

ZOMBICIDE

FRIENDS AND FOES



REGOLE E MISSIONI





CAPITOLI

CONTENUTO 3

FRIENDS AND FOES: PRESENTAZIONE ... 4

NUOVI ZOMBIE: ZOMBIE CONTAMINATI 4

DEAMBULANTI CONTAMINATI 5

 L'ORDA.....5

ABOMINIO CONTAMINATO 7

ORDINE DI PRIORITÀ DEI BERSAGLI 7

NUOVE TESSERE 8

SIEDI..... 8

ZONE ALLAGATE..... 8

FAMIGLI 10

ACQUISIRE UN FAMIGLIO 10

REGOLE BASE DEI FAMIGLI 11

ABILITÀ AGGIUNTIVE DEI FAMIGLI 11

MISSIONI AGGIUNTIVE 12

MISSIONE 1: LA PIAGA STRISCIANTE 12

 MEDIA / 6+ SOPRAVVISSUTI / 90 MINUTI

MISSIONE 2: L'ORGOGGIO DI SVARGA 13

 MEDIA / 6+ SOPRAVVISSUTI / 60 MINUTI

MISSIONE 3: STORIA DI UNA CITTÀ ALLAGATA ... 14

 MEDIA / 6+ SOPRAVVISSUTI / 60-120 MINUTI

MISSIONE 4: MAREGGIATE INFETTE 15

 DIFFICILE / 6+ SOPRAVVISSUTI / 120 MINUTI

MISSIONE 5: IL RIFUGIO PALLIDO 16

 MEDIA / 6+ SOPRAVVISSUTI / 60 MINUTI

MISSIONE 6: SU ALI FELINE..... 17

 MEDIA / 6+ SOPRAVVISSUTI / 60-120 MINUTI

MISSIONE 7: IL GIARDINO AVVELENATO 18

 MEDIA / 6+ SOPRAVVISSUTI / 120 MINUTI

MISSIONE 8: LA DAMA VERDE..... 19

 MEDIA / 6+ SOPRAVVISSUTI / 90 MINUTI

MISSIONE 9: LA VILLA SUL FIUME INFERNALE ... 20

 DIFFICILE / 6+ SOPRAVVISSUTI / 90 MINUTI

MISSIONE 10: SCAMBI SCONVENIENTI 22

 DIFFICILE / 6+ SOPRAVVISSUTI / 90 MINUTI

ORDINE DI PRIORITÀ DEI BERSAGLI 24





CONTENUTO

33 MINI-CARTE

19 carte Equipaggiamento

- Arco di Cornox2
- Maschera della Pestilenza....x2
- Mazzax2
- Onda di Potere.....x3
- Pugnale Pesantex2
- Spada Pesantex2
- Gogx1
- Magog.....x1
- Seth.....x1
- Vanadis.....x1
- Nuciferx1
- Vatanx1



14 carte Zombie (da #253 a #266)



4 MINIATURE E SCHEDE IDENTITÀ DEI SOPRAVVISSUTI



Doran Katelyn Kabral Solveig



5 TESSERE DI GIOCO (A DUE FACCE)



6 MINIATURE DEI FAMIGLI



Gog



Magog



Seth



Vanadis



Nucifer



Vatan

19 MINIATURE DEGLI ZOMBIE



18 Deambulanti Contaminati



1 Abominio Contaminato



FRIENDS AND FOES: PRESENTAZIONE

Fino a poco tempo fa, le terre degli orchi e degli uomini erano separate da un confine e le due specie combattevano ferocemente l'una contro l'altra a ogni occasione. Gli orchi razziano le terre degli uomini in cerca di cibo e per divertimento. Gli uomini razziano le terre degli orchi in cerca di vendetta e per svago. Questo gioco brutale proseguì per decenni, fomentando un accanito spirito bellicoso in chiunque fosse tanto sfortunato da nascere in questa regione piovosa. Poi, l'epidemia degli zombie ci colpì tutti ed entrambi gli eserciti caddero vittima delle trame dei necromanti.

