合、捨札にする。 (代わりに「ガソリン」を捨てても良い)</p>	<p>【アイテム-近接武器】</p> <p><b>ピッチフォーク</b></p> <p>戦闘ボーナス： ヒーローは任意の数の戦闘ダイスを振り直せる。ただし、1回の戦闘につき1度しか使用できない。</p> <p>使用後にD6を振り、1か2が出たら壊れて捨札となる。(もしも「たいまつ」を持っていたら、1の時のみ壊れて捨札となる)</p>	<p>【アイテム-近接武器】</p> <p><b>消火用斧</b></p> <p>ヒーローは「鍵のかかったドア」を無視できる。</p> <p>戦闘ボーナス： ゾンビの「戦闘：」カードをキャンセルできる。</p> <p>使用後にD6を振り、1〜3が出た場合壊れてしまう。(捨札にする)</p>
<p>【アイテム-近接武器-火】</p> <p><b>溶接用トーチ</b></p> <p>戦闘ボーナス： ヒーローの戦闘ダイスを1つ振り直す。 1回の戦闘中に何度でも使用することができる。</p> <p>使用する度にD6を振り、1か2が出た場合壊れてしまう。(捨札にする)</p> <p>「まだ少し燃料が残っていたはずだ」</p>	<p>【アイテム-火】</p> <p><b>たいまつ</b></p> <p>ヒーローは「停電」の効果を無視できる。</p> <p>戦闘ボーナス： 捨札にすることで、ゾンビ1体の戦闘ダイスを振り直しさせることができる。</p>	<p>【アイテム-近接武器】</p> <p><b>野球のバット</b></p> <p>戦闘ボーナス： ヒーローは戦闘ダイスを1つ追加できる。 1回の戦闘中に何度でも使用できる。</p> <p>使用するたびにD6を振り、1か2が出たら壊れる。(捨札にする)</p>
<p>【アイテム-近接武器】</p> <p><b>野球のバット</b></p> <p>戦闘ボーナス： ヒーローは戦闘ダイスを1つ追加できる。 1回の戦闘中に何度でも使用できる。</p> <p>使用するたびにD6を振り、1か2が出たら壊れる。(捨札にする)</p>	<p>【アイテム-近接武器】</p> <p><b>肉切り包丁</b></p> <p>戦闘ボーナス： ヒーローの戦闘ダイスのどれかに6が出た場合(ゾンビのダイスの出目に関わらず)ゾンビを即死させることができる。</p> <p>「これが欲しいの?」</p>	<p>【アイテム-射撃武器-信号弾】</p> <p><b>信号弾</b></p> <p>射程：4</p> <p>射程内のゾンビ1体に射撃可能。 D6で2以上で殺すことができる。 射撃後、捨札にする。</p> <p>このカードはヒーローが所持できる武器数の制限には含まれない。</p>
<p>【アイテム-射撃武器-信号弾】</p> <p><b>信号弾</b></p> <p>射程：4</p> <p>射程内のゾンビ1体に射撃可能。 D6で2以上で殺すことができる。 射撃後、捨札にする。</p> <p>このカードはヒーローが所持できる武器数の制限には含まれない。</p>	<p>【アイテム-弾薬】</p> <p><b>弾薬</b></p> <p>ヒーローが  シンボルのついているアイテムを捨札にする時、代わりにこのカードを捨て札にすることができる。</p> <p>「これは余分に持っていた方がいいな」</p>	<p>【アイテム-弾薬】</p> <p><b>弾薬</b></p> <p>ヒーローが  シンボルのついているアイテムを捨札にする時、代わりにこのカードを捨て札にすることができる。</p> <p>「これは余分に持っていた方がいいな」</p>
<p>【アイテム-射撃武器-銃】</p> <p><b>ポンプ・ショットガン</b></p> <p>射程：2</p> <p>射程内のマスに射撃できる。マス内のゾンビそれぞれにつきD6を振り、3以上で命中する。同じマスにいるヒーローは影響を受けない。</p> <p>使用する毎にD6し、1か2が出たら弾切れとなる。 (このカードを捨札にする)</p>	<p>【アイテム-射撃武器-銃】</p> <p><b>ポンプ・ショットガン</b></p> <p>射程：2</p> <p>射程内のマスに射撃できる。マス内のゾンビそれぞれにつきD6を振り、3以上で命中する。同じマスにいるヒーローは影響を受けない。</p> <p>使用する毎にD6し、1か2が出たら弾切れとなる。 (このカードを捨札にする)</p>	<p>【イベント-ヒロイック】</p> <p><b>激怒</b></p> <p>2体以上のゾンビと同じマスにいるヒーローに使用できる。次のヒーローターン開始時まで、そのヒーローは戦闘ダイスを1つ追加でき、ゾロ目が出なくとも戦闘に勝利すればゾンビを殺すことができる。</p> <p>ヒロイックのカードは1人のヒーローにつき1枚までしか使用できない。</p>
