



# MARVEL ZOMBIES

*X-MEN RESISTANCE*



**MARVEL**



**CM  
ON**

**UN GIOCO**

**ZOMBICIDE**

## CAPITOLI

<b>CONTENUTO</b> .....	<b>3</b>	<b>FASE DEI NEMICI</b> .....	<b>18</b>	<b>POTENZA</b>  .....	<b>24</b>
<b>INTRODUZIONE</b> .....	<b>5</b>	<b>1. ATTIVARE I NEMICI</b> .....	<b>18</b>	<b>PASSANTI</b> .....	<b>24</b>
<b>MODALITÀ EROE / MODALITÀ ZOMBIE</b> .....	<b>5</b>	• Attacco .....	18	<b>PASSANTI IN PERICOLO</b> .....	25
<b>PREPARAZIONE</b> .....	<b>5</b>	• Passanti Sotto Attacco .....	18	<b>PASSANTE DIVORATO</b> .....	25
<b>PANORAMICA DEL GIOCO</b> .....	<b>7</b>	• Movimento .....	18	<b>ATTIVARE I PASSANTI</b> .....	25
<b>VITTORIA E SCONFITTA</b> .....	<b>7</b>	• Sfondare le Finestre .....	20	<b>OGGETTI INTERATTIVI</b> .....	<b>25</b>
<b>ROUND DI GIOCO</b> .....	<b>7</b>	• Corridori ed Eroi Zombie .....	20	<b>MANO DELLA SENTINELLA</b> .....	25
• Fase dei Giocatori .....	7	<b>2. GENERARE I NEMICI</b> .....	<b>20</b>	<b>MISSIONI: MODALITÀ EROE</b> .....	<b>26</b>
• Fase dei Nemici .....	7	• Generazione Standard .....	21	<b>MISSIONI: MODALITÀ ZOMBIE</b> .....	<b>40</b>
• Fase Finale .....	7	• Assalto! .....	21	<b>INDICE ANALITICO</b> .....	<b>47</b>
<b>REGOLE BASE</b> .....	<b>8</b>	• Attivazione Extra! .....	21	<b>RICONOSCIMENTI</b> .....	<b>47</b>
<b>DEFINIZIONI UTILI</b> .....	8	• Passante Nascosto! .....	21	<b>RIASSUNTO DEL ROUND DI GIOCO</b> .....	<b>48</b>
<b>LINEA DI VISTA</b> .....	9	• Azione Speciale .....	21		
<b>MOVIMENTO</b> .....	11	• Eroe Zombie! .....	21		
• Fontana .....	11	• Penuria di Nemici .....	21		
<b>PIANI DIVERSI</b> .....	11	• Generazione negli Edifici .....	22		
• Scale .....	12	<b>COMBATTIMENTO</b> .....	<b>23</b>		
• Ascensore .....	13	<b>ORDINE DI PRIORITÀ DEI BERSAGLI</b> .....	<b>23</b>		
<b>LEGGERE UNA SCHEDA IDENTITÀ</b> .....	13				
<b>PUNTI ESPERIENZA, LIVELLO DI PERICOLO E ABILITÀ</b> .....	14				
<b>NEMICI</b> .....	<b>15</b>				
<b>DEAMBULANTE — MULTIPLE MAN</b> .....	15				
<b>BRUTO — REAVER</b> .....	15				
<b>CORRIDORE — SOLDATO DELL'HELLFIRE CLUB</b> .....	15				
<b>EROE ZOMBIE</b> .....	15				
<b>FASE DEI GIOCATORI</b> .....	<b>16</b>				
<b>MOVIMENTO</b> .....	16				
<b>APRIRE UNA PORTA / FINESTRA</b> .....	16				
<b>OTTENERE UN TRATTO</b> .....	16				
<b>ATTACCO</b> .....	17				
<b>SALVARE UN PASSANTE</b> .....	17				
<b>POTENZIAMENTO</b> .....	17				
<b>INTERAGIRE CON UN OBIETTIVO</b> .....	17				
<b>FINE DEL TURNO</b> .....	17				



# CONTENUTO

## 87 ELEMENTI DI GIOCO

### 6 SUPEREROI



Wolverine



Mystique



Magneto



Storm



Colossus



Rogue

### 6 EROI ZOMBIE



Juggernaut



Psylocke



Dark Phoenix



Cyclops



Sabretooth



Iceman

### 12 PASSANTI



Amanda Sefton



Callisto



Abigail Brand



Ka-Zar



Bolivar Trask



Shanna



Mariko Yashida



Valerie Cooper



Moir MacTaggart



William Stryker



Senatore Kelly



Trish Tilby

### 63 ZOMBIE



x7



x7



x7



x7



x7



x7



x7



x7



x7

35 Deambulanti (Multiple Man)

14 Brutti (Reavers)

14 Corridori (Soldati dell'Hellfire Club)

# REGOLE X-MEN RESISTANCE

**140 CARTE**



**6 SCHEDE IDENTITÀ DEI SUPEREROI**



**45 CARTE TRATTO EROICO**



**42 CARTE GENERAZIONE**



**16 CARTE PASSANTE**



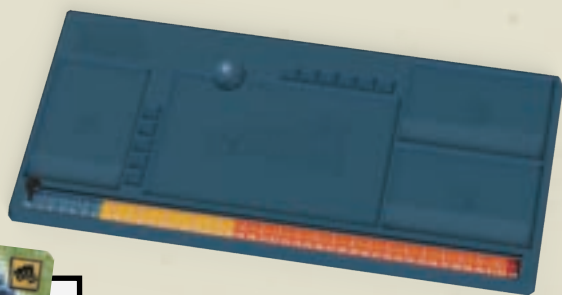
**6 CARTE EROE ZOMBIE**



**1 CARTA DI CONSULTAZIONE MANO DELLA SENTINELLA**

**62 SEGNALINI**

- Ascensore ..... 1
- Mano della Sentinella (carica/spenta) ..... 1
- Porta (aperta/chiusa) ..... 25
- Porta Blu (aperta/chiusa) ..... 1
- Porta Verde (aperta/chiusa) ..... 1
- Finestra Aperta ..... 9
- Obiettivo Rosso/Rosso ..... 7
- Obiettivo Blu/Rosso ..... 1
- Obiettivo Verde/Rosso ..... 1
- Primo Punto di Generazione ..... 1
- Punto di Generazione Rosso/Rosso ... 5
- Punto di Generazione Blu/Rosso ..... 1
- Punto di Generazione Verde/Rosso .... 1
- Uscita ..... 1
- Attivazione ..... 6



**6 PLANCE DI PLASTICA**



**6 BASI COLORATE**



**6 DADI**



**12 CUBI SEGNAPUNTI**



## COMPONENTI MODALITÀ ZOMBIE

Questa scatola contiene anche le carte necessarie per usare i suoi Eroi e Passanti in Modalità Zombie. È necessaria la scatola base *Marvel Zombies* per giocare in Modalità Zombie.



**6 SCHEDE IDENTITÀ DEGLI EROI ZOMBIE**



**12 CARTE PASSANTE**



**6 CARTE SUPEREROE**

## INTRODUZIONE

*Quando l'invasione degli zombie ha reclamato anche gli eroi più potenti del mondo, in molti hanno pensato che tutto fosse perduto. Che speranze possono avere le persone normali di sopravvivere all'assalto famelico di questi Eroi Zombie? Ma qualche Supereroe ancora non demorde. Rintanati nella Scuola di Xavier per Giovani Dotati, gli X-Men si preparano a resistere fino all'ultimo contro i non morti. Alcuni vecchi nemici si sono uniti ai loro ranghi man mano che la disperata lotta tra i vivi e i morti si è fatta più intensa, ma sarà necessario sbarazzarsi di alcuni vecchi alleati, prima che divorino tutti i rimanenti abitanti del pianeta. Quindi radunate la vostra squadra di Supereroi e diventate l'ultima speranza dell'umanità. Questo non sarà un mondo di Zombie Marvel, fintanto che la Resistenza degli X-Men avrà vita!*

**Marvel Zombies: X-Men Resistance – Un Gioco Zombicide** è un gioco collaborativo in cui da 1 a 6 giocatori controllano gli ultimi Supereroi sopravvissuti, chiamati a scontrarsi con Eroi Zombie e orde di Zombie gestiti dal gioco stesso. Lo scopo del gioco è completare gli Obiettivi di una Missione, sconfiggere i Nemici e salvare i Passanti. Eliminando gli Zombie, i Supereroi otterranno l'esperienza necessaria per diventare sempre più potenti. Ma più diventeranno forti, più Zombie compariranno per dar loro la caccia e divorarli! Soltanto collaborando e spingendo al limite i loro poteri, i Supereroi potranno sperare di porre fine all'apocalisse zombie!

### ! ATTENZIONE, VETERANI DI ZOMBICIDE!


Si consiglia di leggere con attenzione TUTTE le regole che seguono, essendoci molte differenze, sia grandi che piccole, rispetto alle regole di *Zombicide* classico.

### MODALITÀ EROE / MODALITÀ ZOMBIE

Le regole contenute in questa scatola descrivono la **Modalità Eroe**, in cui i giocatori controllano gli ultimi Supereroi rimasti contro i famelici Eroi Zombie. Tuttavia, *Marvel Zombies: X-Men Resistance* può anche essere giocato in **Modalità Zombie**, quindi con i ruoli invertiti, usando i contenuti e le regole della scatola base *Marvel Zombies*.



## PREPARAZIONE

1. Scegliere una **Missione**. Ogni Missione può essere giocata con 4 Supereroi, oppure con 5-6 Supereroi (controllati da 1-6 giocatori) con l'aggiunta di alcune regole. Qualsiasi Missione può essere giocata con un numero inferiore di Supereroi, ma questo ne aumenta la difficoltà!
2. Collocare le **tessere** come indicato dalla mappa della Missione.
3. Collocare eventuali **Punti di Generazione** e altri **Segnalini**, nonché eventuali **elementi di gioco** come indicato dalla Missione.
4. Tranne dove indicato diversamente dalla Missione, rimuovere entrambe le carte **Missione Segreta** dal mazzo dei Passanti. Poi, collocare 1 **carta Passante** casuale a faccia in giù in ogni Zona che mostra l'icona .



Icona Passante

5. Prendere e separare i tipi di carte seguenti, identificandoli dal loro retro. Mescolare ciascun tipo in un mazzo a parte e collocare i mazzi a faccia in giù accanto al tabellone:

**A. Mazza di Generazione:** Queste carte introducono le orde Zombie e gli Eroi Zombie che i giocatori affronteranno nel corso della partita.



Questa è una Carta Generazione

# REGOLE X-MEN RESISTANCE



Questa è una Carta Passante

Slot carta  
Passante vuoto



Slot carte  
Tratto Eroico  
vuoti



Questa è una  
Carta Tratto Eroico

Segnapunti sul 3 della Barra della Salute



Segnalino Attivazione  
Non Attivato



Segnapunti sullo 0  
della Barra di Pericolo

Segnapunti sullo 0 del  
Tracciato della Potenza

Scheda Identità nello  
slot carta centrale



- B. Mazza degli Eroi Zombie:** Ogni volta che dal mazzo di Generazione viene pescata una carta Eroe Zombie, generare un Eroe Zombie casuale. Ciascun Eroe Zombie presenta una sfida unica!



