

ZOMBICIDE

NO REST
for the WICKED

REGOLE





CAPITOLI

CONTENUTO 2

NO REST FOR THE WICKED: PRESENTAZIONE . 3

DRAGO NECROMANTICO 4

GENERAZIONE DEL DRAGO NECROMANTICO 4

ATTIVAZIONE DEL DRAGO NECROMANTICO 5

PASSO DI ATTACCO: FIOTTO DI ZOMBIE 5

PASSO DI MOVIMENTO: ZAMPATA DEL DRAGO 5

CARTE VULNERABILITÀ 5

MACCHINA D'ASSEDIO: BALISTA 6

DEAMBULANTI SPETTRALI 7

SCIAMI DI RATTI 7

ORDINE DI PRIORITÀ DEI BERSAGLI 8



CONTENUTO

47 MINI-CARTE

- 32 Carte Zombie**
- Drago Necromantico..... x8
 - Deambulante Spettrale..... x12
 - Sciame di Ratti..... x12
- Carte Vulnerabilità** x5
- Carte Bussola/Detriti** x9
- Carta di Consultazione Balista** . x1



35 MINIATURE



1 Drago Necromantico



1 Balista



18 Deambulanti Spettrali



15 Sciame di Ratti



NO REST FOR THE WICKED: PRESENTAZIONE

In certi luoghi, la magia nera sembra avere saturato perfino la terra, corrompendo ogni creatura e ogni cosa. Forse è il frutto di un rituale necromantico, di un santuario profanato o della recente manifestazione di forze ultraterrene. In queste aree, gli animali contaminati si radunano come falene attorno a una fiamma. Gli zombie sono quasi immortali.

Come se non bastasse, un drago necromantico brama questi luoghi per farne la sua tana corrotta. Se ciò dovesse accadere, la natura stessa soccomberebbe all'epidemia degli zombie e ogni speranza andrebbe perduta...

Almeno finché non arriviamo noi, si intende! Fintanto che potremo dire la nostra, non daremo tregua ai dannati!



No Rest For The Wicked 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 svolgere i passi seguenti:

- 1.** Aggiungere le carte Zombie desiderate al mazzo degli Zombie.
Il Drago Necromantico è una bestia enorme che sorvola il tabellone a caccia di Sopravvissuti e che può sputare Zombie sulle loro teste. Questo mostro sconvolgerà le vostre partite: soltanto i Sopravvissuti più esperti dovrebbero affrontarlo!
IDeambulanti Spettrali sono zombie fantasma che fluttuano nell'aria. Sono immuni alle armi comuni, quindi soltanto gli incantesimi da Combattimento, le armi della Cripta, l'Equipaggiamento Magico, il Fuoco di Drago e i colpi di Balista possono abatterli.



Gli Sciami di Ratti rappresentano i roditori contaminati che si avventano sui Sopravvissuti per sopraffarli numericamente. Più sono, più la loro frenesia aumenta.

Anche singolarmente, ognuna di queste minacce è in grado di obbligare i Sopravvissuti a rivedere le loro opzioni tattiche. Insieme, queste corrotte creature creano una combinazione estremamente pericolosa... Siete pronti alla sfida?

- 2.** Se si gioca con il Drago Necromantico:
 - Mescolare le sue carte Zombie nel mazzo degli Zombie.
 - Mescolare le sue carte Vulnerabilità in un mazzo separato a faccia in giù.
 - Collocare le carte Bussola/Detriti accanto al tabellone, a portata di mano di tutti i giocatori.
 - Collocare la Balista nell'Area di partenza dei giocatori. Ne avrete bisogno per uccidere il drago!
 Siete pronti a cominciare!



DRAGO NECROMANTICO

L'invasione degli zombie infuria in tutte le terre, e perfino i draghi si sono risvegliati dal loro letargo per risolvere il problema a modo loro: con uno scontro diretto in campo aperto. Dopotutto, nessun esercito può competere con gli artigli e le fiamme di queste magnifiche creature, giusto?

Sbagliato! Molti draghi si sono scagliati contro le orde di zombie a capofitto, senza una strategia, e sono stati sconfitti. E ora, dopo essere stati rianimati come draghi necromantici, hanno conservato buona parte dell'istinto e della forza di volontà di un tempo.



Queste sono le carte Zombie, le carte Vulnerabilità e le carte Bussola/Decontri a due facce del Drago Necromantico.

