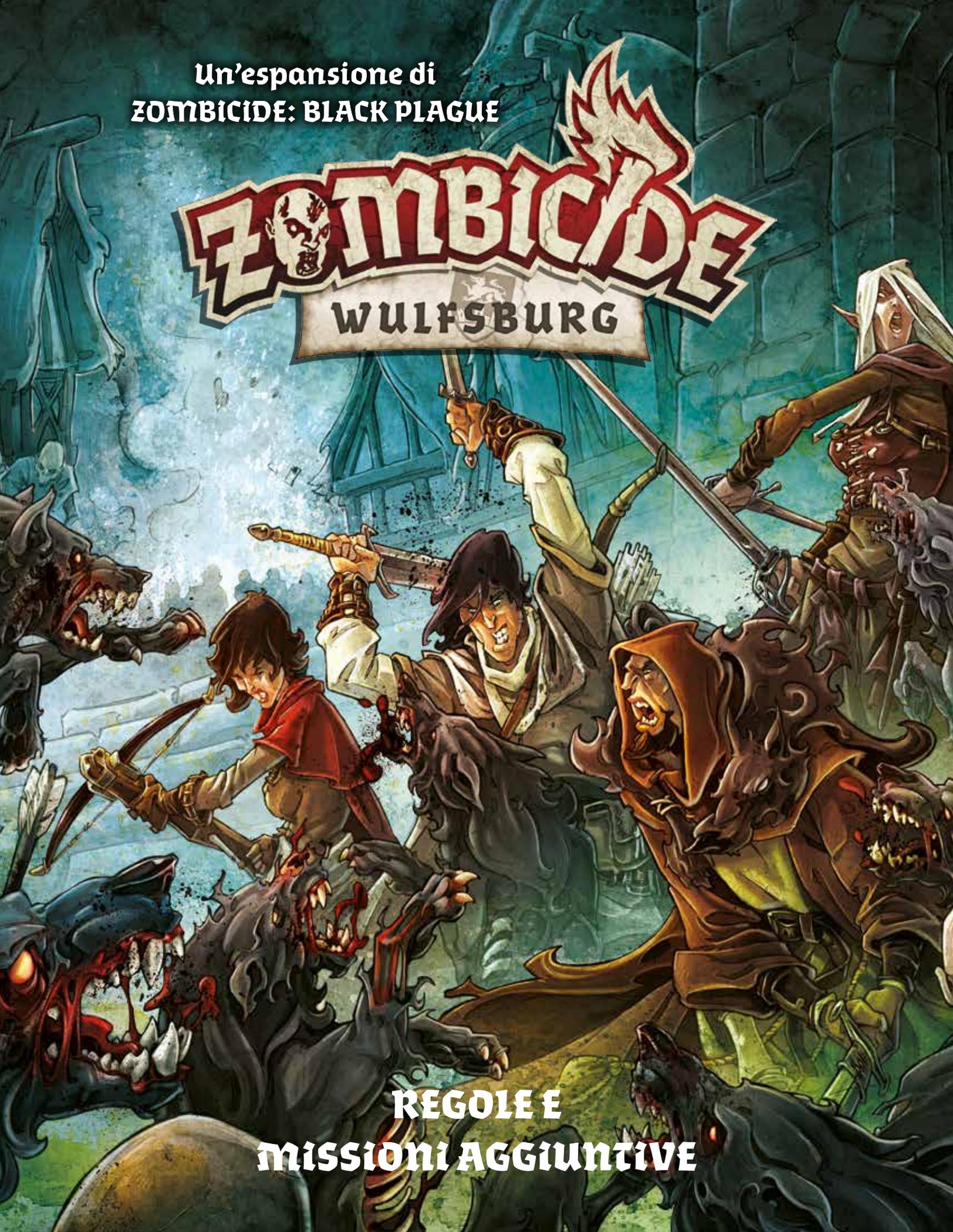


Un'espansione di
ZOMBICIDE: BLACK PLAGUE

ZOMBICIDE

WULFSBURG

The cover art depicts a chaotic battle scene in a medieval setting. In the center, a man with a dark hood and a sword raised triumphantly stands amidst a horde of dark, wolf-like zombies. To his left, a woman in a red cloak is also fighting. To the right, a figure in a brown hooded robe is engaged in combat. In the background, a woman with long white hair and a brown dress looks on. The scene is set against a backdrop of stone buildings and a cloudy sky. The title 'ZOMBICIDE' is written in a large, stylized, jagged font with a skull integrated into the letter 'O'. Below it, 'WULFSBURG' is written in a simpler, bold font on a banner.

**REGOLE E
MISSIONI AGGIUNTIVE**



CAPITOLI

CONTENUTO 2

WULFSBURG: PRESENTAZIONE 3

NUOVI ZOMBIE: LUPI ZOMBIE 4

LICABOMINI 4

ORDINE DI PRIORITÀ DEI BERSAGLI AGGIORNATO . 5

NUOVE TESSERE: TORRI 5

EQUIPAGGIAMENTO MAGICO 9

MODALITÀ ULTRAROSSA 10

MISSIONI AGGIUNTIVE 11



CONTENUTO

2 TESSERE DI GIOCO (A DUE FACCE)



4 MINIATURE E SCHEDE IDENTITÀ DEI SOPRAVVISSUTI



22 MINIATURE DEGLI ZOMBIE

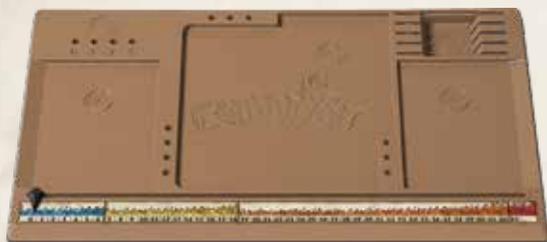


1 Licabominio



21 Lupi Zombie

4 PIANE DEI SOPRAVVISSUTI



32 SEGNAPUNTI



4 BASI COLORATE DEI SOPRAVVISSUTI



30 MINI-CARTE

22 carte Equipaggiamento

- Arco Corto (Equip. di Partenza) . . . x1
- Arco della Tempesta x1
- Arco Lungo del Caos x1
- Ascia della Carneficina x1
- Balestra Vampirica x1
- Disintegrazione x2
- Fulmine a Catena x2
- Lama di Fuoco di Drago x1
- Martello del Terremoto x1
- Pugnale Deviante x1
- Scarica di Mana (Equip. di Partenza) . x1
- Scudo dei Secoli x1
- Spada Bastarda x2
- Spada Corta (Equip. di Partenza) . . x2
- Spada di Argento Vivo x1
- Spadone Fiammeggiante x1
- Temerario: Lupi Zombie x1
- Trasmutazione x1



8 carte Zombie (da #55 a #62)



WULFSBURG: PRESENTAZIONE

L'invasione degli zombie colse tutti di sorpresa. Fortunatamente, alcuni di noi erano da sempre preparati alle situazioni peggiori. Ma chi può dirsi veramente preparato a una marea di morti ambulanti che si riversa per le strade e per i vicoli? Nonostante tutto, dopo lo zombicidio di massa iniziale, riuscimmo ad arrampicarci in cima al cumulo di cadaveri (finalmente) immobili per scoprire che l'intera città era stata conquistata. Non si trattava di una semplice sommossa, limitata a un singolo quartiere e guidata da qualche misero cultista. No, i necromanti avevano assalito l'intero regno e la nostra adorata città era soltanto una pedina su una scacchiera più ampia. I necromanti hanno usurpato i seggi dei principi nelle torri più alte e ora i loro maledetti lupi zombie si cibano delle carni dei viventi. Tuttavia, la lotta continua. Non siamo soli! Dobbiamo unire le forze e resistere. Il futuro ci appartiene!



Wulfsburg richiede la scatola base di Zombicide: Black Plague. Usarla per ampliare le vostre partite è facile: salvo dove specificato diversamente nella presentazione della Missione, è sufficiente aggiungere tutte le carte Equipaggiamento e le carte Zombie di Wulfsburg ai rispettivi mazzi standard.



NUOVI ZOMBIE: LUPI ZOMBIE

4 ora crediamo che i lupi siano stati l'avanguardia dell'orda in arrivo. Vanno a caccia, certo, ma nulla li attira quanto un'uccisione recente. Sono anche degli abili cacciatori di carogne: se si muovono in branco sono in grado di strappare a un leone di montagna solitario la sua preda appena abbattuta.

Quando hanno incontrato per la prima volta l'orda dei non morti, che avanzava alla tipica maniera degli zombie, sicuramente non hanno saputo resistere a queste prede così facili. Ma cibandosi di quella carne infetta... beh, sono mutati.

Il vecchio druido che viveva oltre il crinale ci avvertì che c'era qualcosa di sbagliato. Disse che dovevamo essere prudenti. Alcuni cacciatori dei boschi lo ignorarono, e non fecero mai più ritorno.

Ora i "lupi zombie" sono qui. Vagano per le vie cittadine, al fianco degli zombie loro simili.



È iniziata la stagione di caccia dei Lupi Zombie! Fuggite!

Danni minimi per distruggerlo: 1 Danno

Ricompensa in punti esperienza: 1 punto

Regola speciale: I Lupi Zombie hanno 3 Azioni per ogni turno di Gioco. Dopo che tutti gli Zombie (inclusi i Corridori e i Lupi Zombie) hanno completato il loro passo di Attivazione e risolto la loro prima Azione, i Corridori e i Lupi Zombie eseguono di nuovo il loro passo di Attivazione, usando la loro seconda Azione per Attaccare un Sopravvissuto nella loro Zona o Muoversi se non c'è nessuno da Attaccare. Poi i Lupi Zombie eseguono il loro passo di Attivazione una terza volta, usando la loro terza Azione per Attaccare un Sopravvissuto nella loro Zona o Muoversi se non c'è nessuno da Attaccare.