Questa è una Carta Eroe Zombie

- C. Mazza dei Tratti Eroici:** Un mazzo di capacità da cui i Supereroi possono attingere, sbloccando nuovi poteri.
- D. Mazza dei Passanti:** Durante la partita possono apparire personaggi degni di nota che i giocatori dovranno salvare. Alcuni iniziano già nascosti sul tabellone, altri possono essere generati attraverso eventi speciali!
- E. Carta di Consultazione Mano della Sentinella:** Questa carta è un promemoria delle regole relative a questo Oggetto Interattivo.



Questa è la Carta di Consultazione Mano della Sentinella

6. Radunare il numero di **Supereroi** scelto per giocare (4, 5 o 6) e distribuirli tra i giocatori nel modo che preferiscono. Dal momento che collaborano contro il gioco stesso, tutti i giocatori fanno parte della stessa squadra. I giocatori possono disporsi attorno al tavolo nell'ordine che preferiscono.
7. I giocatori prendono 1 **Plancia** per ognuno dei loro Supereroi e la collocano davanti a loro, con la **Scheda Identità del Supereroe** su di essa. Devono assicurarsi che il segnapunti si trovi sullo slot 0 dell'area blu della Barra di Pericolo.
8. Per ogni Supereroe, i giocatori prendono 2 **cubi segnapunti** e una **base colorata** del colore scelto. Collocano un segnapunti sullo slot più a destra della loro **Barra della Salute** e un altro segnapunti sullo 0 del loro **Tracciato della Potenza**. Poi, attaccano la base colorata alla miniatura del Supereroe.
9. Collocare gli elementi di gioco che rappresentano i Supereroi scelti nella Zona di Partenza dei Supereroi come indicato dalla Missione.
10. Ogni giocatore prende poi 1 segnalino Attivazione e lo colloca con il suo lato verde (Non Attivato) a faccia in su, accanto alla Plancia.

## PANORAMICA DEL GIOCO

### VITTORIA E SCONFITTA

La partita è vinta immediatamente quando tutti gli Obiettivi della Missione sono stati completati. La partita è persa alla fine di un qualsiasi Round di Gioco in cui un Supereroe è stato eliminato, o quando si verifica una specifica condizione di sconfitta della Missione. Questo è un gioco collaborativo, quindi tutti i giocatori vincono o perdono insieme!

### ROUND DI GIOCO

*Marvel Zombies: X-Men Resistance* si svolge in una serie di Round di Gioco composti nel modo seguente.

#### FASE DEI GIOCATORI

Questa è la Fase in cui i Supereroi effettuano varie Azioni, come muoversi sul tabellone, effettuare Attacchi e Salvare i Passanti!

#### FASE DEI NEMICI

Una volta che tutti i Supereroi sono stati attivati, la Fase dei Giocatori termina e ha inizio la Fase dei Nemici. Durante questa Fase, ogni Nemico che attualmente si trova sul tabellone tenta di eliminare i Supereroi e vengono generati nuovi Nemici.

#### FASE FINALE

Le Missioni (e alcune Abilità) possono elencare certi effetti che si verificano durante la Fase Finale. La cosa più importante è che se anche un solo Supereroe è stato eliminato, i giocatori perdono immediatamente la partita una volta arrivati alla Fase Finale! Diversamente, una volta che la Fase Finale è stata completata, ha inizio un nuovo Round di Gioco.

## REGOLE BASE

Prima di entrare nello specifico, ecco alcune regole generali che saranno d'aiuto ai giocatori:

### DEFINIZIONI UTILI

**Nemico:** Questo termine si riferisce alle varie orde di Zombie e agli Eroi Zombie. Include tutti i Deambulanti, Brutti e Corridori, nonché tutti gli Eroi Zombie. **Non include** i Passanti!

**Eroe Zombie:** Un Supereroe zombie generato e controllato dal gioco per combattere i giocatori.

**Supereroe:** Un Supereroe vivente controllato da un giocatore.

**Zona:** All'esterno, una Zona è l'area delimitata da segni lineari (o da segni lineari e il bordo del tabellone) e dai muri degli edifici. Negli interni, una Zona può essere una stanza (delimitata da muri) o l'area delimitata da segni lineari e dai muri all'interno di una stanza grande.





## LINEA DI VISTA

La Linea di Vista definisce se due elementi sul tabellone (Supereroi, Nemici, Passanti, ecc.) sono in grado di vedersi a vicenda.

**Nelle Zone esterne** (definite anche Zone di strada), la Linea di Vista si estende in linee rette parallele ai bordi del tabellone. Non può estendersi diagonalmente. Gli elementi di gioco hanno Linea di Vista che copre tutte le Zone che la linea attraversa prima di arrivare a un muro o al bordo del tabellone.

**Nelle Zone interne** (definite anche Zone di edificio) la Linea di Vista può estendersi a qualsiasi stanza che condivida un'apertura con la stanza attualmente occupata dall'elemento di gioco. Se c'è un'apertura, i muri non bloccano la Linea di Vista tra 2 Zone. **La Linea di Vista fino a una stanza adiacente, tuttavia, è sempre limitata alla prima Zona nella stanza.**

Le **stanze grandi** sono stanze composte da più Zone. La Linea di Vista al loro interno può attraversare un qualsiasi numero di Zone in linea retta, ma mai diagonalmente. La Linea di Vista non si estende fino a una stanza adiacente, a meno che l'elemento di gioco non si trovi in una Zona che condivida un'apertura con l'altra stanza.

Una Linea di Vista tra una Zona interna e una o più Zone esterne può attraversare un qualsiasi numero di Zone esterne in linea retta, ma solo 1 Zona all'interno dell'edificio.

Le porte e le finestre **chiuse** bloccano la Linea di Vista.

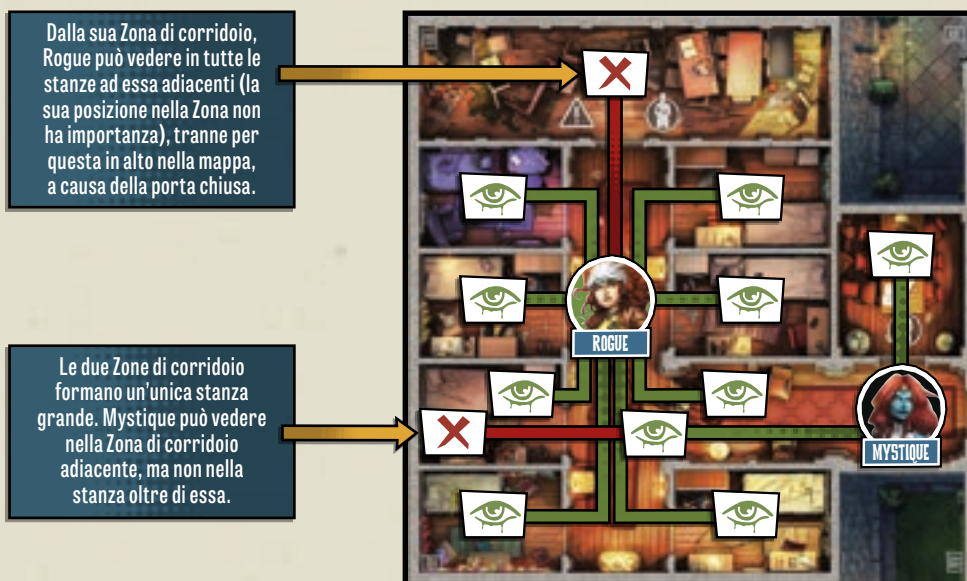
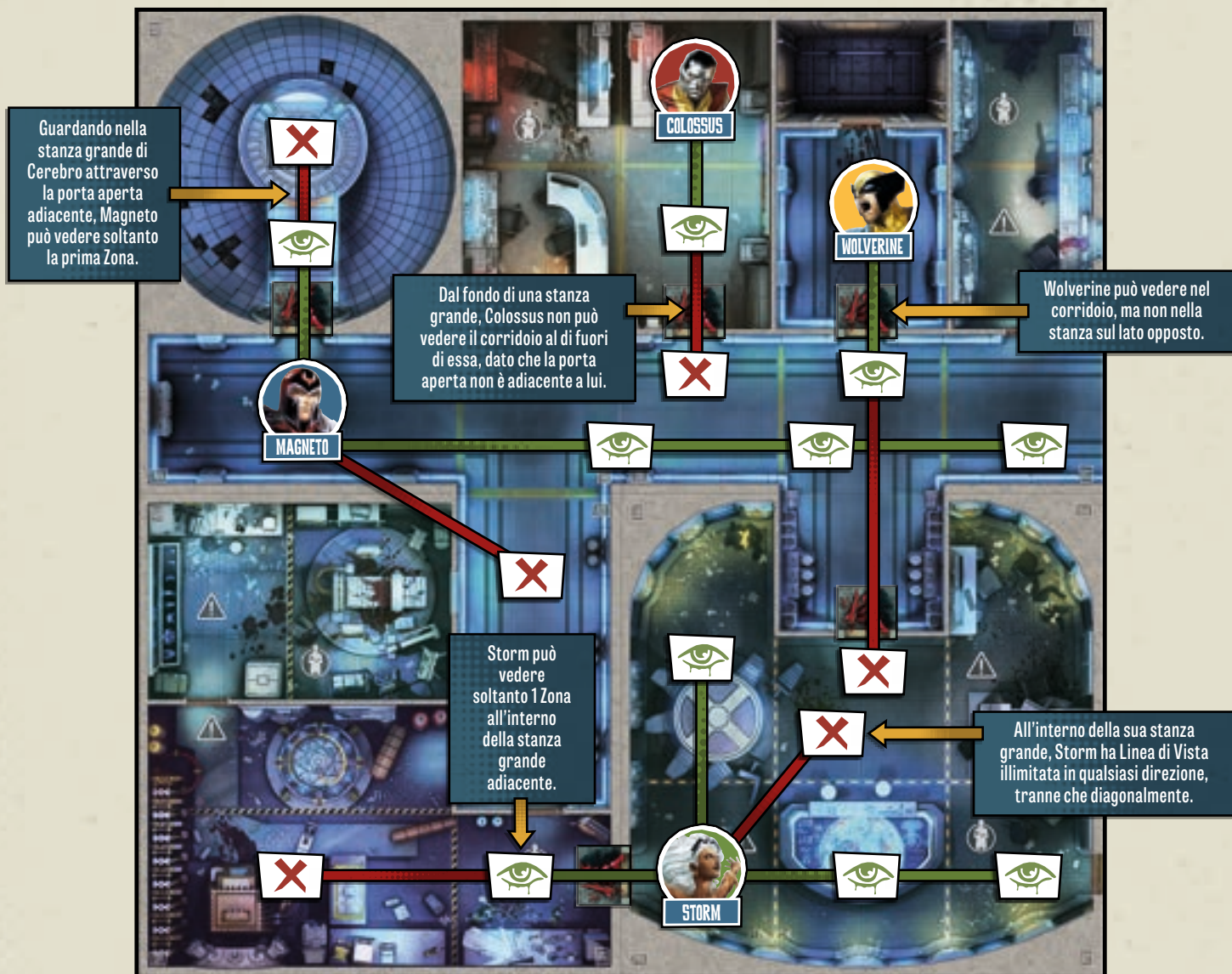
I **Nemici**, i **Passanti** e i **Supereroi** non bloccano la Linea di Vista.