All'inizio combattemmo nel nostro vecchio regno, in cerca di altri sopravvissuti con cui unire le forze e di risposte riguardanti l'epidemia degli zombie. Poi, gli orchi zombie attraversarono il confine per attaccarci. Anche se in lotta per la nostra stessa sopravvivenza, le vecchie abitudini sono dure a morire... Eppure, presto ci rendemmo conto che cose come i "confini" non avevano più senso. La nostra libertà non può avere limiti. Alcuni di noi ora si inoltrano sempre di più oltre il confine privo di sorveglianza, alla ricerca di nuovi orrori e di nuove scoperte!

NUOVI ZOMBIE: ZOMBIE CONTAMINATI

Alcuni orchi sopravvissero al massacro perpetrato dai necromanti e dai loro eserciti di zombie. Una tale impresa, si dice, fu resa possibile dal tradimento di alcuni orchi corrotti, adescati da promesse di gloria e di potere. Il loro odio nei confronti dei nani, degli elfi e degli uomini li accecava a tal punto che si spinsero a stipulare un patto con le forze della corruzione. E, naturalmente, furono ingannati. Ora sono zombie anche loro, proprio come tutti gli altri.

Beh, non proprio come tutti gli altri. Il loro odio e la loro corruzione trapelano visibilmente dai loro corpi infetti. Questi "deambulanti contaminati" hanno sangue acido e possono emanare uno spruzzo pungente qualche secondo dopo avere subito un colpo fatale. Lo chiamiamo lo "spruzzo di sangue contaminato". Evitate a ogni costo gli scontri ravvicinati con questi zombie.



Friends And Foes richiede una scatola base di Zombicide, come Black Plague o Green Horde. Usare questa espansione 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 Friends and Foes ai rispettivi mazzi standard.

DEAMBULANTI CONTAMINATI



I Deambulanti Contaminati usano le regole seguenti:

Danni: 2

Danni minimi per distruggerlo: 1 Danno

Ricompensa in Punti Esperienza: 1 punto

Regole Speciali:

- I Deambulanti Contaminati sono Orchi e Deambulanti. Non beneficiano delle carte Attivazione Extra dei Deambulanti Standard.
- Spruzzo di Sangue Contaminato: Quando un Sopravvissuto uccide un Deambulante Contaminato che si trova nella sua stessa Zona, subisce a sua volta un singolo colpo che gli infligge 2 Ferite. È consentito un tiro Armatura.
- I Deambulanti Contaminati sono soggetti alle **regole dell'Orda** (vedi sotto).

L'ORDA

Le regole dell'Orda sono tratte da *Zombicide: Green Horde*. L'Orda consiste in un ammasso in costante crescita di Orchi Zombie pronto a invadere il tabellone e ad assalire con violenza i Sopravvissuti da un punto d'ingresso inaspettato.

- Ogni volta che una carta Zombie con il simbolo dell'Orda viene pescata per generare Zombie sul tabellone, i giocatori mettono da parte **1 miniatura Zombie extra** dello stesso tipo (Orco Deambulante, Orco Corridore, Orco Grassone oppure Deambulante Contaminato). Tutte le miniature messe da parte in questo modo vanno a formare collettivamente l'Orda e sono bloccate finché l'Orda non sarà generata.

Le carte Zombie contrassegnate con il simbolo dell'Orda sono soggette alle regole dell'Orda.



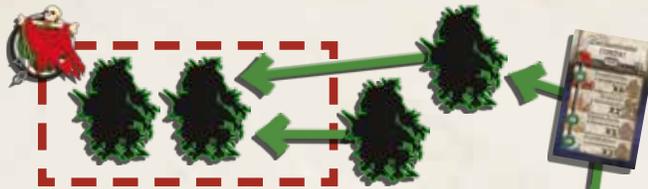
NOTA: Questo effetto non si applica agli Orchi Abomini, agli Abomini Contaminati e agli Orchi Necromanti. Nemmeno la carta Equipaggiamento "Aaahh!! Orco Deambulante" di *Zombicide: Green Horde* ha effetto sull'Orda.