Al Drago Necromantico sono associate 8 carte Zombie che possono generarlo nel corso della partita. Le 5 carte Vulnerabilità vengono usate per indebolire il Drago Necromantico finché il gruppo non riesce a ucciderlo. Le carte Bussola/Decontri a due facce vengono usate per determinare le direzioni casualmente e per segnalare Zone di edifici danneggiati. Viene infine introdotta la Balista, per permettere ai Sopravvissuti uno scontro più bilanciato: questa Macchina d'Assedio è lo strumento più affidabile per uccidere la bestia!

Il Drago Necromantico possiede le caratteristiche seguenti:

Danni: 2 (nessun tiro Armatura)

Danni minimi per ferirlo: 2 Danni (vedi le regole della Vulnerabilità)

Ricompensa in Punti Esperienza: 1 punto per ogni carta Vulnerabilità

Regole speciali:

· Il Drago Necromantico è immune a tutti gli effetti di gioco (incluso il Fuoco di Drago, gli Incantamenti e le Abilità) **ad eccezione della Balista** e delle armi del tipo indicato dalla sua carta Vulnerabilità attuale (vedi la pagina successiva).

· Il Drago Necromantico è una bestia enorme che fluttua al di sopra del tabellone. Gli ostacoli non bloccano le Linee di Vista tra i Sopravvissuti e il Drago Necromantico (nemmeno per chi si trova all'interno di un edificio).

GENERAZIONE DEL DRAGO NECROMANTICO

Le carte Zombie del Drago Necromantico si generano dal Livello di Pericolo Giallo in su. La miniatura del Drago Necromantico viene collocata nella Zona centrale della tessera corrispondente, a prescindere dalla Zona per cui la sua carta è stata pescata.

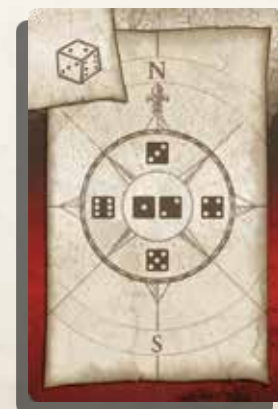
Poi il Drago Necromantico effettua una **Zampata del Drago**, svolgendo i passi seguenti nell'ordine indicato:

1- Tutti gli Zombie situati nella Zona di Generazione del Drago Necromantico vengono uccisi, a prescindere dal loro tipo e immunità (come per esempio i Deambulanti Spettrali). Gli Zombie uccisi in questo modo non forniscono Punti Esperienza.

2- Si tira un dado sulla carta Bussola per ogni miniatura Sopravvissuto e Macchina d'Assedio nella Zona di Generazione. Il bersaglio viene spinto via di 1 Zona nella direzione corrispondente (questa non è un'Azione di Movimento). Un Sopravvissuto o una Macchina d'Assedio non possono lasciare il tabellone o attraversare un muro in questo modo. Rimangono, invece, nella Zona.

Un Sopravvissuto che rimane nella Zona bersaglio subisce 2 Ferite (nessun tiro Armatura).

Una Macchina d'Assedio che rimane nella Zona bersaglio è distrutta.



Carta Bussola. Per determinare la direzione in cui viene spinto un Sopravvissuto, si colloca la carta parallelamente a un qualsiasi margine del tabellone, poi si tira un dado. Con un risultato di 1-2, il Sopravvissuto resta nella Zona del Drago.

3- Se la Zona centrale è una Zona di un edificio, collocare una carta Detriti su di essa. Da quel momento in poi, la Zona blocca le Linee di Vista, non è possibile Cercare al suo interno e non è possibile entrarvi (un Sopravvissuto che si trovi al suo interno può però uscirne). In base agli Obiettivi della Missione, questa situazione potrebbe portare a una sconfitta (per esempio se uno degli Obiettivi designati si trovava nella Zona e doveva essere preso)!

4- Pescare una carta Vulnerabilità. Il Drago Necromantico può essere colpito e ferito soltanto da una Balista o un'arma del tipo corrispondente a quello mostrato sulla carta Vulnerabilità che avete appena rivelato (e infliggendo 2 Danni).

◆ ATTIVAZIONE DEL DRAGO NECROMANTICO

Il Drago Necromantico viene Attivato usando le normali regole della Fase degli Zombie (Passo di Attacco, poi Passo di Movimento), ma si applicano i cambiamenti seguenti:

PASSO DI ATTACCO: FIOTTO DI ZOMBIE

Il Drago Necromantico riversa i contenuti del suo stomaco putrefatto nella Zona con più Sopravvissuti entro Gittata 0-1 (se ce ne sono). Non è richiesta Linea di Vista e il fiotto può essere riversato diagonalmente. Se le Zone valide sono più di una, sono i giocatori a scegliere. Pescare una carta Zombie e consultare la riga corrispondente al Livello di Pericolo attuale per generare queglii Zombie nella Zona bersaglio. Se la carta Zombie è una carta Drago, occorre scartarla e pescarne un'altra.

