

FORT HENDRIX

UN'ESPANSIONE A CAMPAGNA PER ZOMBICIDE



REGOLE E MISSIONI

CAPITOLI

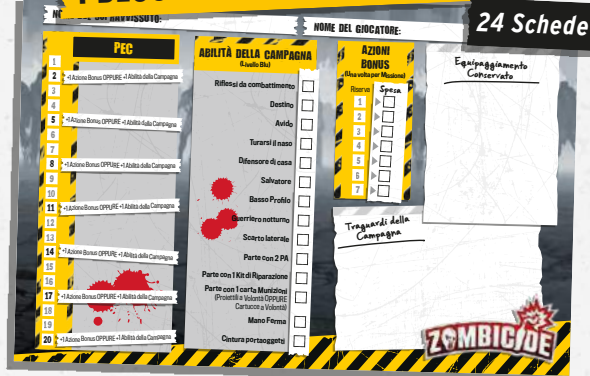
- **CONTENUTO**.....2
- **GROUND ZERO**.....4
- **REGOLE AVANZATE**.....5
 - REGOLE DELL'EQUIPAGGIAMENTO AVANZATO.....5
 - Andare Al Massimo.....5
 - Conservare l'Equipaggiamento.....6
 - REGOLE DI KO / R.I.P.7
 - REGOLE DELL'OROLOGIO E DELLA NOTTE.....8
 - Regole della Notte.....8
 - Fonti di Luce.....8
- **REGOLE DI FORT HENDRIX** 11
 - DEAMBULANTI TIRATORI.....11
 - EQUIPAGGIAMENTO E TESSERE DELL'ESERCITO.....14
- **REGOLE DELLA CAMPAGNA** 14
 - SCHEDA CAMPAGNA.....14
 - Barra dei PEC.....15
 - Abilità della Campagna.....15
 - Azioni Bonus.....16
 - Equipaggiamento Conservato.....16
 - Traguardi della Campagna.....16
 - CARTE OBIETTIVO.....16
 - Preparazione.....17
 - Prendere una Carta Obiettivo.....18
 - Traguardi e Parole Chiave.....18
- **CAMPAGNA DI FORT HENDRIX:**
BANDIERA A STELLE E SRISCE19
 - COMPAGNO DELLA CAMPAGNA: PENNY.....19
 - M1 - L'ADUNANZA DEI CORAGGIOSI.....19
 - M2 - INDIZI DIGITALI.....21
 - M3 - PORTATE I MIEI SALUTI A LINDA.....22
 - M4 - LABORATORIO SEGRETO.....23
 - M5 - EDEN PATOGENO.....24
 - M6 - AREA ROMERO.....25
 - M7 - IL QUARTIER GENERALE.....26
 - M8 - SIETE NELL'ESERCITO ORA.....28
 - M9 - IL VASO DI PANDORA.....30
 - M10 - FOSCHIA VIOLA.....32
- **NUOVE ABILITÀ**34
- **RICONOSCIMENTI**34
- **RIASSUNTO DEL ROUND DI GIOCO**.....36

#01 CONTENUTO

6 SCHEDE IDENTITÀ DEI SOPRAVVISSUTI



1 BLOCCO DI SCHEDE CAMPAGNA



7 SEGNALINI



6 DADI AL MASSIMO



91 CARTE OBIETTIVO



6 TESSERE DI GIOCO (A 2 FACCE)



97 CARTE EQUIPAGGIAMENTO

6 Equipaggiamento di Partenza Avanzato



30 Equipaggiamento Avanzato



11 Armi Pimpate Avanzate



50 Equipaggiamento dell'Esercito



40 CARTE ZOMBIE



13 MINIATURE

6 Sopravvissuti



1 Compagno



6 Zombie



Javier

Michelle

Karl

Marian

Wayne

Riley

Penny

Deambulante Tiratore

#02 GROUND ZERO

A volte, in nome della verità vale la pena rischiare la vita. Specialmente se si parla degli zombie e di come hanno invaso il mondo.

La contaminazione è iniziata un paio di settimane fa e si è diffusa in tutto il mondo come un incendio nei campi. È bastato poco tempo perché buona parte della popolazione umana si trasformasse in zombie. Qualcuno è sopravvissuto, o per pura fortuna o per un'inaspettata forza di volontà. Certi soggetti, come i survivalisti o i soldati, hanno avuto più possibilità di sopravvivere all'assalto iniziale. Questa è la nostra storia. Il mondo non è finito. Ora è nostro e siamo in guerra contro l'esercito degli zombie. Tuttavia, molti sopravvissuti hanno molto da imparare da gente incallita come noi e hanno bisogno del nostro aiuto. Penny, una civile nostra amica, forse ha trovato una traccia che ci permetterà di capire meglio cosa è successo. La Dottoressa Kirkland, sua madre, una volta lavorava come biologa a Fort Hendrix, una base militare. Ha inviato a Penny dei messaggi inquietanti sugli esperimenti condotti sugli zombie rinchiusi in loco e su come la situazione stesse sfuggendo di mano. Penny ha deciso di andare a cercare sua madre, e noi abbiamo accettato di accompagnarla. Non ci siamo addestrati per essere dei sopravvissuti casuali: siamo sopravvissuti per raggiungere un obiettivo e vincere questa guerra. Forse scopriremo come è iniziata l'epidemia degli zombie.

Zombicide: Fort Hendrix è un'espansione per *Zombicide: 2ª Edizione*. Questo libretto contiene delle regole avanzate per il sistema di *Zombicide*, nonché una campagna ambientata a Fort Hendrix, una base militare dove venivano condotti alcuni misteriosi esperimenti sulla contaminazione degli zombie.

Zombicide: Fort Hendrix
è un'espansione per
Zombicide: 2ª Edizione.



Che cos'è una campagna? Una campagna è una serie di Missioni che racconta una storia in cui i Sopravvissuti sono gli eroi. Le scelte fatte dai giocatori hanno un'influenza diretta sullo sviluppo degli eventi. I Sopravvissuti si perfezionano lungo il cammino, ottenendo nuove Abilità e conservando le armi più potenti da una partita all'altra. La migliore ricompensa, tuttavia, non è il bottino: è il ricordo della storia che avete giocato e condiviso con i vostri amici.



Bandiera a Stelle e Strisce è una campagna di 10 Missioni che usa le regole avanzate contenute in questa espansione potenziando l'atmosfera del gioco. Sono incluse nuove regole per l'Equipaggiamento che consentiranno ai Sopravvissuti di andare Al Massimo, tirando dadi speciali per ottenere uccisioni di Zombie extra, ma col rischio di rompere l'arma. Questi dadi possono essere usati anche per conservare l'Equipaggiamento da una missione all'altra, con un po' di fortuna.

Le nuove regole includono anche l'Orologio, un segnalino Primo Giocatore speciale che simula lo scorrere del tempo. Il sole sorge e cala sul tabellone, introducendo nel mondo di *Zombicide* le regole del combattimento notturno!

! I DADI AL MASSIMO

I dadi Al Massimo si usano come i dadi regolari, ma c'è un simbolo speciale di Rottura che sostituisce l'1. Applicate gli effetti di gioco corrispondenti quando ottenete un risultato Rottura.



**Il Simbolo di Rottura
sostituisce l'1 sui dadi
Al Massimo.**

#03 REGOLE AVANZATE

Le regole avanzate descritte in questo capitolo hanno lo scopo di arricchire le partite di *Zombicide* con nuove opzioni. Vengono usate nella campagna *Bandiera a Stelle e Strisce* (vedi pagina 19), ma possono arricchire anche le Missioni autoconclusive!



REGOLE DELL'EQUIPAGGIAMENTO AVANZATO

Le armi e le munizioni sono facili da trovare. La gente ha combattuto con tutto quello che aveva a portata di mano, anche se non è bastato. Ogni volta che impugno una pistola, penso a quando era appartenuta a qualcuno che aveva combattuto dalla parte giusta. Non dimenticate mai che prima di diventare zombie, questi uomini e donne erano umani e avevano dedicato le loro vite alla loro nazione. Uccidete i loro corpi infetti, ma onorate la loro memoria.



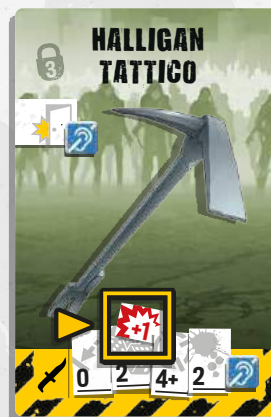
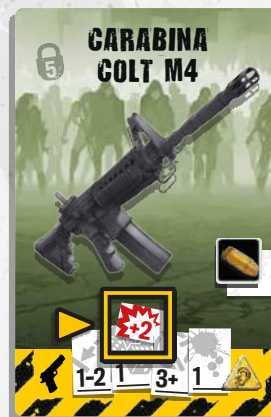
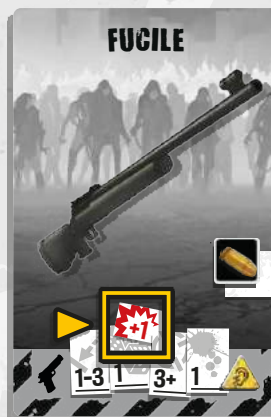
I mazzi Base Avanzati prendono il posto dei corrispondenti mazzi Equipaggiamento di *Zombicide*. Il mazzo Equipaggiamento dell'Esercito viene usato nell'ambientazione di Fort Hendrix. Questi mazzi fanno uso delle nuove regole Al Massimo e Conservazione.

Zombicide: Fort Hendrix include vari mazzi Equipaggiamento che usano i dadi speciali Al Massimo.

- I mazzi Base Avanzati di Fort Hendrix sostituiscono i mazzi Equipaggiamento, Equipaggiamento di Partenza e Armi Pimpate di *Zombicide: 2ª Edizione*, con i valori per Al Massimo e Conservazione descritti di seguito. **Per usarli è sufficiente sostituire i mazzi corrispondenti con le loro controparti Avanzate.**
- Il mazzo Equipaggiamento dell'Esercito viene usato con la campagna e le tessere di *Zombicide: Fort Hendrix* (vedi pagina 14).

• ANDARE AL MASSIMO

La lotta contro gli zombie è un'esperienza di combattimento totalmente nuova. Le armi create prima dell'invasione erano concepite per uccidere o mettere fuori combattimento i vivi. Togliere di mezzo uno zombie è una cosa completamente diversa. Dobbiamo spingere le nostre armi oltre il limite, e a volte... si rompono.



Il valore Al Massimo offre dadi extra da tirare contro gli Zombie, con il rischio di rompere e perdere l'arma.

Un giocatore può dichiarare di **andare Al Massimo** prima di effettuare una qualsiasi Azione di Combattimento col suo Sopravvissuto usando un'arma con un valore Al Massimo. Per l'Azione di Combattimento successiva, il giocatore aggiunge l'ammontare scritto di dadi Al Massimo ai dadi standard, poi risolve l'azione. Deve usarli tutti o non usarli. L'ammontare di dadi Al Massimo va sempre aggiunto alla riserva per intero.

I dadi Al Massimo funzionano come i dadi standard: aggiungono successi solo se il valore di Precisione dell'arma viene raggiunto. Tuttavia, se il giocatore ottiene 1 o più risultati Rottura su **qualsiasi** dado Al Massimo (SOLO dadi Al Massimo). I dadi standard non generano risultati Rottura, l'arma si rompe e la relativa carta arma va scartata subito dopo avere risolto l'Azione di Combattimento.

Le **armi doppie** si usano normalmente, aggiungendo i dadi Al Massimo di entrambe le armi alla riserva (ricordate che si aggiungono tutti o non si aggiungono affatto: o andate Al Massimo o andate a casa). Ogni risultato Rottura significa che 1 di quelle armi è persa. Quindi, se ottenete 2 o più risultati Rottura, entrambe le armi vanno perse.

IMPORTANTE: Non è consentito ripetere il tiro dei dadi Al Massimo in alcun modo (l'abilità Fortunato o le carte Proiettili a Volontà e Cartucce a Volontà non hanno nessun effetto su di essi, per esempio).

ESEMPIO 1: Marian va Al Massimo con un Tomahawk Tattico. Con quell'arma tira 2 dadi standard e 1 dado Al Massimo. Tutti e 3 i dadi vengono raggruppati per un tiro a Precisione 3+.
I dadi standard ottengono 1 e 2, fornendo 1 successo. 1 non è una Rottura, in quanto si tratta di un dado standard.
Il dado Al Massimo ottiene 6, che aggiunge 1 successo.
Il tiro di Attacco fornisce un totale di 2 successi

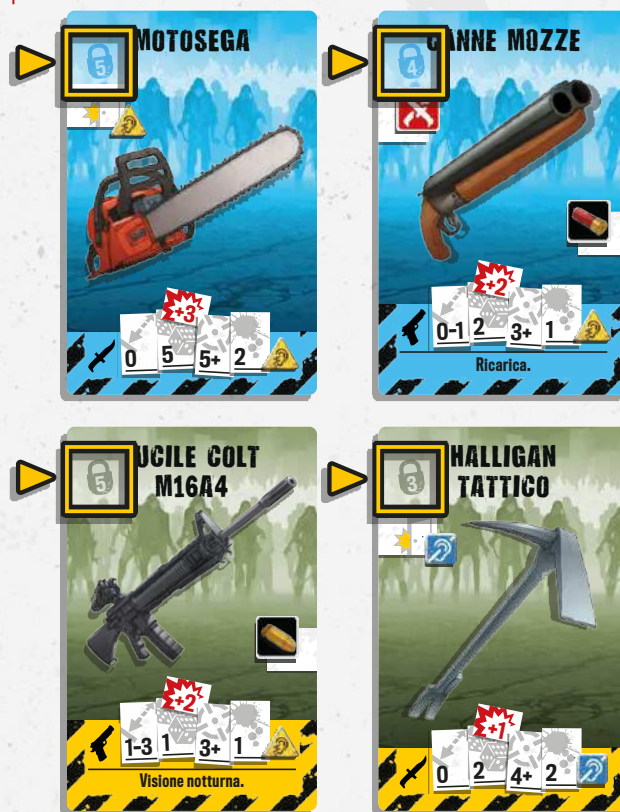
ESEMPIO 2: Marian va Al Massimo con un Mossberg 500. Con quell'arma tira 2 dadi standard e 2 dadi Al Massimo. Tutti e 4 i dadi vengono raggruppati per un tiro a Precisione 4+.
I dadi standard ottengono 3 e 4, fornendo 2 successi.
I dadi Al Massimo ottengono 6 e 1, fornendo 1 successo e 1 Rottura.
Il tiro di attacco fornisce un totale di 3 successi e 1 Rottura. Tutti i successi vengono assegnati normalmente. Poi la carta Mossberg 500 viene scartata.