- Ogni volta che si pesca una carta Orco Necromante con il simbolo dell'Orda (generando o riattivando un Necromante), i giocatori aggiungono 1 Orco Deambulante, 1 Orco Grassone e 1 Orco Corridore all'Orda. **I Deambulanti Contaminati non sono influenzati da questa regola.**

- Ogni volta che si pesca una carta "Arriva l'Orda!", l'intera Orda viene generata nella Zona per cui la carta Zombie è stata pescata. **Questo evento termina il Passo di Generazione/la generazione degli Zombie nell'edificio.**

REGOLE DELL'ORDA, PASSO 1

1- Siamo nel Passo di Generazione della Fase degli Zombie. I giocatori pescano una carta Zombie per questa Zona di Generazione: 1 Deambulante Standard. Gli Zombie Standard non sono soggetti alle regole dell'Orda. 1 miniatura di un Deambulante Standard viene collocata sulla Zona di Generazione.



2- Poi i giocatori pescano una seconda carta Zombie: 2 Deambulanti Contaminati, che sono soggetti alle regole dell'Orda. 2 miniature di Deambulanti Contaminati vengono collocate sulla Zona di Generazione e 1 Deambulante Contaminato extra viene messo da parte nell'Orda.



3- I giocatori pescano una terza carta Zombie: 1 Deambulante Contaminato, che è soggetto alle regole dell'Orda. 1 miniatura di un Deambulante Contaminato viene collocata sulla Zona di Generazione e 1 altro Deambulante Contaminato extra viene messo da parte nell'Orda (unendosi al precedente: l'Orda cresce).

REGOLE DELL'ORDA, PASSO 2

1- Nella Fase dei Giocatori successiva, Kabral apre una porta. I giocatori pescano una prima carta Zombie per questa Zona di un edificio: un Abominio Contaminato! Tuttavia, questi mostri non sono soggetti alle regole dell'Orda. Nessun effetto aggiuntivo.



2- Per la seconda Zona di un edificio i giocatori pescano una carta Zombie "Arriva l'Orda!". L'intera Orda viene riversata in questa Zona, consentendo ai 2 Deambulanti Contaminati di entrare nel tabellone. Avendo pescato una carta "Arriva l'Orda!", la generazione termina qui. Non si effettua alcuna Generazione di Zombie nella terza Zona di un edificio.

ABOMINIO CONTAMINATO



L'Abominio Contaminato usa le regole seguenti:

Danni: 3

Danni minimi per distruggerlo: 3 Danni

Ricompensa in Punti Esperienza: 5 punti

Regole Speciali:

- Gli Abomini Contaminati non sono soggetti alle regole dell'Orda.
- 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.
- Spruzzo di Sangue Contaminato: Quando un Sopravvissuto uccide un Abominio Contaminato che si trova nella sua stessa Zona, subisce a sua volta un singolo colpo che gli infligge 3 Ferite. Non sono consentiti tiri Armatura.



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	Sopravvissuto	-	-	-
2	Drago (di qualsiasi tipo)	1	2	1
3	Stormo di Corvi Morti / Sciame di Ratti	1	1	1
4	Deambulante (di qualsiasi tipo)	1	1	1
5	Grassone / Abominio (di qualsiasi tipo)	1	2/3	1/5
6	Corridore (di qualsiasi tipo)	2	1	1
7	Lupi Zombie	3	1	1
8	Necromante (di qualsiasi tipo)	1	1	1

Questa tabella aggiornata dell'Ordine di Priorità dei Bersagli include *Zombicide: Black Plague*, *Zombicide: Green Horde* e le espansioni.



NUOVE TESSERE: SIEPI E ZONE ALLAGATE

Abbiamo scoperto cose incredibili una volta oltrepassato il confine. Per prima cosa, naturalmente, abbiamo dovuto combattere con questi nauseanti zombie contaminati e il loro sangue acido. Al momento, ancora non sappiamo dire cosa abbia provocato tutto ciò. Un altro esperimento necromantico? O forse l'influenza della natura stessa? Qui le terre selvagge sembrano più vive, come abbiamo scoperto salvando i nostri nuovi amici famigli. E piove. Piove. Piove sempre.

