LEO FRIEDKIN Feuerwehrmann

Waffe: Fire Axe (Feueraxt)
Fähigkeit: Leo kann sich in brennende (nicht zerstörte) Räume bewegen ohne dabei Schaden zu erleiden.

Sneak (Schleichen)
Während eines Kamera-Checks wird für Leo kein Würfel geworfen.

Protection (Schutz)
Wenn er einen zerstörten Raum betritt, erleidet er nur 1 Schaden anstatt 3.

Medic (Heilen)
Wenn er einen Ausrüstungsgegenstand zur Heilung nutzt, heilt er eine zusätzliche Wunde.

Firefighter (Feuerwehrmann)
Wenn er einen Ausrüstungsgegenstand beim Feuer Löschen nutzt, entfernt er einen zusätzlichen Brandmarker.

JACK FULCI Waffenhändler

Waffe: Handgun (Pistole)
Fähigkeit: Jack kann einmal pro Runde ohne Einsatz von 1AP angreifen.

Backpacker (Rucksack)
Er kann bis zu 6 Ausrüstungsgegenstände mitführen.

Handgun expert (Pistolenexperte)
Nutzt er im Kampf die „Handgun“, erhält er einen zusätzlichen Würfel.

Deadeye (Scharfschütze)
Für jedes Symbol „Zielen“, das er im Kampf einem Treffer hinzufügt, erzielt er einen zusätzlichen Treffer.

Ammo reserve (Patronengürtel)
Wenn er bei einer Suche eine Munitionskarte findet, darf er 2 zusätzliche Munitionsmarker auf der Waffe platzieren. Das Limit von maximal 8 Munitionsmarkern pro Waffe bleibt erhalten.

NINA ARGENTO Krankenschwester

Waffe: Combat Knife (Kampfmesser)
Fähigkeit: Nina kann für 1 Aktionspunkt pro Wunde einen anderen Helden heilen.

Knife expert (Messerkämpferin)
Nutzt sie im Kampf ein „Combat knife“, erhält sie einen zusätzlichen Heldenwürfel.

Shotgun expert (Jägerin)
Nutzt sie im Kampf eine „Shotgun“, erhält sie einen zusätzlichen Heldenwürfel.

Eternal bandage (Selbsthilfe)
Sie kann einmal pro Runde für 2 Erfahrungspunkte 1 eigene Wunde heilen.

Virus Resistance (Immunität)
Nina ist gegen das Virus immun.

BRUCE ROMERO Bodyguard

Waffe: Handgun (Pistole)
Fähigkeit: Er kann bis zu 3 eigene Aktionspunkte an einen anderen Helden in derselben Gruppe übertragen oder bis zu 3 Aktionspunkte eines anderen Helden in derselben Gruppe erhalten. Dies kann er nur 1x in jeder Aktionsphase einsetzen.

Coordinator (Organisator)
Nutzt er die Aktion „Ausrüstungsgegenstände weitergeben“, kostet ihn dies keinen Aktionspunkt.

Searcher (suchen)
Ist er in einem Raum, der durchsucht wird und die Suche ist erfolgreich, wird eine zusätzliche Ausrüstungskarte gefunden.

Handgun expert (Pistolenexperte)
Nutzt er im Kampf die „Handgun“, erhält er einen zusätzlichen Würfel.

Sharpshooter (Scharfschütze)
Die Reichweite jeder Schusswaffe, die er nutzt, erhöht sich um 1.

LUCY CHANG Schülerin

Waffe: Baseball bat (Baseballschläger)
Fähigkeit: Sie kann für 4 Aktionspunkte einen aufgedeckten Codechip in ihrem Raum gegen einen Codechip aus dem Vorrat tauschen. Dieser muss die gleiche Anzahl an Symbolen aufweisen und wird zufällig gezogen. Er wird offen platziert.

Coordinator (Organisator)

Nutzt sie die Aktion „Ausrüstungsgegenstände weitergeben“, kostet sie dies keinen Aktionspunkt.

Searcher (suchen)

Ist sie in einem Raum, der durchsucht wird und die Suche ist erfolgreich, wird eine zusätzliche Ausrüstungskarte gefunden.

Tech wizard (Computernerd)

Wenn sie in einem Eckraum die Spezialaktion durchführt, darf sie bis zu 3 Codechips auf das Sicherheitspanel platzieren. Dies kostet sie insgesamt nur 2 Aktionspunkte.

Mighty blow (mächtiger Schlag)

Sie darf im Kampf für jedes gewürfelte „Zurückdrängen“-Symbol einen Gegner 2 Felder zurückdrangen.

SPEZIALANGRIFFE DER KREATUREN UND ENDGEGNER

UNDEAD BIRD (Untoter Vogel)

Ein Held im selben Raum wird isoliert. Die Helden entscheiden gemeinsam, wer davon betroffen ist. Der isolierte Held kann nur befreit werden, wenn diese Kreatur eliminiert wurde.

ZOMBIEDOG (Untoter Hund)

Einer der Helden im selben Raum verliert einen Ausrüstungsgegenstand. Die Helden entscheiden gemeinsam, wer davon betroffen ist. Dies kann auch ein Held ohne Ausrüstungskarten sein.