ESEMPIO 3: Marian va Al Massimo con le Katane doppie. Con ognuna di quelle armi tira 2 dadi standard e 2 dadi Al Massimo. Tutti i dadi vengono raggruppati per un uso doppio, per un totale di 4 dadi standard e 4 dadi Al Massimo a Precisione 4+.
I dadi standard ottengono 1, 2, 3, e 4, fornendo 2 successi.
I dadi Al Massimo ottengono 6, 6, 1, e 2, fornendo 3 successi e 1 Rottura.
Il tiro di attacco fornisce 5 successi e 1 Rottura. Tutti i successi vengono assegnati normalmente, poi 1 carta Katana viene scartata. L'altra Katana può ancora essere usata.

ESEMPIO 4: Marian va Al Massimo con le H&K MP7 doppie, e ha una carta Proiettili a Volontà nel suo inventario. Con ognuna di quelle armi tira 3 dadi standard e 3 dadi Al Massimo. Tutti i dadi vengono raggruppati per un uso doppio, per un totale di 6 dadi standard e 6 dadi Al Massimo a Precisione 5+.
I dadi standard ottengono 1, 2, 3, 4, 5, e 6, fornendo 1 successo.
I dadi Al Massimo ottengono 6, 6, 1, 2, 3, e 4, fornendo 2 successi e 2 Rotture.
I dadi Al Massimo non possono essere ripetuti, il che significa che le H&K MP7 vanno perse dopo che l'Azione a Distanza è stata risolta, a causa dei 2 risultati Rottura. Il giocatore può però usare la carta Proiettili a Volontà di Marian per ripetere il tiro dei 6 dadi standard e cercare di migliorare i suoi risultati!

• CONSERVARE L'EQUIPAGGIAMENTO

Con un po' di esperienza, un sopravvissuto impara presto a riconoscere la rarità dell'equipaggiamento che recupera. Nel prossimo futuro, il cibo potrebbe diventare un problema, ma abbiamo tempo. Il punto cruciale sono le armi: trovare qualcosa con cui combattere è facile, ma certe armi sono più potenti o meno affidabili di altre. Filtra le migliori tra le armi più toste che trovi e usa le altre quando la situazione lo richiede.



Il valore di Conservazione permette ai Sopravvissuti di conservare le carte Equipaggiamento da una partita all'altra. Mantene un inventario bilanciato, dato che le armi più potenti spesso sono le più difficili da conservare!

I giocatori potrebbero decidere di giocare più partite di Zombicide consecutivamente con gli stessi Sopravvissuti, oppure di giocare una campagna come quella inclusa in questa espansione. In questi casi, il valore di Conservazione rappresenta la durezza delle carte Equipaggiamento e consente ai Sopravvissuti di conservarne alcune da una Missione all'altra.

L'inventario di ogni Sopravvissuto viene scartato alla fine di ogni Missione, ad eccezione delle carte Equipaggiamento che possiedono un valore di **Conservazione**. Tirate un ammontare di dadi Al Massimo corrispondente al valore di Conservazione di ognuna di quelle carte, individualmente:

• Se si ottengono 1 o più risultati Rottura, la carta Equipaggiamento va scartata. Si è guastata in qualche modo prima della Missione successiva ed è persa.






- Se non si ottiene nessun risultato **Rottura**, la carta Equipaggiamento è conservata. Il Sopravvissuto inizia la Missione successiva con quell'Equipaggiamento. La carta gli viene automaticamente assegnata durante la Preparazione, in aggiunta all'eventuale Equipaggiamento di Partenza a cui ha diritto. Può organizzare il suo inventario come preferisce prima che la partita inizi.

IMPORTANTE: Il tiro di Conservazione non può essere ripetuto in alcun modo.



Nei gruppi di gioco misti potrebbe accadere che non ci siano abbastanza carte Equipaggiamento di un certo tipo per i Sopravvissuti. In quel caso, i giocatori decidono quali Sopravvissuti ricevono le carte Equipaggiamento disponibili. Gli altri Sopravvissuti hanno perso le loro.





ESEMPIO: Wayne conclude una partita di Zombicide con una Motosega (Conservazione 5), un Machete (Conservazione 2), un paio di Canne Mozze (Conservazione 4) e una carta Equipaggiamento Cartucce a Volontà (che non ha un valore di Conservazione).





- La carta Equipaggiamento Cartucce a Volontà non ha un valore di Conservazione e quindi viene scartata immediatamente.

- Si tirano 5 dadi Al Massimo per la Motosega:     e . Una singola Rottura è sufficiente a perdere l'arma e scartarla.



- Si tirano 2 dadi Al Massimo per il Machete:  e . Nessuna Rottura. Wayne potrà averlo per la Missione successiva.

- Si tirano 4 dadi Al Massimo per il primo Canne Mozze:    e . Nessuna Rottura. Mindy conserva anche il Canne Mozze.

- Si tirano 4 dadi Al Massimo per il secondo Canne Mozze:    e . 2 Rotture! Il Canne Mozze è perso e viene scartato.

REGOLE DI KO / R.I.P.

- Non lasciamo indietro nessuno. A meno che non sia troppo avventato o stupido.

- Ehi, perché mi guardate tutti così?

- Ci chiedevamo se considerarti l'eccezione o la mascotte.

Le partite classiche di Zombicide sono perse ogniqualvolta un Sopravvissuto viene eliminato. Non è detto che sia così quando giocate una campagna che fa uso di queste regole. L'uso delle regole del KO vi fornisce un po' di tempo extra per salvare un compagno caduto prima che tiri le cuoia per davvero.

Un Sopravvissuto che perde il suo ultimo punto Salute è considerato KO (MA NON MORTO). Stendete la sua miniatura nella Zona che occupa attualmente e scartate tutte le eventuali carte Equipaggiamento che possiede (non è consentito nessun tiro di Conservazione).

Il Sopravvissuto è ora considerato un segnalino Obiettivo fino alla Fase Finale del Round di Gioco **successivo** (non quello attuale). Può essere preso da un altro Sopravvissuto usando un'Azione di Prendere un Obiettivo. Se non viene preso entro quel limite di tempo, beh... è morto.

- Se il Sopravvissuto KO viene salvato, collocate la sua miniatura sulla sua Plancia. Non è morto, ma non potrà essere giocato fino alla Missione successiva.

- Se il Sopravvissuto KO **non** viene salvato, è **morto** a tutti gli effetti. Rimuovete la miniatura e controllate gli Obiettivi della Missione, in quanto potrebbero dichiarare che è persa non appena un Sopravvissuto muore. Il Sopravvissuto morto non potrà più essere giocato fino alla fine della campagna.

NOTA: Tenete conto di tutti i Sopravvissuti che muoiono per assicurarvi che non vengano usati nella stessa campagna.

Il giocatore del Sopravvissuto morto potrà scegliere un altro Sopravvissuto per la Missione successiva, partendo con una nuova Scheda Campagna. Scegliere un altro Sopravvissuto comporta la perdita di tutto l'Equipaggiamento, PEC, Azioni Bonus e Abilità della Campagna (vedi pagina 14). **I Traguardi della Campagna, tuttavia, vengono tramandati da un Sopravvissuto morto al suo successore.**

Se non rimangono più Sopravvissuti da giocare (tutti sono KO o morti), tutti i giocatori perdono la campagna.

REGOLE DELL'OROLOGIO E DELLA NOTTE

I soldati vengono addestrati a restare svegli per periodi prolungati, ma sanno anche che la privazione del sonno può essere causa di errori letali. In ogni caso, sfruttare la notte è un'arma a doppio taglio. Anche se gli zombie non dormono e non si stancano, sono ciechi come pipistrelli al buio e si agitano se vedono una luce artificiale. Usate queste informazioni saggiamente e potrete sfuggire ai branchi di zombie attirandoli nelle zone ideali dove eliminarli!



L'Orologio, una forma avanzata di segnaposto Primo Giocatore, tiene il conto del tempo che passa man mano che la Missione procede. Presto o tardi calerà la notte, che imporrà le sue regole oscure.

L'Orologio, che segna le ore e rappresenta il ciclo del giorno e della notte, funge da segnaposto Primo Giocatore. La descrizione della Missione scelta stabilisce l'ora di partenza dell'Orologio. Da quel momento in poi, l'Orologio avanza di 1 ora a ogni Fase Finale, subito prima di essere passato al Primo Giocatore successivo.

Nelle **ore diurne (dalle 7 am alle 6 pm)** si applicano le regole classiche.

Nelle **ore notturne (dalle 7 pm alle 6 am)** si applicano le regole della Notte.

Le regole dell'Orologio e della Notte possono essere usate durante le vostre partite classiche a *Zombicide*. In quel caso, usate l'ora attuale del mondo reale come ora di partenza dell'Orologio all'inizio della partita.



• REGOLE DELLA NOTTE



- Le Linee di Vista degli Zombie sono limitate a Gittata 0.
- Le Linee di Vista dei Sopravvissuti sono limitate a Gittata 0-1.
- Gli Attacchi a Distanza richiedono Precisione 6 (è necessario ottenere un 6 al tiro, per colpire il bersaglio). Gli effetti di gioco che alterano la Precisione si applicano comunque (come il +1 al risultato dei dadi: Distanza, per esempio). I successi automatici, come nel caso del lancio di una Molotov, si applicano comunque.

• FONTI DI LUCE



Le Torce Elettriche possiedono la parola chiave Fonte di Luce. Un segnaposto Fascio di Luce viene collocato sul tabellone ogni volta che un Sopravvissuto ne usa una. La luce annulla la maggior parte delle regole della Notte e stimola gli Zombie!

Le Torce Elettriche possiedono la parola chiave **Fonte di Luce** e possono essere usate per illuminare le Zone **durante le ore notturne**. Queste regole non hanno effetto durante le ore diurne.

Una Torcia Elettrica viene **ACCESA** in queste circostanze.

- Il Sopravvissuto spende 1 Azione per accendere la Torcia Elettrica.
- Il Sopravvissuto effettua un'Azione di Cercare e sceglie di usare la sua Torcia Elettrica.
- Il Sopravvissuto dichiara un'Azione a Distanza a Gittata 0-1 e sceglie di usare la sua Torcia Elettrica. Un segnaposto Fascio di Luce viene predisposto prima che l'Azione a Distanza sia risolta.

Mettete un segnaposto Fascio di Luce a cavallo di 2 Zone: la Zona del Sopravvissuto e un'altra Zona adiacente (non in diagonale). Il segnaposto segue il Sopravvissuto ogni volta che quest'ultimo si muove e viene orientato in una direzione a vostra scelta, gratuitamente, a ogni Azione. In caso di un'Azione a Distanza a Gittata 0-1, l'altra Zona coperta dal segnaposto è automaticamente la Zona bersaglio.

Una Torcia Elettrica viene **SPENTA** in queste circostanze.

- Il Sopravvissuto spende 1 Azione per spegnere la Torcia Elettrica.
- Il Sopravvissuto Scambia o scarta la Torcia Elettrica che usava per illuminare le Zone.

Rimuovete il segnalino Fascio di Luce creato dal Sopravvissuto.

Le Zone illuminate dai Fasci di Luce sono soggette alle regole seguenti:

- I Personaggi possono tracciare le Linee di Vista fino a esse normalmente.
- Le Azioni a Distanza mirate sulla Zona non sono più afflitte dalle penalità alla Precisione date dalle ore notturne.

• Subito prima della Fase degli Zombie, ogni Zombie che dispone di Linea di Vista fino a 1 o più Fasci di Luce effettua immediatamente un'Attivazione extra. Poi si svolge la classica Fase degli Zombie normalmente. Ogni Zombie può ricevere solo una singola Attivazione extra per Round di Gioco a causa dei Fasci di Luce. Ricordate che i Fasci di Luce possono essere visti da molto lontano, in quanto i Personaggi possono tracciare le Linee di Vista fino ad essi normalmente!

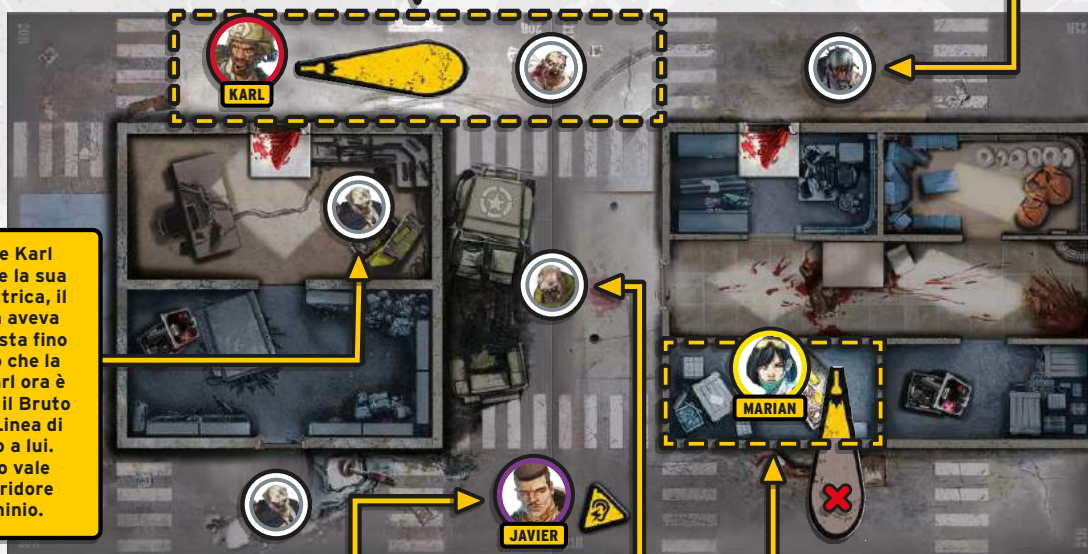
NOTA: Un Fascio di Luce non illumina attraverso gli ostacoli che bloccano le Linee di Vista, come le porte chiuse o i muri. Può quindi essere orientato verso un muro per evitare di illuminare una seconda Zona.



È scesa la notte. La Linea di Vista di Karl è limitata a Gittata 0-1 e ci sono degli Zombie nelle vicinanze. Karl può usare il suo Canne Mozze contro il Corridore, ma la notte cambia la Precisione dell'arma a 6. Karl effettua un'Azione a Distanza e accende la sua Torcia Elettrica gratuitamente prima di tirare i dadi. Un segnalino Fascio di Luce viene collocato a cavallo tra la Zona di Karl e quella del Corridore. La Precisione del Canne Mozze torna a essere 3+, ma entrambe le Zone ora sono illuminate.

Avendo Linea di Vista fino alle Zone illuminate, l'Abominio, il Corridore, il Deambulante e il Bruto all'interno della stanza otterranno un'Attivazione extra subito prima della Fase degli Zombie. Una singola Zona illuminata è abbastanza. Più Zone illuminate non conferiscono ulteriori Attivazioni extra.

Prima che Karl accendesse la sua Torcia Elettrica, il Bruto non aveva Linea di Vista fino a lui. Dato che la Zona di Karl ora è illuminata, il Bruto possiede Linea di Vista fino a lui. Lo stesso vale per il Corridore e l'Abominio.