**IMPORTANTE:** Tutte le Abilità, i Tratti e le Capacità dei Supereroi necessitano di Linea di Vista, a meno che non sia esplicitamente specificato il contrario.



# REGOLE X-MEN RESISTANCE



## MOVIMENTO

Gli elementi di gioco come i Supereroi, i Nemici e i Passanti possono muoversi dalla loro Zona a un'altra Zona adiacente. Una Zona adiacente condivide almeno 1 bordo non ostruito con la loro Zona attuale. Gli angoli non contano; questo significa che non possono muoversi in diagonale!

**Nelle Zone esterne** (denominate anche Zone di strada) il movimento da una Zona vuota all'altra è privo di restrizioni. Tuttavia, gli elementi di gioco devono passare attraverso una porta o una finestra aperte per muoversi da una Zona esterna a una Zona interna e viceversa.

**Nelle Zone interne** (denominate anche Zone di edificio) gli elementi di gioco possono muoversi da una stanza all'altra purché le loro Zone siano collegate da un'apertura (per esempio una porta o una finestra aperte). La posizione di un elemento di gioco all'interno della Zona e la disposizione dei muri non contano, fintanto che le Zone condividono un'apertura. All'interno di una stanza grande, il movimento da una Zona vuota all'altra non subisce restrizioni.

Il movimento dei Supereroi è ostacolato dai Nemici nella loro Zona (vedi pagina 16).



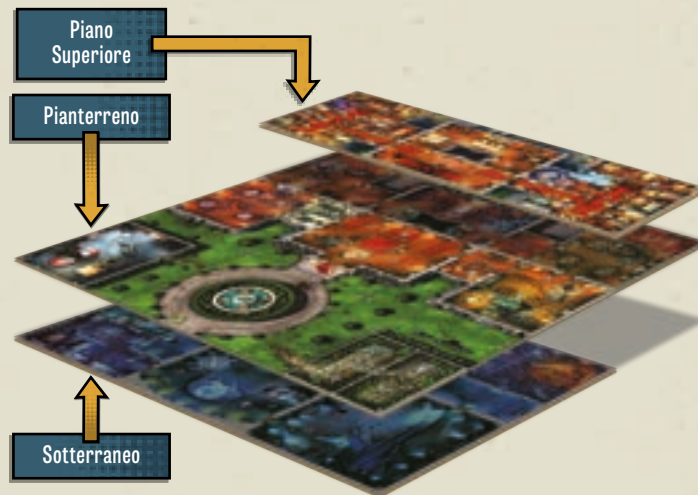
## FONTANA

Non è possibile entrare nella Zona della fontana di fronte alla X-Mansion; essa, tuttavia, non blocca la Linea di Vista.



## PIANI DIVERSI

Alcune Missioni si svolgono su più piani, rappresentati da gruppi separati di tessere. La X-Mansion può essere divisa in pianterreno, piano superiore e sotterraneo.

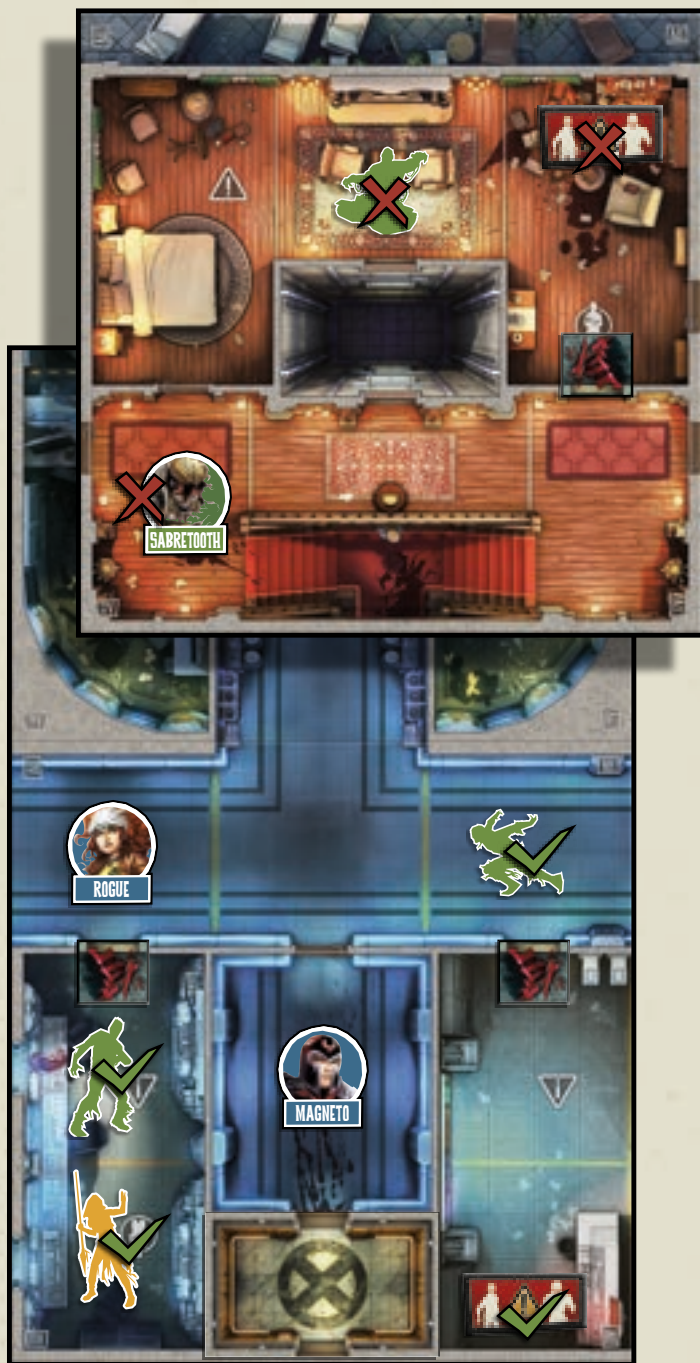


Ogni piano è considerato attivo soltanto finché su di esso è presente almeno un Supereroe. Ciò comporta due conseguenze:

- Alla fine della Fase dei Giocatori, se non ci sono Supereroi su un piano, ogni Passante rivelato su quel piano viene eliminato (questo innesca gli effetti Passante Divorato, vedi pagina 25).

# REGOLE X-MEN RESISTANCE

- Durante la Fase dei Nemici, se non ci sono Supereroi su un piano, non si attiva nessun Nemico su quel piano e non si pescano carte per i suoi Punti di Generazione attivi.



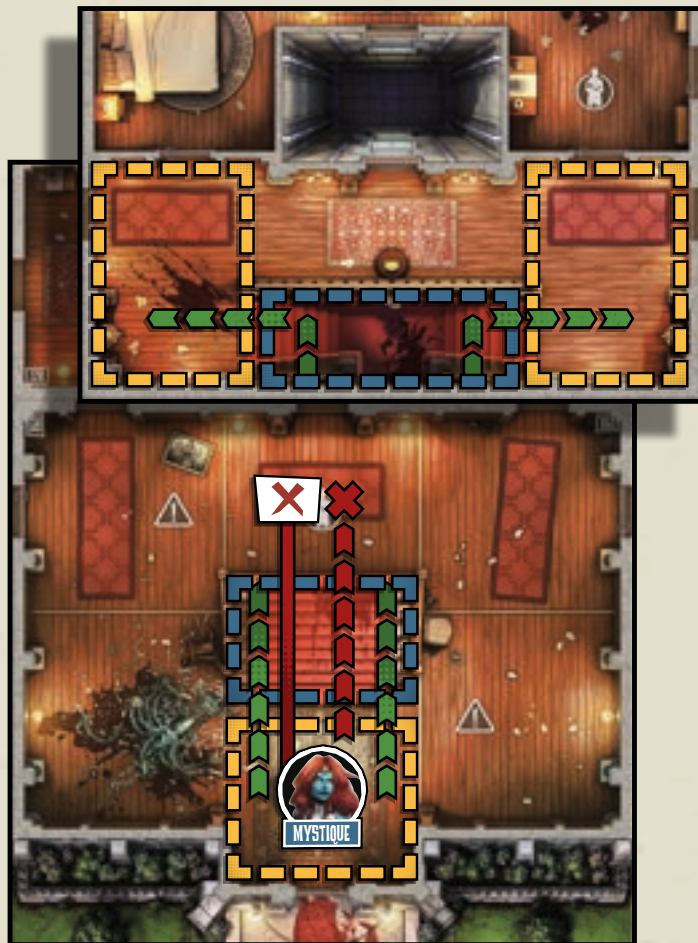
**Esempio:** Durante la Fase dei Nemici, tutti i Supereroi si trovano nel sotterraneo. I Nemici, i Passanti e i Punti di Generazione su quel piano si attivano normalmente. Dato che non ci sono Supereroi sul piano superiore, Sabretooth e il Bruto non si attivano e non si pesca nessuna carta per il Punto di Generazione.

## SCALE

Le Scale consentono agli elementi di gioco di muoversi tra il pianterreno e il piano superiore. Le Scale vere e proprie non sono Zone che si possono occupare, sono presenti soltanto per indicare il collegamento tra i piani. Chiunque si trovi in una Zona collegata alle Scale può muoversi di 1 Zona per raggiungere un'altra Zona collegata alle Scale situata sull'altro piano. Questo significa che anche i Nemici possono usare le Scale per muoversi tra i piani, se non vedono nessuno sul loro piano e il bersaglio più vicino si trova sull'altro piano (vedi Attivare i Nemici a pagina 18).

**IMPORTANTE:** Non c'è Linea di Vista tra i piani.

**NOTA:** Le Scale al pianterreno bloccano la Linea di Vista e il movimento tra la Zona d'entrata e la Zona dietro le Scale.



**Esempio:** Prendendo le Scale, è possibile muoversi direttamente dalla Zona d'entrata a pianterreno a una delle 2 Zone pianerottolo al piano superiore e viceversa (occorre ricordare che le Scale vere e proprie non sono Zone).

## ASCENSORE

L'Ascensore è un modo rapido per spostarsi tra i piani. Il segnalino Ascensore è fondamentalmente una stanza che può essere mossa tra le Zone del vano dell'ascensore presenti su ogni piano. Durante il proprio turno, come Azione gratuita, un Supereroe adiacente al vano dell'ascensore può chiamare l'Ascensore, collocando il suo segnalino sulla Zona del vano presente sul suo piano. Entrambe le porte dell'Ascensore sono aperte mentre l'Ascensore si trova su un determinato piano e si chiudono automaticamente quando l'Ascensore si muove altrove. Una volta all'interno dell'Ascensore, un Supereroe può spendere 1 Azione per muovere l'Ascensore fino a un qualsiasi altro piano, trasportando con sé ogni eventuale Supereroe, Nemico e Passante situato all'interno (questa non è un'Azione di Movimento).

**NOTA:** Le porte del vano dell'ascensore non possono essere aperte se non chiamando l'Ascensore.



**Esempio:** Rogue chiama l'Ascensore al pianterreno come Azione gratuita e si muove al suo interno con un'Azione di Movimento. Colossus usa un'Azione di Movimento per entrare a sua volta, poi spende 1 Azione per muovere tutti e due in discesa, fino al sotterraneo.

