

## OGGETTO Batteria



Questa batteria può essere utilizzata per riparare la Macchina nel caso sia stata pescata la Carta Evento "Batteria Morta".

Conservalo fino al momento del bisogno e scartala una volta usata.

Costo PA: 1  
Lancio: Si

## OGGETTO Beagle



Gli Zombi mangiano gli Umani, e si disinteressano dei cani. Puoi utilizzare questo Beagle per mandare 1 Oggetto o 1 Arma ad un altro Giocatore Umano presente nel piano di gioco.

Una volta utilizzato, il Beagle scappa.

Costo PA: 1  
Lancio: No

## OGGETTO Bevanda Energetica



Bevi questa quando hai bisogno di una carica istantanea. Usala in qualsiasi momento durante il tuo turno per guadagnare 4 Punti Azione addizionali per quel turno.

Scartalo una volta usato.

Costo PA: 0  
Lancio: Si

## OGGETTO Cacciavite



Questo Cacciavite può essere utilizzato per attaccare utilizzando le Regole di Attacco Base, ma anche per tentare di accendere la Macchina. Una volta raggiunto il posto di guida, tira 2 dadi. Un doppio 5 o 6 accende la Macchina. Se invece ottieni un doppio 1, il tuo turno finisce.

Costo PA: 1  
Lancio: No

## OGGETTO Cassaforte



Hai trovato una cassaforte semi-aperta. Tira un dado per guardarne il contenuto e scartala (0 PA):

- 1) Testa Zombi! Scopri se ti Morde!
- 2 3 4) Niente di utile.
- 5) Pesca 3 carte addizionali e finisci la ricerca. Conserva ciò che vuoi ed ignora le Carte Evento.
- 6) Pesca 4 carte come descritto sopra.

## OGGETTO Chiave



Questa chiave può essere usata per aprire una qualsiasi porta chiusa.

Conserva la Chiave fino al momento del bisogno e, una volta usata, scartala e rimuovi il Segnalino Porta Chiusa dal tabellone.

Costo PA: 1  
Lancio: No

## OGGETTO Chiavi della Macchina



Ora che hai trovato le Chiavi della Macchina, puoi raggiungere la Macchina ed usarla per scappare.

Una volta dentro la Macchina, prova ad accenderla tirando un dado. Un tiro di 6 accende la Macchina, ed ogni tentativo costa 1 Punto Azione.

Costo PA: 1  
Lancio: No

## OGGETTO Kit di Pronto Soccorso



Questo kit ti consente di eliminare gli effetti del Morso di uno Zombi su di te, utilizzandolo subito dopo il morso. Se si gioca la variante "Ferite Mortali", puoi usarlo in qualunque momento per rimuovere fino a 2 Segnalini Ferita. Conservalo fino al momento del bisogno e scartalo una volta usato.

Costo PA: 0  
Lancio: Si

WE  
ZOMBIE  
ZOMBIE  
ZP

## OGGETTO Lanterna a Gas



Quando sei in possesso di questa Lanterna a Gas, la tua vista è più accurata, e guadagni 1 Punto Azione addizionale per ciascun turno.

Costo PA: 0  
Lancio: Si

## OGGETTO Molotov



Questa Molotov fatta in casa può essere lanciata fino a 5 caselle di fronte a te per uccidere chiunque si trovi nella casella selezionata e nelle 8 caselle circostanti, sia che si trattino di Giocatori Zombi o Giocatori Umani.

Scartala una volta usata.

Costo PA: 1  
Lancio: Si

## OGGETTO Munizioni



Queste Munizioni possono essere usate in qualsiasi momento durante il tuo turno per ricaricare una qualsiasi arma da fuoco che è Scarica.

Conservale fino al momento del bisogno e scartale una volta usate.

Costo PA: 1  
Lancio: No

## OGGETTO Munizioni



Queste Munizioni possono essere usate in qualsiasi momento durante il tuo turno per ricaricare una qualsiasi arma da fuoco che è Scarica.

Conservale fino al momento del bisogno e scartale una volta usate.

Costo PA: 1  
Lancio: No

## OGGETTO Nastro Adesivo



Non c'è niente che non possa aggiustare. Usa questo Nastro Adesivo in qualsiasi momento durante il tuo turno per riparare un qualunque Oggetto o Arma rotta.

Scartalo una volta usato.

Costo PA: 1  
Lancio: Si

## OGGETTO Nastro Adesivo



Non c'è niente che non possa aggiustare. Usa questo Nastro Adesivo in qualsiasi momento durante il tuo turno per riparare un qualunque Oggetto o Arma rotta.

Scartalo una volta usato.

Costo PA: 1  
Lancio: Si

## OGGETTO Orsacchiotto



Quando possiedi questo Orsacchiotto, sei immune agli effetti delle Carte Evento "Senza Speranza" e "Perdere la Ragione". Se peschi una di queste carte mette effettui una ricerca, semplicemente ignorala e scartala.

## OGGETTO Razzi



A differenza degli Umani, gli Zombi non possono entrare negli spazi dove ci sono i Razzi. Per usarli, posiziona un Segnalino Razzo fino a 3 caselle di fronte a te. Dopo il tuo turno, lancia un dado per ogni Razzo in gioco. Se il risultato è da 1 a 3, il Razzo si spegne; se è da 4 a 6, il Razzo rimane acceso.

Costo PA: 1  
Lancio: Si

WE  
ZOMBIE  
ZOMBIE  
ZP

## OGGETTO Scarpe da Corsa



Queste Scarpe da Corsa ti aiuteranno ad essere più veloce ed agile nei movimenti, evitando i non-morti.

Quando li indossi, guadagni 1 Punto Azione addizionale per ciascun turno.