SECURITY GUARD (Zombie Wachmann)

Kein Spezialangriff.
Diese Kreatur wird nicht vom „Zurückdrängen“-Symbol betroffen. Während der Reaktionen der Zombies und Kreaturen greift er – wenn möglich - alle Helden in Sichtkontakt an, die maximal 2 Räume entfernt sind.

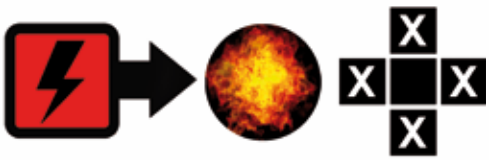
DOKTOR MORTIMER

Eine Gruppe von Zombies erscheint in einem Raum, der an einen Raum eines Helden angrenzt. Die Spieler entscheiden, wo die Gruppe platziert wird.

LISA MORTIMER

(Die pyromanische Tochter Mortimers)

In jeden Raum, der orthogonal an Lisas Raum angrenzt und nicht zerstört ist, wird ein weiterer Brandmarker platziert.



DIE AUSRÜSTUNGSKARTEN

BASEBALL BAT (Baseballschläger)

Wird im Kampf ein „Zurückdrängen“-Symbol gewürfelt, wird damit ein Zombie niedergeschlagen. Er wird in den Raum gelegt. Bei einem weiteren „Zurückdrängen“ mit einer beliebigen Waffe gegen einen liegenden Zombie wird dieser eliminiert. Ansonsten steht der Zombie in der Phase „Reaktionen der Zombies und Kreaturen“ wieder auf. Gegen einen liegenden Zombie können weiterhin Treffer im Kampf erzielt werden. Dadurch wird ein liegender Zombie ebenfalls eliminiert.
Gegen Kreaturen und Endgegner erzielt der Baseballschläger keinen speziellen Effekt.

AUTOMATIC (Maschinenpistole)

Für jedes gewürfelte „Treffer“-Symbol werden 2 Treffer erzielt.

SHOTGUN (Schrotflinte)

Für jedes „Zielen“-Symbol wird ein zusätzlicher Treffer erzielt. Allerdings wird dadurch nicht die Reichweite erhöht. Dies ist nur mit einem „laser sight“ möglich.

ANTIDOTE (Gegenmittel)

Bei Gebrauch darf der Held einen Infektionsmarker entfernen. Dies darf nicht sein letzter Infektionsmarker sein.

FLASHLIGHT (Taschenlampe)

Der Held kann einen Codechip aufdecken, den er mit 2 Bewegungen erreichen könnte. Allerdings bewegt er sich dabei nicht.

FIRE AXE (Feueraxt)

Der Held kann einen Brandmarker für nur 1 Aktionspunkt entfernen.

SNIPER RIFLE (Scharfschützen-Gewehr)

Für jedes „Zielen“-Symbol, das einem Treffer zugeordnet wurde, erzielt der Held einen zusätzlichen Treffer. Die Reichweite wird ebenfalls erhöht.

ENERGYDRINK

Der Held hat in dieser Runde 2 zusätzliche Aktionspunkte.

FIRE EXTINGUISHER/HELMET (Feuerlöscher / Helm)

Mit einem Feuerlöscher kann der Held einen Brandmarker für nur 1 Aktionspunkt entfernen.

Nutzt der Held Feuerlöscher und Helm, kann er mit 1 Aktionspunkt 2 Brandmarker entfernen.

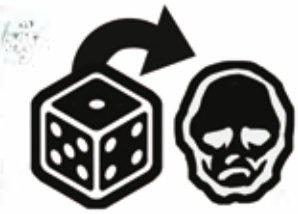
GRENADE/DYNAMITE (Granate / Dynamit)

Der Held erzielt in einem angrenzenden Raum in Sichtkontakt 2 bzw. 4 Treffer. Der Einsatz kostet 1 Aktionspunkt.

FIRE ALARM (Feueralarm)

Beim Ausbreiten des Feuers darf der vierseitige Würfel erneut geworfen werden.

FLARE GUN (Leuchtpistole)



Beim Erscheinen von Zombies dürfen ein oder zwei Würfel erneut geworfen werden.

GASMASK (Gasmaske)

Beim Einsatz der Gasmaske darf sich der Held in dieser Runde in und durch brennende und zerstörte Räume bewegen ohne Schaden zu erleiden.

MAP (Karte)

Der Held darf den Terrorwürfel erneut werfen.

ARMOR (Schutzweste)

Der Held darf bei der Verteidigung im Kampf einen Heldenwürfel neu würfeln.

FIRST AID SPRAY/KIT (Erste Hilfe Spray / Erste Hilfe Kasten)

Der Held darf 1 bzw. 2 Schaden heilen.

FLASHBANG (Blendgranate)

Der Held darf einen isolierten Helden befreien.
Dies kann auch er selbst sein.
Der Isolationsmarker wird abgelegt.

HANDGUN SCOPE/LASER SIGHT (Zielvorrichtung)

Mit einer Zielvorrichtung wird die Reichweite der genannten Waffe um einen Raum erhöht.

NIGHTVISION (Nachtsichtgerät)

Nur mit den Fortgeschrittenen-Regeln: Beim Test in einem Raum mit lauernden Kreaturen, ob eine Kreatur erscheint, darf ein Würfel erneut geworfen werden.