**IMPORTANTE:** Ogni volta che un Supereroe entra in un nuovo piano per la prima volta, sia tramite le Scale sia tramite l'Ascensore, generare immediatamente gli eventuali Nemici e Passanti indicati nella stanza o nelle stanze a cui il Supereroe ha appena avuto accesso (vedi Generazione negli Edifici a pagina 22).

## LEGGERE UNA SCHEDA IDENTITÀ

Ogni Supereroe possiede una Scheda Identità unica che contiene le informazioni seguenti:



### TRACCIATO DELLA POTENZA:

I Supereroi sono in grado di attingere a un'incredibile Potenza interiore con cui compiere imprese prodigiose. La Potenza di un Supereroe aumenta all'inizio di ogni Round e può essere incrementata ulteriormente con le Azioni di Potenziamiento (vedi pagina 17). La ✨ (Potenza) può essere spesa per attivare effetti speciali o per aggiungere dadi extra agli Attacchi (vedi pagina 24).



**SALUTE:** Ogni volta che un Supereroe viene ferito, il segnapunti retrocede di 1. Se raggiunge 0 (zero), quel Supereroe è eliminato.



**ATTACCO:** Ogni Supereroe possiede un Attacco unico. Gli Attacchi sono descritti nel dettaglio a pagina 23.

**ABILITÀ:** Ogni Supereroe possiede una serie di Abilità uniche, che sblocca man mano che guadagna Punti Esperienza (vedi la pagina successiva).




## PUNTI ESPERIENZA, LIVELLO DI PERICOLO E ABILITÀ

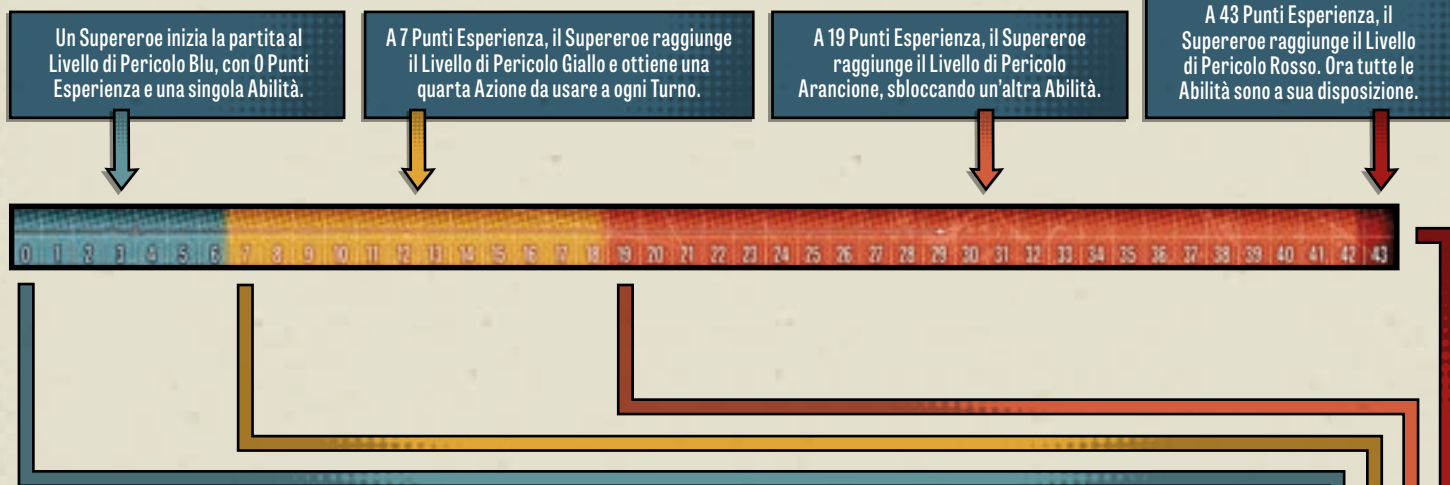
Ogni volta che un Supereroe elimina un Nemico, guadagna 1 Punto Esperienza (PE). Oppure, nel caso in cui si tratti di Eroi Zombie, guadagna un ammontare di Punti Esperienza pari al loro valore di Robustezza (vedi Eroe Zombie nella pagina successiva). Ogni volta che si guadagnano Punti Esperienza, far avanzare il segnapunti sulla Barra di Pericolo del Supereroe di quello stesso ammontare. Alcune Missioni possono includere modi aggiuntivi per guadagnare Punti Esperienza.

Esistono 4 Livelli di Pericolo sulla Barra di Pericolo: Blu, Giallo, Arancione e Rosso. Raggiunto un nuovo Livello di Pericolo, il Supereroe sblocca 1 nuova Abilità che gli sarà di aiuto nella Missione.

L'accumulo di Punti Esperienza, tuttavia, ha un effetto collaterale! **Quando i giocatori pescano una carta Generazione, devono leggere la riga che corrisponde al Livello di Pericolo più alto raggiunto tra TUTTI i Supereroi** (vedi Generare i Nemici, pagina 20). Più i Supereroi diventeranno pericolosi, più vasta sarà l'orda di Zombie che si farà avanti per divorarli!



-  **Livello Rosso: 9 Deambulanti**
-  **Livello Arancione: 8 Deambulanti**
-  **Livello Giallo: 3 Deambulanti**
-  **Livello Blu: 2 Deambulanti**



**ROGUE**

4 3 2 1 0

**PUGNI POSSENTI**

0 2 3+

**PUGNO TRAMORTENTE**

Tutti i Nemici hanno -1 Robustezza (fino a un minimo di 1) contro il tuo Attacco Pugni Possenti. Una volta durante il tuo Turno, puoi effettuare 1 Azione di Aprire Porta gratuita.

**1 AZIONE**

**ASSORBIRE CAPACITÀ**

Una volta durante il tuo Turno, puoi spendere 1  per copiare un qualsiasi Attacco e/o Abilità sbloccata di un qualsiasi altro Supereroe entro Gittata 1 fino alla fine del Round.

**RESISTENZA POTENZIATA**

Una volta durante il tuo Turno, puoi effettuare 1 Azione di Attacco oppure 1 Azione di Movimento gratuita.

**Il Supereroe può usare il suo Attacco unico fin dall'inizio della partita.**

## NEMICI

Esistono 4 tipi di Nemici. La maggior parte dei Nemici possiede solo una singola Azione, che effettua quando si attiva. Le eccezioni a questa regola sono i Corridori e gli Eroi Zombie, ognuno dei quali possiede 2 Azioni per Attivazione. Un Nemico viene eliminato non appena gli vengono assegnati un ammontare di Successi pari al suo valore di Robustezza, durante una singola Azione di Attacco. **Il Supereroe che elimina il Nemico guadagna 1 Punto Esperienza, tranne nel caso degli Eroi Zombie, i quali conferiscono un ammontare di Punti Esperienza pari al loro valore di Robustezza.**

### DEAMBULANTE — MULTIPLE MAN

James Madrox non sarà forse il più forte o il più veloce tra gli zombie mutanti, ma di lui ci sono sempre molte copie in circolazione. Può moltiplicarsi in momenti inaspettati, creando intere orde di Multiple Man deambulanti.

- **Azioni:** 1
- **Robustezza:** 1
- **Ricompensa in PE:** 1



### BRUTO — REAVER

I Reaver, zombie potenziati ciberneticamente, sono dei carri armati nel vero senso della parola: lenti e solidi. L'assalto overdrive di questi Bruti può sopraffare perfino i Supereroi, prosciugando la loro Potenza.

- **Azioni:** 1
- **Robustezza:** 2
- **Ricompensa in PE:** 1



### CORRIDORE — SOLDATO DELL'HELLFIRE CLUB

Questi zombie, addestrati dall'Hellfire Club, sono assassini implacabili ed efficienti. Questi corridori sfruttano la loro velocità per scagliarsi contro i Supereroi e inseguire i Passanti.

- **Azioni:** 2
- **Robustezza:** 1
- **Ricompensa in PE:** 1



### EROE ZOMBIE

Ogni Eroe Zombie è potente e unico, ma tutti sono sopraffatti dalla fame soverchiante che li spinge a divorare Supereroi e Passanti.



- **Azioni:** 2
- **Robustezza:** **X** Questo valore è specifico per ogni Eroe Zombie, come indicato sulla sua carta.



- **Ricompensa in PE:** Pari alla sua Robustezza.
- Ogni Eroe Zombie possiede, inoltre, una Capacità unica descritta sulla sua carta, che ha effetto fintanto che l'Eroe Zombie rimane sul tabellone.

## FASE DEI GIOCATORI

Durante ogni Fase dei Giocatori è necessario svolgere i passi seguenti in quest'ordine:

- 1. Ottenere Potenza:** Tutti i giocatori fanno avanzare di 1 il segnapunti sul loro Tracciato della Potenza.
- 2. Ripristinare i Segnalini Attivazione:** Tutti i giocatori girano i loro segnalini Attivazione sul lato verde (Non Attivato).
- 3. Attivare i Supereroi:** Tutti i Supereroi si attivano, uno alla volta. Ogni Round, i giocatori scelgono l'ordine in cui attivare ciascun Supereroe. Durante il proprio Turno, un Supereroe può **effettuare fino a 3 Azioni al Livello di Pericolo Blu** (senza contare le eventuali Azioni gratuite che la sua Abilità di Livello Blu potrebbe fornirgli). Le Azioni disponibili per un Supereroe sono le seguenti:

### MOVIMENTO

Il Supereroe si muove dalla sua Zona a una Zona adiacente (non può muoversi diagonalmente, attraverso i muri o le porte e le finestre chiuse).

- Un Supereroe deve spendere 1 Azione aggiuntiva per ogni Nemico che si trova nella Zona che egli cerca di lasciare.

**Esempio:** Wolverine si trova in una Zona con 2 Deambulanti. Per lasciare questa Zona, spende 1 Azione di Movimento + 2 Azioni aggiuntive (1 per Deambulante), per un totale di 3 Azioni. Se nella Zona ci fossero stati 3 Nemici, Wolverine avrebbe avuto bisogno di 4 Azioni (1+3) per muoversi.

- Entrare in una Zona che contiene dei Nemici pone fine all'Azione di Movimento del Supereroe (questo è importante nel caso di quelle Abilità o effetti che consentono ai Supereroi di muoversi di più Zone per ogni Azione di Movimento).

### APRIRE UNA PORTA/FINESTRA

Il Supereroe forza e apre una porta o una finestra nella sua Zona. Collocare un segnalino Porta sul suo lato aperto, dove si trovava la porta chiusa (oppure, nel caso in cui vi fosse già un segnalino Porta Chiusa, girarlo semplicemente sul suo lato aperto), oppure collocare un segnalino Finestra Aperta dove si trovava la finestra.



Segnalini Porta Chiusa e Aperta

**NOTA:** Una volta aperte, le porte e le finestre non possono essere richiuse.

- Alcune Missioni includono porte colorate. Solitamente è impossibile aprire queste porte finché non viene soddisfatta una certa condizione, come trovare un Obiettivo specifico. Leggere la descrizione della Missione per ulteriori dettagli.



Segnalini Porta Blu e Verde

**IMPORTANTE:** Quando si apre un edificio per la prima volta, si rivelano tutti i Nemici e i Passanti che sono in attesa al suo interno. Questo è spiegato nella sezione Generazione negli Edifici a pagina 22.