Friends and Foes include 5 tessere che contengono Siepi e Zone Allagate, presentate per la prima volta in *Zombicide: Green Horde*. Le Siepi e le Zone Allagate, se usate in quantità, consentono di creare ambienti intricati e selvaggi in cui affrontare gli Zombie. Le regole relative alle Siepi e alle Zone Allagate sono tratte da *Zombicide: Green Horde*.



8

FRIENDS AND FOES - REGOLE

◆ SIEPI



Accorciando le Linee di Vista in modo significativo, le Siepi svolgono un ruolo importante nel Movimento, in tutte le forme di Combattimento a Distanza e nel definire i percorsi degli Zombie. In senso molto letterale, consentono ai Sopravvissuti e agli Zombie di giocare una letale partita a nascondino tra loro.

- Le Siepi interrompono le Linee di Vista (sia per i Sopravvissuti che per gli Zombie). I Personaggi che si trovano sulla Zona di una torre (vedi l'espansione *Wulfsburg*) non sono influenzati da questa regola.
- Ogni volta che un Sopravvissuto attraversa una Siepe senza che alcun Sopravvissuto possieda Linea di Vista fino alla Zona di destinazione, si tira un dado. Con un **■**, si aggiunge un Orco Deambulante (o un qualsiasi Deambulante a vostra scelta, se non c'è nessun Orco Deambulante disponibile) nella Zona di destinazione (vagava senza una meta e nessuno finora l'aveva visto). Questa Generazione non ha alcun effetto sull'Orda, ma può innescare delle Attivazioni Extra.

◆ ZONE ALLAGATE



Le Zone Allagate rappresentano delle Zone di Strada in cui i Personaggi sono immersi nell'acqua fino alla vita. Molte di esse sono collegate alle Zone asciutte attraverso Rive o Cornicioni.

Una **Riva** rappresenta un passaggio agevole e graduale da una Zona Allagata a una Zona asciutta. Il bordo in comune è disegnato come una riva graduale e irregolare, chiara e sfumata.

Un **Cornicione** rappresenta una separazione ripida tra una Zona Allagata e una Zona asciutta. Il bordo in comune è disegnato come una divisione netta e scura.

Effettuare un'Azione per **uscire** da una Zona Allagata può avere dei risultati diversi in base alla destinazione:

USCIRE DA UNA ZONA ALLAGATA			
	IN UN'ALTRA ZONA ALLAGATA	ATTRAVERSO UNA RIVA	ATTRAVERSO UN CORNICIONE
SOPRAVVISSUTO	Spendere un'Azione aggiuntiva	Nessuna penalità	Spendere un'Azione aggiuntiva
ZOMBIE	Nessuna penalità	Nessuna penalità	Gli Zombie non possono uscire attraverso un Cornicione. Dovranno scegliere un altro percorso.