Javier possiede Linea di Vista fino alla Zona del Deambulante (Ore notturne, Gittata 1). Il Deambulante si trova in una Zona non illuminata, quindi la Precisione del Fucile da Cecchino diventa 6. Dall'altra parte della strada, la Zona del Corridore è illuminata ed entro la Gittata del Fucile da Cecchino. Javier può sparare fino ad essa senza penalità. Ricordate che sia il Corridore che il Deambulante, essendo Zombie, hanno una Linea di Vista limitata a Gittata 0 e quindi non possono vedere Javier.

Questo Deambulante possiede Linea di Vista fino al Fascio di Luce, ma non vede nessun Sopravvissuto. Otterrà un'Attivazione extra subito prima della Fase degli Zombie e si Muoverà verso la Zona più rumorosa: quella di Javier.

Effettuando un'Azione di Cercare con una Torcia Elettrica, Marian ha un Fascio di Luce nella sua Zona. Sceglie di orientarlo verso il muro. La sua Zona è illuminata, ma quella dietro il muro no (il muro è un ostacolo che blocca le Linee di Vista). Quindi il Bruto accanto a Javier non possiede Linea di Vista fino al Fascio di Luce.



1

È scesa la notte e Michelle è al Livello di Pericolo Giallo. La sua 1ª Azione è un'Azione a Distanza in cui usa la sua Carabina Colt M4 contro un Corridore a Gittata 1. Accende la sua Torcia Elettrica gratuitamente e illumina entrambe le Zone. Le penalità delle ore notturne non si applicano! Michelle tira i dadi ed elimina il Corridore.

MICHELLE

Come sua 2ª Azione, Michelle si Muove di 1 Zona. Sceglie di tenere la Torcia Elettrica accesa, orientandola verso la porta.

Come sua 3ª Azione, Michelle Apre la porta davanti a lei usando la sua Ascia Antincendio. Sceglie di tenere la Torcia Elettrica accesa. L'edificio si apre e si generano gli Zombie normalmente.

MICHELLE

Come sua 4ª (e ultima) Azione, Michelle effettua un'Azione a Distanza con la sua Carabina Colt M4 mirando alla Zona dei Deambulanti. Ne abbatte uno. Il Turno di Michelle termina. Sia la sua Zona che la Zona dei Deambulanti sono illuminate dal Fascio di Luce.

2

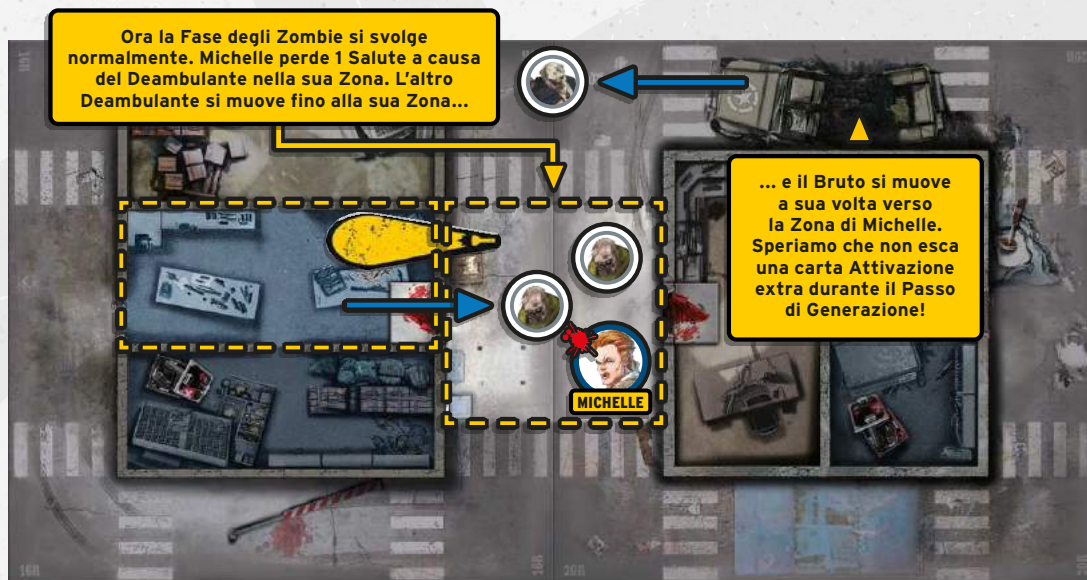
3

Subito prima della Fase degli Zombie, i giocatori controllano se gli Zombie hanno Linee di Vista fino a 1 Fascio di Luce (o più). Per i Deambulanti è così. Entrambi effettuano immediatamente un'Attivazione extra.

Il Bruto non possiede Linea di Vista fino a un Fascio di Luce. Non riceve un'Attivazione extra.

MICHELLE

4



#04 REGOLE DI FORT HENDRIX

Le regole descritte in questo capitolo sono concepite per essere usate nella campagna *Bandiera a Stelle e Strisce*, ma possono essere usate anche nelle vostre Missioni personali!

DEAMBULANTI TIRATORI



Sono una minaccia per i Sopravvissuti a qualsiasi gittata!
Usate le carte Zombie di Fort Hendrix per inserire i Deambulanti Tiratori nelle vostre partite.
Il simbolo "Tiratore Zombie" viene usato per generarli e farli sparare ai Sopravvissuti.



I Deambulanti Tiratori sono difficili da individuare in una massa di zombie, tranne quando sparano raffiche casuali dal fucile che penzola nelle loro mani.

Per includere i Deambulanti Tiratori nelle vostre partite, è sufficiente sostituire le carte Zombie della scatola base (da #001 a #040) con le carte Zombie di Fort Hendrix (da #041 a #080). Si usano per generare gli Zombie alla stessa maniera.

Gli zombie sono già pericolosi in sé, ma quelli armati sono un incubo che diventa realtà. Ora si aggirano, sparando colpi a caso quando il loro dito si stringe sul grilletto o la loro arma colpisce qualcosa in cui si imbattono. Quando si parla di danni collaterali!

Azioni: 1

Ferite Inflitte: 1

Per eliminarlo: 1 Danno

Ricompensa in Punti Adrenalina: 1 punto

Regole Speciali:

- I Deambulanti Tiratori condividono lo stesso Ordine di Priorità dei Deambulanti. Non beneficiano delle carte Attivazione extra dei Deambulanti.
- Ogni volta che pescate una carta Zombie con il simbolo "Tiratore Zombie", svolgete i passi seguenti nell'ordine:

1. Ogni Deambulante Tiratore già sul tabellone effettua una Sparatoria Zombie mirata su **ogni** Zona fino a cui dispone di Linea di Vista e dove si trovano 1 o più Sopravvissuti. **Le regole della Notte e delle Zone di Oscurità vengono ignorate.** Se un singolo Deambulante Tiratore possiede Linee di Vista su varie Zone dove sono presenti dei Sopravvissuti, effettua un attacco mirato su ognuna di esse.

BRUTI #067

Questo è il Passo di Generazione al Livello Blu. Non ci sono Deambulanti Tiratori sul tabellone. Viene pescata una carta Bruto con il simbolo "Tiratore Zombie". 1 Bruto viene collocato nella Zona di Generazione di Partenza.

Poi, i giocatori controllano tutte le Zone che contengono almeno 1 Bruto con Linea di Vista fino a 1 o più Sopravvissuti (ignorando le regole della Notte). Il Bruto che è stato appena generato possiede Linea di Vista fino a Riley, quindi si aggiunge 1 Deambulante Tiratore nella sua Zona.

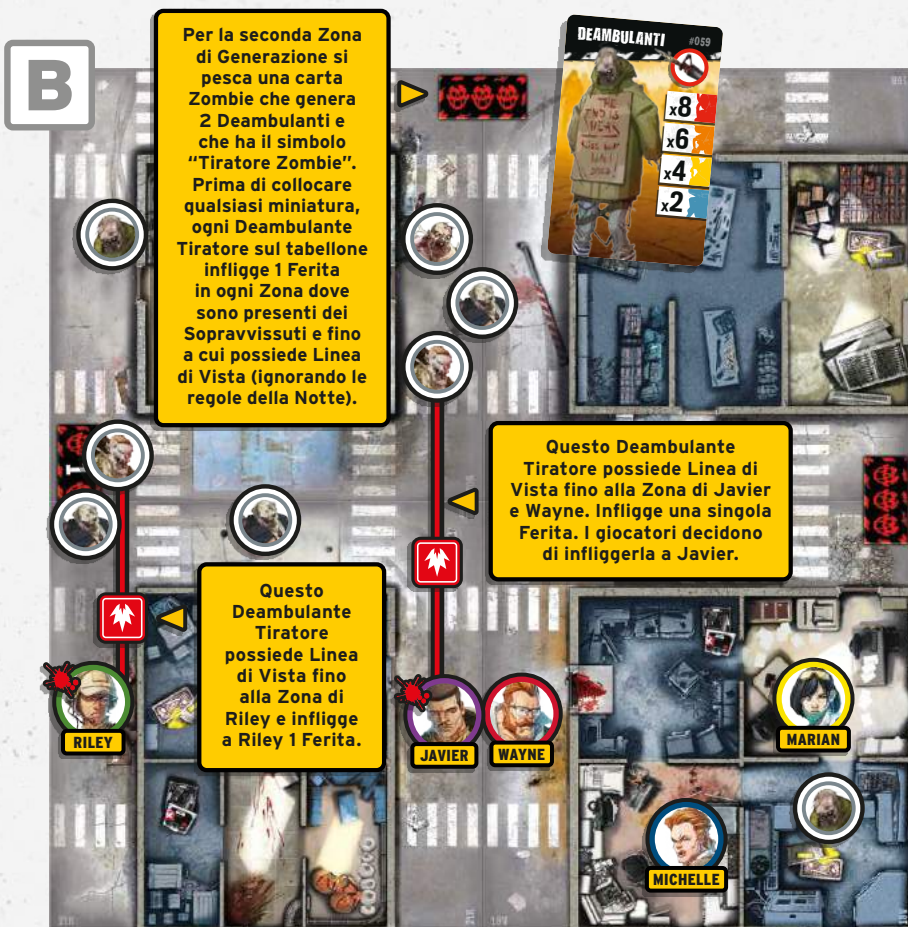
2. La Sparatoria di ogni Deambulante Tiratore infligge 1 Ferita in ogni Zona bersagliata, da assegnare nel modo che i giocatori preferiscono. Queste Ferite sono distribuite normalmente tra i Sopravvissuti presenti nella Zona.

3. Generate gli Zombie standard indicati sulla carta Zombie con il simbolo "Tiratore Zombie". Ricordate il tipo di Zombie indicato (Deambulante, Bruto o Corridore), in quanto avrete bisogno di questa informazione per il passo successivo.

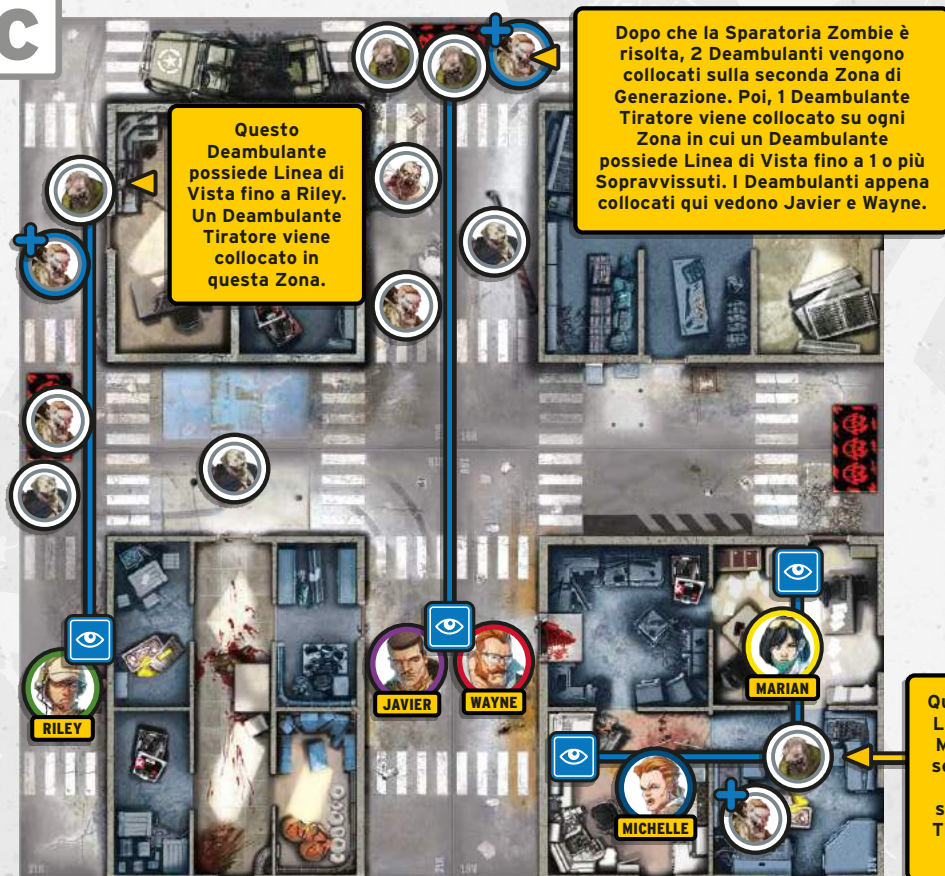
4. Generate 1 Deambulante Tiratore in ogni Zona con uno Zombie del tipo indicato (Deambulante, Bruto o Corridore) che abbia Linea di Vista fino a una Zona dove si trovano 1 o più Sopravvissuti. Le regole della Notte e delle Zone di Oscurità vengono ignorate. **Non generate Zombie nelle Zone dove sono già presenti dei Deambulanti Tiratori.**

Se non ci sono abbastanza miniature di Deambulanti Tiratori per effettuare una generazione di questo tipo, collocate le miniature rimanenti dei Deambulanti Tiratori nelle Zone valide a scelta del giocatore. Poi tutti i Deambulanti Tiratori sul tabellone effettuano un'Attivazione extra (non sparano!).

IMPORTANTE: I Deambulanti Tiratori sparano solo quando viene pescata una carta con simbolo "Tiratore Zombie". Durante le Attivazioni normali, si comportano come Deambulanti standard.

