

 **ESCOPETA**



 **2**

Inflige el daño en las 2 casillas de su alcance.

 **+2/+1**

ID: AGT-001

 **FUSIL DE ASALTO**



 **4**

Puede infligir daño a un zombi objetivo adyacente al objetivo principal, pero sufres un -1 a la tirada de daño.

 **0**

ID: AGT-002

 **HACHA DE INCENDIOS**



 **1**

 **+3**

ID: AGT-003

 **LANZALLAMAS**



 **3**

Si se dispara contra una ficha de barricada, esta sale ardiendo. Inflige el daño en las 3 casillas de su alcance.

 **0**

ID: AGT-004

 **PISTOLA**



 **3**

 **0**

ID: AGT-005

 **PISTOLA**



 **3**

 **0**

ID: AGT-006

 **PISTOLA**



 **3**

 **0**

ID: AGT-007

 **PISTOLA DE GRAN CALIBRE**



 **3**

Si en la tirada de daño se obtiene un 6, se restan 2 de Vida.

 **0**

ID: AGT-008

 **REVÓLVER**



 **3**

 **+1**

ID: AGT-009

 **REVÓLVER**



 **3**

 **+1**

ID: AGT-010

 **RIFLE DE CAZA**



 **4**

 **+1**

ID: AGT-011

 **RIFLE DE FRANCOOTIRADOR**



 **5**

Si en la tirada de daño se obtiene un 6, se restan 2 de Vida.

 **0**

ID: AGT-012

 **SIERRA MECÁNICA**



 **1**

Puede hacer un barrido, atacando a 3 casillas adyacentes. Tira daño por cada uno de los objetivos afectados.

 **+4**

ID: AGT-013

 **SUBFUSIL**



 **2**

Si se falla en el primer intento, permite repetir una vez la tirada de daño

 **0**

ID: AGT-014

 **MIRA DE PRECISIÓN**



Equípalo junto con un arma de fuego.
Este arma obtiene un +1 a su ALC.
No aplicable en la escopeta o el lanzallamas.

ID: AGT-015

 **MOCHILA**



Equípala para poder llevar una carta más en la mano.

ID: AGT-016

 **MUNICIÓN PERFORANTE**



Equípalo junto con un arma de fuego.
Este arma obtiene un +1 al daño.
No aplicable en el lanzallamas.

ID: AGT-017

 **MUNICIÓN DE PUNTA HUECA**



Equípalo junto con un arma de fuego.
Este arma obtendrá un bonificador de +1 a su ALC, pero reducirá su daño en -1 (hasta un mínimo de 1).
No aplicable en el lanzallamas.

ID: AGT-018

MUNICIÓN EXPLOSIVA



Equípalo junto con un arma de fuego.
 Todos los disparos realizados con este arma restan 2 de vida.
 No aplicable en el lanzallamas.

ID: AGT-019

PATINES



Te permiten moverte 1 casilla adicional.

ID: AGT-020

ZAPATOS DE DEPORTE



Puedes moverte 1 casilla aunque hagas cualquier otra acción.

ID: AGT-021

ADRENALINA



El uso de esta carta te permite realizar otra acción en tu turno (usar esta carta no consume una acción).

ID: AGT-022

ALERTA



Juega esta carta durante la fase de avance enemigo.
 Podrás realizar un disparo a un enemigo en el momento en el que se mueva.