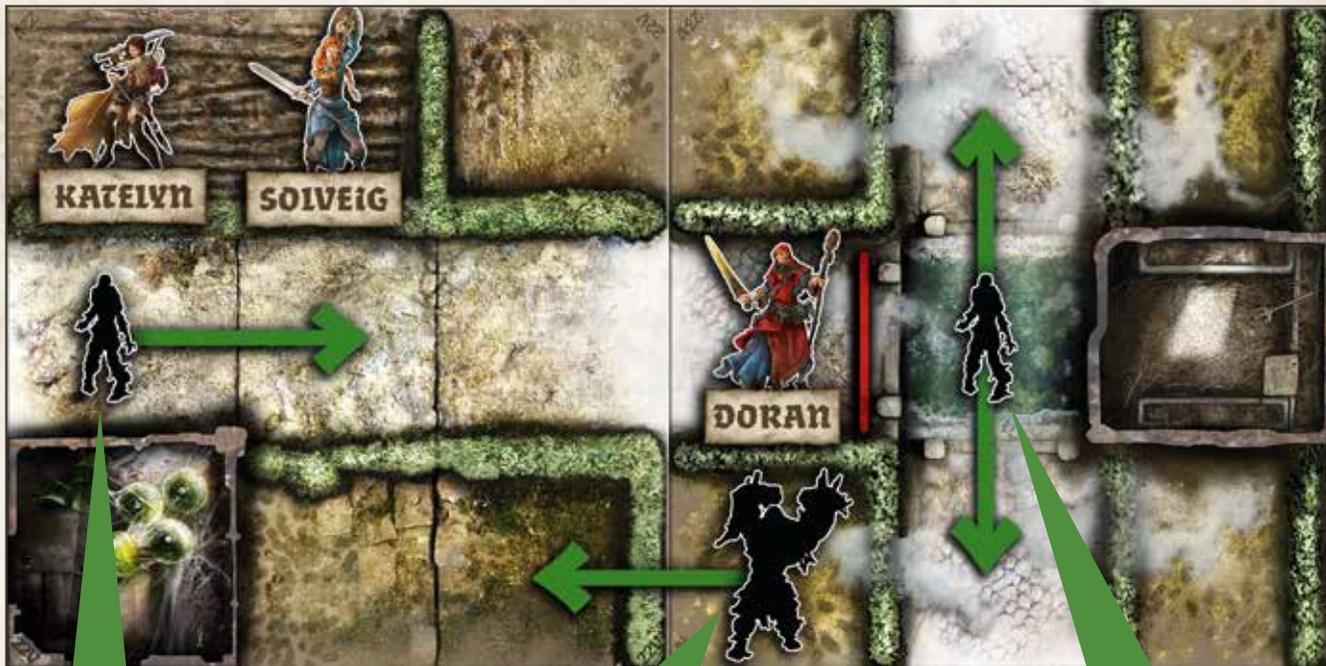
· Le altre caratteristiche del bordo in comune si applicano comunque: i muri bloccano il Movimento e le Linee di Vista, le Siepi bloccano le Linee di Vista, ecc.

· I Sopravvissuti che beneficiano dell'**Incantamento Velocità** ignorano gli effetti delle Zone Allagate.

· Le Macchine d'Assedio vengono distrutte non appena entrano in una Zona Allagata; rimuovere la miniatura.

· Il **Fuoco di Drago** (da qualsiasi origine) non ha effetto nelle Zone Allagate.

· I Personaggi che si muovono da una Zona asciutta a una Zona Allagata, sia attraverso una Riva che attraverso un Cornicione, seguono le normali regole di movimento, senza alcun limite speciale.



1- Questo Deambulante possiede Linea di Vista fino a Doran. Seguendo le normali regole di Movimento degli Zombie, si muove di 1 Zona verso di lui.

2- La Siepe impedisce all'Abominio di avere Linea di Vista fino a Doran. Poiché non vede nessuno, lo Zombie si muove di 1 Zona verso la Zona più rumorosa del tabellone, quella dove si trovano Katelyn e Solveig. Sono disponibili due percorsi di pari lunghezza (a nord e a ovest). I giocatori scelgono di muovere l'Abominio verso ovest.

3- Questo Deambulante possiede Linea di Vista fino a Doran, ma non può attraversare il Cornicione a ovest. Deve trovare un altro percorso. Ce ne sono 2 disponibili che conducono fino a Doran (uno a nord e uno a sud). Aggiungere un Deambulante in modo da seguire entrambi i percorsi.



FAMIGLI

Le regole sono cambiate. Con gli zombie non esistono leggi scritte, nessun rancore tra singoli individui o gruppi, nessuna etichetta, nessuna casta. Tutti muoiono allo stesso modo e chi si rianima si unisce all'orda allo stesso modo. Perfino le frontiere tra le varie specie sono state abbattute: da adesso in poi, è solo una questione di sopravvissuti contro zombie.

Così come i sopravvissuti hanno imparato a usare dai loro compagni maghi gli incantesimi da combattimento e gli incantamenti, hanno scoperto anche un modo per legarsi a un famiglia e condividere nuovi poteri con i loro amici animali. Un sopravvissuto che passa da una missione all'altra accompagnato dal suo famiglia è una vista sempre più comune.

◆ ACQUISIRE UN FAMIGLIO

Le carte Famiglio sono carte Equipaggiamento. Un famiglia riconosce il Sopravvissuto che porta la sua carta nel proprio Zaino come il proprio **Padrone**. Le carte Famiglio possono essere scambiate o perse allo stesso modo delle carte Equipaggiamento regolari. Se una tale carta è persa, anche la miniatura del Famiglio viene rimossa. La creatura è fuggita dalla scena!