<p>【アイテム-動物】</p> <p><b>老犬 ベッツィー</b></p> <p>捨札することで、ボード上の好きなマスにベッツィーを配置することができる。 このターン、ゾンビはベッツィーがいるマスから移動することができない。</p> <p>以降、このマスから移動しようとするゾンビは：D6を振り、5か6が出たら移動することができる。 1体でも移動に成功したら、ベッツィーを取り除く。</p>	<p>【イベント-ヒロイック】</p> <p><b>英雄的な決断</b></p> <p>2体以上のゾンビと同じマスにいるヒーローに使用できる。そのヒーローは戦闘ダイスを1つ追加でき、ゾンビのダイスと同じ目でも戦闘に勝利することができる。</p> <p>このカードはヒーローが探索行動を取ると捨札となる。</p> <p>ヒロイックのカードは1人のヒーローにつき1枚までしか使用できない。</p> <p>Remains in Play</p>	<p>【イベント】</p> <p><b>窓からの脱出</b></p> <p>このヒーローターンの終了時までの間、全てのヒーローは建物内で移動を終了しない限り壁を無視して移動することができる。</p> <p>さらに、このターン中に使われた全ての「鍵のかかったドア」のカードをキャンセルする。</p>
<p>【イベント】</p> <p><b>閉ざされた窓</b></p> <p>このターン、全てのゾンビが壁を越えての移動ができなくなる。(ドアも含む)</p> <p>「長くはもたないぞ!」</p>	<p>【イベント】</p> <p><b>これが欲しかったんだ!</b></p> <p><b>PLAY IMMEDIATELY</b></p> <p>ヒーローカードの捨札から <b>PLAY IMMEDIATELY</b> 以外の任意のカードを1枚取得する。捨て札がない場合は、デッキから新たなカードを1枚引く。</p> <p>または</p> <p>デッキから「シナリオ探索アイテム」を1枚引き、その後デッキをシャッフルする。</p>	<p>【イベント】</p> <p><b>これが欲しかったんだ!</b></p> <p><b>PLAY IMMEDIATELY</b></p> <p>ヒーローカードの捨札から <b>PLAY IMMEDIATELY</b> 以外の任意のカードを1枚取得する。捨て札がない場合は、デッキから新たなカードを1枚引く。</p> <p>または</p> <p>デッキから「シナリオ探索アイテム」を1枚引き、その後デッキをシャッフルする。</p>
<p>【イベント】</p> <p><b>これが欲しかったんだ!</b></p> <p><b>PLAY IMMEDIATELY</b></p> <p>ヒーローカードの捨札から <b>PLAY IMMEDIATELY</b> 以外の任意のカードを1枚取得する。捨て札がない場合は、デッキから新たなカードを1枚引く。</p> <p>または</p> <p>デッキから「シナリオ探索アイテム」を1枚引き、その後デッキをシャッフルする。</p>	<p>【イベント】</p> <p><b>これが欲しかったんだ!</b></p> <p><b>PLAY IMMEDIATELY</b></p> <p>ヒーローカードの捨札から <b>PLAY IMMEDIATELY</b> 以外の任意のカードを1枚取得する。捨て札がない場合は、デッキから新たなカードを1枚引く。</p> <p>または</p> <p>デッキから「シナリオ探索アイテム」を1枚引き、その後デッキをシャッフルする。</p>	<p>【アイテム-火】</p> <p><b>ライター</b></p> <p>ヒーローは「停電」の効果を無視できる。</p> <p>「これが役に立ってわかったんだ」</p>