Gli Zombie generati dal Drago Necromantico non si attivano nella stessa Fase degli Zombie in cui sono stati generati!

PASSO DI MOVIMENTO: ZAMPATA DEL DRAGO

Se il Drago Necromantico non ha Attaccato durante il Passo di Attacco, si Muove **dopo tutti gli altri Zombie**. Per definire la Zona di destinazione si usano le normali regole del Passo di Movimento, ma il Drago Necromantico si muove invece di 1 tessera in quella direzione e viene così collocato nella Zona centrale della tessera adiacente. Il Drago Necromantico non può entrare nelle Cripte e non si Muove se tutti i Sopravvissuti si trovano nelle Cripte.

Una volta atterrato nella sua Zona bersaglio, il Drago Necromantico effettua una **Zampata del Drago**. La Zona bersaglio e i suoi Personaggi subiscono gli stessi effetti di una Generazione del Drago Necromantico. Questi bestioni volano velocemente e colpiscono duramente!

GIOCARE CON PIÙ DRAGHI

Una partita potrebbe prevedere l'uso di più Draghi di origini diverse. Tuttavia, **sul tabellone può essere presente soltanto 1 miniatura Drago alla volta**. Se si pesca un'altra carta Zombie Drago (a prescindere dal suo tipo), il Drago attualmente presente sul tabellone riceve un'Attivazione Extra.



◆ CARTE VULNERABILITÀ

Il Drago Necromantico viene rimosso dal tabellone ogni volta che viene colpito con un'arma da 2 Danni (o più) corrispondente alla sua carta Vulnerabilità attuale o da una Balista. In questi casi il Drago vola via, in attesa di un momento migliore per tornare a colpire.

- Il Sopravvissuto che ha attaccato ottiene 1 Punto Esperienza e una carta arma della Cripta casuale (se ce ne sono di disponibili).

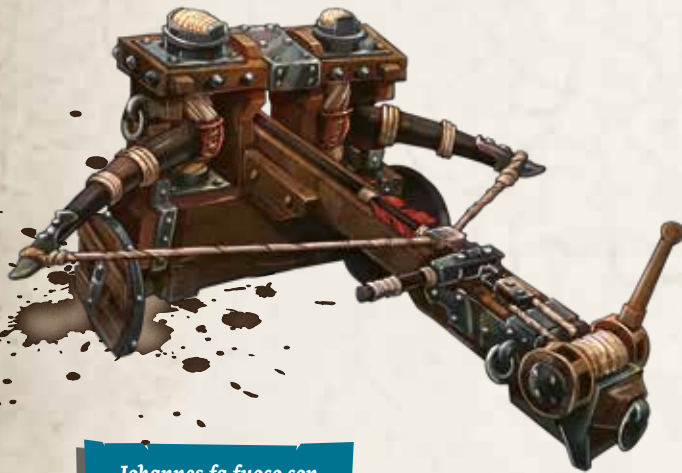
- La carta Vulnerabilità corrispondente viene scartata fino alla fine della partita. Se era l'ultima del mazzo, il Drago Necromantico è stato ucciso una volta per tutte. Da quel momento in poi, le carte Zombie Drago Necromantico non hanno più effetto. Gli uccisori di draghi si sono meritati un po' di tregua!





MACCHINA D'ASSEDIO: BALISTA

I Sopravvissuti possono iniziare la partita con una Balista ogni volta che viene usato un Drago (di qualsiasi tipo). Se si gioca una partita con più Draghi, i Sopravvissuti possono iniziare la partita con lo stesso numero di Baliste. La miniatura o le miniature corrispondenti vengono collocate nell'Area di Partenza dei Giocatori durante la Preparazione. La Balista è una Macchina d'Assedio, non un Personaggio. Lo schieramento di una Balista in una partita sblocca le seguenti Azioni di Assedio per i Sopravvissuti.



· Muovere una Balista

Costo in Azioni: 2

Il Sopravvissuto e la Balista si muovono entrambi da una Zona all'altra. Questa Azione usa le normali regole dell'Azione di Movimento, ma non beneficia delle Abilità aggiuntive e degli effetti di gioco relativi alle Azioni di Movimento.