ID: AGT-023

BARRICADA ARDIENDO

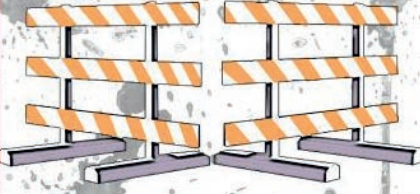


4 Coloca 1 ficha de Barricada doble ardiendo en cualquier parte del tablero dentro del alcance.

0

ID: AGT-024

BARRICADA DOBLE



4 Coloca 1 ficha de Barricada doble en cualquier parte del tablero dentro del alcance.

-

ID: AGT-025

BARRICADA DOBLE



4 Coloca 1 ficha de Barricada doble en cualquier parte del tablero dentro del alcance.

-

ID: AGT-026

BARRICADA SIMPLE



4 Coloca 1 ficha de Barricada simple en cualquier parte del tablero dentro del alcance.

-

ID: AGT-027

BARRICADA SIMPLE



4 Coloca 1 ficha de Barricada en cualquier parte del tablero dentro del alcance.

ID: AGT-028

BARRICADA SIMPLE



4 Coloca 1 ficha de Barricada en cualquier parte del tablero dentro del alcance.

ID: AGT-029

BARRICADA SIMPLE



4 Coloca 1 ficha de Barricada en cualquier parte del tablero dentro del alcance.

ID: AGT-030

BARRICADA SIMPLE



4 Coloca 1 ficha de Barricada en cualquier parte del tablero dentro del alcance.

ID: AGT-031

BARRICADA SIMPLE



4 Coloca 1 ficha de Barricada en cualquier parte del tablero dentro del alcance.

ID: AGT-032

BARRICADA SIMPLE



4 Coloca 1 ficha de Barricada en cualquier parte del tablero dentro del alcance.

ID: AGT-033

BARRICADA SIMPLE



4 Coloca 1 ficha de Barricada en cualquier parte del tablero dentro del alcance.

ID: AGT-034

BARRIL EXPLOSIVO



4 Coloca 1 ficha de Barril explosivo en cualquier parte del tablero. La explosión del barril resta 2 de Vida.

+2

ID: AGT-035

BARRITA ENERGÉTICA



El uso de esta carta te permite moverte 3 casillas inmediatamente. Usar esta carta no consume una acción.

ID: AGT-036

BARRITA ENERGÉTICA



El uso de esta carta te permite moverte 3 casillas inmediatamente. Usar esta carta no consume una acción.

ID: AGT-037

BOMBA CASERA



3

Realiza daño en 1 casilla adyacente.

0

ID: AGT-038

BOMBA CASERA



3

Realiza daño en 1 casilla adyacente.

0

ID: AGT-039

BOTE DE ACEITE



5

El enemigo que pase sobre el Aceite derramado retrocede una casilla.

ID: AGT-040

BOTE DE ACEITE



5

El enemigo que pase sobre el Aceite derramado retrocede una casilla.

ID: AGT-041

CEPO



4

Cualquier enemigo que pase por encima ve interrumpido su movimiento. En su siguiente turno, no avanza. Descarta el cepo después de esto.

ID: AGT-042

CEPO



4

Cualquier enemigo que pase por encima ve interrumpido su movimiento. En su siguiente turno, no avanza. Descarta el cepo después de esto.

ID: AGT-043

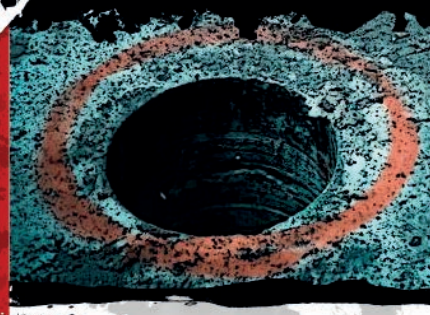
DISTRACCIÓN



El enemigo objetivo no avanzará en su siguiente turno.

ID: AGT-044

FOSO



4

Coloca una ficha de foso en cualquier parte del tablero. Si un zombi la pisa, se eliminan ambos del tablero. No afecta a Arrasador y Corpulentos.

ID: AGT-045

FOSO



4 Coloca una ficha de foso en cualquier parte del tablero. Si un zombi la pisa, se eliminan ambos del tablero. No afecta a Arrasador y Corpulentos.

ID: AGT-046

GRANADA



3 Selecciona la casilla en la que quieres lanzarla. Todos los enemigos situados tanto esa casilla como todas sus adyacentes restan 1 de Vida.