<p>【アイテム-火】</p> <p><b>ライター</b></p> <p>ヒーローは「停電」の効果を無視できる。</p> <p>「これが役に立ってわかったんだ」</p>	<p>【アイテム-爆発物】</p> <p><b>ガソリン</b></p> <p>移動中の任意のタイミングで捨札にすることで現在いるマスが隣接するマスにガソリンを撒くことができる。(Gas マーカーを置く)</p>	<p>【アイテム-爆発物】</p> <p><b>ガソリン</b></p> <p>移動中の任意のタイミングで捨札にすることで現在いるマスが隣接するマスにガソリンを撒くことができる。(Gas マーカーを置く)</p>



# 基本セット ゾンビカード1

<div>不意打ち</div> <div>PLAY IMMEDIATELY</div> <div>ゾンビプールから1体のゾンビを取り出し、建物内にいるヒーローと同じマスに置く。 ゾンビプールにゾンビがない場合や、建物内にヒーローがない場合は効果は発揮されず、このカードを捨札にする。</div>	<div>不意打ち</div> <div>PLAY IMMEDIATELY</div> <div>ゾンビプールから1体のゾンビを取り出し、建物内にいるヒーローと同じマスに置く。 ゾンビプールにゾンビがない場合や、建物内にヒーローがない場合は効果は発揮されず、このカードを捨札にする。</div>	<div>侵略された町</div> <div>PLAY IMMEDIATELY</div> <div>ヒーローデッキの上から10枚を表にし、捨札にする。もしもこれでヒーローデッキが無くなった場合、自動的にヒーロー側の負けとなる。  「俺たちに何ができるって言うんだ？」</div>
<div>すべった！</div> <div>1人のヒーローの移動ダイスを振り直しさせる。  「ああああああ……うわっ！」</div>	<div>「こいつはひどい！」</div> <div>PLAY IMMEDIATELY</div> <div>ゾンビカードを3枚引く。 次のゾンビターンの開始時に、手札が制限枚数を超えている場合は、制限枚数まで捨札する。</div>	<div>「こいつはひどい！」</div> <div>PLAY IMMEDIATELY</div> <div>ゾンビカードを3枚引く。 次のゾンビターンの開始時に、手札が制限枚数を超えている場合は、制限枚数まで捨札する。</div>
<div>停電</div> <div>ゾンビターン開始時に使用する。 どれでも好きな建物1つに停電マーカーを置く。 ヒーローがこの建物に入った時は、そこで移動が即座に中断される。また、停電した建物内ではヒーローは1マスずつしか進めない。</div> <div>Remains in Play</div>	<div>停電</div> <div>ゾンビターン開始時に使用する。 どれでも好きな建物1つに停電マーカーを置く。 ヒーローがこの建物に入った時は、そこで移動が即座に中断される。また、停電した建物内ではヒーローは1マスずつしか進めない。</div> <div>Remains in Play</div>	<div>容赦なき侵攻</div> <div>ゾンビターン開始時に使用する。 D6を振り、出た目の数のゾンビを1マスずつ移動させることができる。 これらのゾンビは、そのターンの通常通りの移動・攻撃を行うことができる。  「どうやったらやつらを止められるんだ？」</div>
<div>容赦なき侵攻</div> <div>ゾンビターン開始時に使用する。 D6を振り、出た目の数のゾンビを1マスずつ移動させることができる。 これらのゾンビは、そのターンの通常通りの移動・攻撃を行うことができる。  「どうやったらやつらを止められるんだ？」</div>	<div>豪雨</div> <div>PLAY IMMEDIATELY</div> <div>ヒーローが建物の外から移動を開始する場合、移動ダイスの目を－1する。 (1以下にはならない)</div> <div>Remains in Play</div>	<div>追い詰められた！</div> <div>ゾンビターン開始時に使用する。 次のゾンビターン開始時まで、ゾンビの戦闘ダイスが2つ追加される。ただし、戦闘時にヒーローと出目が同じだった場合はヒーロー側の勝ちになる。  「なんてこった！」</div>