Simbolo di
Wulfsburg

Background dei
Lupi Zombie

Silhouette dei
Lupi Zombie

LICABOMINI

Ll **Grosso Lupo Cattivo** esiste davvero, ed è un incubo assetato di sangue. Ancor non sappiamo come sia venuto a crearsi un Licabominio: forse si tratta solo di un maschio alfa trasformatosi in zombie, o forse è il risultato di un orrendo esperimento, ma una cosa è certa: se ne vedete uno, tenetevi più lontani possibile. E tenete la bile di drago in serbo per loro, se mai dovessero puntare su di voi.



Attenti al Grosso (e infetto) Lupo Cattivo!

Danni minimi per distruggerlo: 3 Danni

Ricompensa in punti esperienza: 5 punti

Regole speciali:

- I Licabomini sono Abomini.
- Le Ferite inferte dagli Abomini non possono essere prevenute dai tiri Armatura.
- È necessaria un'arma da 3 Danni o il Fuoco di Drago per uccidere un Abominio.
- I Licabomini hanno 3 Azioni per ogni Turno di Gioco. Vanno giocati allo stesso modo dei Lupi Zombie.



NUOVE TESSERE: TORRI



ORDINE DI PRIORITÀ DEI BERSAGLI

Questa tabella aggiornata dell'Ordine di Priorità dei Bersagli include *Zombicide: Black Plague* e questa espansione..

PRIORITÀ DEI BERSAGLI	NOME	AZIONI	DANNI MIN. PER DISTRUGGERLO	PUNTI ESPERIENZA
1	Deambulante	1	1	1
2	Grassone / Abominio (1) / Licabominio (2)	1/1/3	2/3/3	1/5/5
3	Corridore	2	1	1
4	Lupi Zombie	3	1	1
5	Necromante	1	1	1

Quando più bersagli condividono lo stesso Ordine di Priorità dei Bersagli, i giocatori scelgono quali eliminare per primi.

- (1) Abominio: Si ignorano i tiri Armatura.
- (2) Licabominio: Si ignorano i tiri Armatura.

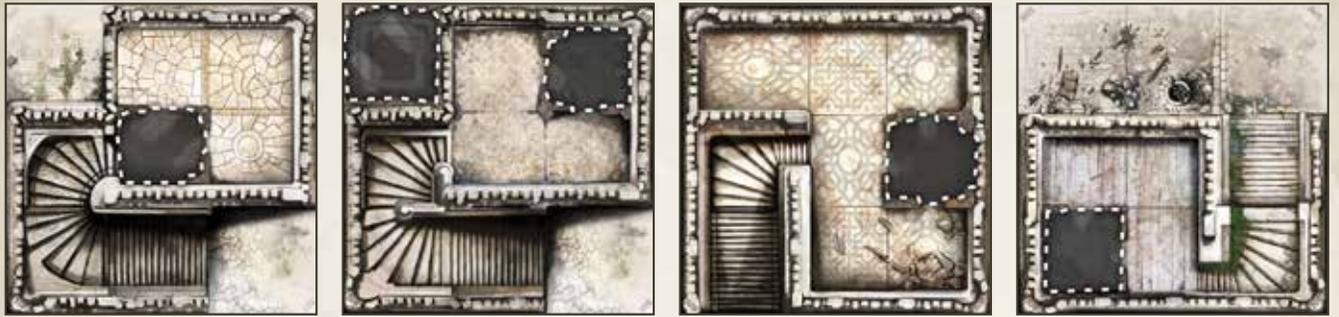
Ti sono svariate torri molto alte in città. Alcune tengono ancora fede alla loro natura di fortezza e fungono da baluardo contro l'avanzata dell'orda. Altre sono cadute nelle mani dei necromanti e sono diventate dei luoghi di morte. Sono strutture altamente strategiche, in primo luogo perché forniscono zone di fuoco ineguagliate ai maghi e agli arcieri (di entrambi i lati) e in secondo luogo perché consentono una maggiore visibilità. Sarà grazie alla superiorità delle informazioni tattiche che questo scontro sarà vinto, questo è certo. Tuttavia, se noi possiamo vedere gli zombie, loro vedono noi. Vanno a caccia spinti innanzi tutto da ciò che vedono. Non bisogna attirarne più di quanti la torre sia in grado di arginare.



Wulfsburg include quattro torri su entrambi i lati di due tessere aggiuntive. Sono ottime aggiunte con cui rafforzare l'atmosfera fantasy delle vostre partite di *Zombicide* e inseriscono una nuova componente strategica ai piani delle vostre Missioni. Potete usarle per controllare vaste aree sul tabellone senza temere ritorsioni da parte degli zombie (fintanto che la vostra cadenza di fuoco è abbastanza elevata) o come aree di partenza per i vostri Sopravvissuti e avversari. Cosa c'è di meglio di un onnipotente Necromante che sghignazza follemente dalla cima della sua torre oscura?!

Le tessere delle torri contengono sia Zone degli edifici che Zone di strada, delimitate dai **bastioni** (vedi gli esempi nelle pagine seguenti).

- I bastioni non possono essere attraversati, ma non bloccano le Linee di Vista.
- È possibile tirare attraverso i bastioni.
- Un Personaggio nella Zona di una torre può vedere al di sopra di un edificio, fino alle Zone oltre di esso. Analogamente, qualsiasi Personaggio in una di quelle Zone possiede Linea di Vista fino al Personaggio sulla torre.
- Un Sopravvissuto può tirare dalla Zona di una torre al di sopra di una Zona di un edificio. La Zona dell'edificio attraversata dal tiro conta ai fini di determinare la Gittata dell'arma o dell'incantesimo, ma non è raggiunta da una Linea di Vista.
- Non è possibile tracciare Linee di Vista tra le Zone delle torri delimitate dai bastioni e le zone degli edifici adiacenti a esse, nemmeno se c'è una porta aperta.



Ogni tessera delle torri inclusa in Wulfsburg contiene nove Zone. Le Zone degli edifici sono indicate di seguito. Tutte le altre Zone di queste tessere sono Zone di strada.



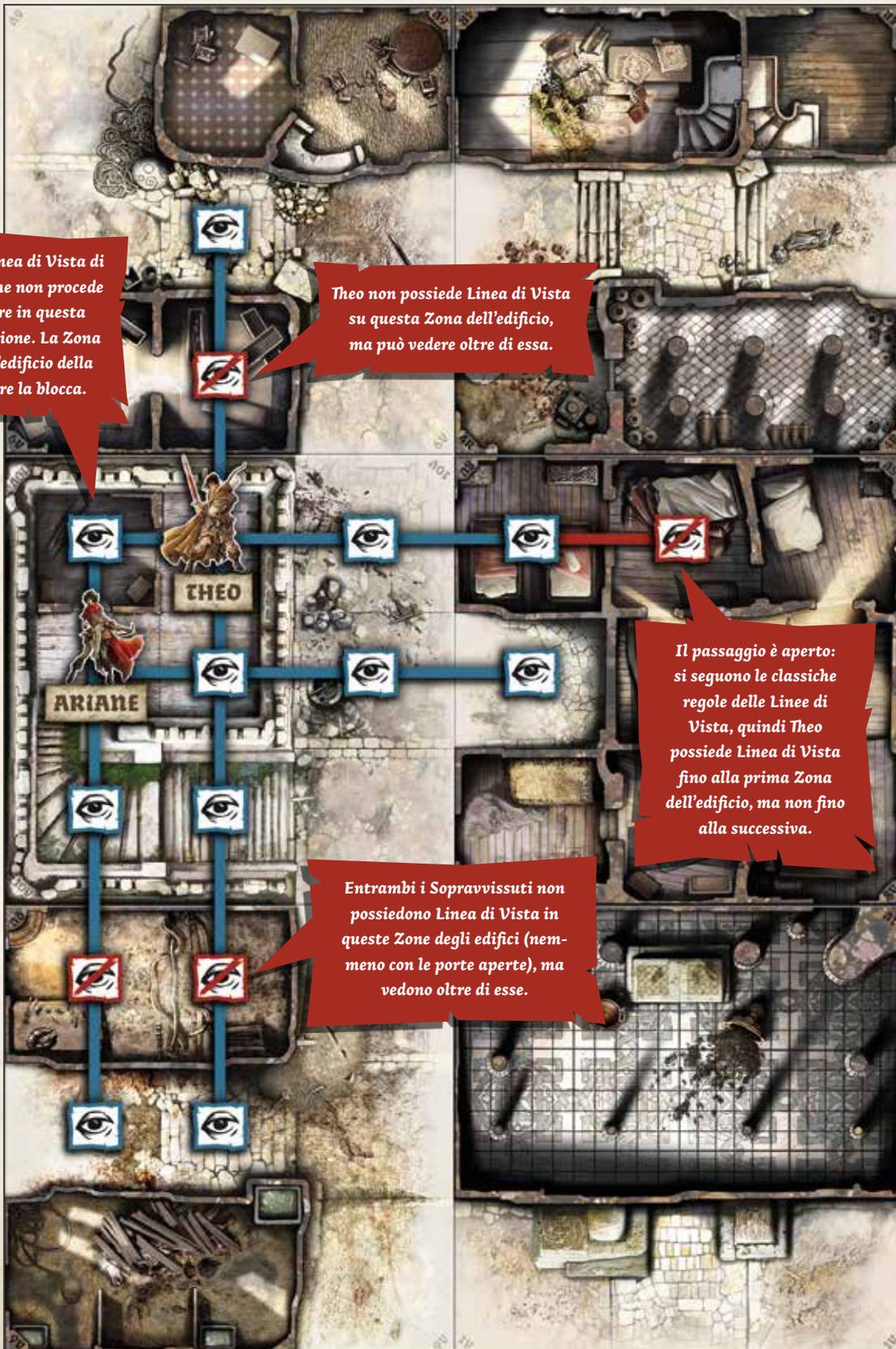
Ecco le Linee di Vista che Ariane e Theo possiedono quando si trovano su una torre.