Ogni Sopravvissuto può iniziare la partita con un singolo Famiglio. Prima che la partita inizi, si sceglie un Famiglio e si mette la sua carta nello Zaino del suo Padrone. La miniatura del Famiglio corrispondente viene collocata nella stessa Zona di partenza del suo Padrone. Nel corso di una partita, un Sopravvissuto può ottenere o scambiare le carte Famiglio con i propri compagni di squadra e avere più di un Famiglio nel suo Zaino.

Alcune Missioni consentono ai Sopravvissuti di mettere le carte Famiglio nel mazzo dell'Equipaggiamento o di legare i Famigli agli Obiettivi. In quei casi è sufficiente seguire le regole speciali della Missione.



◆ REGOLE BASE DEI FAMIGLI



Un Famiglio:

- 1- È un Sopravvissuto.
- 2- Viene sconfitto e rimosso dalla prima Ferita che riceve. La carta Famiglio corrispondente viene scartata. **A causa del legame magico, anche il suo Padrone subisce 1 Ferita (nessun tiro Armatura).**
- 3- Possiede la serie di Abilità elencate. Fintanto che si trovano entrambi nella stessa Zona, il Padrone possiede le Abilità elencate alla voce "Padrone". Questi bonus sono cumulativi, qualora il Padrone possieda più Famili.
- 4- Può muoversi liberamente assieme al suo Padrone, fintanto che si trovano entrambi nella stessa Zona. In quel caso, tutte le regole speciali e le Abilità relative al Movimento (come +1 Zona per Movimento, ad esempio) sul Padrone si applicano anche al Famiglio.
- 5- Non possiede un inventario.

I Famili non possiedono Azioni personali. Un Padrone può spendere le proprie Azioni per impartire Istruzioni al suo Famiglio o ai suoi Famili. Al costo di 1 Azione impartita dal suo Padrone, un Famiglio può effettuare 1 delle Istruzioni seguenti:

- **Movimento** (fino a 3 Zone)
- **Attacco in Mischia** (vedi la carta del Famiglio per le caratteristiche)
- **Fare Rumore**
- **Cercare** (solo se il Famiglio possiede l'Abilità). Questa Azione di Cercare può essere effettuata anche se il Padrone ha Cercato durante la stessa Attivazione. Un Famiglio può tenere una singola carta Equipaggiamento che ha trovato (ma non può usarla). Il Famiglio può lasciare cadere gratuitamente la carta Equipaggiamento (che sarà scartata) o cederla al suo Padrone in qualsiasi momento in cui si trovi nella sua stessa Zona. Non è possibile cedere a un Famiglio una carta Equipaggiamento con un'Azione di Scambiare.

◆ ABILITÀ AGGIUNTIVE DEI FAMIGLI

3 Zone per Azione di Movimento – Questa Abilità è simile a 2 Zone per Azione di Movimento, ma permette di muoversi invece fino a 3 Zone.

+2 dadi: Mischia – Questa Abilità funziona come +1 dado: Mischia, ma conferisce invece 2 dadi bonus.

Visuale a volo d'uccello – Il Sopravvissuto può tracciare le Linee di Vista oltre gli edifici e le Siepi, fino alle Zone oltre di essi. La Linea di Vista non può essere tracciata fino *all'interno* di un edificio, attraverso muri o porte chiuse. Il Sopravvissuto può usare questa Linea di Vista speciale per effettuare Attacchi.





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	Sopravvissuto	-	-	-
2	Drago (di qualsiasi tipo)	1	2	1
3	Stormo di Corvi Morti / Sciame di Ratti	1	1	1
4	Deambulante (di qualsiasi tipo)	1	1	1
5	Grassone / Abominio (di qualsiasi tipo)	1	2/3	1/5
6	Corridore (di qualsiasi tipo)	2	1	1
7	Lupi Zombie	3	1	1
8	Necromante (di qualsiasi tipo)	1	1	1

Questa tabella aggiornata dell'Ordine di Priorità dei Bersagli include *Zombicide: Black Plague*, *Zombicide: Green Horde* e le espansioni.