### OTTENERE UN TRATTO

Il giocatore pesca la carta in cima al mazzo dei Trattati Eroici e la colloca in 1 dei 2 slot Tratto Eroico sulla Plancia di quel Supereroe. **Un Supereroe può effettuare soltanto una singola Azione di Ottenere un Tratto per Turno**, ma altri effetti potrebbero conferirgli delle carte Tratto Eroico extra.

- Ogni Supereroe può possedere in qualsiasi momento fino a 2 Trattati Eroici.** Se ne possiede già 2 quando ne pesca uno nuovo, può scartare il Tratto Eroico appena pescato oppure scartare 1 dei 2 che già possedeva sulla Plancia e sostituirlo.
- Se il mazzo dei Trattati si esaurisce, rimescolare tutte le carte scartate per comporre un nuovo mazzo.
- I Trattati Eroici generano effetti potenti, ma **vengono scartati dopo un singolo uso.** Ogni Tratto Eroico prevede istruzioni specifiche relative ai suoi effetti, quindi è importante leggerle attentamente! È possibile usare 2 Trattati insieme, se i requisiti di entrambi sono soddisfatti.





## ATTACCO

Il Supereroe attacca un Nemico che è in grado di bersagliare. Il combattimento è spiegato nel dettaglio a pagina 23.

## SALVARE UN PASSANTE

Se il Supereroe si trova nella stessa Zona di un Passante e **non ci sono Nemici in quella Zona**, il Supereroe può salvare quel Passante. L'elemento di gioco del Passante viene rimosso dal tabellone e il Supereroe ottiene la carta unica di quel Passante, che colloca nello slot sinistro della sua Plancia.

- Un Supereroe può possedere in un qualsiasi momento solamente 1 carta Passante. Se salverà un altro Passante, potrà sostituire la carta del Passante precedente con quella nuova oppure scartare la nuova.
- Quando un Supereroe salva un Passante, **sposta immediatamente il suo segnalino sul Tracciato della Potenza sul valore massimo** (sia che abbia mantenuto la carta di quel Passante oppure no).
- Generalmente salvare un Passante non fa guadagnare Punti Esperienza, ma certe Missioni potrebbero indicare diversamente.
- A differenza dei Tratti Eroi, le carte Passante solitamente non vengono scartate una volta usate: offrono invece al Supereroe una capacità permanente.
- Ogni volta che un Supereroe sta per ricevere Ferite, può **scartare la sua carta Passante per prevenire 1 Ferita**. Questo però non andrebbe fatto alla leggera, in quanto innesca gli effetti **Passante Divorato** (vedi pagina 25).

## POTENZIAMENTO

Anche se i Supereroi ottengono automaticamente 1 Potenza ✨ all'inizio di ogni Round, nel corso del loro Turno possono anche effettuare un'Azione di Potenziamento al fine di far avanzare il segnapunti sul loro Tracciato della Potenza di 2. Questo può essere fatto più di una volta per Turno.

- Un Supereroe può avere al massimo 4 ✨. Ogni ✨ ottenuta oltre quel limite viene semplicemente ignorata.
- Molte Abilità e Tratti richiedono di spendere ✨ per usare vari effetti, come descritto nel loro testo.
- La ✨ viene anche usata per ottenere dadi extra quando un Supereroe effettua un Attacco (vedi Potenza a pagina 24).

## INTERAGIRE CON UN OBIETTIVO

Il Supereroe prende e/o attiva un Obiettivo nella sua Zona. Gli effetti specifici di questa interazione sono definiti nella descrizione della Missione.



Segnalini Obiettivo

## FINE DEL TURNO

Un Supereroe non è obbligato a effettuare tutte le sue Azioni e, se lo desidera, può rinunciare alle eventuali Azioni rimanenti e terminare il suo Turno.

Una volta che un Supereroe ha completato tutte le sue Azioni (o ha rinunciato a quelle rimanenti), il suo Turno termina. **Il suo segnalino Attivazione viene girato sul lato rosso (Attivato) come promemoria.**



Segnalino Attivazione



## FASE DEI NEMICI

Una volta che tutti i giocatori hanno attivato i loro Supereroi, la Fase dei Giocatori termina e ha inizio la Fase dei Nemici. Nessun giocatore manovra i Nemici; si manovrano da soli, svolgendo i passi seguenti in quest'ordine:

- 1. Attivare i Nemici:** Tutti i Nemici sul tabellone si attivano e spendono le loro Azioni per attaccare un Supereroe o un Passante nella loro Zona oppure per muoversi verso il Supereroe o il Passante più vicino, se attualmente si trovano in una Zona che non ne contiene nessuno. Una volta che tutti i Nemici sono stati attivati, se ci sono dei **Passanti** sul tabellone, anche loro si attivano (vedi Attivare i Passanti a pagina 25).
- 2. Generare i Nemici:** Dopo che sono state effettuate tutte le attivazioni, compaiono nuovi Nemici in tutti i Punti di Generazione attivi sul tabellone.

**PROMEMORIA:** I Nemici non si attivano e non si generano sui livelli che non contengono Supereroi.

## 1. ATTIVARE I NEMICI

### ATTACCO

Ogni Nemico nella stessa Zona di un Supereroe o di un Passante spende la sua Azione per effettuare un Attacco. L'Attacco di un Nemico ha sempre successo, non richiede alcun tiro di dado e infligge 1 Ferita.

**I Supereroi nella stessa Zona distribuiscono le Ferite tra loro come i giocatori preferiscono, anche se questo significa infliggerle tutte a un singolo Supereroe! A ogni Passante nella stessa Zona dei Supereroi è possibile infliggere solo 1 singola Ferita.**

Quando un Supereroe viene ferito, il segnapunti del suo Tracciato della Salute retrocede di 1 slot verso sinistra per ogni Ferita subita. Un Supereroe viene eliminato non appena il segnapunti sul suo Tracciato della Salute arriva a 0. Se questo accade, la partita sarà persa durante la prossima Fase Finale!



## PASSANTI SOTTO ATTACCO

Se i Passanti subiscono 1 Ferita vengono eliminati. Questo rappresenta un grande fallimento per i Supereroi, poiché innesca gli effetti Passante Divorato (vedi pagina 25).

Un Supereroe che possiede una carta Passante a fianco della sua Scheda Identità può scegliere di scartare quella carta per prevenire 1 Ferita che sta per subire. Questo è un atto disperato, poiché anch'esso innesca gli effetti Passante Divorato.

I Nemici combattono insieme. Tutti i Nemici attivati nella stessa Zona di un Supereroe o di un Passante si uniscono all'Attacco, anche se dovessero infliggere così tante Ferite da sprecarne alcune.

**Esempio 1:** Un Deambulante in una Zona con 2 Supereroi infligge 1 Ferita durante la sua Attivazione. I giocatori scelgono quale Supereroe subisce la Ferita.

**Esempio 2:** Un gruppo di 5 Deambulanti si attiva nella stessa Zona di 2 Supereroi e di 1 Passante. Dato che entrambi i Supereroi hanno 3 Salute, i giocatori scelgono di infliggere 2 Ferite a ogni Supereroe e 1 al Passante (il quale viene eliminato).

### MOVIMENTO

I Nemici che non hanno attaccato (perché nella loro Zona non erano presenti né Supereroi né Passanti) spendono la loro Azione per muoversi di 1 Zona verso i Supereroi o i Passanti:

- I Nemici si muovono sempre verso la Zona più vicina con Supereroi o Passanti in Linea di Vista.
- Se un Nemico non possiede Linea di Vista fino ad alcun Supereroe o Passante, si muove verso la Zona con Supereroi o Passanti per cui possiede percorso sgombro più breve (vedi Sfondare le Finestre nel passo successivo). Se non ci sono percorsi sgombri fino a Supereroi o Passanti, il Nemico non si muove.
- Se ci sono più Zone alla stessa distanza tra quelle più vicine che contengono Supereroi o Passanti, oppure più di un percorso della stessa lunghezza fino alla Zona più vicina, i Nemici si suddividono in gruppi uguali per numero e tipo per seguire tutti i percorsi possibili. Se non è possibile suddividere un tipo di Nemico in gruppi uguali per numero, i giocatori decidono quale gruppo riceve il Nemico extra.
- I Nemici non possono aprire le porte.

**Esempio:** Un gruppo composto da 4 Deambulanti, 3 Bruti e 1 Eroe Zombie si attiva a pari distanza da 2 Zone occupate da Supereroi. I Nemici vogliono bersagliare entrambe le Zone, quindi si dividono in 2 gruppi.

- 2 Deambulanti seguono un percorso, gli altri 2 seguono l'altro.
- 2 Bruti seguono un percorso, l'ultimo segue l'altro (a scelta dei giocatori).
- I giocatori scelgono quale percorso segue l'Eroe Zombie.

Dal fondo della stanza grande, il Corridore non può vedere nessuno. Ci sono 2 Zone con dei Supereroi alla stessa distanza, quindi i giocatori possono decidere quale percorso fargli seguire. Scelgono di muovere il Corridore verso Colossus anziché verso Mystique. Il Corridore ha diritto a muoversi due volte e raggiunge la Zona di Colossus.

Sabretooth vede 2 Zone con dei Supereroi, ma dato che Mystique è più vicina, ignora Wolverine e Storm e si muove di 1 Zona verso Mystique, usando la sua seconda Azione per attaccarla.

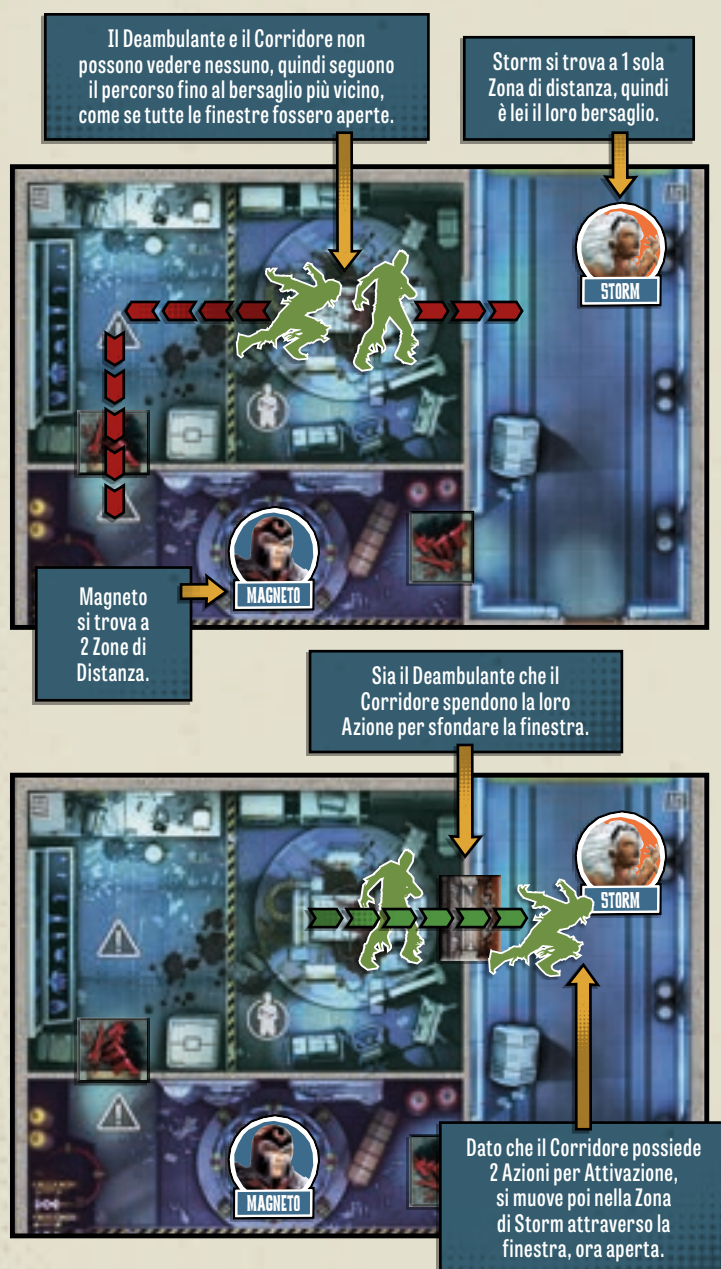
Sebbene Colossus sia più vicino al Deambulante, quest'ultimo non possiede Linea di Vista attraverso la finestra chiusa, quindi il Deambulante si muove di 1 Zona verso Magneto, che può vedere a 2 Zone di distanza.