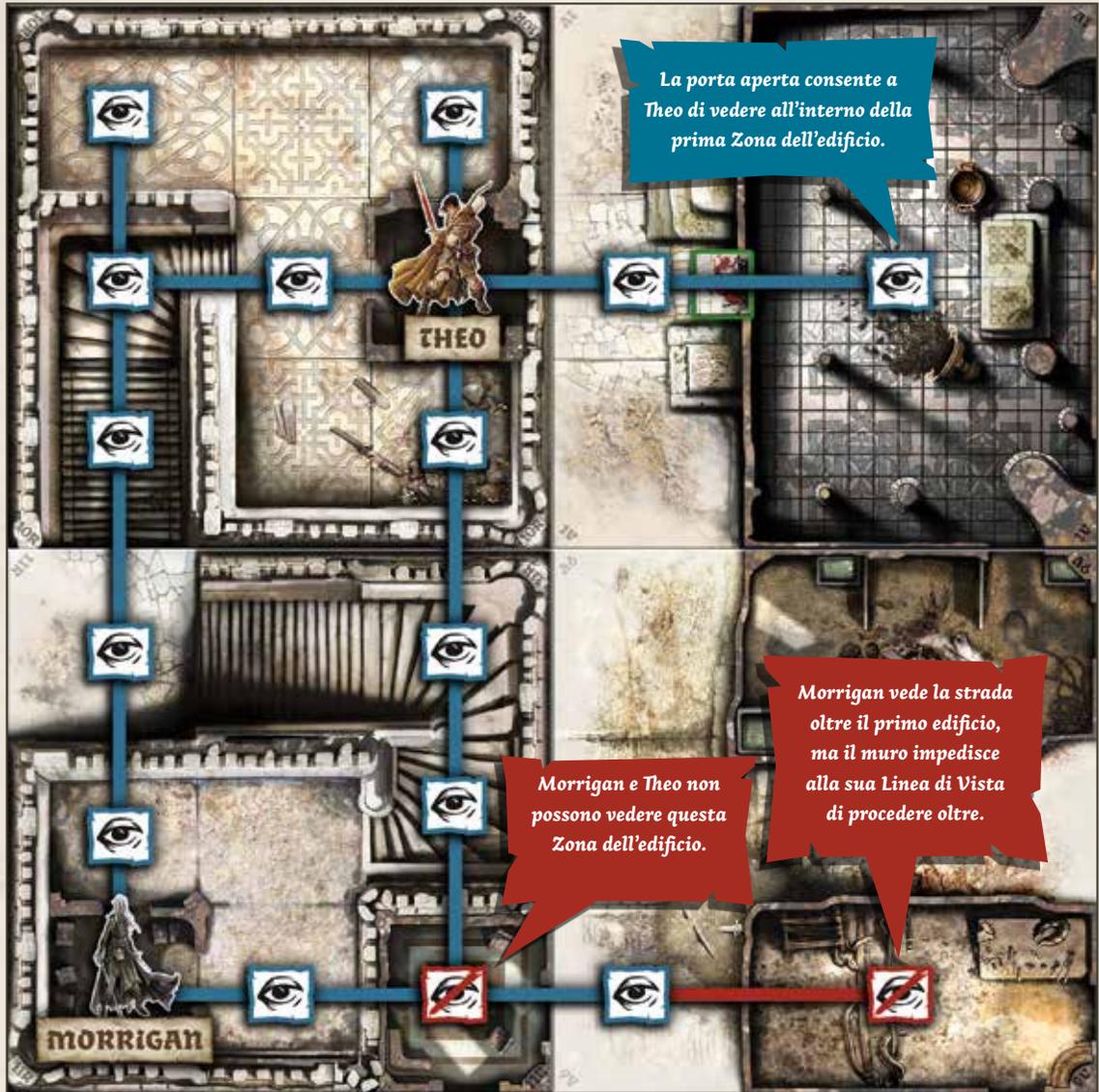
La Linea di Vista di Ariane non procede oltre in questa direzione. La Zona dell'edificio della torre la blocca.

Theo non possiede Linea di Vista su questa Zona dell'edificio, ma può vedere oltre di essa.

Il passaggio è aperto: si seguono le classiche regole delle Linee di Vista, quindi Theo possiede Linea di Vista fino alla prima Zona dell'edificio, ma non fino alla successiva.

Entrambi i Sopravvissuti non possiedono Linea di Vista in queste Zone degli edifici (nemmeno con le porte aperte), ma vedono oltre di esse.





La porta aperta consente a Theo di vedere all'interno della prima Zona dell'edificio.

Morrigan vede la strada oltre il primo edificio, ma il muro impedisce alla sua Linea di Vista di procedere oltre.

Morrigan e Theo non possono vedere questa Zona dell'edificio.



Karl e il Deambulante possiedono Linea di Vista l'uno fino all'altro attraverso il bastione. Nessuno vede all'interno della Zona dell'edificio.

Il Deambulante segue questo percorso per raggiungere Karl.



EQUIPAGGIAMENTO MAGICO



Anche noi contadini avevamo sentito parlare delle armi e delle armature magiche menzionate nelle storie e nelle leggende, reliquie risalenti alle grandi guerre dei secoli passati. Erano diventati pezzi da collezione per i ricchi e i nobili, splendidi trofei ottenuti a suon di monete anziché versando sangue. Quando è giunta l'orda, gli uomini d'arme si sono affrettati a impugnare quegli artefatti, con la benedizione dei nobili... tutto pur di salvare il loro sangue blu dalle orde di zombie! Ma nemmeno una grande arma fiammeggiante è sufficiente quando un guerriero si ritrova da solo e circondato dai nemici. Ora questi tesori giacciono per le strade, mescolati al fango e alla sporcizia. Nelle mani giuste (brandite da qualcuno di più sveglio) queste armi ci consentiranno di forgiare nuove leggende!

Wulfsburg contiene dieci carte Equipaggiamento Magico:

- Arco della Tempesta
- Arco Lungo del Caos
- Ascia della Carneficina
- Balestra Vampirica
- Lama di Fuoco di Drago
- Martello del Terremoto
- Pugnale Deviante
- Scudo dei Secoli
- Spada di Argento Vivo
- Spadone Fiammeggiante



Le carte Equipaggiamento Magico sono carte Equipaggiamento sotto ogni aspetto, ma richiedono dei Livelli di Pericolo specifici come prerequisiti per il loro uso, rappresentati dalle gemme che compaiono in cima alla carta. Possono essere usate dai Sopravvissuti solo ai Livelli di Pericolo mostrati dalle gemme intatte sulla carta. **A meno che non si tratti di armature, le carte Equipaggiamento Magico non possono essere assegnate agli slot Corpo.** Le carte Equipaggiamento Magico spesso prevedono delle regole speciali. Assaporate il loro potere!





MODALITÀ ULTRAROSSA

Ehi combatte per denaro deve costantemente soppesare i costi. Se la bilancia pende a sfavore del suo amore per i soldi, il mercenario se la fila. Quelli di noi che lottano per la sopravvivenza non possono permettersi questo lusso. E' ancora un prezzo da pagare, e quel prezzo non si limita alla tua vita. Comprende le vite dei tuoi cari: il marito azzoppato a una gamba, la moglie o i figli che non hanno mai puntato una lama contro nessuno. E' sempre un peso che grava sul piatto della bilancia e la fuga non è contemplata. Impara a trasformare questo obbligo in un vantaggio.

Pensa agli zombie che affondano i loro artigli sulle vittime inermi. Peggio ancora, pensa che potresti essere tu stesso a farlo, rianimato come abominio. Il rosso che vedi ora... è la furia che ti condurrà alla vittoria.

La modalità Ultrarossa consente ai Sopravvissuti di accumulare punti esperienza oltre il Livello di Pericolo Rosso e di acquisire ulteriori Abilità. Questa modalità è l'ideale per raggiungere un conteggio di uccisioni stupefacente e completare i tabelloni più estesi.

Modalità Ultrarossa: Quando un Sopravvissuto arriva al Livello Rosso, portare l'indicatore di esperienza a "0" e aggiungere gli eventuali punti esperienza ottenuti oltre al minimo richiesto per completare il Livello Rosso. Quel Sopravvissuto è ancora al Livello Rosso e mantiene tutte le sue Abilità. I punti esperienza aggiuntivi vengono conteggiati come di consueto e il Sopravvissuto otterrà le Abilità che ancora gli mancano quando raggiungerà i Livelli di Pericolo successivi. Quando tutte le Abilità dei Sopravvissuti sono state selezionate, è possibile scegliere un'Abilità qualsiasi delle Abilità di *Zombicide: Black Plague* (tranne quelle che fanno uso di parentesi quadre, come per esempio "Parte con [Equipaggiamento]") una volta arrivato al Livello Arancio e poi Rosso.