<div>届かぬ祈り</div> <div>ヒーローカード「祈り」をキャンセルする。 または ヒーローが近接武器を使用した後の破損判定ダイスを振り直しさせる。  「神様……どうして？」</div>	<div>届かぬ祈り</div> <div>ヒーローカード「祈り」をキャンセルする。 または ヒーローが近接武器を使用した後の破損判定ダイスを振り直しさせる。  「神様……どうして？」</div>	<div>「多すぎる！」</div> <div>ゾンビターン終了時に使用できる。 D6の目の数だけ、ゾンビプールからゾンビを登場させることができる。ゾンビプールにゾンビが不足している場合、ボード上のゾンビを移動させても良い。  「もう逃げられないわ！」</div>
<div>「多すぎる！」</div> <div>ゾンビターン終了時に使用できる。 D6の目の数だけ、ゾンビプールからゾンビを登場させることができる。ゾンビプールにゾンビが不足している場合、ボード上のゾンビを移動させても良い。  「もう逃げられないわ！」</div>	<div>新たな発生源</div> <div>PLAY IMMEDIATELY</div> <div>ランダムで建物を選択する。 ゾンビプレイヤーは選択された建物の任意のマスに新しいゾンビビットマーカーを置く。</div>	<div>新たな発生源</div> <div>PLAY IMMEDIATELY</div> <div>ランダムで建物を選択する。 ゾンビプレイヤーは選択された建物の任意のマスに新しいゾンビビットマーカーを置く。</div>
<div>「神よ、ヤツらが……」</div> <div>PLAY IMMEDIATELY</div> <div>建物をランダムで選択し、占領マーカーを置く。 ゾンビプールからその建物の空いているマス埋めるようにゾンビを配置する。ヒーローはその建物には入れなくなり、探索もできなくなる。既に占領マーカーが置かれている建物が選択された場合、選択しなおす。 このカードによって登場したゾンビは、このターンは移動することはできない。</div> <div>Remains in Play</div>	<div>「神よ、ヤツらが……」</div> <div>PLAY IMMEDIATELY</div> <div>建物をランダムで選択し、占領マーカーを置く。 ゾンビプールからその建物の空いているマス埋めるようにゾンビを配置する。ヒーローはその建物には入れなくなり、探索もできなくなる。既に占領マーカーが置かれている建物が選択された場合、選択しなおす。 このカードによって登場したゾンビは、このターンは移動することはできない。</div> <div>Remains in Play</div>	<div>「神よ、ヤツらが……」</div> <div>PLAY IMMEDIATELY</div> <div>建物をランダムで選択し、占領マーカーを置く。 ゾンビプールからその建物の空いているマス埋めるようにゾンビを配置する。ヒーローはその建物には入れなくなり、探索もできなくなる。既に占領マーカーが置かれている建物が選択された場合、選択しなおす。 このカードによって登場したゾンビは、このターンは移動することはできない。</div> <div>Remains in Play</div>
<div>のうみそおおお！</div> <div>戦闘： ゾンビ側の戦闘ダイスの最高値に+1できる。  「おいしい、のうみそおお！」</div>	<div>生者への憎しみ</div> <div>戦闘： ヒーローの戦闘ダイスを任意の個数指定して振り直しさせることができる。  「むむむ……うううう……」</div>	<div>生者への憎しみ</div> <div>戦闘： ヒーローの戦闘ダイスを任意の個数指定して振り直しさせることができる。  「むむむ……うううう……」</div>
<div>生者への憎しみ</div> <div>戦闘： ヒーローの戦闘ダイスを任意の個数指定して振り直しさせることができる。  「むむむ……うううう……」</div>	<div>生者への憎しみ</div> <div>戦闘： ヒーローの戦闘ダイスを任意の個数指定して振り直しさせることができる。  「むむむ……うううう……」</div>	<div>生者への憎しみ</div> <div>戦闘： ヒーローの戦闘ダイスを任意の個数指定して振り直しさせることができる。  「むむむ……うううう……」</div>