Questo gruppo di Nemici ha Linea di Vista fino a Magneto attraverso la fontana, ma non può muoversi attraverso di essa. Aggirandola, ha a disposizione 2 percorsi sgombri della stessa lunghezza che conducono fino a lui (anche se Rogue è più vicina, viene ignorata in quanto non possono ancora vederla). I Deambulanti si separano per seguire entrambi i percorsi. I giocatori scelgono quale percorso seguirà il Bruto.



## SFONDARE LE FINESTRE

I Nemici possono sfondare le finestre (ma non le porte) per arrivare dove vogliono. Se un Nemico non possiede Linea di Vista fino a un Supereroe o a un Passante, segue il percorso fino al bersaglio più vicino **come se tutte le finestre fossero aperte**. Se la sua Azione di Movimento lo dovesse far passare attraverso una finestra chiusa nella sua Zona, spende invece quell'Azione per sfondare la finestra e aprirla. Collocare un segnalino Finestra Aperta su quella finestra: ora è un'apertura che consente movimento e Linea di Vista attraverso di essa. Se più Nemici devono muoversi attraverso la stessa finestra chiusa, spendono tutti la loro Azione per sfondarla. Nel caso in cui un Nemico apra un edificio per la prima volta sfondando una finestra, si generano Nemici all'interno di quell'edificio come di consueto (vedi pagina 22).



## CORRIDORI ED EROI ZOMBIE

Sia i Corridori che gli Eroi Zombie possiedono 2 Azioni ciascuno per Attivazione. Ogni volta che si attivano effettuano 1 Azione (attaccando o muovendosi, come il resto dei Nemici), poi effettuano la loro seconda Azione (attaccando, se sono arrivati in una Zona con Supereroi o Passanti, oppure muovendosi di nuovo se si trovano ancora in una Zona priva di Supereroi o Passanti).

## 2. GENERARE I NEMICI

La mappa della Missione indica dove vengono generati i Nemici alla fine di ogni Fase dei Nemici. Questi sono i Punti di Generazione.



I segnalini Punto di Generazione contrassegnano le Zone di Generazione sul tabellone. Durante il passo Generare i Nemici, si parte sempre dal segnalino Primo Punto di Generazione, contrassegnato dal numero 1.

A partire dal segnalino Primo Punto di Generazione e procedendo in senso orario, pescare 1 carta Generazione e leggere la riga che corrisponde al Livello di Pericolo del Supereroe che ha più Punti Esperienza (Blu, Giallo, Arancione o Rosso). Collocare il numero indicato del tipo di Nemico corrispondente in quella Zona di Generazione. Ripetere questa procedura per ogni segnalino Punto di Generazione **attivo**.



**Punti di Generazione Colorati:** Alcune Missioni prevedono dei segnalini Punto di Generazione colorati blu e/o verde. Salvo dove specificato diversamente, queste Zone non generano Nemici finché non si verifica un evento specifico definito dalla Missione. Queste Zone inizieranno a generare Nemici solo una volta che tali condizioni sono state soddisfatte.

Se il mazzo di Generazione si esaurisce, rimescolare tutte le carte Generazione scartate per comporre un nuovo mazzo.

Il mazzo di Generazione include vari tipi di carte Generazione:

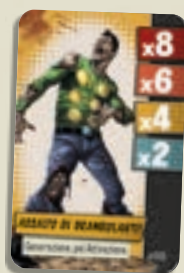
## GENERAZIONE STANDARD



**Esempio:** Mystique ha 5 PE, cosa che la pone al Livello di Pericolo Blu. Colossus ne ha 12, cosa che lo pone al Livello di Pericolo Giallo. Al fine di determinare quanti Nemici vengono generati, si consulta la voce Gialla che corrisponde a Colossus, visto che ha più Punti Esperienza.

## ASSALTO!

Quando un giocatore pesca una carta *Assalto!*, i Nemici collocati da quella carta effettuano un'Attivazione subito dopo essere stati collocati.



## ATTIVAZIONE EXTRA!

Quando un giocatore pesca una carta *Attivazione Extra!*, invece di generare nuovi Nemici, tutti i Nemici del tipo indicato si attivano immediatamente effettuando una Azione (o più Azioni) come di consueto.



## PASSANTE NASCOSTO!

Quando un giocatore pesca la carta *Passante Nascosto!*, pescare la carta in cima al mazzo dei Passanti e generare il Passante indicato in quella Zona (se si pesca una carta *Troppo Tardi!*, viene semplicemente ignorata). Conservare la carta *Passante Nascosto!* infilata sotto di essa per agevolarne l'identificazione. Poi, pescare un'altra carta *Generazione* per quella Zona.



- I Nemici ignorano questo *Passante* a tutti i fini di gioco finché ad esso è associata la carta *Passante Nascosto!*.
- Questo *Passante* si attiva come di consueto (vedi pagina 25), ma ignora tutti i Nemici quando si muove, seguendo il percorso più diretto fino a un Supereroe.
- Alla fine di ogni sua Attivazione, tirare un dado. Con un risultato di 5+, il *Passante* perde la sua carta *Passante Nascosto!*. Ora i nemici reagiscono alla sua presenza come di consueto.

Se il mazzo dei *Passanti* si esaurisce, rimescolare tutte le carte *Passante* scartate per comporre un nuovo mazzo. A quanto pare, non erano morti veramente.

## AZIONE SPECIALE

Il mazzo di *Generazione* contiene alcune carte *Azione Speciale*, come *Overdrive!* e *Moltiplicazione di Multiple Man!*. Ognuna descrive nel dettaglio le istruzioni da applicare quando viene pescata.



## EROE ZOMBIE!

Quando un giocatore pesca una carta *Generazione* di Eroi Zombie, pescare la carta in cima al mazzo degli Eroi Zombie e generare l'Eroe Zombie indicato in quella Zona. Va ricordato che ogni Eroe Zombie possiede una *Capacità* unica, che è attiva fintanto che l'Eroe Zombie resta in gioco, e un valore specifico di *Robustezza*. Tenere la carta dell'Eroe Zombie a faccia in su e visibile a tutti i giocatori.




Se il mazzo degli Eroi Zombie si esaurisce, rimescolare tutte le carte *Eroe Zombie* scartate per comporre un nuovo mazzo. A quanto pare, non erano stati tolti di mezzo per davvero.

## PENURIA DI NEMICI

I giocatori potrebbero restare a corto di elementi di gioco del tipo indicato quando viene richiesto loro di collocare un Nemico sul tabellone. In questo caso si collocano i Nemici rimanenti (se ve ne sono), poi tutti i Nemici del tipo indicato ottengono immediatamente un'Attivazione extra. Potrebbero verificarsi più Attivazioni extra di seguito, quindi è bene tenere sempre d'occhio il numero di Nemici sul tabellone!

## GENERAZIONE NEGLI EDIFICI

Quando si apre un edificio per la prima volta, si rivelano tutti i Nemici e i Passanti che sono in attesa al suo interno. Un singolo edificio si estende a tutte le stanze e stanze grandi collegate tramite aperture e a volte può occupare varie tessere. **Le porte chiuse separano gli edifici.** Una stanza grande isolata dalle altre stanze a causa delle porte chiuse è considerata un singolo edificio.


I Nemici che attendono in un edificio vengono generati solo nelle Zone contrassegnate con . Pescare e risolvere 1 carta Generazione per ognuna di queste Zone, una dopo l'altra, nell'ordine che i giocatori preferiscono (si suggerisce di partire dalla Zona più lontana alla più vicina).

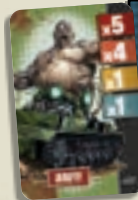


Una volta che tutti i Nemici sono stati generati, rivelare le eventuali carte Passante all'interno di quell'edificio e sostituirle con gli elementi di gioco dei Passanti corrispondenti. Collocare le relative carte a faccia in su accanto al tabellone.



Wolverine ha appena aperto la porta della X-Mansion. Dato che la porta della cucina era già aperta, ciò significa che ha aperto l'edificio composto dalla sala d'ingresso e dalla cucina. Le altre stanze della villa sono ancora isolate dalle porte chiuse.

Si generano Nemici in tutte le Zone , una dopo l'altra, nell'ordine che i giocatori preferiscono. I giocatori decidono di generare i Nemici nell'ordine indicato, da 1 a 3.

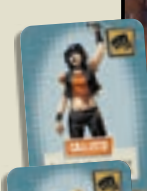


Si pesca una carta Generazione per la prima Zona. Il Supereroe con più Punti Esperienza si trova al Livello di Pericolo Giallo, quindi verranno generati i Nemici indicati sulla riga Gialla. 1 Bruto viene collocato in questa Zona.

Qui vengono generati 4 Deambulanti. Dato che questa è una carta Assalto di Deambulanti, i 4 Deambulanti si attivano immediatamente. Resta da pescare un'ultima carta.



Per l'ultima Zona viene pescata una carta Attivazione Extra!. Tutti i Deambulanti sul tabellone effettuano immediatamente un'Attivazione extra, inclusi quelli che sono appena stati generati, anche se hanno già effettuato un Assalto.



Infine, si rivelano le 2 carte Passante, che vengono sostituite dai rispettivi elementi di gioco. Fortunatamente, vengono rivelate soltanto dopo che tutti i Nemici sono stati generati!



## COMBATTIMENTO

Quando un Supereroe effettua un'Azione di Attacco, usa il suo Attacco unico, indicato sulla sua Scheda Identità. Tutti gli Attacchi contengono le informazioni seguenti:



**TIPO:** Esistono 2 categorie diverse di Attacchi: in Mischia o a Distanza. Si usano i simboli Mischia e Distanza per distinguere ciascun tipo. Alcune Abilità o effetti possono interagire con questi tipi nello specifico.



**MISCHIA:** Gli Attacchi in Mischia sono identificati dal simbolo Mischia e possono essere usati solo contro i bersagli nella propria Zona.



**DISTANZA:** Gli Attacchi a Distanza sono identificati dal simbolo Distanza e possono bersagliare i Nemici nelle Zone lontane entro Linea di Vista.