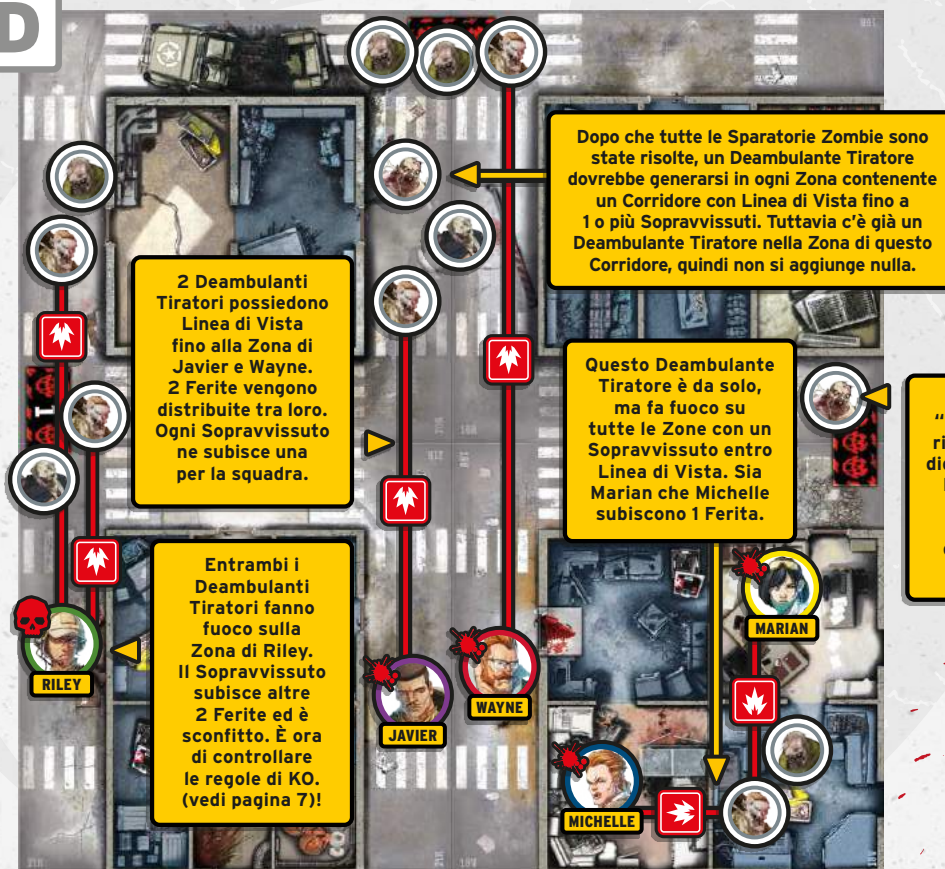


C



Questo Deambulante possiede Linea di Vista fino a Marian e Michelle. Non ha importanza se si trovano in Zone diverse, vedere 1 Sopravvissuto è sufficiente. Un Deambulante Tiratore viene collocato nella Zona del Deambulante.

D



Terza Zona di Generazione: il simbolo "Tiratore Zombie" e 1 Corridore. Prima si risolve la Sparatoria Zombie (vedi le altre didascalie), poi il Corridore viene collocato. Il Corridore non possiede Linea di Vista fino a nessun Sopravvissuto, quindi nessun Deambulante Tiratore viene generato nella sua Zona dopo che tutte le Sparatorie sono state risolte.

EQUIPAGGIAMENTO E TESSERE DELL'ESERCITO



È possibile trovare le carte Equipaggiamento dell'Esercito Cercando in qualsiasi stanza delle tessere dell'Esercito.

Le carte Equipaggiamento dell'Esercito formano un mazzo a parte, con una caratteristica uniforme militare sul dorso. Vengono mescolate e collocate in una pila a faccia in giù accanto al tabellone durante il Passo 6 della Preparazione. Le carte Equipaggiamento dell'Esercito usano le regole dell'Equipaggiamento Avanzato (vedi pagina 5). Tutte le tessere incluse in Fort Hendrix sono tessere dell'Esercito. Sono facilmente riconoscibili dal fatto che non esistono marciapiedi su di esse.

Tranne dove specificato diversamente, **un qualsiasi Sopravvissuto che effettua un'Azione di Cercare su una tessera dell'Esercito pesca dal mazzo Equipaggiamento dell'Esercito.**

L'Equipaggiamento e le tessere dell'Esercito vengono usati nella campagna *Bandiera a Stelle* e *Strisce* (vedi pagina 19).

#05 REGOLE DELLA CAMPAGNA

Le regole della campagna descritte in questo capitolo completano le regole base e quelle avanzate di *Zombicide* e sono concepite per essere usate specificamente nella campagna *Bandiera a Stelle* e *Strisce* (vedi pagina 19).

SCHEDA CAMPAGNA

A prescindere da quello che avevamo passato in precedenza, nessuno di noi era preparato all'invasione degli zombie. Il nemico non era più umano e non obbediva a nessun tipo di logica. Per anni ci avevano inculcato la disciplina, e ora dovevamo affidarci all'istinto per adattarci. Ci vollero parecchie ore per trasformare il rispetto delle regole in determinazione e il dovere in istinto di sopravvivenza, e in quelle ore il mondo è caduto. Adesso è tempo di vendetta.

BARRA DEI PEC: Spuntate le caselle man mano che il vostro Sopravvissuto ottiene PEC. Una volta raggiunte le Pietre Milari indicate otterrete le Azioni Bonus o Abilità della Campagna per il vostro Sopravvissuto (vedi pagina 15).

ABILITÀ DELLA CAMPAGNA: Ogni volta che il vostro Sopravvissuto ottiene un'Abilità della Campagna, sceglietene una dalla lista e spuntate la casella corrispondente (vedi pagina 15).

AZIONI BONUS: Ogni volta che il vostro Sopravvissuto ottiene un'Azione Bonus, spuntate una casella della Riserva. Sono cumulative, ma ognuna di esse può essere usata solo una volta per Missione! (vedi pagina 16).

EQUIPAGGIAMENTO CONSERVATO: Annotate l'Equipaggiamento che il Sopravvissuto conserverà per la Missione successiva (vedi pagina 16).

NOME DEL SOPRAVVISUTO:

NOME DEL GIOCATORE:

PEC

1	
2	+1 Azione Bonus OPPURE +1 Abilità della Campagna
3	
4	
5	+1 Azione Bonus OPPURE +1 Abilità della Campagna
6	
7	
8	+1 Azione Bonus OPPURE +1 Abilità della Campagna
9	
10	
11	+1 Azione Bonus OPPURE +1 Abilità della Campagna
12	
13	
14	+1 Azione Bonus OPPURE +1 Abilità della Campagna
15	
16	
17	+1 Azione Bonus OPPURE +1 Abilità della Campagna
18	
19	
20	+1 Azione Bonus OPPURE +1 Abilità della Campagna

ABILITÀ DELLA CAMPAGNA (Livello Blu)

Riflessi da combattimento	<input type="checkbox"/>
Destino	<input type="checkbox"/>
Avido	<input type="checkbox"/>
Turarsi il naso	<input type="checkbox"/>
Difensore di casa	<input type="checkbox"/>
Salvatore	<input type="checkbox"/>
Basso Profilo	<input type="checkbox"/>
Guerriero notturno	<input type="checkbox"/>
Scarto laterale	<input type="checkbox"/>
Parte con 2 PA	<input type="checkbox"/>
Parte con 1 Kit di Riparazione	<input type="checkbox"/>
Parte con 1 carta Munizioni (Proiettili a Volontà OPPURE Cartucce a Volontà)	<input type="checkbox"/>
Mano Ferma	<input type="checkbox"/>
Cintura portaoggetti	<input type="checkbox"/>

AZIONI BONUS (Una volta per Missione)

Riserva	Spesa
1	<input type="checkbox"/>
2	<input type="checkbox"/>
3	<input type="checkbox"/>
4	<input type="checkbox"/>
5	<input type="checkbox"/>
6	<input type="checkbox"/>
7	<input type="checkbox"/>

Equipaggiamento Conservato

TRAGUARDI DELLA CAMPAGNA: Annotate qui le parole chiave che rappresentano le scelte o le imprese più significative del vostro Sopravvissuto. Avranno un impatto sugli eventi della campagna (vedi pagina 16).

Nel corso di tutta la campagna, i Sopravvissuti ottengono **Punti Esperienza della Campagna (PEC)** con cui ottengono Azioni Bonus e Abilità della Campagna. Le decisioni che prendono possono sbloccare dei Traguardi specifici e cambieranno il corso della storia.



La Scheda Campagna viene usata per tenere conto dei progressi individuali di un Sopravvissuto. Quando la campagna inizia, ogni Sopravvissuto riceve una sua Scheda Campagna dall'apposito blocco. Annotate la storia del vostro eroe!

Le varie sezioni della scheda sono spiegate di seguito.

• BARRA DEI PEC

Non sappiamo cosa sia successo davvero a Fort Hendrix. Certo, ho sentito qualche diceria nelle ore subito dopo l'invasione, ma l'unica cosa che ho visto è che gli zombie venivano portati laggiù per qualche motivo, e altri zombie ne uscivano. Non ha importanza che gli zombie siano stati creati a Fort Hendrix oppure no. È meglio prepararci al peggio!

Ogni Sopravvissuto può ottenere fino a 2 PEC per Missione:

- 1 per avere raggiunto il Livello di Pericolo Arancione per la prima volta durante la Missione.
- 1 per avere raggiunto il Livello di Pericolo Rosso per la prima volta durante la Missione.

Raggiungere questi Livelli nella modalità Ultrarossa (Regolamento base, pagina 35) non conta. Alcune Missioni permettono ai Sopravvissuti di ottenere ulteriori PEC.

ESEMPIO: Michelle raggiunge il Livello di Pericolo Arancione durante la prima Missione della Campagna, ma non il Livello Rosso. Ottiene 1 PEC e il giocatore spunta la casella "1 PEC" sulla Scheda Campagna di Michelle. Questo PEC viene mantenuto per l'intera campagna (o finché il Sopravvissuto non muore).



I PEC si conservano per tutta la campagna: spuntate le caselle corrispondenti man mano che la riserva di PEC del Sopravvissuto cresce. I PEC si ottengono con il procedere della Missione e raggiungere le Pietre Miliari evidenziate permette al Sopravvissuto di ottenere le ricompense corrispondenti, effettuando una scelta: un'Azione Bonus o un'Abilità della Campagna. **Le ricompense per le Pietre Miliari sono immediate e possono essere usate nel turno in cui vengono acquisite.**

ESEMPIO: La squadra ora gioca la seconda Missione della Campagna. Michelle arriva di nuovo al Livello di Pericolo Arancione e ottiene un altro PEC. Ora ne possiede 2, che sono sufficienti a sbloccare una ricompensa. Il giocatore sceglie tra un'Azione Bonus e un'Abilità della Campagna.



• ABILITÀ DELLA CAMPAGNA

Se siete arrivati fin qui, già sapete che l'adrenalina e l'istinto possono farvi fare... miracoli. Se sarete abbastanza fortunati da sopravvivere, potrete perfino svilupparli fino in fondo e usarli nelle situazioni critiche. Presto sarete veri sopravvissuti, proprio come noi. Avanti, unitevi al branco!

Il Sopravvissuto ottiene un'Abilità della Campagna a sua scelta tra quelle della lista. Spuntate la casella corrispondente. **Ogni Abilità della Campagna può essere acquisita solo una volta.**

Da lì in poi, il Sopravvissuto riceve l'Abilità scelta al Livello Blu, in aggiunta alle eventuali Abilità di Livello Blu che già possiede. Può essere usata immediatamente.

Alcune Abilità della Campagna sono nuove e sono descritte a pagina 34.

ESEMPIO: Il giocatore di Michelle opta per l'Abilità della Campagna Avido. Da adesso in poi, Michelle possiede entrambe le Abilità Pezzi di ricambio e Avido come Abilità di Livello Blu. Può perfino usare Avido immediatamente, espandendo il suo inventario.

● AZIONI BONUS

Vi è mai capitato di entrare in una sorta di trance mentale, compiere atti straordinari e rendervi conto solo dopo di cosa avete fatto? Beh, dovrete abituarvi, perché gli zombie non vi permetteranno di rallentare!

Il Sopravvissuto ottiene un'Azione gratuita da spendere nel modo che preferisce. Ogni Azione Bonus può essere spesa una sola volta per Missione.

Questa ricompensa può essere selezionata più volte nel corso della campagna. Spuntate l'ammontare corrispondente delle caselle "Riserva" nella sezione delle Azioni Bonus.

Spuntate una casella "Spesa" con una matita ogni volta che il Sopravvissuto spenderà 1 Azione Bonus, fino all'ammontare della "Riserva". Il Sopravvissuto può usare varie Azioni Bonus nello stesso Turno.

La Riserva viene rifornita per intero alla fine di ogni Missione: cancellate le spunte "Spesa".

ESEMPIO: Karl ha ottenuto la ricompensa +1 Azione Bonus 3 volte nel corso della campagna. Possiede fino a 3 Azioni Bonus da spendere durante ogni Missione, nel modo che il giocatore preferisce. Le Azioni Bonus vengono recuperate alla fine di ogni Missione.



● EQUIPAGGIAMENTO CONSERVATO

Le regole della Conservazione (vedi pagina 6) consentono ai Sopravvissuti di conservare l'Equipaggiamento da una Missione all'altra. Questa sezione può essere usata per annotare la lista con una matita per tenerne conto più facilmente.

● TRAGUARDI DELLA CAMPAGNA

Le cicatrici sono medaglie che non puoi toglierti.

Le Missioni della Campagna potrebbero chiedere ai Sopravvissuti di prendere una decisione importante o di compiere un'impresa significativa. La scelta o l'impresa in questione potrebbero portare il Sopravvissuto ad annotare un Traguardo della Campagna, solitamente una parola chiave (come "Contaminato", per esempio) nella sezione corrispondente della Scheda Campagna.

I Traguardi della Campagna possono essere individuali o collettivi. Possono avere un impatto sulle Missioni future: ottenere un Traguardo specifico può sbloccare degli eventi speciali, influenzare il comportamento dei personaggi non giocanti nei confronti del Sopravvissuto o cambiare il corso della campagna stessa.

CARTE OBIETTIVO

Nell'esercito hanno l'abitudine di ripassare gli obiettivi delle loro missioni in anticipo, o subito prima di entrare in azione. La catena di comando non è più operativa. Dobbiamo cavarcela da soli sia a raccogliere informazioni che a stabilire un corso d'azione. Possiamo tirare a indovinare su dove cercare, ma non sapremo mai di preciso cosa troveremo. Siamo in territorio zombie, quindi non aspettatevi il meglio: anzi, preparatevi al peggio!



Nelle Missioni della Campagna, i segnalini Obiettivo vengono sostituiti dalle carte Obiettivo. Queste carte sono concepite per essere disposte in Zone specifiche o a cavallo delle porte. Il loro retro si fonde con l'ambiente della tessera. **Non leggete le carte Obiettivo finché un Sopravvissuto non le raccoglie: rovinereste la vostra esperienza di gioco!**

Le Casse di Armi Pimpate non vengono sostituite dalle carte. Questi segnalini vengono disposti e presi come di consueto.