## 基本セット ゾンビカード2







<p><b>よろめく亡者</b></p> <p>1体のゾンビを通常の移動の代わりにD6の出た目のマスだけ移動させることができる。</p> <p>「気をつけろ！」</p>	<p><b>よろめく亡者</b></p> <p>1体のゾンビを通常の移動の代わりにD6の出た目のマスだけ移動させることができる。</p> <p>「気をつけろ！」</p>	<p><b>よろめく亡者</b></p> <p>1体のゾンビを通常の移動の代わりにD6の出た目のマスだけ移動させることができる。</p> <p>「気をつけろ！」</p>
<p><b>よろめく亡者</b></p> <p>1体のゾンビを通常の移動の代わりにD6の出た目のマスだけ移動させることができる。</p> <p>「気をつけろ！」</p>	<p><b>よろめく亡者</b></p> <p>1体のゾンビを通常の移動の代わりにD6の出た目のマスだけ移動させることができる。</p> <p>「気をつけろ！」</p>	<p><b>よろめく亡者</b></p> <p>1体のゾンビを通常の移動の代わりにD6の出た目のマスだけ移動させることができる。</p> <p>「気をつけろ！」</p>
<p><b>うううるぐあああ！</b></p> <p>戦闘： ゾンビの戦闘ダイスを2つ追加する。</p> <p>「ううう……ぐあああ！」 「彼はもうトムじゃないわ……人間ですらない！」</p>	<p><b>うううるぐあああ！</b></p> <p>戦闘： ゾンビの戦闘ダイスを2つ追加する。</p> <p>「ううう……ぐあああ！」 「彼はもうトムじゃないわ……人間ですらない！」</p>	<p><b>うううるぐあああ！</b></p> <p>戦闘： ゾンビの戦闘ダイスを2つ追加する。</p> <p>「ううう……ぐあああ！」 「彼はもうトムじゃないわ……人間ですらない！」</p>
<p><b>うううるぐあああ！</b></p> <p>戦闘： ゾンビの戦闘ダイスを2つ追加する。</p> <p>「ううう……ぐあああ！」 「彼はもうトムじゃないわ……人間ですらない！」</p>	<p><b>うううるぐあああ！</b></p> <p>戦闘： ゾンビの戦闘ダイスを2つ追加する。</p> <p>「ううう……ぐあああ！」 「彼はもうトムじゃないわ……人間ですらない！」</p>	<p><b>鍵のかかったドア</b></p> <p>ヒーローがドアを通過しようとした時に使用する。ドアに鍵がかかり、ヒーローはドアの前で移動を終了しなくてはならない。(鍵がかかるのはこのターンのみ)</p> <p>「……畜生！」</p>
<p><b>鍵のかかったドア</b></p> <p>ヒーローがドアを通過しようとした時に使用する。ドアに鍵がかかり、ヒーローはドアの前で移動を終了しなくてはならない。(鍵がかかるのはこのターンのみ)</p> <p>「……畜生！」</p>	<p><b>弾を使い果たした</b></p> <p>ゾンビが  シンボルの射撃武器によって除去された時に使用する。その武器を即座に捨札にさせることができる。</p> <p>「何で……死なないんだ!？」</p>	<p><b>弾を使い果たした</b></p> <p>ゾンビが  シンボルの射撃武器によって除去された時に使用する。その武器を即座に捨札にさせることができる。</p> <p>「何で……死なないんだ!？」</p>
<p><b>地球最後の夜</b></p> <p>ヒーローターン開始時に使用する。同じマスにいる男女のヒーローを指定する。そのヒーローたちは、このターンは何も行動できなくなる。(ゾンビとの戦闘も含む)</p> <p>「なあ……いいだろ……？」</p>	<p><b>地球最後の夜</b></p> <p>ヒーローターン開始時に使用する。同じマスにいる男女のヒーローを指定する。そのヒーローたちは、このターンは何も行動できなくなる。(ゾンビとの戦闘も含む)</p> <p>「なあ……いいだろ……？」</p>	<p><b>どこか奇妙な感じ…</b></p> <p>ヒーローがゾンビによって負傷した時に使用する。次にそのヒーローが負傷した時、そのヒーローはゾンビヒーローになる。</p> <p>「……食いたい……のうみそおお」</p> <p><b>Remains in Play</b></p>