+2

ID: AGT-047

GRANADA



3 Selecciona la casilla en la que quieres lanzarla. Todos los enemigos situados tanto esa casilla como todas sus adyacentes restan 1 de Vida.

+2

ID: AGT-048

LANZA-COHETES



3 Cuando explota, realiza daño tanto en la casilla objetivo como en todas las casillas adyacentes. Los enemigos afectados restan 2 de Vida.

+2

ID: AGT-049

TIROLINA



Usando esta carta podrás desplazarte al extremo contrario de la zona jugable.

ID: AGT-050

CÓCTEL MOLOTOV



3 Selecciona la casilla en la que quieres lanzarlo. Todos los enemigos situados tanto esa casilla como todas sus adyacentes restan 1 de Vida y las barricadas salen ardiendo.

+1

ID: AGT-051

CÓCTEL MOLOTOV



3 Selecciona la casilla en la que quieres lanzarlo. Todos los enemigos situados tanto esa casilla como todas sus adyacentes restan 1 de Vida y las barricadas salen ardiendo.

+1

ID: AGT-052

CAIDA



Elimina una carta de tu mano, a tu elección.

ID: AGT-053

RUIDO DE MEGAFONÍA



Tira 1d6, todos los zombis que se encuentren en la columna obtenida en el dado avanzan 1 casilla.

ID: AGT-054

! OBSTRUCCIÓN EN EL CAMINO



En tu próxima acción de movimiento te mueves la mitad de casillas (redondeando hacia abajo).

ID: AGT-055

! OBSTÁCULO DEFECTUOSO



Tira 1d6.
La ficha que se encuentre más abajo de la columna obtenida en el dado se elimina.

ID: AGT-056

! OBSTÁCULO DEFECTUOSO



Tira 1d6.
La ficha que se encuentre más abajo de la columna obtenida en el dado se elimina.

ID: AGT-057

! MALA POSICIÓN DE TIRO



En tu próximo ataque en el que utilices un arma con un ALC mayor de 1, recibes un -1 a tu tirada de ataque.

ID: AGT-058

! MALA POSICIÓN DE TIRO



En tu próximo ataque en el que utilices un arma con un ALC mayor de 1, recibes un -1 a tu tirada de ataque.

ID: AGT-059

! TROPEZÓN



Tira 1d6.
El primer zombi en la zona superior de la columna obtenida en el dado no se moverá en la siguiente fase de avance.

ID: AGT-060

! CALMA MOMENTÁNEA



No se colocan zombis en la siguiente fase de generación.

ID: AGT-061

! LLUVIA INTENSA



Hasta el siguiente turno del jugador que ha obtenido esta carta, todos los jugadores reciben un -1 al ALC de sus armas.

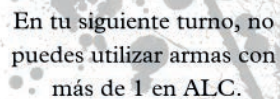
ID: AGT-062

! ARMA ENCASQUILLADA



En tu siguiente turno, no puedes utilizar armas con más de 1 en ALC.

ID: AGT-063



ID: AGT-064

JONAH RAMIREZ



Esto va aquí:
Colocar una ficha en el tablero no conlleva gasto de acción alguna.

Equipo: Pistola.



Agonía: ¡Invasión!

ID: AGT-065

HELENA ROSS



Ojo de halcón:
Recibe un bonificador de +1 al alcance de todas las armas.

Equipo: Revólver.



Agonía: ¡Invasión!

ID: AGT-064

MR. HOBBS



A la saca:
Puede llevar un objeto adicional en su mano.

Equipo: Pistola.



Agonía: ¡Invasión!

ID: AGT-067

JIMMY "BOOM"



Ahí lo llevas:
Usar un objeto con daño en
área no conlleva gasto de
acción alguna.

Equipo: Escopeta.



Agonía: ¡Invasión!

ID: AGT-068

VANESSA CHASTAIN



Veloz:
Puede moverse una casilla adicional.

Equipo: Pistola.



Agonía: ¡Invasión!

ID: AGT-069