Una Balista è distrutta non appena giunge su una Zona Allagata. Rimuovere la sua miniatura.

· Fare Fuoco con una Balista

Costo in Azioni: 2

Il Sopravvissuto carica la Balista e fa fuoco. Fare fuoco con una Balista non è un'Azione di Combattimento e non beneficia degli effetti di gioco correlati alle Azioni di Combattimento (Equipaggiamento o Abilità). **Fare fuoco con una Balista non produce Rumore.**

La Balista fa fuoco su ogni Zona lungo una linea retta designata a partire dalla sua Zona. Non è richiesta Linea di Vista, ma il colpo non può passare attraverso i muri o le porte chiuse. Si effettua un tiro di attacco separato per ogni Zona bersagliata. La Balista usa le caratteristiche seguenti:

Gittata: 1+

Dadi: 3

Precisione: 4+

Danni: Speciali. Tutti i bersagli colpiti dalla Balista vengono uccisi, a prescindere dal loro tipo e dalle loro immunità.

La Precisione scende a 3+ se un Sopravvissuto possiede Linea di Vista sulla Zona bersaglio. Le regole dell'Ordine di Priorità dei Bersagli e del Fuoco Amico si applicano normalmente.

Johannes fa fuoco con la Balista. Il dardo parte in linea retta, ignorando le Linee di Vista, finché non incontra il muro a est.

Il dardo della Balista ignora le Linee di Vista e passa oltre la Siepe. Si tirano 3 dadi con Precisione 4+ per uccidere il Deambulante.

Megan possiede Linea di Vista fino a questi Zombie, quindi la Precisione scende a 3+. : 2 successi!

I Draghi possono essere colpiti dalle Baliste, a prescindere dalla loro vulnerabilità attuale. Si tirano 3 dadi per colpire il mostro. La Precisione normale è 4+, ma scende a 3+ in quanto Johannes possiede Linea di Vista fino alla bestia. : 1 successo è sufficiente, il Drago viene rimosso.

Si tirano 3 dadi con Precisione 4+ per l'Abominio: . 1 successo! La Balista non ha un valore di Danni, tutto ciò che colpisce è eliminato. Tanti saluti, Abominio!

L'Ordine di Priorità dei Bersagli va applicato, quindi il Corridore resta vivo. Il massacro si ferma qui in quanto il dardo colpisce il muro.



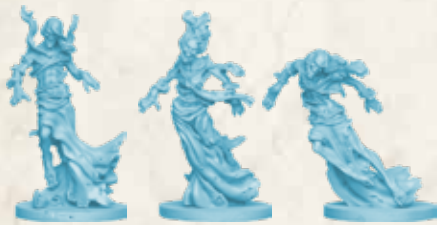
DEAMBULANTI SPETTRALI

Ci siamo imbattuti in quelli che sembravano essere dei fantasmi in mezzo all'orda degli zombie. In realtà pare che siano un nuovo tipo di zombie che fluttua nell'aria ed emana una potente aura di energia. Riescono a deviare le lame e le frecce; soltanto il fuoco di drago e gli incantesimi ci hanno permesso di sconfiggerli.

Col tempo sono giunta alla conclusione che l'epidemia degli zombie si stia evolvendo. Forse non fa altro che adattarsi o mutare. Non so cosa pensare riguardo alle origini di questa maledizione. L'epidemia riflette i tratti del suo corpo ospite? I necromanti stanno conducendo esperimenti sempre più orrendi nel tentativo di raggiungere chissà quale obiettivo? È l'epidemia stessa ad essere diventata senziente al punto di studiare le sue prede e individuarne le debolezze?

Così tante cose da scoprire e così poco tempo. Ora devo convincere i miei compagni sopravvissuti a intraprendere questa nuova missione.

- Diario di Megan



I Deambulanti Spettrali seguono queste regole:

Danni: 1

Danni minimi per distruggerlo: 1 Danno (solo da fonti speciali, vedi sotto)

Ricompensa in Punti Esperienza: 1 punto

Regole speciali:

- I Deambulanti Spettrali sono Deambulanti. Non beneficiano delle carte Zombie Attivazione Extra dei Deambulanti.
- I Deambulanti Spettrali possono essere uccisi solo dalle Baliste, dagli incantesimi da Combattimento, dalle armi della Cripta, dall'Equipaggiamento Magico e dal Fuoco di Drago.