• PREPARAZIONE

A ogni Missione della Campagna corrisponde una serie specifica di **carte Obiettivo**. Assicuratevi di prendere la serie giusta per la Missione scelta e collocate le carte Obiettivo come descritto sulla mappa della Missione. **Per facilitare la preparazione, le carte Obiettivo mostrano il numero della tessera su cui devono essere collocate.**

Alcune carte Obiettivo, chiamate **Note**, vengono collocate a faccia in giù accanto al tabellone. Potranno essere lette durante la Missione in base alle decisioni prese dai Sopravvissuti.

Questa è la disposizione base di una Missione della Campagna.

Non cambia nulla ad eccezione del fatto che i segnalini Obiettivo sono stati sostituiti dalle carte Obiettivo.

Quando un Sopravvissuto ne raccoglie una, il giocatore la legge a voce alta e applica gli effetti di gioco corrispondenti.

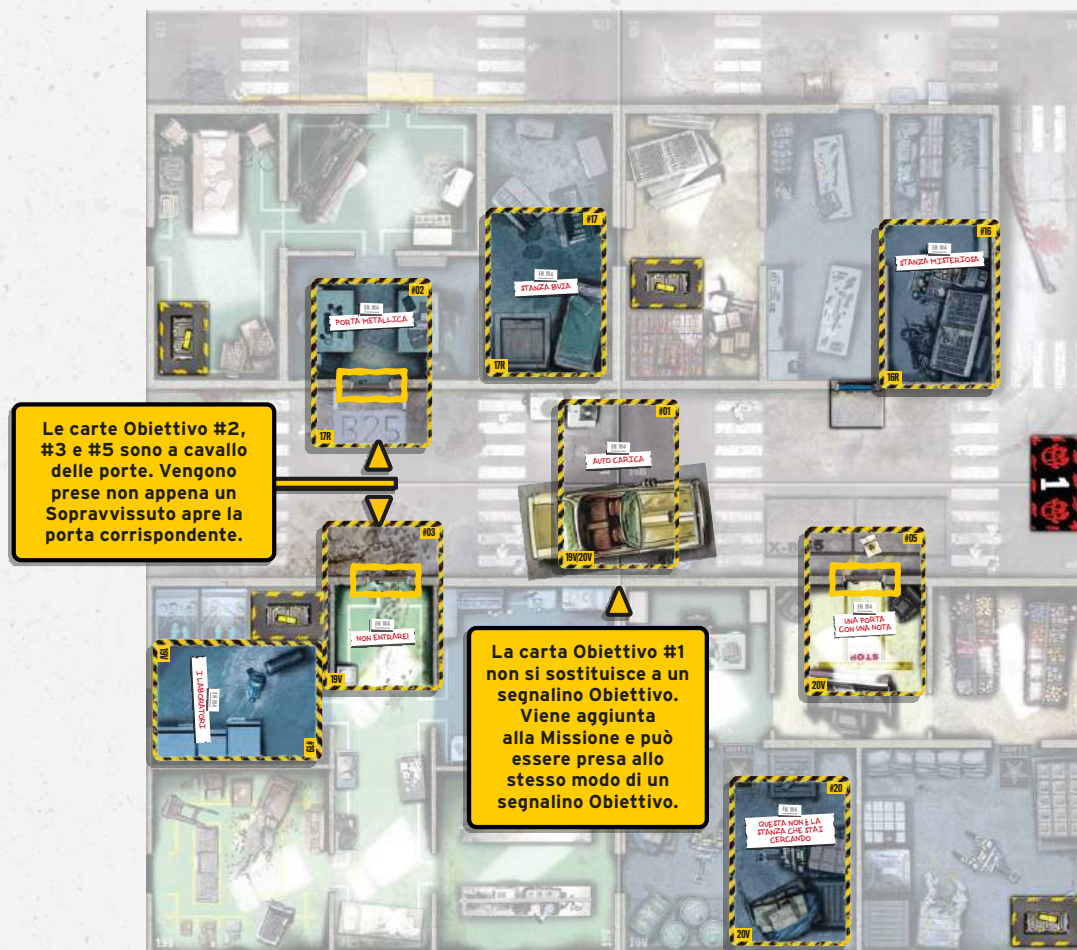
A volte sarà necessario fare una scelta! Ricordate inoltre che le Casse di Armi Pimpate restano immutate.



Queste sono Note. Possono essere raccolte e lette nel corso della partita, in base alle situazioni o alle scelte fatte in occasione delle carte Obiettivo. Per esempio, la Carta Obiettivo #17 potrebbe chiedervi di scegliere tra due opzioni. Ognuna viene poi spiegata nella sua Nota indicata corrispondente.



La disposizione di questa Missione è leggermente più inconsueta: rappresenta una disposizione avanzata che fa uso delle carte Obiettivo.



• PRENDERE UNA CARTA OBIETTIVO

- Le carte Obiettivo collocate nelle Zone dell'Obiettivo vengono prese allo stesso modo dei classici segnalini Obiettivo.
- Le carte Obiettivo a cavallo delle porte vengono prese non appena la porta corrispondente viene aperta.

NOTA: *Tranne dove specificato diversamente, prendere una carta Obiettivo non conferisce PA.*

Ogni volta che una carta Obiettivo viene presa, leggetela a voce alta affinché tutta la squadra possa sentirla e applicate gli effetti di gioco descritti sulla carta. Nelle descrizioni, il "Sopravvissuto" indica il Sopravvissuto che ha preso la carta Obiettivo. Alcune carte potrebbero incoraggiare la squadra a discutere sulle decisioni da prendere. *Zombicide* è un gioco collaborativo! **Tranne dove specificato diversamente, le carte Obiettivo vengono scartate dopo che i loro effetti sono stati risolti.** Alcune potrebbero indicare che devono rimanere rivelate: tenetele a faccia in su nella Zona in cui sono state prese o nei pressi del tabellone, come promemoria degli effetti di gioco da applicare.

• TRAGUARDI E PAROLE CHIAVE

Le carte Obiettivo possono includere dei Traguardi da annotare sulle Schede Campagna dei giocatori (vedi pagina 14). Alcune carte Obiettivo contengono anche delle parole chiave in maiuscolo che le collegano ad altre carte Obiettivo a livello narrativo.

ESEMPIO: Riley prende una carta Obiettivo porta. Il giocatore la legge e scopre che non può essere aperta in quanto è richiesta una **CHIAVE**. Solo quando questa verrà recuperata, i giocatori potranno leggere la Nota #1. La carta Obiettivo viene rimessa sulla porta.

Più tardi, Javier prende una carta Obiettivo che rappresenta una **CHIAVE**. La porta che Riley aveva trovato può ora essere aperta. Non appena viene fatto, si legge la Nota #1. Quale segreto si nasconde all'interno della stanza chiusa?

#06 CAMPAGNA DI FORT HENDRIX: BANDIERA A STELLE E STRISCE

Bandiera a Stelle e Strisce è una campagna da 10 Missioni per 6 Sopravvissuti. **Tranne dove specificato diversamente**, giocate le missioni in ordine. Si usano le regole base e tutte le regole descritte in questa espansione. Non dimenticate di assegnare a ogni Sopravvissuto una Scheda Campagna!

COMPAGNO DELLA CAMPAGNA: PENNY



Penny accompagna la squadra come Compagno.

I Sopravvissuti hanno accettato di scortarla fino a Fort Hendrix per cercare sua madre, la Dottoressa Linda Kirkland.

La squadra di Sopravvissuti inizia ogni Missione con Penny come Compagno (Regolamento base, pagina 33). Durante la Preparazione di ogni Missione, i giocatori si accordano su quale Sopravvissuto sarà il Leader di Penny e collocano la sua miniatura di conseguenza. Penny non ottiene PA o PEC, ma le sue capacità possono evolversi nel corso della campagna! Sono descritte nelle Regole Speciali di ogni missione. **Se Penny muore, la campagna è persa.**



M1 - L'ADUNANZA DEI CORAGGIOSI

Medio / 60 minuti

Penny Kirkland era una nostra amica da ben prima dell'invasione degli zombie. Ci siamo aiutati a vicenda a sopravvivere alle prime ore dell'apocalisse. Nonostante sia priva di capacità di combattimento vere e proprie, ha un cuore d'oro e una volontà di ferro.

Quando le reti di comunicazione hanno iniziato a cedere, Penny ha ricevuto una serie di messaggi da Linda, sua madre. La Dottoressa Kirkland lavorava come biologa per il governo e in quei messaggi parlava di alcuni esperimenti loschi condotti su un gruppo di zombie a Fort Hendrix, una base militare. Le cose minacciavano di andare fuori controllo e la dottoressa iniziava a preoccuparsi. Il suo ultimo messaggio è stato una richiesta di aiuto inviata dalla base stessa. E così, Penny ci ha chiesto se potevamo andare insieme a lei per salvare sua madre, e noi abbiamo accettato.

Pochi giorni dopo, lungo la strada per Fort Hendrix, siamo stati presi di mira da alcuni aggressori sconosciuti. Abbiamo trovato riparo in un negozio abbandonato nelle vicinanze. Mentre gli zombie si avvicinavano alla nostra posizione, abbiamo iniziato a sentire il trambusto di un combattimento e alcune grida umane per la strada. Non eravamo soli.

Tessere richieste: 1R, 2R, 3V, 6V, 7R, e 9V.

• OBIETTIVI

Sopravvissuti, uniti! Radunare tutti i Sopravvissuti nella stessa Zona. Non appena è stato fatto, leggere la Nota #1.

Orario di partenza: 10 am.

• REGOLE SPECIALI

• Preparazione.

- Collocare Javier, Karl e Riley sulla Zona di Partenza dei Sopravvissuti #1 (Tessera 1R/3V).
- Collocare Marian, Michelle, Penny e Wayne sulla Zona di Partenza dei Sopravvissuti #2 (Tessera 7R).
- Se si gioca questa Missione con altri Sopravvissuti, distribuirli in modo uniforme (a scelta dei giocatori) nelle Zone di Partenza. Il Leader di Penny deve trovarsi nella Zona di Partenza #2.
- Prima del primo Round di Gioco, risolvere una Fase degli Zombie.

• **Prima salvate loro.** Finché l'Obiettivo della Missione non viene soddisfatto, la carta Obiettivo #7 "Scorte di Materiale Elettronico" è l'unica carta che i Sopravvissuti possono prendere.



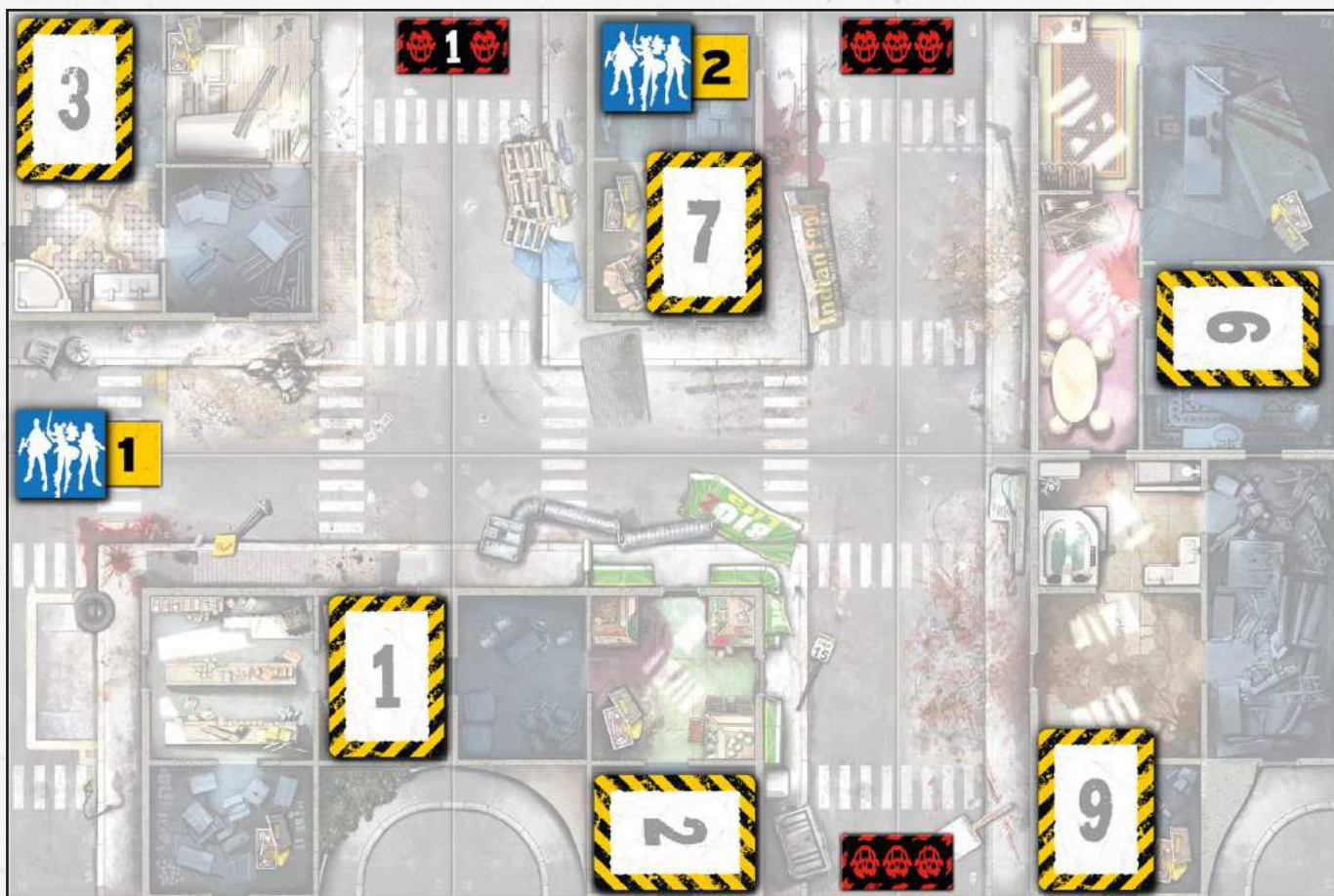
3V	7R	6V
1R	2R	9V

• **La ricerca di Penny.** I Sopravvissuti ricevono l'Abilità Basso profilo fintanto che si trovano nella Zona di Penny. Questo include la stessa Penny e il suo Leader.

Basso profilo - Il Sopravvissuto non può essere colpito dal Fuoco Amico (le regole relative alle Molotov si applicano comunque). Viene ignorato quando qualcuno tira nella Zona in cui egli si trova.

• **Armi Pimpate.** Ogni Cassa di Armi Pimpate fornisce un'Arma Pimpata casuale al Sopravvissuto che la prende, che poi può riorganizzare il suo inventario gratuitamente.