<p><b>どこか奇妙な感じ…</b></p> <p>ヒーローがゾンビによって負傷した時に使用する。次にそのヒーローが負傷した時、そのヒーローはゾンビヒーローになる。</p> <p>「……食いたい……のうみそおお」</p> <p><b>Remains in Play</b></p>	<p><b>無駄な自己犠牲</b></p> <p>2人のヒーローとゾンビが同じマスにいて、そのどちらかとゾンビが戦闘に入る時に使用する。戦闘する代わりに、ゾンビは自動的にヒーローのどちらかに負傷1を与える。(負傷するヒーローはヒーロー側が選択する)</p> <p>「下がってろ！ここは俺が押える！」</p>	<p><b>無駄な自己犠牲</b></p> <p>2人のヒーローとゾンビが同じマスにいて、そのどちらかとゾンビが戦闘に入る時に使用する。戦闘する代わりに、ゾンビは自動的にヒーローのどちらかに負傷1を与える。(負傷するヒーローはヒーロー側が選択する)</p> <p>「下がってろ！ここは俺が押える！」</p>
<p><b>自信過剰</b></p> <p>ゾンビターン開始時に、任意のヒーローに対して使用する。そのヒーローがゾンビと同じマスにいる場合、そのヒーローは移動できなくなる。(搜索することは可能)</p> <p>もしもそのヒーローが戦闘で負けた場合、D6を振って4以上が出たら、このカードは捨札となる。</p> <p><b>Remains in Play</b></p>	<p><b>終わらない夜</b></p> <p><b>PLAY IMMEDIATELY</b></p> <p>ゾンビプレイヤーはゾンビカードの捨て札から1種類のカードを全て取り出し、デッキに戻してシャッフルする。</p> <p>ヒーロープレイヤーもヒーローカードの捨て札に対して同様にする。</p>	<p><b>過去の呪縛</b></p> <p>ゾンビターン開始時に、「Student」属性がついていないヒーローを1人指定して使用する。そのヒーローに「Strange」属性をつける。以後、そのヒーローは「イベント-町の住人」のカードの対象にはなくなる。(戦闘ダイスに影響する効果も含む)</p> <p><b>Remains in Play</b></p>
<p><b>「そんなはずはないわ！」</b></p> <p>ゾンビターン開始時に、任意のヒーローに対して使用する。そのヒーローの戦闘ダイスを1つ減らす。</p> <p>ヒーローターン開始時に、そのヒーローと他のヒーローが同じマスにいた場合、このカードは捨札にする。</p> <p><b>Remains in Play</b></p>	<p><b>「誰も信じるもんか！」</b></p> <p>ゾンビターン開始時に使用する。</p> <p>次のゾンビターン開始時まで、ヒーローはアイテム交換ができなくなる。次のゾンビターン開始時に捨札にする。</p> <p>または</p> <p>「Strange」属性のヒーローを1人選択する。そのヒーローは他のヒーローとアイテム交換ができなくなる。</p> <p><b>Remains in Play</b></p>	<p><b>腐った体</b></p> <p><b>PLAY IMMEDIATELY</b></p> <p>D6を振り、出た目の数だけボード上のゾンビをゾンビプールに戻す。(ゾンビを倒した数には入らない)</p> <p>次のゾンビターン開始時まで、いかなる方法でもゾンビを殺すことはできない。</p>



## 基本セット ヒーローカード3

<p>【アイテム-爆発物】</p> <p><b>ダイナマイト</b></p> <p>射程：2</p> <p>ダイナマイトの使用には、 シンボルのアイテムを所持している必要がある。</p> <p>捨札にすることで、射程内のマスに投げるができる。</p> <p>そのマス内にいる目標ごとにD6する。ゾンビなら2以上、ヒーロー及びゾンビヒーローなら5以上で殺される。</p> <p></p>	<p>【アイテム-爆発物】</p> <p><b>ダイナマイト</b></p> <p>射程：2</p> <p>ダイナマイトの使用には、 シンボルのアイテムを所持している必要がある。</p> <p>捨札にすることで、射程内のマスに投げるができる。</p> <p>そのマス内にいる目標ごとにD6する。ゾンビなら2以上、ヒーロー及びゾンビヒーローなら5以上で殺される。</p> <p></p>	<p>【アイテム-爆発物】</p> <p><b>ダイナマイト</b></p> <p>射程：2</p> <p>ダイナマイトの使用には、 シンボルのアイテムを所持している必要がある。</p> <p>捨札にすることで、射程内のマスに投げるができる。</p> <p>そのマス内にいる目標ごとにD6する。ゾンビなら2以上、ヒーロー及びゾンビヒーローなら5以上で殺される。</p> <p></p>