ESEMPIO: *Morrigan ha appena guadagnato il suo 43° punto esperienza, che la porta al Livello Rosso. Possiede le Abilità seguenti: Mietitore: Combattimento (Blu), +1 Azione (Giallo), +1 Azione in Mischia gratuita (Arancio) e Sete di sangue: Combattimento (Rosso).*

Il giocatore riporta l'indicatore di esperienza all'inizio e lo Zombicide continua. Morrigan è considerata ancora al Livello Rosso e continua ad accumulare punti esperienza man mano che uccide altri Zombie.

Morrigan non otterrà un'Abilità aggiuntiva quando raggiungerà per la seconda volta i Livelli Blu e Gialli. Ha già tutte le Abilità disponibili a quei livelli. Una volta giunta di nuovo al Livello Arancio, ottiene "Incantatore", la sua seconda Abilità di Livello Arancio. Una volta giunta di nuovo al Livello Rosso, il giocatore può scegliere una nuova Abilità tra le due che rimangono per questo livello e opta per "+1 al risultato dei dadi: Magia". L'indicatore di esperienza torna poi alla partenza.

Durante il suo terzo avanzamento lungo la barra di pericolo, Morrigan non ottiene nessuna Abilità ai Livelli Blu, Giallo o Arancio, in quanto le possiede già tutte. Una volta arrivata al Livello Rosso per la terza volta, ottiene l'ultima Abilità di Livello Rosso: "+1 Danno: Mischia". L'indicatore di esperienza torna di nuovo alla partenza.

Da ora in poi, Morrigan accumula ancora punti esperienza e ottiene un'Abilità scelta dal giocatore ogni volta che arriva al Livello Arancio e un'altra ancora quando arriva al Livello Rosso.





MISSIONI AGGIUNTIVE

Queste Missioni sono state ideate e collaudate mescolando i contenuti di *Wulfsburg* con *Zombicide: Black Plague*. Siete liberi di aggiungere o alterare tutto ciò che volete... a vostro rischio e pericolo!

MISSIONE 1:

BENVENUTI A WULFSBURG

FACILE / 6 SOPRAVVISSUTI / 60 MINUTI

La prosperosa città di Wulfsburg si è meritata il suo nome a causa dei molti branchi di lupi che vagavano per le montagne e le foreste circostanti. I nobili e i mercanti avevano eretto imponenti torrioni al suo interno per avere un'ottima visuale della vallata circostante (e ostentare la loro ricchezza e il loro prestigio). Dopo la venuta dell'epidemia, i branchi di lupi hanno attaccato gli zombie vaganti e sono stati contaminati a loro volta. Ora i lupi zombie hanno fame della carne dei viventi e sfruttano la città stessa come territorio di caccia. Wulfsburg è diventata un avamposto dei necromanti, popolata di sopravvissuti nascosti e terrorizzati. Siamo l'unica speranza di liberare la città. Per sfondare le difese interne della città, tuttavia, servirà del tempo, e abbiamo bisogno di provviste. Il cibo fresco inizia a scarseggiare, ma deve ancora essercene in giro.

Materiale necessario: **Zombicide: Black Plague, Wulfsburg.**

Tessere richieste: **1V, 3V, 5R, 6V, 8V e 10V.**

5R	8V
1V	10V
6V	3V

	>
Area di partenza dei giocatori	>
	>
Porta	>
	>
Zona di Generazione	>
	>
Obiettivo (5 PE)	>
	>
Zona di Uscita	>



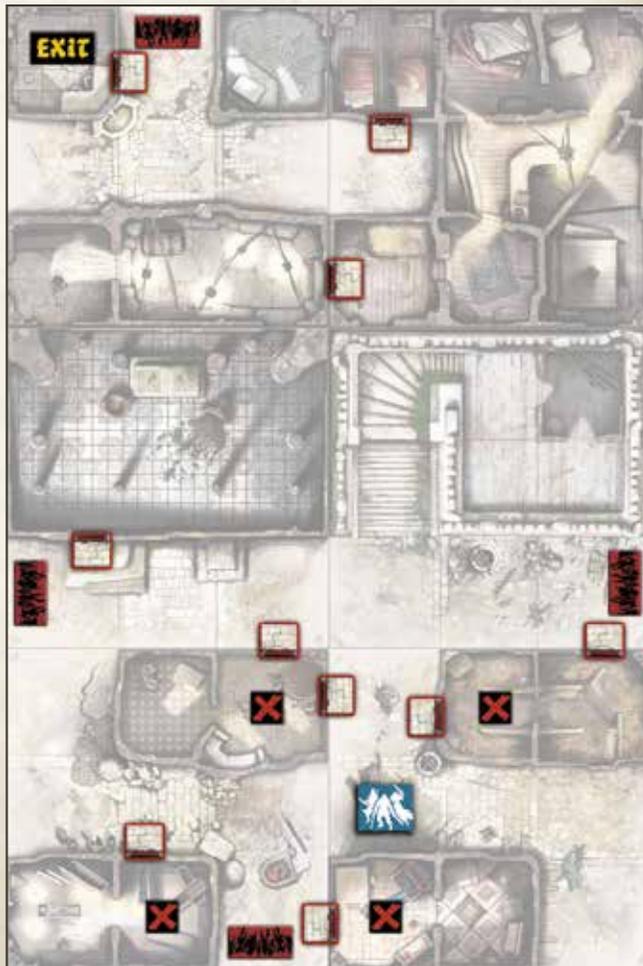
OBIETTIVI

Completare gli obiettivi nell'ordine indicato per vincere la partita:

- 1- Raccogliere tutto ciò che serve per la spedizione punitiva.** Prendere tutti gli Obiettivi. Alcuni nascondono delle belle sorprese!
- 2- Raggiungere la città interna.** Raggiungere la Zona di Uscita con tutti i Sopravvissuti. Ogni Sopravvissuto può fuggire attraverso questa Zona alla fine del suo turno, fintanto che non ci sono Zombie nella Zona.

REGOLE SPECIALI

- Preparazione.** Mescolare i segnalini Obiettivo blu e verde a caso tra i segnalini Obiettivo rossi, a faccia in giù.
- Segreti sporchi e letali.** Ogni segnalino Obiettivo fornisce 5 punti esperienza al Sopravvissuto che lo prende. Chi prende l'Obiettivo blu o quello verde ottiene anche un artefatto della Cripta casuale.



◆ MISSIONE 2: CONOSCI IL TUO NEMICO

MEDIO / 6 SOPRAVVISSUTI / 90 MINUTI

Wulfsburg ha sostenuto danni ingenti e insoliti, come se fosse scoppiata una guerra civile al suo interno. In certe zone, gli abitanti non sono stati uccisi dagli zombie, ma dai soldati. Non abbiamo capito se i vari gruppi di sopravvissuti hanno preso a combattere tra loro, o se qualcuno ha cercato di invadere la città infestata, uccidendo tutti i sopravvissuti in cui si imbatteva durante l'avanzata. Forse esplorando l'area troveremo qualche indizio. Ora che ci penso, Wulfsburg era famosa per la sua birra elfica. Quella sì che sarebbe una leccornia rara!

9V	11R
4R	6R
1R	10V



	
Area di partenza dei giocatori	Obiettivo (5 PE)
	
Zona di Generazione	Porta della Cripta
	
Porta	Zona di Uscita

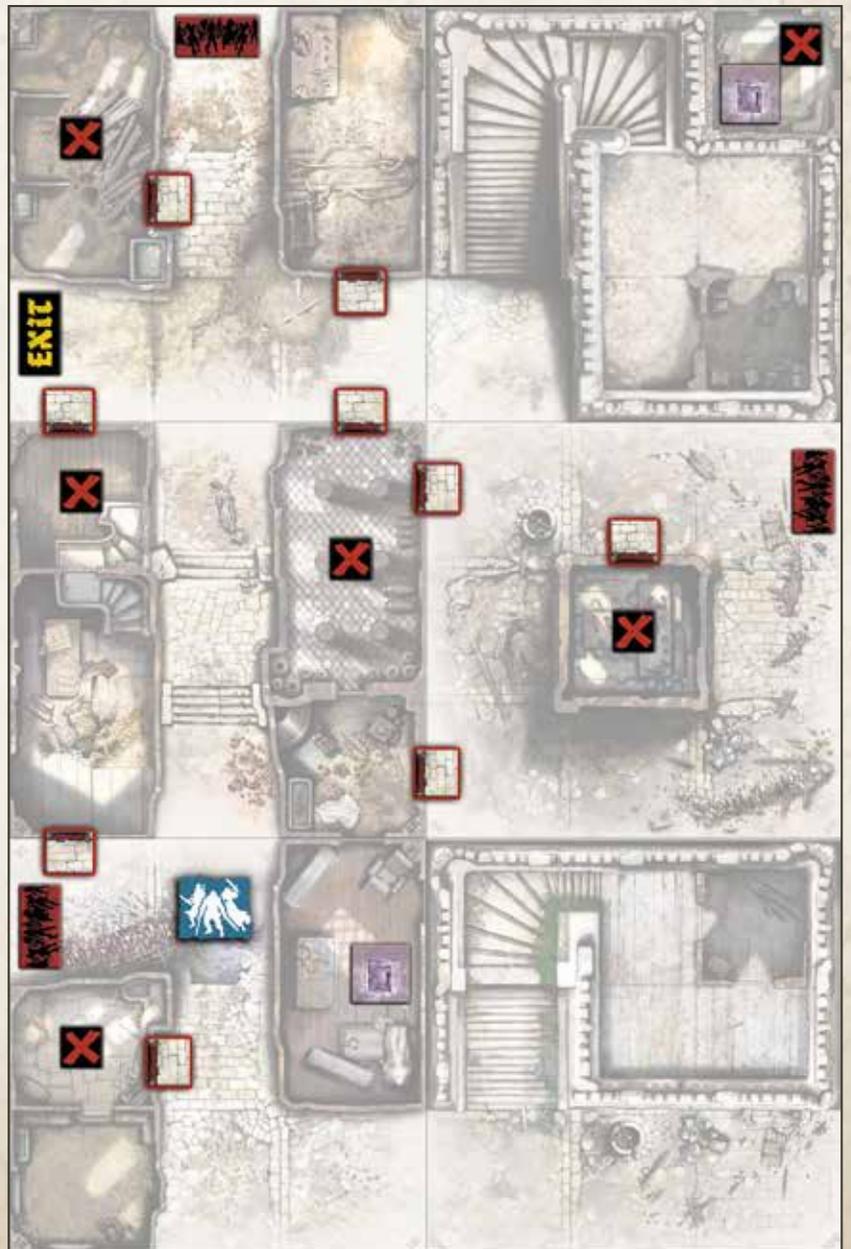
Materiale necessario: **Zombicide: Black Plague, Wulfsburg.**
Tessere richieste: **1R, 4R, 6R, 9V, 10V e 11R.**