		
Zona di Partenza dei Sopravvissuti	Zone di Generazione	Casse di Armi Pimpate
		
6x Carte Obiettivo	2x Note	



M2 - INDIZI DIGITALI

Medio / 60 minuti

Abbiamo accolto i nostri nuovi amici con un sorriso smagliante e il cuore aperto. Erano soldati e anche loro erano diretti a Fort Hendrix. Abbiamo deciso di puntare sulla superiorità numerica e di viaggiare insieme. Abbiamo definito un piano prima ancora di entrare nella base militare. Potevamo individuare l'ultima posizione nota della Dottoressa Kirkland nella base utilizzando i server. Serviva solo trovare la chiave dell'edificio in cui erano alloggiati. La nostra migliore possibilità di trovarla era rintracciare l'ufficiale principale della base. Se c'era qualcuno che poteva accedere all'intera area, quel qualcuno era per forza lui.

Tessere richieste: 1R, 2R, 17R, 18R, 19R, e 20R.

• OBIETTIVI

Controllare l'ufficio. Raggiungere l'Ufficio di Comando (prendere la carta obiettivo "Ufficio di Comando") sulla tessera 19R.

Orario di partenza: 7 am.

17R	2R
18R	20R
19R	1R



Zona di Partenza dei Sopravvissuti

6x

Casse di Armi Pimpate

Zone di Generazione

6x

Carte Obiettivo

1x

Note

• REGOLE SPECIALI

• **Centro dati chiuso a chiave.** L'edificio sulla tessera 20R non può essere aperto.

• **Sviluppo degli eventi.** Prima visitate la Guardiola e l'Ufficio di Comando (è consentito prendere soltanto le carte Obiettivo "Guardiola" e "Ufficio di Comando").

• **La ricerca di Penny.** I Sopravvissuti ricevono l'Abilità Basso profilo fintanto che si trovano nella Zona di Penny. Questo include la stessa Penny e il suo Leader.

Basso profilo - Il Sopravvissuto non può essere colpito dal Fuoco Amico (le regole relative alle Molotov si applicano comunque). Viene ignorato quando qualcuno tira nella Zona in cui egli si trova.

• **Armi Pimpate.** Ogni Cassa di Armi Pimpate fornisce un'Arma Pimpata casuale al Sopravvissuto che la prende, che poi può riorganizzare il suo inventario gratuitamente.



M3 - PORTATE I MIEI SALUTI A LINDA

Medio / 90 minuti

Setacciando i server di Fort Hendrix abbiamo rapidamente individuato il settore da cui Linda Kirkland ha inviato la sua ultima email. Ci siamo precipitati subito nella posizione indicata. Era il punto dove avevamo maggiori possibilità di trovarla e di scoprire qualche indizio sull'invasione degli zombie.

A voler essere onesti, sapevamo tutti che c'erano poche speranze di trovare Linda viva. Abbiamo dovuto provarci, per Penny e per noi stessi. La speranza è una motivazione potente per i sopravvissuti.

Tessere richieste: 4V, 9R, 17R, 18V, 19V, e 21R.

• OBIETTIVI

Salvare la Dottoressa Linda Kirkland. Prendere carte Obiettivo finché non si trova una traccia per la madre di Penny.

Orario di partenza: 9 am.

• REGOLE SPECIALI

• **La ricerca di Penny.** I Sopravvissuti ricevono l'Abilità Basso profilo fintanto che si trovano nella Zona di Penny. Questo include la stessa Penny e il suo Leader.

Basso profilo - Il Sopravvissuto non può essere colpito dal Fuoco Amico (le regole relative alle Molotov si applicano comunque). Viene ignorato quando qualcuno tira nella Zona in cui egli si trova.

• **Non c'è tempo da perdere.** L'edificio a cavallo delle tessere 17R e 21R non può essere aperto.

• **Armi Pimpate.** Ogni Cassa di Armi Pimpate fornisce un'Arma Pimpata casuale al Sopravvissuto che la prende, che poi può riorganizzare il suo inventario gratuitamente.



17R	21R
9R	18V
4V	19V



Zona di Partenza dei Sopravvissuti

6x
Carte Obiettivo

Zone di Generazione

6x
Casse di Armi Pimpate

1x
Nota

M4 - LABORATORIO SEGRETO

Medio / 60 minuti

Per la prima volta da quando ci conosciamo, ho visto negli occhi dei miei compagni una paura muta ma intensa. Eravamo alla ricerca di un laboratorio segreto, sicuramente infestato dagli zombie e forse infettato da varie malattie letali, e non avevamo modo di saperlo con certezza. Il coraggio, come si dice, consiste nell'affrontare le proprie paure e vincerle. Beh, eravamo le persone più coraggiose sulla Terra, poco ma sicuro. Dovevamo distruggere il laboratorio. Volevamo farlo disperatamente. Altrimenti, tutti i sopravvissuti avrebbero dovuto affrontare lo stesso incubo.

Tessere richieste: **16R, 17R, 19V, e 20V.**

● OBIETTIVI

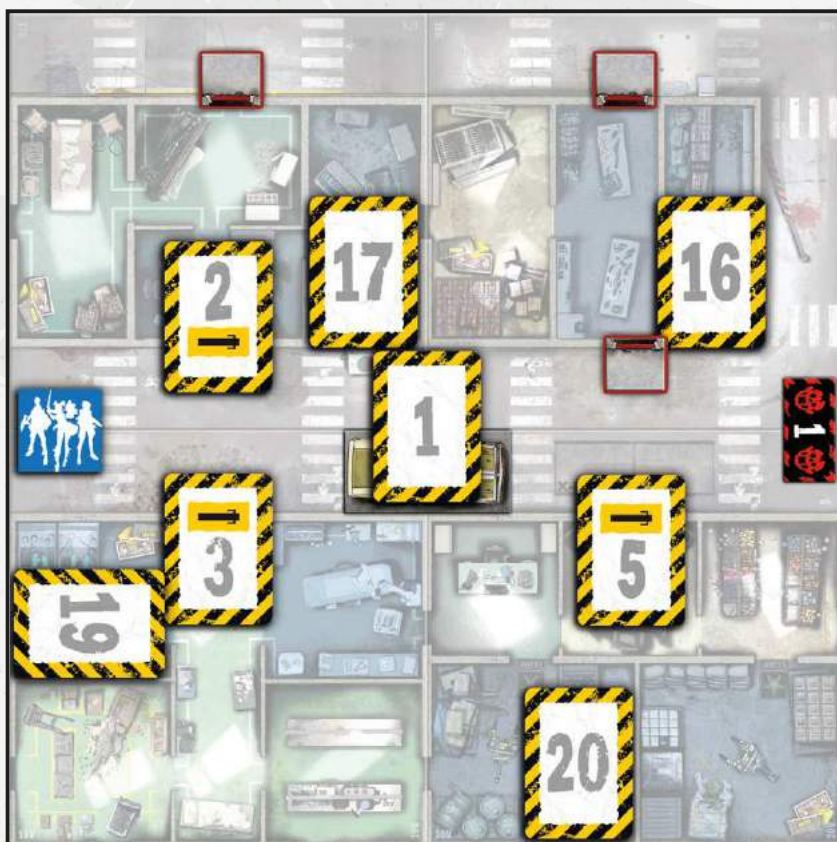
Mettere in sicurezza il laboratorio segreto. Prendere carte Obiettivo finché non viene trovato un modo per impedire agli zombie di diffondere le varie epidemie.

Orario di partenza: **4 am.**

17R	16R
19V	20V

● REGOLE SPECIALI

- **Porte bloccate.** Le porte rosse non possono essere aperte dalle Zone di strada. Possono essere aperte soltanto dall'interno dell'edificio.
- **Auto carica.** Non è consentito guidare la Pimpmobile o Cercare al suo interno finché non viene dichiarato che è consentito.
- **L'Ira di Penny.** Il Leader di Penny riceve l'Abilità +1 Azione in Combattimento gratuita. Questa Azione in Combattimento gratuita può essere effettuata solo con un'arma nello Zaino del Leader.
- **Armi Pimpate.** Ogni Cassa di Armi Pimpate fornisce un'Arma Pimpata casuale al Sopravvissuto che la prende, che poi può riorganizzare il suo inventario gratuitamente.



M5 - EDEN PATOGENO

Medio / 45 minuti

Per trovare le celle frigorifere dove erano custoditi tutti i campioni biologici ci abbiamo messo più tempo del previsto. I biologi avevano davvero una gamma infinita di materiali e di giocattoli a loro disposizione. Giocattoli di cattivo auspicio. Se quelle malattie letali si sono mescolate agli zombie, nemmeno il Sopravvissuto più esperto ha una speranza di farcela. Possiamo affrontare uno zombie, dieci, o perfino un migliaio. Ma che facciamo contro l'antrace, il vaiolo o la peste nera? Penny ha dato dei segni di cambiamento. La scoperta del corpo di sua madre l'ha trasformata in una sopravvissuta a tutti gli effetti. Siamo qui per assicurarci che sopravviva anche ai primi errori nella sua nuova carriera.

Tessere richieste: 4R, 6R, 7R, 16R, 17V, e 19V.

• OBIETTIVI

Distruggere i laboratori (e gli eventuali Zombie al loro interno).

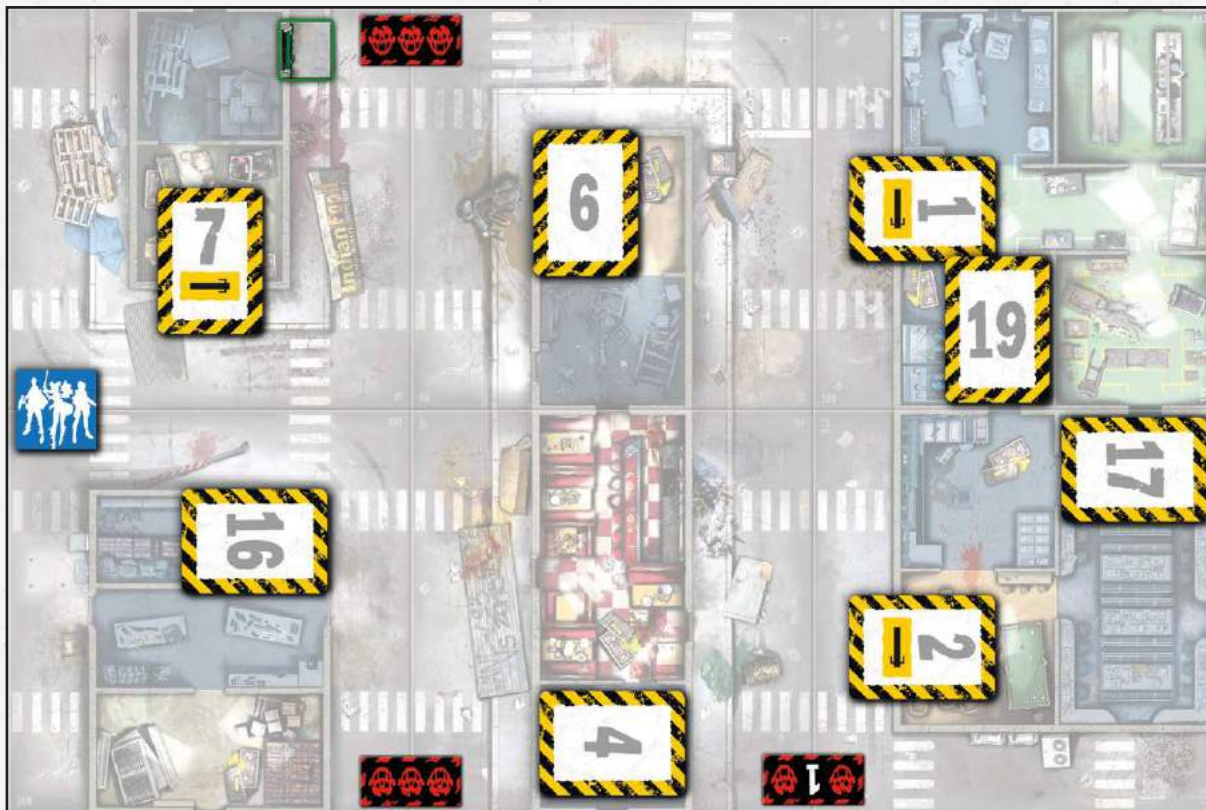
Prendere la carta Obiettivo "Celle Frigorifere" sulla tessera 19V.

Orario di partenza: 8 pm.

7R	6R	19V
16R	4R	17V

• REGOLE SPECIALI

- **Incastrata.** La porta verde non può essere aperta.
- **L'Ira di Penny.** Il Leader di Penny riceve l'Abilità +1 Azione in Combattimento gratuita. Questa Azione in Combattimento gratuita può essere effettuata solo con un'arma nello Zaino del Leader.
- **Armi Pimpate.** Ogni Cassa di Armi Pimpate fornisce un'Arma Pimpata casuale al Sopravvissuto che la prende, che poi può riorganizzare il suo inventario gratuitamente.



M6 - AREA ROMERO

Medio / 120 minuti

Gli scienziati di Fort Hendrix probabilmente erano alla ricerca di una spiegazione per l'invasione degli zombie. Avevano radunato molti zombie su cui condurre dei test, e così facendo avevano firmato la propria condanna a morte. Tutti questi zombie nello stesso posto erano impossibili da gestire, anche per i soldati più addestrati. Quali esperimenti sono stati condotti sugli zombie in questo posto? Ora dovevamo scoprire cosa avessero fatto, e fare piazza pulita di questo disastro.

Tessere richieste: 2V, 16V, 17R, 18R, 19V, e 21V.