**GITTATA:** Questo simbolo indica la distanza fino alla Zona o alle Zone che l'Attacco può bersagliare.

- Un valore di 0 limita l'Attacco in Mischia alla stessa Zona.
- Gli Attacchi a Distanza solitamente mostrano due valori: il primo è la Gittata minima. L'Attacco non può bersagliare le Zone più vicine della Gittata minima. Quel valore solitamente equivale a 0, il che significa che l'Attacco può bersagliare i Nemici nella propria Zona (è comunque considerato un Attacco a Distanza). Il secondo valore indica la Gittata massima dell'Attacco. Un Attacco non può bersagliare le Zone oltre la sua Gittata massima.



**DADI:** Ogni Attacco indica il numero base di dadi da tirare, anche se è possibile aggiungere dadi bonus tramite altri effetti di gioco (per esempio spendendo Potenza, vedi la pagina successiva).



**PRECISIONE:** Ogni risultato del dado pari o superiore al valore di Precisione dell'Attacco permette di ottenere 1 Successo.

Per risolvere un Attacco, svolgere questi passi nell'ordine seguente:

**1. Bersagliare una Zona:** Selezionare 1 Zona entro la Gittata indicata sull'Attacco (i giocatori devono ricordare che devono anche possedere sempre Linea di Vista fino al loro bersaglio).

- È possibile usare un **Attacco a Distanza** per bersagliare un'altra Zona anche se ci sono Nemici nella propria Zona. Eventuali Nemici in una Zona tra un Supereroe e la sua Zona bersaglio sono irrilevanti.
- Occorre ricordare che, nel caso degli **Attacchi a Distanza** nelle **Zone interne**, la Linea di Vista è limitata alle Zone che condividono un'apertura o all'interno della medesima stanza grande (non in diagonale). Nelle **Zone esterne**, la Linea di Vista si estende in linea retta parallelamente al bordo del tabellone finché non incontra un muro o un bordo.

**2. Tirare i Dadi:** Tirare il numero di dadi indicato, più eventuali dadi aggiuntivi ottenuti dai Tratti Eroici, dai Passanti, dalle Abilità o dalla Potenza spesa (vedi pagina 24).

**3. Assegnare i Successi:** Assegnare ai bersagli gli eventuali Successi ottenuti nella Zona attaccata, seguendo l'Ordine di Priorità dei Bersagli (vedi sotto).

## ORDINE DI PRIORITÀ DEI BERSAGLI

Durante un Attacco, **che si tratti di un Attacco in Mischia o a Distanza**, i Successi devono essere assegnati in base all'Ordine di Priorità dei Bersagli:

1. **Eroe Zombie**
2. **Bruto**
3. **Deambulante**
4. **Corridore**










I Successi devono essere assegnati ai bersagli del primo livello dell'Ordine di Priorità finché non sono stati tutti eliminati, poi ai bersagli con la priorità immediatamente successiva finché non sono stati tutti eliminati, e così via (per esempio, agli Eroi Zombie per primi, ai Corridori per ultimi). Se più bersagli condividono lo stesso Ordine di Priorità dei Bersagli, i giocatori scelgono quali colpire tra quei bersagli.

**NOTA:** Gli altri Supereroi e Passanti nella Zona bersagliata non sono influenzati dai vostri Attacchi, nemmeno se mancate eventuali bersagli. Siete Supereroi, dopotutto!

I Nemici vengono eliminati quando viene loro assegnato un ammontare di Successi pari al loro valore di **Robustezza**. Ricordate che i Deambulanti e i Corridori hanno un valore di Robustezza pari a 1, i Brutti pari a 2 e gli Eroi Zombie hanno il proprio valore di Robustezza indicato sulla loro carta.

I Nemici vengono eliminati **solo** quando vengono loro assegnati abbastanza Successi da eguagliare la loro Robustezza **durante una singola Azione di Attacco**. Se non si ottengono abbastanza Successi al tiro da eliminarli, i Successi assegnati non permangono. Ogni Attacco deve essere risolutivo, altrimenti non ha effetto!









**Esempio:** Magneto effettua i suoi Attacchi in Mischia usando *Detriti* (Dadi: 3, Precisione: 4+). Nella sua Zona ci sono 2 Brutti, 1 Corridore e 1 Passante.





- Magneto tira e ottiene   e  con la sua prima Azione, vale a dire 3 Successi. Seguendo l'Ordine di Priorità dei Bersagli, sono necessari 2 Successi per eliminare 1 Brutto mentre l'ultimo Successo viene assegnato all'altro Brutto ma, non essendo sufficiente a eliminarlo, va perso.
- Magneto tira e ottiene   e  con la sua seconda Azione, vale a dire 2 Successi. Il Brutto rimanente ha comunque bisogno di 2 Successi per essere eliminato, quindi il Corridore rimane illeso.
- Magneto tira e ottiene   e  con la sua terza Azione, vale a dire 2 Successi. 1 Successo è sufficiente a eliminare il Corridore. L'ultimo Successo rimanente non danneggia il Passante, dato che non viene influenzato dagli Attacchi dei Supereroi.



## POTENZA

I Supereroi attingono alla loro Potenza interiore per compiere atti straordinari. Ma quella Potenza non è una risorsa inesauribile e deve essere generata tramite pura forza di volontà.

- Il segnapunti sul Tracciato della Potenza indica quanta Potenza  un Supereroe ha attualmente a sua disposizione.
- Il segnapunti sul Tracciato della Potenza di ciascun Supereroe avanza automaticamente di 1 all'inizio di ogni Fase dei Giocatori.
- Durante il proprio Turno, un Supereroe può effettuare un'Azione di Potenziamento per ottenere 2  (vedi pagina 17).
- Un Supereroe può avere al massimo 4 . Ogni  ottenuta oltre quel limite viene semplicemente ignorata.
- Avere 0  non ha conseguenze, al di là del fatto di non poter spendere  per attivare effetti.
- Molte Abilità e Tratti richiedono di spendere  per usare vari effetti, come descritto nel loro testo.
- Ogni volta che un Supereroe effettua un Attacco, **prima di tirare i dadi**, può decidere di spendere un qualsiasi ammontare di  che possiede per aggiungere un pari ammontare di dadi al suo Attacco.

**Esempio:** All'inizio del Round, Storm possiede 0 . La Fase dei Giocatori ha inizio, e Storm riceve automaticamente 1 . Durante il suo Turno effettua un'Azione di Potenziamento, aumentando la sua Potenza di 2 e arrivando quindi a un totale di 3. Poi, effettua un Attacco con Fulmine e decide di spendere 2  in quell'Attacco, tirando un totale di 4 dadi (2 del suo Attacco base +2 ottenuti dalla Potenza spesa). In seguito, decide di spendere la sua ultima  per attivare la sua Abilità Raffica di Vento, muovendo tutti i Nemici rimanenti fuori dalla sua Zona.

## PASSANTI




I Passanti rappresentano i personaggi chiave che i Supereroi devono tentare di salvare dagli Zombie. Vedere pagina 17 per le regole dettagliate su come salvare un Passante. Inoltre, ai Passanti sono associate numerose regole speciali che sono descritte nella pagina successiva.




## PASSANTI IN PERICOLO

Quando i Nemici si attivano, considerano i Passanti come potenziali bersagli, proprio come i Supereroi. Se un Passante è il loro bersaglio più vicino, si muoveranno verso di lui. Se un Passante si trova nella loro Zona, lo attaccheranno. Se più Passanti o Supereroi sono bersagli ugualmente validi, i giocatori decidono chi verrà bersagliato dal Nemico.

- I **Passanti Combattenti**, identificati da un simbolo  sulla loro carta, oppongono una certa resistenza alle orde di Zombie. Ogni volta che un Passante Combattente sta per subire una Ferita, tirare 1 dado. Con un risultato di 5+, il Passante previene quella Ferita.
- I Passanti vengono eliminati non appena subiscono 1 Ferita. Questo innesca gli effetti Passante Divorato (vedi sotto).
- Se un Supereroe possiede la carta di un Passante salvato, può scegliere di scartarla al fine di prevenire 1 Ferita che sta per subire. Questo però non dovrebbe essere fatto alla leggera, in quanto innesca gli effetti Passante Divorato (vedi sotto). Per i Passanti Combattenti non viene tirato alcun dado quando vengono scartati in questo modo.
- I Passanti non sono Nemici e non possono mai subire danni da parte dei Supereroi.

## PASSANTE DIVORATO

Se un Passante è eliminato, viene rimosso dal tabellone e la sua carta viene scartata. È un duro colpo per tutti i Supereroi, che hanno fallito nel loro scopo primario di proteggere gli innocenti. Ogni Passante che viene eliminato innesca immediatamente entrambi gli effetti seguenti:

- TUTTI i Supereroi perdono 1  (se ne possiedono).
- TUTTI i Supereroi devono scartare 1 Tratto Eroico (se ne possiedono).

## ATTIVARE I PASSANTI

Durante la Fase dei Nemici, i Passanti tentano di fuggire dalle orde di Zombie e di raggiungere i Supereroi per essere salvati. Alla fine del passo Attivare i Nemici, ma prima del passo Generare i Nemici, ogni Passante sul tabellone viene attivato: si muove di 1 Zona verso la Zona più vicina con un Supereroe.

- Se un Passante ha a disposizione più Zone alla stessa distanza tra quelle più vicine con Supereroi, oppure più di un percorso della stessa lunghezza fino alla Zona più vicina con Supereroi, sono i giocatori a decidere da che parte si muove il Passante.
- Se ci sono Nemici nella sua Zona o nella Zona adiacente in cui dovrebbe muoversi, il Passante non si muove.


## OGGETTI INTERATTIVI

Alcune Missioni possono includere degli Oggetti Interattivi sulla mappa. Finché un Supereroe si trova in una Zona con un Oggetto Interattivo, può usarlo per effettuare un Attacco a Distanza speciale. Ogni Oggetto Interattivo è diverso, quindi occorre fare riferimento alla carta di Consultazione ad esso associata. *Marvel Zombies: X-Men Resistance* include 1 Oggetto Interattivo, la Mano della Sentinella recisa, ma le espansioni potrebbero includerne altri.

## MANO DELLA SENTINELLA


La Mano della Sentinella inizia la partita girata sul lato Carico, cosa che consente a un Supereroe nella sua Zona di usare il suo Attacco *Esplosione di Plasma*. Questo Attacco può essere usato solamente una volta. Dopo essere stato usato, girare il segnalino sul lato Speso.



Ogni tiro di dado andato a segno con questo Attacco permette di ottenere 2 Successi. I dadi bonus, come quelli ottenuti spendendo , non si applicano. I Successi ottenuti da ciascun dado non possono essere divisi tra i Nemici. Ogni Successo in eccesso viene ignorato.

La Mano della Sentinella sul lato Speso può essere usata ancora una volta, lanciandola. Dopo che questo Attacco è stato usato, rimuovere il segnalino dal tabellone.



Tirare 1 dado per ogni Nemico nella Zona bersagliata. Gli Eroi Zombie vengono ignorati per questo Attacco e i dadi bonus come quelli ottenuti spendendo  non si applicano.