OBIETTIVI

Completare gli obiettivi nell'ordine indicato per vincere la partita:
1- Trovare un indizio. Prendere tutti gli Obiettivi.
2- Raggiungere l'uscita. Raggiungere la Zona di Uscita con tutti i Sopravvissuti. Ogni Sopravvissuto può fuggire attraverso questa Zona alla fine del suo turno, fintanto che non ci sono Zombie nella Zona.

REGOLE SPECIALI

- **Preparazione.** Collocare un artefatto della Cripta casuale nella Cripta.
- **Trovare gli indizi.** Ogni segnalino Obiettivo fornisce 5 punti esperienza al Sopravvissuto che lo prende.



MISSIONE 3:

I GEMELLI MALVAGI

MEDIO / 6 SOPRAVVISSUTI / 120 MINUTI

Abbiamo trovato il diario di un soldato tra le abitazioni sporche di sangue. A quanto pare un principe straniero era venuto a Wulfsburg assieme al suo esercito privato poco prima che iniziasse l'invasione. Anche dopo la sua caduta, la città conserva ancora molte ricchezze. Agli zombie non interessano i tesori, e così il principe ha pensato che sarebbe stato facile impossessarsene.

Il diario macchiato di sangue termina con un paragrafo che parla di un paio di abomini che danno la caccia agli ultimi sopravvissuti del seguito del principe. Il soldato li chiama "i Gemelli Malvagi" e sembrano infestare il Quartiere degli Elsurai, a un isolato di distanza.

Sicuramente avranno fiutato la nostra presenza, ormai, e potrebbero attaccarci da un momento all'altro. Quindi attaccheremo prima noi. A volte la miglior difesa è un attacco in piena regola, no?

Materiale necessario: **Zombicide: Black Plague, Wulfsburg.**

Tessere richieste: **2R, 3V, 4V, 5V, 6R, 7R, 9V, 10V e 11V.**

OBIETTIVI

Completare gli obiettivi nell'ordine indicato per vincere la partita:

1- Caccia ai mostri. Prendere tutti gli Obiettivi. I Gemelli Malvagi si nascondono da qualche parte là fuori e devono essere fermati!

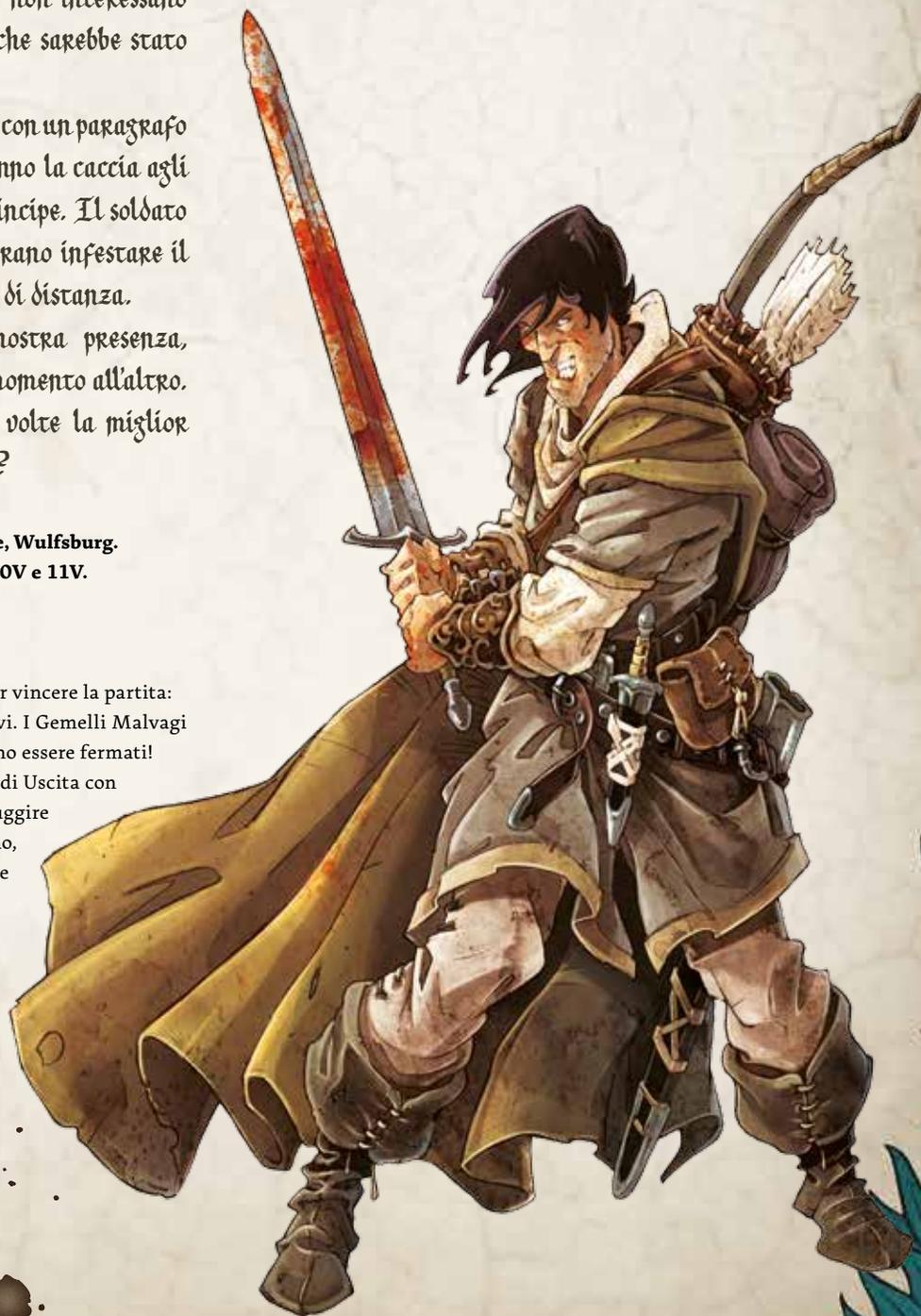
2- Raggiungere l'uscita. Raggiungere la Zona di Uscita con tutti i Sopravvissuti. Ogni Sopravvissuto può fuggire attraverso questa Zona alla fine del suo turno, fintanto che non ci sono Zombie nella Zona e non ci sia nessun Abominio in gioco.

REGOLE SPECIALI

Preparazione.

- Mescolare i segnalini Obiettivo blu e verde a caso tra i segnalini Obiettivo rossi, a faccia in giù.
- Collocare un artefatto della Cripta casuale in ogni Cripta.

- **Cerca, annusa e trova.** Ogni segnalino Obiettivo fornisce 5 punti esperienza al Sopravvissuto che lo prende. Quando si prende il segnalino Obiettivo blu o quello verde si genera un Abominio nella Zona. Se un Abominio è già in gioco, chi prende l'Obiettivo colorato in questione genera invece in quella Zona una carta Zombie da consultare al Livello Rosso.



MISSIONE 4: L'IMBOSCATA

MEDIO / 6 SOPRAVVISSUTI / 90 MINUTI

Stava per calare la notte e stavamo tornando al nostro rifugio, quando il mago ha notato alcune scritte esoteriche sulle pareti. Hanno preso a brillare proprio davanti ai nostri occhi, e subito dopo abbiamo sentito i passi strascicati degli zombie affrettarsi nella nostra direzione. Un'imboscata! Qualcuno aveva piazzato delle esche per zombie tutt'intorno a noi, e ora i contaminati ci sono alle calcagna! Dobbiamo resistere abbastanza a lungo da distruggere le esche e assicurarci una via di fuga. I necromanti sanno che siamo qui e ci considerano una minaccia. Non so se considerare lusinghiero oppure no questo nuovo sviluppo.

Materiale necessario: **Zombicide: Black Plague, Wulfsburg.**
Tessere richieste: **3V, 5R, 8R, 9V, 10V e 11V.**

8R	5R	3V
10V	9V	11V

OBIETTIVI

Sgombrare la breccia. I primi due obiettivi possono essere completati in qualsiasi ordine.