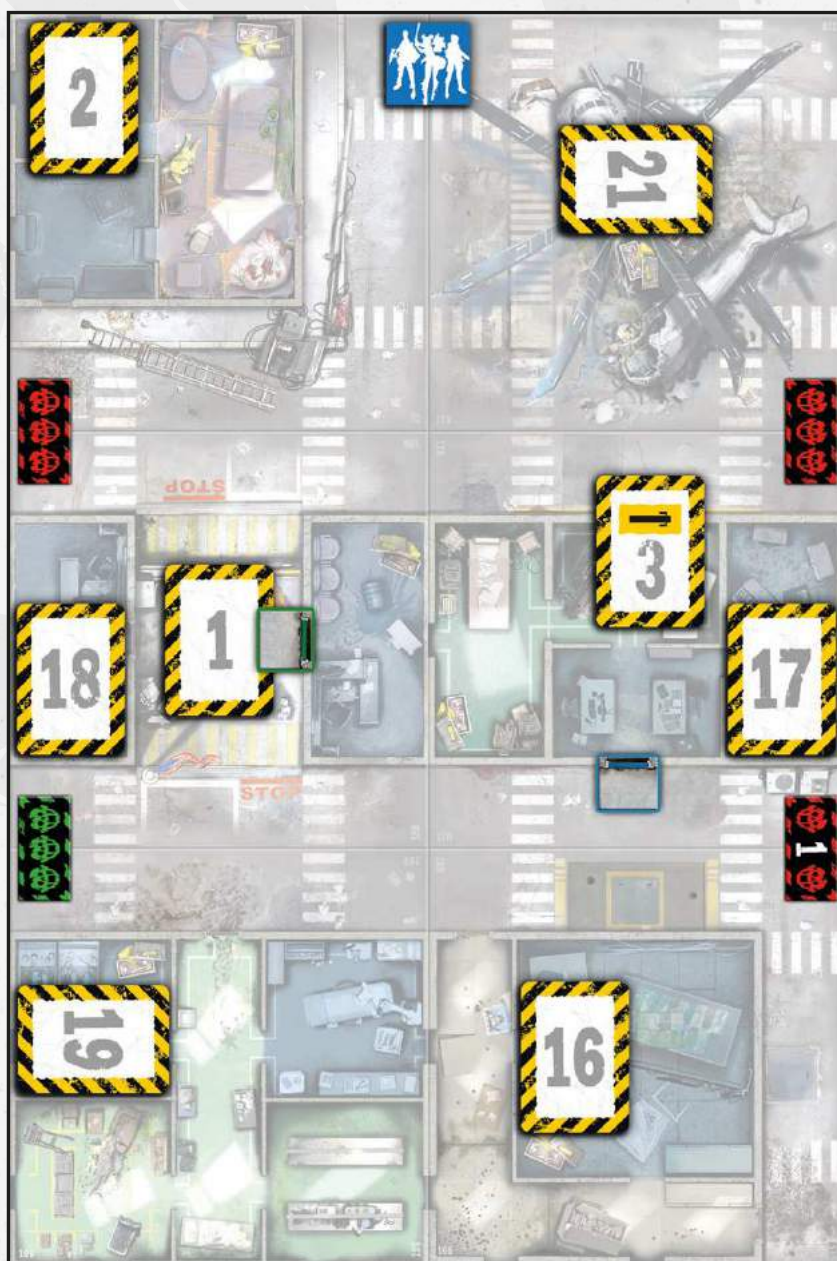
• OBIETTIVI

Hanno fatto degli esperimenti sui soldati?

Controllare la Sala degli Ufficiali (sulla tessera 16V).

Orario di partenza: 10 pm.

2V	21V
18R	17R
19V	16V



• REGOLE SPECIALI

• Preparazione.

- La Zona di Generazione verde non è attiva all'inizio della partita.
- La Porta verde e la Porta blu non possono essere aperte finché la carta Obiettivo "Porta di Metallo" non è stata presa.

• **L'Ira di Penny.** Il Leader di Penny riceve l'Abilità +1 Azione in Combattimento gratuita. Questa Azione in Combattimento gratuita può essere effettuata solo con un'arma nello Zaino del Leader.

• **Armi Pimpate.** Ogni Cassa di Armi Pimpate fornisce un'Arma Pimpata casuale al Sopravvissuto che la prende, che poi può riorganizzare il suo inventario gratuitamente.



Zona di
Partenza dei
Sopravvissuti



8x
Carte Obiettivo



Zone di
Generazione



2x
Note



Porte Chiuse



6x
Casse di Armi
Pimpate

M7 - IL QUARTIER GENERALE

Medio / 120 minuti

Il quartier generale pullulava di zombie, ma raggiungerlo era l'unico modo per chiudere i laboratori una volta per tutte.

Eravamo a metà strada quando abbiamo sentito dei colpi d'arma da fuoco. C'era ancora qualcuno di vivo qui! Le nostre speranze sono state infrante non appena siamo arrivati a destinazione. L'area era disseminata di cadaveri, bossoli di proiettili e sangue. Un elicottero era precipitato sul posto e stava ancora bruciando. Una cassa di munizioni al suo interno si era rovesciata al momento dello schianto e i proiettili ora esplodevano tra le braci. Dovevamo occuparci del problema al più presto, perché il rumore iniziava ad attirare molti zombie verso la nostra posizione.



Tessere richieste: 9R, 16V, 17V, 18V, 20R, e 21V.

• OBIETTIVI

Avviare i protocolli di decontaminazione. Si trovano nel QG di Fort Hendrix. Prendere la carta Obiettivo corrispondente sulla tessera 16V. Orario di partenza: 11 am.

• REGOLE SPECIALI

• **Avanguardia Zombie.** Questa regola speciale si applica solo se la Missione M6 - Area Romero non è ancora stata giocata. La Zona di Generazione verde è attiva fin dall'inizio della Missione. La carta Obiettivo QG di Fort Hendrix non può essere presa (e quindi non è possibile vincere la Missione) finché la Zona di Generazione verde non è stata disattivata (vedi sotto).

• **Elicottero Precipitato.** La Zona centrale della tessera 21V, che rappresenta un elicottero precipitato, è in fiamme. Non è possibile Cercare al suo interno. Tirate un dado ogni volta che un Sopravvissuto entra in questa Zona o effettua un'Azione in questa Zona: con 4+, il Sopravvissuto subisce 1 Ferita.

PROMEMORIA: Non fare niente è un'Azione.

La Cassa di Armi Pimpate non può essere presa prima della carta Obiettivo "Elicottero precipitato".

Applicare l'effetto di una Molotov in quella Zona rimuove la Zona di Generazione verde. La Cassa di Armi Pimpate e la carta Obiettivo in quella Zona vengono rimosse se non erano state prese in precedenza.

• **L'Ira di Penny.** Il Leader di Penny riceve l'Abilità +1 Azione in Combattimento gratuita. Questa Azione in Combattimento gratuita può essere effettuata solo con un'arma nello Zaino del Leader.

• **Armi Pimpate.** Ogni Cassa di Armi Pimpate fornisce un'Arma Pimpata casuale al Sopravvissuto che la prende, che poi può riorganizzare il suo inventario gratuitamente.

21V	18V
9R	20R
17V	16V



Zona di
Partenza dei
Sopravvissuti

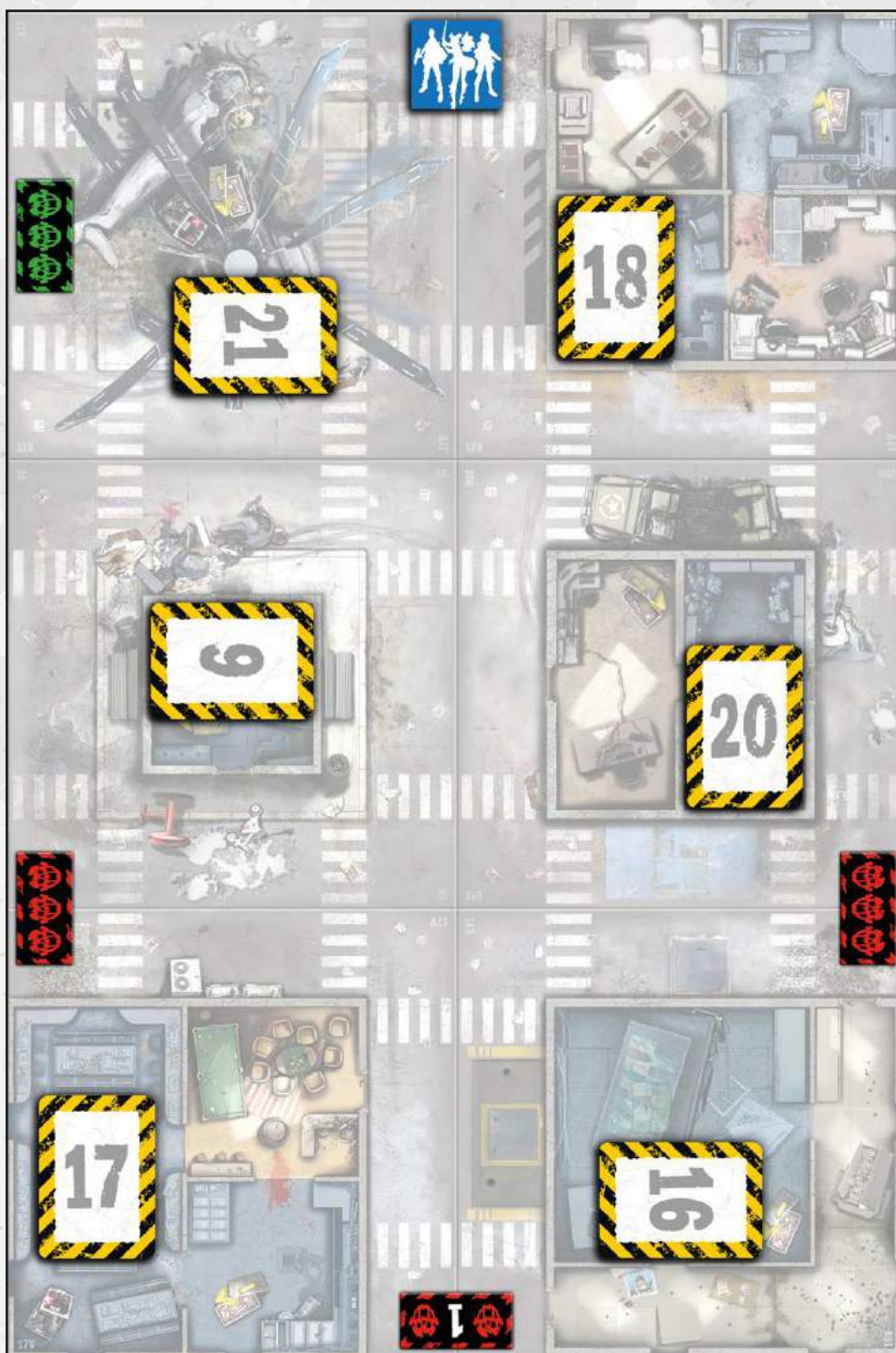


Zone di
Generazione

6x
Casse di Armi
Pimpate



6x
Carte Obiettivo



M8 - SIETE NELL'ESERCITO ORA

Molto Difficile / 120 minuti

Il nostro viaggio ci aveva portati più lontano di quanto immaginassimo. Eravamo partiti come una squadra di salvataggio ed eravamo diventati salvatori ignari. Avevamo scoperto il fato della Dottoressa Kirkland e ci eravamo occupati delle fonti principali di contaminazione biologica. Eppure, nonostante gli indizi raccolti lungo il cammino, ancora non sapevamo con certezza cosa fosse successo a Fort Hendrix. L'esercito aveva cercato di creare gli zombie, di combatterli o di usarli per i propri scopi? Presto ci siamo imbattuti in un grosso gruppo di zombie. Soldati e civili mescolati indistintamente che si erano radunati qui. Le siringhe misteriose erano praticamente ovunque. Abbiamo deciso di affrontare il branco e di cercare altri indizi.

Tessere richieste: 7R, 8R, 9V, 16R, 17R, 18V, 19V, 20R, e 21V.

• OBIETTIVI

Rivelare il segreto di Fort Hendrix. Prendere carte Obiettivo fino a scoprire cosa è successo a Fort Hendrix.

Orario di partenza: 4 am.

• REGOLE SPECIALI

• **Preparazione.** Collocare gli Zombie seguenti nella Zona centrale della tessera 21V:

- 20 Deambulanti
- 8 Brutti
- 8 Corridori
- 1 Deambulante Tiratore

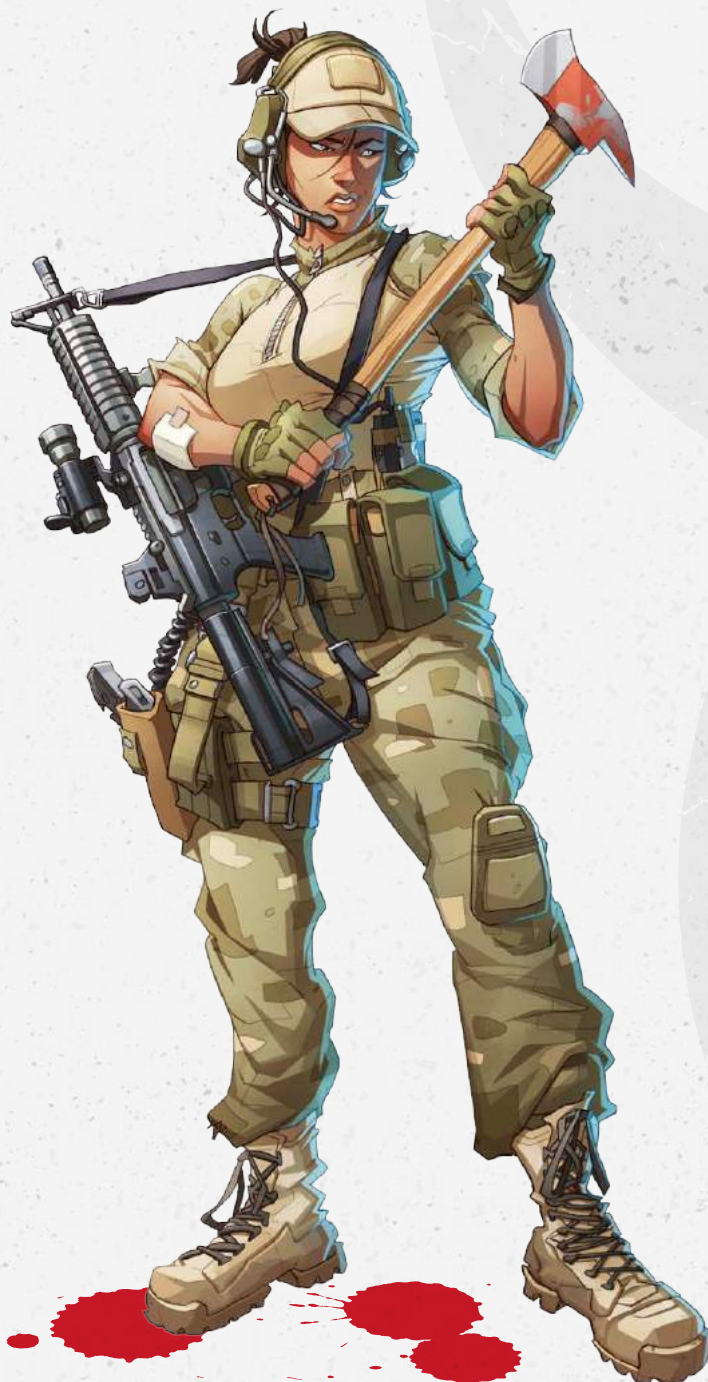
• **Guai in arrivo.** La Zona di Generazione verde non è attiva all'inizio della partita.

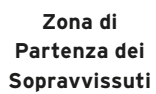
• **L'Ira di Penny.** Il Leader di Penny riceve l'Abilità +1 Azione in Combattimento gratuita. Questa Azione in Combattimento gratuita può essere effettuata solo con un'arma nello Zaino del Leader.

• **Armi Pimpate.** Ogni Cassa di Armi Pimpate fornisce un'Arma Pimpata casuale al Sopravvissuto che la prende, che poi può riorganizzare il suo inventario gratuitamente.