SCIAMI DI RATTI

Per molte persone, i ratti non sono altro che bestiacce da uccidere a vista. Mangiano le nostre scorte di cibo e sporcano le nostre case. A pensarci meglio, però, i destini di uomini e ratti sembrano collegati. Entrambi sono dei sopravvissuti. Abbiamo accusato i ratti di avere diffuso la peste nera, l'epidemia degli zombie, ma a quanto pare ne sono vittime esattamente quanto noi. Sono vulnerabili ad essa e possono essere trasformati in zombie. Sì, esistono i ratti zombie!

I ratti zombie sono numerosi quanto i loro simili normali, naturalmente, ma la loro paura innata dell'uomo è stata sostituita da una fame insaziabile di carne umana. Per motivi finora impossibili da spiegare, agiscono in gruppi giganteschi. Non appena qualcuno di loro trova una fonte di cibo fresco, tutti i ratti zombie nelle vicinanze accorrono per banchettare. E più ce ne sono, più frenetici diventano. E sappiamo bene quanto può essere agile e sfuggente un ratto!

Gli Sciami di Ratti seguono queste regole:

Danni: 1

Danni minimi per distruggerlo: 1 Danno

Ricompensa in Punti Esperienza: 1 punto



Regole speciali:

- Gli Sciami di Ratti ricevono un'Attivazione Extra ogni volta che viene pescata una carta Zombie Sciame di Ratti.
- Uno Sciame di Ratti si muove di un massimo di 2 Zone per Attivazione per raggiungere la sua Zona bersaglio, che va stabilita prima di iniziare a muovere lo sciame. Si muove per raggiungere quella Zona e non cambia percorso se avvista un nuovo bersaglio lungo il cammino. Uno Sciame di Ratti ha comunque diritto a 1 sola Azione per Attivazione, che si tratti di muoversi o di attaccare.
- Quando uno Sciame di Ratti si muove, ignora tutti gli ostacoli che intralciano o impediscono il movimento **ad eccezione delle porte chiuse e dei muri.**



ORDINE DI PRIORITÀ DEI BERSAGLI

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

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

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

RICONOSCIMENTI

AUTORI DEL GIOCO:

Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN e Nicolas RAOULT

PRODUTTORE ESECUTIVO:

Thiago ARANHA

ILLUSTRAZIONI:

Jérémy MASSON, Nicolas FRUCTUS e Louise COMBAL

PROGETTO GRAFICO:

Mathieu HARLAUT, Louise COMBAL e Marc BROUILLON

SCULTORI:

Patrick MASSON, Thierry MASSON, Elfried PEROCHON, Edgar SKOMOROWSKI, Remy TREMBLAY, Carles VAQUERO e Rafal ZELAZO

RN Estudio: Carlos GARCIA e Rafael NAVAJAS

Team Creativo Bigchild: Hugo GOMEZ BRIONES, Alejandro MUNOZ, Adrian RIO, Africa MIR, Raul FERNANDEZ ROMO e Lua GARO

REVISIONE:

Colin YOUNG

Sviluppo Aggiuntivo:

Leo ALMEIDA, Fel BARROS, Alexandru OLTEANU, Marco PORTUGAL, Michael SHINALL e Fabio TOLA

EDITORE:

David PRETI

PIAVTEST:

Christophe CHAUVIN, Edgard CHAUVIN, Lancelot CHAUVIN, Louise COMBAL, Yuri FANG, Odin GUITON, Mathieu HARLAUT, Eric NOUHAUT e Rafal ZELAZO

EDIZIONE ITALIANA:

Traduzione: Fiorenzo DELLE RUPI

Revisione: Diana BURASCHI, Aurora CASARO

Supervisione: Massimo BIANCHINI

Adattamento Grafico: Mario BRUNELLI

© 2018 CMON Global Limited, tutti i diritti riservati. Nessuna parte di questo prodotto può essere riprodotta senza autorizzazione specifica. Il logo Guillotine Games è trademark di Guillotine Games Ltd. Zombicide, CMON e il logo CMON sono trademarks registrati di CMON Global Limited. I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati. Le miniature e i componenti in plastica inclusi sono preassemblati e non verniciati. Fabbricato in Cina. Zombicide: No Rest for the Wicked è un gioco pubblicato in Italia da Asmodee Italia, Via Martiri di Cervarolo 1/b - 42015 Correggio (RE). Per qualsiasi informazione scrivete a info@asmodee.it. Avvertenza! Non adatto ai bambini di età inferiore a 36 mesi. Contiene piccole parti. Rischio di soffocamento.

QUESTO PRODOTTO NON È UN GIOCATTOLO.

NON DESTINATO ALL'USO DEI MINORI DI 14 ANNI.