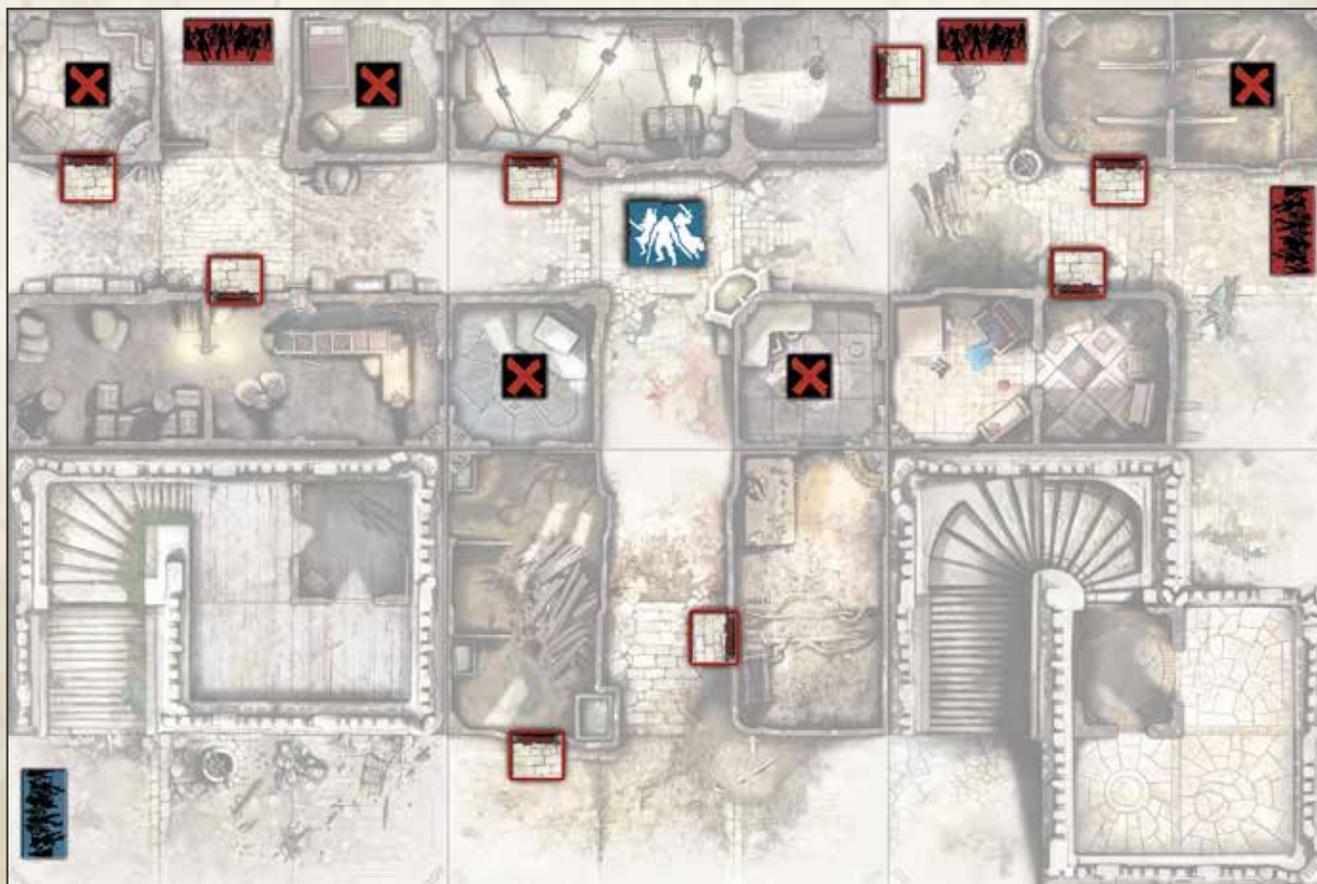
- **Distruggere le esche.** Prendere tutti gli Obiettivi.
- **Mettere in sicurezza la via d'uscita.** Rimuovere la Zona di Generazione blu dal tabellone uccidendo i Necromanti.

Poi, portare almeno un Sopravvissuto in ogni torre delle tessere 10V e 11V.

REGOLE SPECIALI

· **Esche per zombie.** Ogni segnalino Obiettivo fornisce 5 punti esperienza al Sopravvissuto che lo prende.

· **Sgombrare la strada!** La Zona di Generazione blu rappresenta il collo di bottiglia dei Necromanti. Va bloccata una volta per tutte! È attiva all'inizio della partita e può essere rimossa come di consueto usando le regole dei Necromanti.



◆ MISSIONE 5: IMMORTALE

MEDIO / 6 SOPRAVVISSUTI / SPECIALE

Escesa la notte, ma abbiamo ancora dozzine di zombie sulle nostre tracce. Come se non fosse abbastanza, abbiamo l'impressione di avere ucciso lo stesso necromante almeno quattro volte. Ogni volta continua a ricomparire. Raduna attorno a sé la sua orda e ne evoca altre. Siamo sopravvissuti esperti, ma siamo solo dei miseri mortali. Dobbiamo scoprire come ucciderlo definitivamente, altrimenti moriremo stremati. I maghi dicono che probabilmente ci sono delle ancore magiche che lo vincolano a quest'area. Se le distruggiamo, probabilmente riusciremo a ucciderlo una volta per tutte e a riposare. (E finalmente potrò godermi un po' di quella birra elfica che ho trovato prima. Ma non ditelo a nessuno!)

11R	3V
6R	10V
8V	1V

Materiale necessario: **Zombicide: Black Plague, Wulfsburg.**

Tessere richieste: **1V, 3V, 6R, 8V, 10V e 11R.**

OBIETTIVI

Completare gli obiettivi nell'ordine indicato per vincere la partita:

- 1- Distruggere le ancore.** Prendere tutti gli Obiettivi.
- 2- Epurare il male.** La partita è vinta quando sul tabellone non c'è più nessuna Zona di Generazione colorata e nessun Necromante.

NOTA: La durata di questa Missione dipende per buona parte dalla fortuna.

REGOLE SPECIALI

- Le ancore.** Ogni segnalino Obiettivo fornisce 5 punti esperienza al Sopravvissuto che lo prende.



- Punti deboli.** Le Zone di Generazione blu e verde sono attive all'inizio della partita. Non possono essere rimosse quando un Necromante viene ucciso (vedi sotto).

- Immortale (?)** I Necromanti non aggiungono un segnalino Zona di Generazione del Necromante quando compaiono sul tabellone. Tuttavia, quando si generano attraverso una Zona di Generazione colorata (blu o verde), quel segnalino Zona di Generazione viene sostituito con un segnalino Zona di Generazione del Necromante.

MISSIONE 6: CORTE DEGLI ZOMBIE

DIFFICILE / 6 SOPRAVVISSUTI / SPECIALE

Abbiamo finalmente scoperto il destino del principe invasore e del suo seguito. Sono stati inseguiti, circondati e massacrati da un branco di lupi zombie giganti. Ci sono cadaveri freschi dappertutto. Un momento.

Mi correggo: ci sono zombie freschi dappertutto. Beh, consideriamolo il nostro allenamento mattutino, eh? Dato che siamo qui, meglio trovare i simboli di potere del principe: una corona o uno scettro, per esempio. Sarebbe bello farli riavere al re e trasmettere il messaggio che questa terra ora appartiene al popolo libero!

Materiale necessario: **Zombicide: Black Plague, Wulfsburg.**
Tessere richieste: **1R, 3V, 6V, 9V, 10V e 11R.**



OBIETTIVO

Prendere la corona e lo scettro. Trovare i segnalini Obiettivo blu e verde per vincere la partita.

NOTA: La durata di questa Missione dipende per buona parte dalla fortuna.

REGOLE SPECIALI

Preparazione.

- Mescolare i segnalini Obiettivo blu e verde a caso tra i segnalini Obiettivo rossi, a faccia in giù.
- Collocare un artefatto della Cripta casuale in ogni Cripta.

- **Una missione pericolosa.** Ogni segnalino Obiettivo fornisce 5 punti esperienza al Sopravvissuto che lo prende. Ma attiva anche una Generazione di Zombie nella Zona (ad eccezione dei segnalini Obiettivo blu e verde).

11R	6V	3V
1R	9V	10V

				
Area di partenza dei giocatori	Zona di Generazione	Obiettivo (5 PE)	Porta della Cripta gialla	Porta della Cripta viola
▼	▼	▼	▼	▼



◆ MISSIONE 7: ROSSO SANGUE

MEDIO / 6 SOPRAVVISSUTI / 180 MINUTI

Abbiamo scoperto un quartiere gremito di zombie. I necromanti usano i lupi zombie per radunarli e tenerli bloccati qua dentro. Non sappiamo perché, ma accumulare un tale numero di contaminati in uno spazio tanto ristretto è un'occasione troppo ghiotta a cui rinunciare. Facciamogli vedere perché si chiama zombicidio!

Materiale necessario: **Zombicide: Black Plague, Wulfsburg.**
Tessere richieste: **2R, 3V, 6R, 9V, 10V e 11R.**

2R	9V	3V
10V	6R	11R

OBIETTIVO

Dipingilo di rosso. Portare ogni Sopravvissuto ai livelli Ultrarossi (vedi Modalità Ultrarossa, pagina 10).

REGOLE SPECIALI

• **Preparazione.** Mescolare i segnalini Obiettivo blu e verde a caso tra i segnalini Obiettivo rossi, a faccia in giù.

• **Un altro passo verso l'Apocalisse.** Ogni segnalino Obiettivo fornisce 5 punti esperienza al Sopravvissuto che lo prende. Chi prende l'Obiettivo blu o verde ottiene anche un artefatto della Cripta casuale.

• **Ospiti speciali.** Solo il segnalino Zona di Generazione del Necromante può essere rimosso quando un Necromante viene ucciso.



MISSIONE 8:

LA PORTA FANTASMA

DIFFICILE / 6 SOPRAVVISSUTI / 150 MINUTI

Fessendo solide, affidabili e facili da difendere, le torri sono i rifugi per eccellenza di tutti i gruppi di sopravvissuti, ma anche dei necromanti. La ricca città di Wulfsburg conta molte torri, costruite da nobili e mercanti come sedi delle loro gilde o simboli del loro potere.