9V	8R	16R
18V	21V	7R
19V	20R	17R





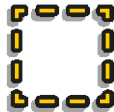
9x



1



Zone di Generazione



Zombie

9x



Carte Obiettivo

2x



Note



M9 - IL VASO DI PANDORA

Speciale / Durata speciale

Mentre ci avventuravamo nelle viscere della base, abbiamo trovato le prove di un ultimo sforzo da parte degli abitanti di Fort Hendrix di trovare una soluzione all'invasione degli zombie. Soldati e civili hanno combattuto insieme fino allo stremo, fianco a fianco contro i loro nemici infetti. Perché hanno combattuto insieme qui? Quali sono stati gli ultimi ordini che hanno spinto questi coraggiosi combattenti a sacrificarsi? Qualcuno è sopravvissuto? Sono riusciti a evacuare il personale? Dovevamo trovare questi ultimi ordini e capire perché Fort Hendrix era caduta. Lo dovevamo a coloro che erano morti qui.



Tessere richieste: 3V, 5V, 7R, 9V, 16V, e 17V.

• OBIETTIVI

Recuperare il Retaggio di Hendrix. Sulla tessera 16V.

Orario di partenza: 5 am.

• REGOLE SPECIALI

• **Tutte le malattie del mondo.** I Sopravvissuti con Traguardi Contaminato non possono usare le Abilità ottenute tramite i Livelli di Pericolo. Più un Sopravvissuto è Contaminato, più sono le Abilità che non può usare.

- *Contaminato x1:* Non può usare le Abilità di Livello Rosso.

- *Contaminato x2:* Non può usare le Abilità di Livello Arancione e Rosso.

- *Contaminato x3:* Non può usare le Abilità di Livello Giallo o superiore.

- *Contaminato x4 (o più):* Non può usare le Abilità di Livello Blu o superiore.

I punti adrenalina si ottengono normalmente per scegliere le Abilità (anche se non possono essere usate) e per determinare il Livello di Pericolo attuale. I Sopravvissuti che perdono Traguardi Contaminato recuperano l'uso delle Abilità corrispondenti.

• **L'Ira di Penny.** Il Leader di Penny riceve l'Abilità +1 Azione in Combattimento gratuita. Questa Azione in Combattimento gratuita può essere effettuata solo con un'arma nello Zaino del Leader.

• **Armi Pimpate.** Ogni Cassa di Armi Pimpate fornisce un'Arma Pimpata casuale al Sopravvissuto che la prende, che poi può riorganizzare il suo inventario gratuitamente.

16V	5V
7R	3V
9V	17V



M10 - FOSCHIA VIOLA

Molto Difficile / 90 minuti

Non potevamo andarcene così. Chiunque, zombie o meno, poteva entrare e farsi contagiare dai soggetti infetti creati dagli scienziati con i loro esperimenti. Non eravamo nemmeno sicuri di averli scoperti tutti. Era un'impresa che poteva, anzi, avrebbe richiesto anni...

Dovevamo trovare una soluzione permanente per Fort Hendrix. Diventare i suoi guardiani o distruggerlo definitivamente.

Tessere richieste: 2V, 3R, 4R, 16R, 18R, 19R, 20R, e 21R.

• OBIETTIVI

Impedire agli zombie all'esterno di entrare a Fort Hendrix.

Trovare un modo per distruggere la Zona di Generazione verde e bloccare gli accessi a Fort Hendrix.

Orario di partenza: **1 am.**



• REGOLE SPECIALI

• **Invasione dall'esterno.** La Zona di Generazione verde è attiva dall'inizio della partita.

Durante la loro attivazione, nel caso non ci siano percorsi sgombri fino alla Zona più rumorosa, gli Zombie si muovono verso di essa come se tutte le porte fossero aperte, anche se le porte chiuse a chiave li fermano ancora.

• **Attraversare il confine.** Le porte dell'edificio a cavallo tra le tessere 3R e 4R possono essere sfondate se 1 o più Zombie che si trovano in quelle Zone ricevono un'Attivazione extra mentre cercano di entrare nell'edificio. Aprire la porta e generare gli Zombie nell'edificio se era la prima porta a venire aperta. Se 2 o più porte sono state forzate dagli Zombie in questo modo (le porte aperte dai Sopravvissuti non contano), prendere la Nota #1.

21R	2V
16R	20R
4R	3R
18R	19R

• **È il domani o è la fine dei tempi?** I Sopravvissuti con Traguardi Contaminato non possono usare le Abilità ottenute tramite i Livelli di Pericolo. Più un Sopravvissuto è contaminato, più sono le Abilità che non può usare.

- *Contaminato x1:* Non può usare le Abilità di Livello Rosso.

- *Contaminato x2:* Non può usare le Abilità di Livello Arancione e Rosso.

- *Contaminato x3:* Non può usare le Abilità di Livello Giallo o superiore.

- *Contaminato x4 (o più):* Non può usare le Abilità di Livello Blu o superiore.

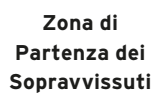
I punti adrenalina si ottengono normalmente per scegliere le Abilità (anche se non possono essere usate) e per determinare il Livello di Pericolo attuale. I Sopravvissuti che perdono Traguardi Contaminato recuperano l'uso delle Abilità corrispondenti.

SPECIALE: Alla fine della campagna, a prescindere dall'esito, i Sopravvissuti con 1 o più Traguardi Contaminato muoiono. Il loro viaggio finisce qui.

• **L'Ira di Penny.** Il Leader di Penny riceve l'Abilità +1 Azione in Combattimento gratuita. Questa Azione in Combattimento gratuita può essere effettuata solo con un'arma nello Zaino del Leader.

• **Armi Pimpate.** Ogni Cassa di Armi Pimpate fornisce un'Arma Pimpata casuale al Sopravvissuto che la prende, che poi può riorganizzare il suo inventario gratuitamente.





Zone di Generazione

8x



Carte Obiettivo



Note



#07 NUOVE ABILITÀ

In caso di conflitto con le regole generali, le regole delle Abilità hanno la priorità. Gli effetti delle Abilità e/o bonus seguenti sono immediati e possono essere usati nel Turno in cui vengono acquisiti. Questo significa che se un'Azione fa in modo che un Sopravvissuto avanzi di livello e ottenga un'Abilità, quell'Abilità può essere usata immediatamente se al Sopravvissuto rimangono ancora delle Azioni (oppure il Sopravvissuto può usare le eventuali Azioni extra che l'Abilità conferisce).

+1 Azione [Azione] Al Massimo gratuita - Il Sopravvissuto possiede 1 Azione gratuita extra del tipo specificato (Combattimento, Mischia o Distanza) con cui andare Al Massimo. Questa Azione può essere usata soltanto per effettuare un'Azione del tipo specificato.

Al Massimo: [Abilità] - Il Sopravvissuto beneficia dell'Abilità o dell'effetto di gioco indicato ogni volta che va Al Massimo.

Dadi Al Massimo raddoppiati - Il Sopravvissuto può raddoppiare l'ammontare di dadi Al Massimo stampati sulla carta o sulle carte Equipaggiamento che usa quando va Al Massimo.

Factotum - Il Sopravvissuto inizia ogni partita con un'Abilità della Campagna a sua scelta che non possiede già. Conserva l'Abilità scelta solo fino alla fine della Missione.

Guerriero notturno - Gli Attacchi a Distanza del Sopravvissuto effettuati durante le ore notturne hanno Precisione 5+ (è richiesto un risultato pari o superiore a 5 per un successo). Gli effetti di gioco che alterano la Precisione si applicano comunque (per esempio +1 al risultato dei dadi: Distanza). Anche i successi automatici, come per esempio lanciare una Molotov, si applicano.

Ignora 1 Rottura - Questa Abilità può essere usata una volta per Round di Gioco, subito dopo un tiro per un'Azione di Combattimento. Ignorate tutti i risultati Rottura ottenuti al tiro per questa Azione.

Pezzi di ricambio - Ogni volta che il Sopravvissuto ottiene 1 o più risultati Rottura durante un Attacco in Mischia o a Distanza, può scartare una carta arma del tipo corrispondente (Mischia o Distanza) per ignorare questi risultati Rottura.

Visione notturna - Il Sopravvissuto ignora le regole della Notte e quelle delle Zone di Oscurità (Regolamento base, pagina 33).

RICONOSCIMENTI

AUTORI DEL GIOCO:

Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN, Nicolas RAOULT e David PRETI

SVILUPPO:

Fabio CURY

PRODUZIONE:

Marcela FABRETI (Lead), Thiago ARANHA (Lead), Raquel FUKUDA, Guilherme GOULART, Rebecca HO, Isadora LEITE, Aaron LURIE e Ana THEODORO

ILLUSTRAZIONI:

Edouard GUITON, Nicolas FRUCTUS, Giorgia LANZA e Antonio MÁINEZ

PROGETTO GRAFICO:

Marc BROUILLON (Lead), Max DUARTE (Lead), Fabio de CASTRO, Louise COMBAL e Júlia FERRARI

INGEGNERE DELLE SCULTURE:

Vincent FONTAINE

STUDIO DI SCULTURA:

BigChild Creatives

RESPONSABILE DELLE SCULTURE:

Hugo Gomez BRIONES

SCULTORI:

David ARBERAS, Daniel FERNANDEZ, Ivan GIL, Africa MIR, Alejandro MUÑOZ, Adrian RIO, Natalia ROMERO e Raul Fernandez ROMO

RENDERING:

Studio Z

REVISIONE:

Jason KOEPP

DIRETTORE ARTISTICO:

Mathieu HARLAUT

EDITORE:

David PRETI

EDIZIONE ITALIANA:

Traduzione: Fiorenzo DELLE RUPI

Revisione: Diana BURASCHI, Aurora CASARO

Supervisione: Massimo BIANCHINI

Adattamento Grafico: Ilaria BORZA

© 2021 CMON Global Limited, tutti i diritti riservati. Nessuna parte di questo prodotto può essere riprodotta senza autorizzazione specifica. Guillotine Games e il logo Guillotine Games sono trademark registrati di Guillotine Press Ltd. Zombicide, CMON e il logo CMON sono trademark registrati di CMON Global Limited. Distribuito in Italia da Asmodee Italia Srl, Viale della Resistenza, 58 - 42018 San Martino in Rio (RE). WWW.ASMODEE.IT. I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati. Le miniature e i componenti in plastica inclusi sono preassemblati e non verniciati. Fabbricato in Cina.



RIASSUNTO DEL ROUND DI GIOCO

Il giocatore con il segnalino Primo Giocatore attiva tutti i suoi Sopravvissuti, 1 alla volta, nell'ordine di sua scelta. Quando ha finito, inizia il Turno del giocatore successivo. Si gioca in senso orario. Ogni Sopravvissuto inizialmente ha 3 Azioni da spendere, che sceglie dalla lista seguente. Salvo dove specificato diversamente, ogni Azione può essere effettuata più volte per ogni Attivazione.

OGNI ROUND INIZIA CON:

01 - FASE DEI GIOCATORI

• MOVIMENTO:

Il Sopravvissuto si muove di 1 Zona (spendendo Azioni extra se ci sono degli Zombie nella sua Zona di partenza).

• CERCARE (1 volta per Turno):

Solo in una Zona di edificio priva di Zombie. Pescare 1 carta dal mazzo dell'Equipaggiamento. Se si cerca in una Cassa di Armi Pimpate, pescare 1 carta dal mazzo delle Armi Pimpate.

• APRIRE LE PORTE:

Il Sopravvissuto usa l'Equipaggiamento per aprire le porte per aprire una porta nella sua Zona. Non è richiesto alcun tiro.

NOTA: Le porte aperte non possono essere richiuse.

• RIORGANIZZARE/SCAMBIARE:

Il Sopravvissuto può riorganizzare le carte nel proprio inventario nel modo che preferisce. Il Sopravvissuto può scambiare simultaneamente un qualsiasi numero di carte con 1 altro Sopravvissuto attualmente nella stessa Zona. Quest'altro Sopravvissuto può riorganizzare il suo inventario gratuitamente.

• AZIONE DI COMBATTIMENTO:

Azione in Mischia: È richiesta un'arma da Mischia equipaggiata.

Azione a Distanza: È richiesta un'arma a Distanza equipaggiata.

• PRENDERE O ATTIVARE UN SEGNALINO OBIETTIVO

nella Zona del Sopravvissuto.

• FARE RUMORE:

Collocare 1 segnalino Rumore nella Zona del Sopravvissuto.

• NON FARE NIENTE:

Tutte le Azioni rimanenti vanno perse.

QUANDO OGNI GIOCATORE HA FINITO:

02 - FASE DEGLI ZOMBIE

PASSO 1: ATTIVAZIONE

Ogni Zombie si attiva e spende la sua Azione per compiere un Attacco o un Movimento, in base alla situazione. Prima si risolvono tutti gli Attacchi, poi tutti i Movimenti. Ogni Zombie effettua un Attacco OPPURE un Movimento con una singola Azione.

• ATTACCO:

Ogni Zombie nella stessa Zona di uno o più Sopravvissuti effettua un Attacco. L'Attacco di uno Zombie ha sempre successo, non richiede alcun tiro del dado.

• MOVIMENTO:

Gli Zombie che non hanno attaccato usano la loro Azione per Muoversi di 1 Zona verso i Sopravvissuti.

NOTA: I Corridori hanno diritto a 2 Azioni, quindi possono attaccare due volte, attaccare e muoversi, muoversi e attaccare o muoversi 2 volte.

PASSO 2: GENERAZIONE

Usando i segnalini Generazione di Zombie, le mappe della Missione indicano dove gli Zombie compaiono alla fine di ogni Fase degli Zombie. Queste sono le Zone di Generazione.

• **La Zona di Generazione di Partenza** è sempre la prima che genera Zombie.

• Pescare sempre le carte Zombie per tutte le Zone di Generazione in senso orario partendo dalla Zona di Generazione di Partenza.

• Gli Zombie si generano in base al **Livello di Pericolo più alto** ottenuto tra i Sopravvissuti (Blu, Giallo, Arancione o Rosso).

03 - FASE FINALE

• Rimuovere tutti i segnalini Rumore dal tabellone.

• Il primo giocatore passa il segnalino Primo Giocatore al giocatore alla sua sinistra. Ha quindi inizio un nuovo Round di Gioco.

ZOMBIE TIRATORE

1. Ogni Deambulante Tiratore effettua una Sparatoria bersagliando tutte le Zone con dei Sopravvissuti fino a cui possiede LDV (ignora le regole della Notte).
2. Ogni Sparatoria infligge 1 Ferita in ogni Zona bersagliata.
3. Generare gli Zombie standard indicati sulla carta.

4. Generare 1 Deambulante Tiratore in ogni Zona che non ne ha ancora, che abbia uno Zombie del tipo indicato con LDV fino a un Sopravvissuto (ignorando le regole della Notte). Se non ci sono abbastanza miniature, tutti i Deambulanti Tiratori effettuano un'Attivazione extra normale.

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 Minimi per Eliminare	Punti Adrenalina
1	BRUTO/ABOMINIO	1	2/3	1/5
2	DEAMBULANTE/TIRATORE	1	1	1
3	CORRIDORE	2	1	1