<p>【アイテム-爆発物】</p> <p><b>ダイナマイト</b></p> <p>射程：2</p> <p>ダイナマイトの使用には、 シンボルのアイテムを所持している必要がある。</p> <p>捨札にすることで、射程内のマスに投げるができる。</p> <p>そのマス内にいる目標ごとにD6する。ゾンビなら2以上、ヒーロー及びゾンビヒーローなら5以上で殺される。</p> <p></p>	<p>【アイテム】</p> <p><b>消火器</b></p> <p>捨札にすることで、そのヒーローが関与する戦闘を即座にキャンセルすることができる。</p> <p>または</p> <p>戦闘時以外に捨札にすることで、ヒーローと同じか隣接するマスにいる全てのゾンビを、任意の方向に1マス動かすことができる。</p> <p></p>	<p>【アイテム】</p> <p><b>消火器</b></p> <p>捨札にすることで、そのヒーローが関与する戦闘を即座にキャンセルすることができる。</p> <p>または</p> <p>戦闘時以外に捨札にすることで、ヒーローと同じか隣接するマスにいる全てのゾンビを、任意の方向に1マス動かすことができる。</p> <p></p>

## 基本セット ゾンビカード3

<p><b>若者の苦悩</b></p> <p>ゾンビターン開始時に、「Student」属性のヒーロー1人に対して使用する。</p> <p>そのヒーローは他のヒーローと同じマスにいる時、戦闘ダイスを1つ減らす。</p> <p>「1人にしておいてくれ！」</p> <p><b>Remains in Play</b></p> <p></p>	<p><b>ヤツは…ゾンビだ！</b></p> <p>D6を振り、4以上ならば「イベント-町の住民」カードをキャンセルし、さらにゲームから取り除くことができる。</p> <p>または</p> <p>ゾンビターン開始時に使用する。</p> <p>ゾンビプールからゾンビを1体取り出して、任意のヒーローに隣接するマスに配置する。</p> <p></p>	<p><b>生きている悪夢</b></p> <p><b>PLAY IMMEDIATELY</b></p> <p>(このターンを含む) ゾンビターン開始時に、ヒーローデッキの一番上のカードを捨札にする。もしもヒーローデッキの最後のカードがこの効果によって捨札にされた場合、ヒーロー側が自動的に負けとなる。</p> <p>ゾンビヒーローは戦闘ダイスに2つ追加される。</p> <p><b>Remains in Play</b></p> <p></p>
<p><b>「時間がない、行け！」</b></p> <p>ゾンビプレイヤーはヒーローカードの捨札から任意のカードを1枚選び、ゲームから取り除く。</p> <p>「気にするな！」</p> <p></p>	<p><b>「あそこに行かなきゃならないんだ」</b></p> <p>ゾンビターン開始時に使用する。</p> <p>任意のヒーロー1人と、ランダムで建物を1つ選択する。</p> <p>そのヒーローは、選択された建物内に入るまで搜索ができなくなる。(建物内に入った時点でこのカードは捨札となる)</p> <p>指定したヒーローが既にその建物内にいるか、建物に入ることができない状態の場合、建物を選択しなおす。</p> <p><b>Remains in Play</b></p> <p></p>	<p><b>言い争い</b></p> <p>ヒーローターン開始時に使用する。</p> <p>2人以上のヒーローがいるマスを指定する。</p> <p>そのマスにいるヒーローは全員、このターンは戦闘を含む一切の行動ができなくなる。</p> <p>「誰がお前のことなんか！」</p> <p></p>