Una di queste torri porta il marchio del necromante "immortale" che abbiamo ucciso ieri. Dando un'occhiata alle sue cose potremmo trovare degli indizi sul piano maestro dei necromanti (se poi esiste una cosa del genere). Ci sono guardie in abbondanza, ma ci aspettiamo anche di trovare qualche artefatto interessante!



Materiale necessario: **Zombicide: Black Plague, Wulfsburg.**

Tessere richieste: **1R, 2R, 3V, 5R, 6V, 7V, 8R, 9V e 10R.**

OBIETTIVI

Completare gli obiettivi nell'ordine indicato per vincere la partita:

1- Reclamare il potere. Portare almeno un Sopravvissuto al Livello di Pericolo Rosso.

2- Attraverso la Porta Fantasma. Raggiungere la Zona di Uscita con un Sopravvissuto al Livello di Pericolo Rosso. Il Sopravvissuto può fuggire attraverso questa Zona alla fine del suo turno, fintanto che non ci sono Zombie nella Zona.

REGOLE SPECIALI

· **Preparazione.** Collocare due artefatti della Cripta casuali nella Cripta.

· **Splendidi artefatti.** Ogni segnalino Obiettivo fornisce 5 punti esperienza al Sopravvissuto che lo prende. Gli fornisce inoltre una carta Equipaggiamento di sua scelta, presa dal mazzo dell'Equipaggiamento o dal mazzo degli scarti dell'Equipaggiamento. Il Sopravvissuto può poi riorganizzare il suo inventario gratuitamente. Poi rimescolare il mazzo.



1R	9V	3V
2R	10R	5R
6V	8R	7V

 Area di partenza dei giocatori	 Porta	 Obiettivo (5 PE)
 Zona di Generazione	 Zona di Uscita	 Porta della Cripta
▽	▽	▽
▽	▽	▽
▽	▽	▽
▽	▽	▽
▽	▽	▽
▽	▽	▽



MISSIONE 9: L'ESERCITO ZOMBIE

DIFFICILE / 6 SOPRAVVISSUTI / 120 MINUTI

Abbiamo trovato il covo di un altro necromante! La buona notizia: è pieno di tesori! La cattiva notizia: i necromanti ci hanno avvistati. Le loro orde hanno già iniziato a circondarci. Ma ormai siamo tutti dei sopravvissuti esperti. Abbiamo affrontato cose ben peggiori di questo misero esercito, giusto? Zombicidio!

Materiale necessario: **Zombicide: Black Plague, Wulfsburg.**

Tessere richieste: **1V, 6R, 9V e 10R.**

OBIETTIVO

Affrontare un esercito di zombie. Il mazzo degli Zombie non viene rimescolato una volta che il sesto segnalino Zona di Generazione viene messo sul tabellone (vedi le Regole Speciali). La partita è vinta quando il mazzo degli Zombie è esaurito e non rimane più nessuno Zombie sul tabellone.

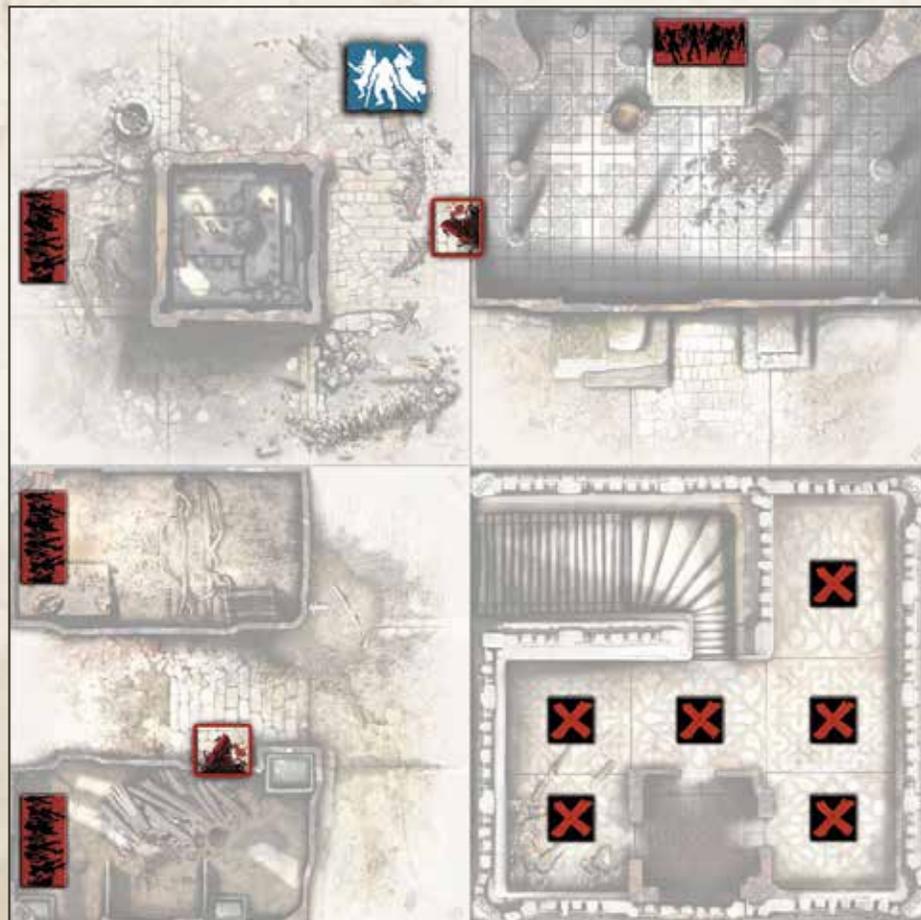
REGOLE SPECIALI

• **Preparazione.** Mescolare i segnalini Obiettivo blu e verde a caso tra i segnalini Obiettivo rossi, a faccia in giù.

• **Il tesoro del Necromante.** Ogni segnalino Obiettivo fornisce 5 punti esperienza al Sopravvissuto che lo prende.

- Prendere il segnalino Obiettivo verde o blu fornisce anche un artefatto della Cripta di scelta del giocatore.

- Prendere un segnalino Obiettivo a due facce rosse conferisce anche al Sopravvissuto una carta Equipaggiamento di sua scelta, presa dal mazzo dell'Equipaggiamento o dal mazzo degli scarti dell'Equipaggiamento. Il Sopravvissuto può poi riorganizzare il suo inventario gratuitamente. Poi rimescolare il mazzo.



• **L'esercito zombie.** I segnalini Zona di Generazione non possono essere rimossi. Questo include le Zone di Generazione del Necromante. Una volta che la sesta Zona di Generazione è stata collocata sul tabellone, i Necromanti non compaiono più accompagnati da una Zona di Generazione del Necromante. Tuttavia, la partita è perduta se da allora in poi un Necromante esce dal tabellone!

6R	1V
9V	10R

◀		
◀	Area di partenza dei giocatori	Obiettivo (5 PE)
◀		
◀	Zona di Generazione	Porta aperta
◀		