Costo PA: 1  
Lancio: Si

## OGGETTO Stereo Portatile



Per usarlo, posiziona il Segnalino Radio nella casella di fronte a te. Durante il loro turno, tutti gli Zombi devono utilizzare tutti i PA per muoversi verso quella casella. Alla fine del loro turno, lanciano un dado. Se il risultato è 5 o 6, la radio si spegne. Scarta questa carta una volta posizionato il segnalino.

Costo PA: 1  
Lancio: Si

## OGGETTO Tanica di Benzina



Usa il contenuto di questa Tanica di Benzina per riempire un qualunque Oggetto o Arma che è A Secco. Ce n'è abbastanza per un singolo Oggetto o Arma.

Scartala una volta usata.

Costo PA: 1  
Lancio: Si

## OGGETTO Torchia



Nessuno Zombi sarà in grado entrare nella casella direttamente di fronte a te. Se termini il tuo turno con uno Zombi su quella casella, spostalo in una casella vuota adiacente se possibile. Dopo ogni turno, tira un dado. Se ottieni un 1, la Torchia si esaurisce e deve essere scartata.

Costo PA: 0  
Lancio: Si

## OGGETTO Torchia Elettrica



Quando sei in possesso di questa Torchia Elettrica, pesca 1 carta addizionale alla fine di ogni ricerca (inclusa quella in cui hai trovato la Torchia Elettrica).

Costo PA: 0  
Lancio: Si

## OGGETTO Trombettina



Suona questa Trombettina in qualsiasi punto durante il tuo turno e tutti gli Zombi dovranno immediatamente usare i Punti Azione di un turno per muoversi verso la tua casella. Questo non conta come il turno degli Zombi. Scartala una volta usato.

Costo PA: 1  
Lancio: Si

## OGGETTO Tuta Anti-Squalo



Quando indossi questa Tuta Anti-Squalo corazzata, il Giocatore Zombie deve usare le Regole di Attacco Disarmato per attaccarti. Se lo equipaggi, non puoi usare Oggetti o Armi e puoi usare solo metà dei tuoi Punti Azione. Paghi 1 PA per scartarla dopo questa ricerca.

Costo PA: 1  
Lancio: No

## OGGETTO Zaino



Questo Zaino ti permette di portare il doppio delle Armi e degli Oggetti in aggiunta allo zaino stesso.

Durante il tuo turno, puoi scambiare l'Arma in uso con quella nello zaino in ogni momento al costo di 1 PA.

Costo PA: 0  
Lancio: No

WE  
ZOMBIE  
ZOMBIE  
ZP

## OGGETTO

### Walkie-Talkie



Ogni Giocatore Umano con un Walkie-Talkie può condividere i suoi Punti Azione con chiunque altro sia in possesso di un Walkie Talkie. Ogni PA regalato viene sottratto dal tuo prossimo turno, e puoi condividere un solo PA di un turno alla volta.

Costo PA: 0  
Lancio: No

## OGGETTO

### Walkie-Talkie



Ogni Giocatore Umano con un Walkie-Talkie può condividere i suoi Punti Azione con chiunque altro sia in possesso di un Walkie Talkie. Ogni PA regalato viene sottratto dal tuo prossimo turno, e puoi condividere un solo PA di un turno alla volta.

Costo PA: 0  
Lancio: No

## OGGETTO

### Walkie-Talkie



Ogni Giocatore Umano con un Walkie-Talkie può condividere i suoi Punti Azione con chiunque altro sia in possesso di un Walkie Talkie. Ogni PA regalato viene sottratto dal tuo prossimo turno, e puoi condividere un solo PA di un turno alla volta.

Costo PA: 0  
Lancio: No

## OGGETTO

### Walkie-Talkie



Ogni Giocatore Umano con un Walkie-Talkie può condividere i suoi Punti Azione con chiunque altro sia in possesso di un Walkie Talkie. Ogni PA regalato viene sottratto dal tuo prossimo turno, e puoi condividere un solo PA di un turno alla volta.

Costo PA: 0  
Lancio: No

## OGGETTO

### Walkie-Talkie



Ogni Giocatore Umano con un Walkie-Talkie può condividere i suoi Punti Azione con chiunque altro sia in possesso di un Walkie Talkie. Ogni PA regalato viene sottratto dal tuo prossimo turno, e puoi condividere un solo PA di un turno alla volta.

Costo PA: 0  
Lancio: No

## OGGETTO

### Walkie-Talkie



Ogni Giocatore Umano con un Walkie-Talkie può condividere i suoi Punti Azione con chiunque altro sia in possesso di un Walkie Talkie. Ogni PA regalato viene sottratto dal tuo prossimo turno, e puoi condividere un solo PA di un turno alla volta.

Costo PA: 0  
Lancio: No

## OGGETTO

### Walkie-Talkie



Ogni Giocatore Umano con un Walkie-Talkie può condividere i suoi Punti Azione con chiunque altro sia in possesso di un Walkie Talkie. Ogni PA regalato viene sottratto dal tuo prossimo turno, e puoi condividere un solo PA di un turno alla volta.

Costo PA: 0  
Lancio: No

## OGGETTO

### Walkie-Talkie



Ogni Giocatore Umano con un Walkie-Talkie può condividere i suoi Punti Azione con chiunque altro sia in possesso di un Walkie Talkie. Ogni PA regalato viene sottratto dal tuo prossimo turno, e puoi condividere un solo PA di un turno alla volta.

Costo PA: 0  
Lancio: No

WE  
ZOMBIE  
ZOMBIE  
ZOMBIE

WE  
ZOMBIE  
ZOMBIE  
ZOMBIE