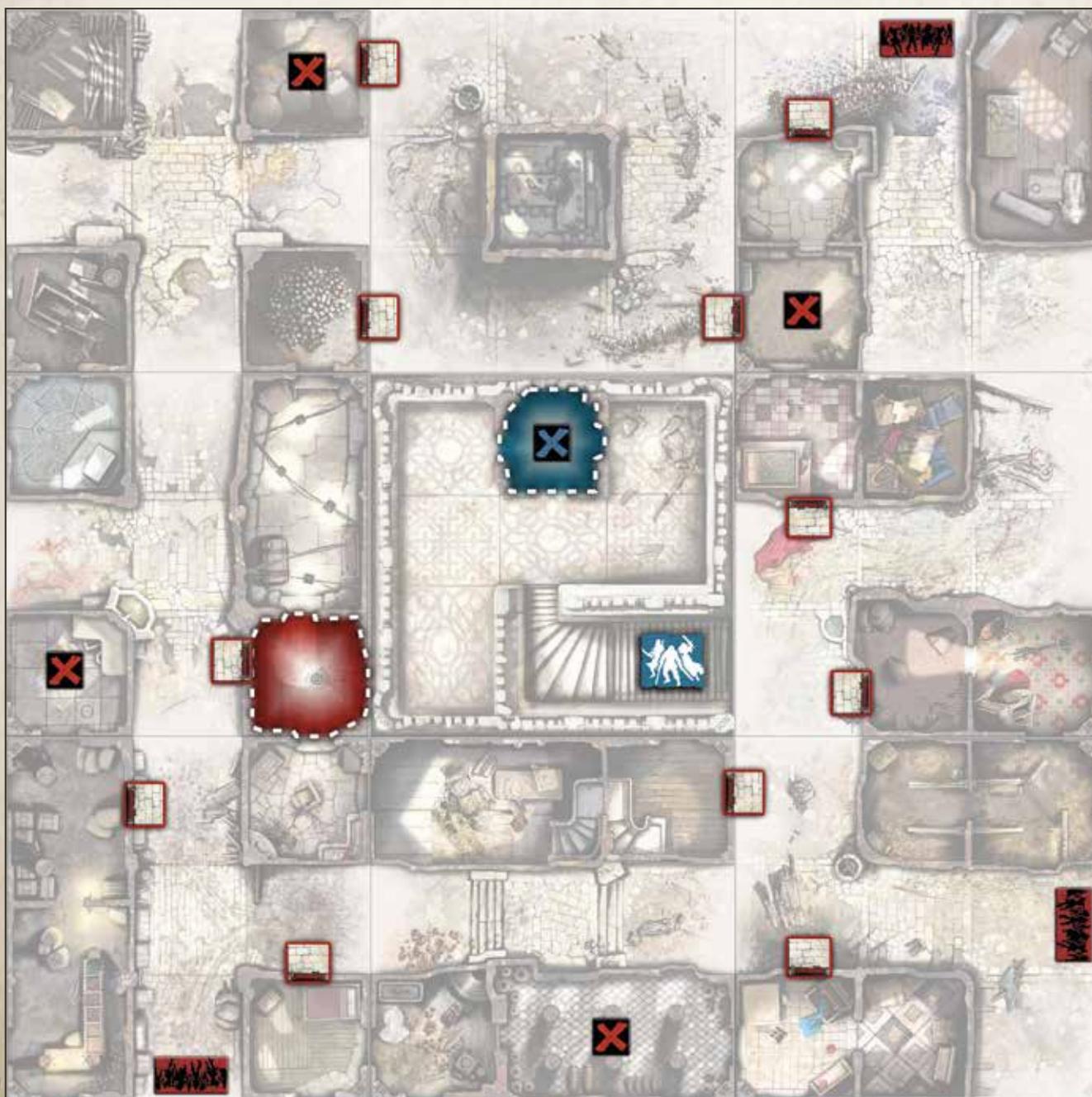
◆ **MISSIONE 10:**

UNA MONETA PER IL TRAGHETTATORE

DIFFICILE / 6 SOPRAVVISSUTI / 180 MINUTI

7V	6R	1R
5R	10R	2R
8R	4R	3V

A quanto pare anche i necromanti sono umani, dopotutto. Hanno usato le torri per appagare il loro egocentrismo e accumulare i tesori saccheggiati, proprio come facevano i loro proprietari precedenti. Ma i necromanti hanno anche aperto dei portali magici che conducono verso una destinazione ignota! Il passo successivo della loro invasione, forse? Chissà? Se individuiamo queste torri e sigilliamo i portali, li intrapperemo all'interno di Wulfsburg assieme a noi. E poi potremo sterminarli, una volta per tutte!



REGOLE SPECIALI

- **Preparazione.** Collocare un artefatto della Cripta casuale nella Zona indicata.
- **Chiavi mistiche.** Ogni segnalino Obiettivo fornisce 5 punti esperienza al Sopravvissuto che lo prende.
- **Il portale dei Necromanti.** È consentito entrare nella Zona con il segnalino Obiettivo blu solo quando tutti i segnalini Obiettivo rossi sono stati presi.



Materiale necessario: **Zombicide: Black Plague, Wulfsburg.**
Tessere richieste: **1R, 2R, 3V, 4R, 5R, 6R, 7V, 8R e 10R.**

OBIETTIVO

Distruggere il portale dei Necromanti. Prendere il segnalino Obiettivo blu che rappresenta il portale oscuro. E poi augurare ai Necromanti buone vacanze!



RICONOSCIMENTI

AUTORI DEL GIOCO:

Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN e Nicolas RAOULT

PRODUTTORE ESECUTIVO:

Percy DE MONTBLANC e Thiago ARANHA

ILLUSTRAZIONI:

Jérémy MASSON, Nicolas FRUCTUS e Louise COMBAL

PROGETTO GRAFICO:

Mathieu HARLAUT e Louise COMBAL

SCULTORI:

Gael GOUMON, Jason HENDRICKS, Bobby JACKSON, Patrick MASSON, Juan NAVARRO PEREZ, Elfried PEROCHON, Steve SAUNDERS, Jody SIEGEL, Remy TREMBLAY e Rafal ZELAZO

REVISIONE:

Thiago ARANHA e Eric KELLEY

EDITORE:

David PRETI

PLAYTESTER:

Thiago ARANHA, Christophe CHAUVIN, Edgard CHAUVIN, Lancelot CHAUVIN, Louise COMBAL, Yuri FANG, Guilherme GOULART, Odin GUITON, Mathieu HARLAUT, Eric NOUHAUT, David PRETI e Rafal ZELAZO.

EDIZIONE ITALIANA

TRADUZIONE:

Fiorenzo DELLE RUPI

REVISIONE:

Massimo BIANCHINI

ADATTAMENTO GRAFICO:

Mario BRUNELLI

Guillotine Games desidera ringraziare Marbella Mendez, David Doust, Chern Ng Ann, Stephen Yau, Spencer Reeve, Jogando Offline, M. Phal, Gilles Garnier, Jose Rey e il nostro grande amico Paolo Parente.

© 2015 Guillotine Games Ltd., tutti i diritti riservati. Nessuna parte di questo prodotto può essere riprodotta senza autorizzazione specifica. Zombicide, Guillotine Games e il logo Guillotine Games sono marchi registrati di Guillotine Games. CoolMiniOrNot, e il logo CoolMiniOrNot sono marchi registrati di CMON Productions Limited.

Conservare queste informazioni per futuro riferimento. Non adatto ai bambini di età inferiore ai 36 mesi a causa della presenza di piccole parti. I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati.

Fabbricato in Cina.

Prima Edizione: Gennaio 2016

QUESTO PRODOTTO NON È UN GIOCATTOLO. NON DESTINATO ALL'USO DI UTENTI DI ETÀ INFERIORE AI 14 ANNI.

RIASSUNTO DEL ROUND DI GIOCO

IL REGOLAMENTO HA LA PRECEDENZA SU QUESTO RIASSUNTO DELLE REGOLE.

1- PRIMO PASSO

Scegliere il primo giocatore all'inizio della partita. Quel giocatore riceve il segnalino "primo giocatore".

Quando ogni Giocatore ha finito:

3- FASE DEGLI ZOMBIE

PASSO 1- ATTIVAZIONE: ATTACCARE O MUOVERSI.

Tutti gli Zombie spendono un'Azione cercando di fare una di queste due cose:

- Gli Zombie nella stessa Zona dove si trovano uno o più Sopravvissuti li attaccano.
- Gli Zombie che non hanno Attaccato si Muovono.

Ogni Zombie si dirige verso i Sopravvissuti visibili, o in assenza di essi, verso il rumore.

I Necromanti seguono regole speciali.

Scegliere il percorso più breve. Se più percorsi hanno la stessa lunghezza, dividere gli Zombie in gruppi uguali.

NOTA: I Corridori hanno diritto a due Azioni per Attivazione, i Lupi Zombie a tre Azioni per Attivazione. Una volta che tutti gli Zombie hanno svolto la loro prima Azione, i Corridori e i Lupi Zombie ripetono il passo di Attivazione per risolvere la loro seconda Azione. Poi i Lupi Zombie risolvono la loro terza Azione.

PASSO 2 - GENERAZIONE

- Pescare sempre le carte Zombie per tutte le Zone di Generazione nello stesso ordine (giocare in senso orario).
- Livello di Pericolo utilizzato: il Livello di Pericolo più alto tra i Sopravvissuti attivi.
- Non ci sono più miniature del tipo specificato? Tutti gli Zombie di quel tipo ottengono un'Attivazione Extra!

FASE FINALE

- Rimuovere tutti i segnalini Rumore dal tabellone.
- Il giocatore successivo riceve il segnalino "primo giocatore" (procedendo in senso orario).

Ogni Round di Gioco inizia con:

2- FASE DEI GIOCATORI

Il primo giocatore attiva tutti i suoi Sopravvissuti, uno dopo l'altro, in qualsiasi ordine. Quando ha finito, inizia il Turno del giocatore successivo. Si gioca in senso orario. Ogni Sopravvissuto inizialmente ha tre Azioni da spendere, che sceglie dalla lista seguente. Salvo dove specificato diversamente, ogni Azione può essere effettuata più volte per ogni Attivazione.

- **Movimento:** Il Sopravvissuto si muove di una Zona.
- **Cercare (1x Attivazione e per ogni Sopravvissuto):** Solo nelle Zone degli edifici. Pescare una carta dal mazzo dell'Equipaggiamento.
- **Aprire una porta:** È richiesta un'arma da Mischia. Se si tratta della prima porta, Generare gli Zombie all'interno dell'edificio.
- **Riorganizzare/Scambiare:** Scambiare Equipaggiamento con un altro Sopravvissuto (nella stessa Zona) se possibile. È consentito cedere Equipaggiamento senza ricevere niente in cambio.
- **Azione di Combattimento:**
 - Azione di Magia: è richiesto un incantesimo da Combattimento impugnato
 - Azione in Mischia: è richiesta un'arma da Mischia impugnata
 - Azione a Distanza: è richiesta un'arma a Distanza impugnata
- **Azione di Incantamento:** è richiesto un Incantamento impugnato.
- **Prendere o attivare un Segnalino Obiettivo** nella Zona del Sopravvissuto.
- **Fare Rumore.** Collocare un segnalino Rumore nella Zona del Sopravvissuto.
- **Non Fare Niente.** Tutte le Azioni rimanenti vanno perdute.

ORDINE DI PRIORITÀ DEI BERSAGLI

Quando più bersagli condividono lo stesso Ordine di Priorità dei Bersagli, i giocatori scelgono quali eliminare per primi.

PRIORITÀ DEI BERSAGLI	NOME	AZIONI	DANNI MIN. PER DISTRUGGERLO	PUNTI ESPERIENZA
1	Deambulante	1	1	1
2	Grassone / Abominio (1) / Licabominio (2)	1/1/3	2/3/3	1/5/5
3	Corridore	2	1	1
4	Lupi Zombie	3	1	1
5	Necromante	1	1	1

(1) Abominio: Si ignorano i tiri Armatura. (2) Licabominio: Si ignorano i tiri Armatura.