## MISSIONI: MODALITÀ EROE

### MEO — MISSIONE INTRODUTTIVA: IL VOLO DELL'X-JET

**FACILE / 30 MINUTI**

*La Scuola di Xavier per Giovani Dotati è sotto attacco dagli zombie! Fortunatamente siamo riusciti a far evacuare gli studenti e a rifugiarcisi nei sotterranei prima che capitasse il peggio. Se riusciamo a fare arrivare i ragazzi fino all'X-Jet, possiamo portarli fuori di qui e forse trovare un posto sicuro dove nasconderli. Purtroppo, alcuni X-Men trasformati in zombie sono riusciti a mettere l'hangar in lockdown, ma dovremmo riuscire a trovare una chiave di override nella Stanza del Pericolo.*

Tessere richieste: **12V, 15V.**

### OBIETTIVI

**Fuga dell'X-Jet.** Completare gli Obiettivi seguenti in questo ordine:

1. Prendere l'Obiettivo verde.
2. Fuggire attraverso l'Uscita con tutti i Supereroi. Ogni Supereroe può fuggire gratuitamente attraverso questa Zona alla fine del suo Turno, fintanto che non ci sono Nemici nella Zona.

### REGOLE SPECIALI

- **Hangar chiuso a chiave.** La porta verde non può essere aperta finché l'Obiettivo verde non è stato preso.
- **Sono riusciti a entrare!** Il Punto di Generazione verde diventa attivo una volta che l'Obiettivo verde è stato preso.
- **Ho trovato la chiave!** L'Obiettivo verde fornisce 5 PE al Supereroe che lo prende.
- **5-6 Supereroi.** Durante il passo Generare i Nemici di ogni Fase dei Nemici, pescare 1 carta Generazione aggiuntiva per il Primo Punto di Generazione.

**12V 15V**



Legend for mission objectives and zones:

- Zona di Partenza dei Supereroi:** Represented by a yellow starburst icon with the word "START".
- Carte Passante x2:** Represented by a card icon showing two characters.
- Zona di Uscita:** Represented by a yellow "EXIT" sign icon.
- Obiettivo:** Represented by a green square icon with a white border.
- Porta Chiusa a Chiave:** Represented by a green square icon with a white border and a keyhole symbol.
- Punto di Generazione Inattivo:** Represented by a green square icon with a white border and a red "X" symbol.
- Punto di Generazione:** Represented by a green square icon with a white border and a red "X" symbol.



## ME1 – IRRUZIONE E ACCESSO

**FACILE / 45 MINUTI**

*Gli zombie hanno invaso la città e bloccato praticamente tutte le vie di fuga. Fortunatamente siamo riusciti a sopravvivere e a raggiungere la X-Mansion. Se riusciamo a entrare e a far tornare operativo il sistema di sicurezza, forse abbiamo qualche speranza di sopravvivere a tutto questo... almeno quanto basta per definire un piano d'azione.*

Tessere richieste: **13R, 14R, 16R, 17R.**

<b>13R</b>	<b>14R</b>
<b>16R</b>	<b>17R</b>

## OBIETTIVI

**Convogliare di nuovo l'energia.** Completare gli Obiettivi seguenti in questo ordine:

1. Prendere gli Obiettivi blu e rosso.
2. Fuggire attraverso l'Uscita con tutti i Supereroi. Ogni Supereroe può fuggire gratuitamente attraverso questa Zona alla fine del suo Turno, fintanto che non ci sono Nemici nella Zona.

## PREPARAZIONE SPECIALE

- **5-6 Supereroi.** Il Punto di Generazione verde si usa solo nelle partite con 5 o 6 Supereroi. È attivo fin dall'inizio della partita.

## REGOLE SPECIALI

- **Chiusi fuori!** La porta blu non può essere aperta finché l'Obiettivo blu non è stato preso.
- **Fonti di energia.** Ogni Obiettivo fornisce 5 PE a TUTTI i Supereroi quando viene preso.
- **Ce ne sono altri!** Il Punto di Generazione blu diventa attivo una volta che l'Obiettivo blu è stato preso.
- **Schermatura di sicurezza.** Le finestre non possono essere aperte.



**Zona di Partenza dei Supereroi**



**Punti di Generazione x2**



**Zona di Generazione Inattiva**



**Obiettivi x2**



**Carte Passante x4**



**Zona di Uscita**



**Punti di Generazione x2**



**Porta Chiusa a Chiave**



**Mano della Sentinella**



**Punto di Generazione**



## ME2 — SULLA STRADA

**MEDIO / 60 MINUTI**

*Il garage sembra essere rimasto relativamente intatto da quando è iniziata l'invasione e contiene ancora dei veicoli che potremmo usare per fuggire. Non ce la faremo a rifugiarci nei sotterranei in tempo e sembra che la villa sia stata invasa. A quanto pare la strada è la nostra opzione migliore. Ma ovviamente, Scott tiene i suoi adorati motori strettamente sotto chiave! Troviamo un modo per entrare e poi andiamocene da qui!*

Tessere richieste: **13R, 14R, 15R, 16R, 17R, 18R.**

### OBIETTIVI

**La via di fuga.** Completare gli Obiettivi seguenti in questo ordine:

1. Prendere l'Obiettivo blu.
2. Prendere l'Obiettivo verde.
3. Fuggire attraverso l'Uscita con tutti i Supereroi. Ogni Supereroe può fuggire gratuitamente attraverso questa Zona alla fine del suo Turno, fintanto che non ci sono Nemici nella Zona.

16R	13R
17R	14R
18R	15R



**Zona di Partenza dei Supereroi**



**Carte Passante x7**



**Mano della Sentinella**



**Obiettivi x5**




**Porte Chiuse a Chiave x2**




**Zona di Uscita**



**Punto di Generazione**



**Punti di Generazione x3**



**Punto di Generazione**

### PREPARAZIONE SPECIALE

- **Chiavi della serra.** Collocare il segnalino Obiettivo blu a caso tra i segnalini Obiettivo rossi, a faccia in giù.
- **5-6 Supereroi.** Il Punto di Generazione verde si usa solo nelle partite con 5 o 6 Supereroi. È attivo fin dall'inizio della partita.

### REGOLE SPECIALI

- **Attrezziamoci.** Ogni Obiettivo rosso fornisce 5 PE al Supereroe che lo prende.
- **Le chiavi della nostra salvezza.** Gli Obiettivi blu e verde forniscono 5 PE a TUTTI i Supereroi quando vengono presi.
- **Porte rinforzate.** La porta blu non può essere aperta finché l'Obiettivo blu non è stato preso. La porta verde non può essere aperta finché l'Obiettivo verde non è stato preso.



## ME3 — RICERCA E SALVATAGGIO

MEDIO / 75 MINUTI

*Pensavamo di avere messo in sicurezza i piani inferiori, ma poi è scoppiato un focolaio di qualche tipo nell'infermeria. Non abbiamo altra scelta che abbandonarli e sigillarli dal resto della villa. Una volta che gli allarmi d'emergenza sono scattati, quasi tutti i civili sono corsi a nascondersi. Dobbiamo trovarli, salvarne il maggior numero possibile e poi affrontare un paio di ostacoli assai poco amichevoli.*

Tessere richieste: 10V, 11V, 12V, 13V, 14V, 15V, 17V.

### OBIETTIVI

**Salvataggio e fuga.** Completare gli Obiettivi seguenti in qualsiasi ordine:

- Salvare tutti i Passanti sulla mappa.
- Eliminare Psylocke e Dark Phoenix.

### PREPARAZIONE SPECIALE

- **Tutti in salvo.** Rimuovere entrambe le carte *Passante Nascosto!* dal mazzo di Generazione.
- **Ostacoli amichevoli.** Collocare Psylocke e Dark Phoenix nelle Zone indicate, con le loro carte Eroe Zombie a faccia in su accanto al tabellone.


17V		
10V	11V	12V
13V	14V	15V




- **Troppo tardi!** Non collocare una carta *Passante* sulla tessera 17V.
- **Irruzione nel laboratorio.** Non collocare una carta *Passante* e non pescare una carta *Generazione* per il simbolo *Generazione* della stanza grande della tessera 13V che è aperta a inizio Missione.
- **Protezione di Cerebro.** Non pescare una carta *Generazione* per il simbolo *Generazione* della Zona di Partenza dei Supereroi.
- **Soggetto speciale.** Collocare le carte *Passante Missione Segreta #1* e *#2* a caso tra le 6 carte *Passante* nel piano sotterraneo a inizio Missione.
- **5-6 Supereroi.** I Punti di *Generazione* verde e blu si usano solo nelle partite con 5 o 6 Supereroi. Sono attivi fin dall'inizio della partita.

### REGOLE SPECIALI


- **Nascosti.** I *Passanti* non vengono rivelati quando le loro stanze vengono aperte. Vengono invece rivelati soltanto quando un Supereroe entra nella loro Zona.
- **Salvateli!** Ogni *Passante* fornisce 5 PE al Supereroe che lo salva.
  - **Segreti protetti.** Quando una carta *Passante Missione Segreta* viene rivelata, generare 1 Eroe Zombie sul Primo Punto di *Generazione*.
  - **Zombie in discesa.** Quando l'Ascensore viene chiamato per la prima volta, pescare una carta *Generazione* per la Zona all'interno dell'Ascensore.




**Zona di Partenza dei Supereroi**



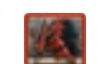
**Carte Passante x6**




**Ascensore**




**Punti di Generazione x3**




**Porte Aperte x2**




**Psylocke**



**Dark Phoenix**



**5-6 Supereroi**



**+ Punti di Generazione x2**

## ME4 — TECNOLOGIA MANCANTE

MEDIO / 60 MINUTI

*Abbiamo abbandonato la X-Mansion una volta invasa. Adesso, alcuni dei cervelloni dicono che potrebbero costruire un teletrasporto interdimensionale, ma che mancano alcuni pezzi. Indovinate dove possiamo trovarli? A peggiorare ulteriormente le cose, pare che alcuni sopravvissuti si siano comunque diretti laggiù, pensando che fosse un posto sicuro! Dobbiamo prendere quei pezzi, andarcene e salvare tutti coloro che possiamo!*

Tessere richieste: **10R, 11R, 12R, 13R, 14R, 15R.**

### OBIETTIVI

**Trovare i pezzi.** Completare gli Obiettivi seguenti in questo ordine:

1. Prendere tutti gli Obiettivi.
2. Fuggire attraverso l'Uscita con tutti i Supereroi. Ogni Supereroe può fuggire gratuitamente attraverso questa Zona alla fine del suo Turno, fintanto che non ci sono Nemici nella Zona.

### PREPARAZIONE SPECIALE

- **Punti di interesse.** Collocare i segnalini Obiettivo verde e blu a caso tra i segnalini Obiettivo rossi, a faccia in giù.

### REGOLE SPECIALI

- **Recuperare i pezzi perduti.** Ogni Obiettivo rosso fornisce 5 PE al Supereroe che lo prende.
- **Pezzi essenziali.** Gli Obiettivi blu e verde forniscono 5 PE ciascuno a TUTTI i Supereroi quando vengono presi.
- **Far scattare le trappole.** Il Punto di Generazione verde diventa attivo una volta che l'Obiettivo verde è stato preso. Il Punto di Generazione blu diventa attivo una volta che l'Obiettivo blu è stato preso.
- **In manutenzione.** Non è consentito accedere all'Ascensore.
- **5-6 Supereroi.** Durante il passo Generare i Nemici di ogni Fase dei Nemici, pescare 1 carta Generazione aggiuntiva per il Primo Punto di Generazione.



**START**  
Zona di Partenza dei Supereroi

**Obiettivi x5**

**Zona di Uscita**

**Carte Passante x8**

**Punti di Generazione x2**

**Punti di Generazione Inattivi x2**

10R	11R	12R
13R	14R	15R

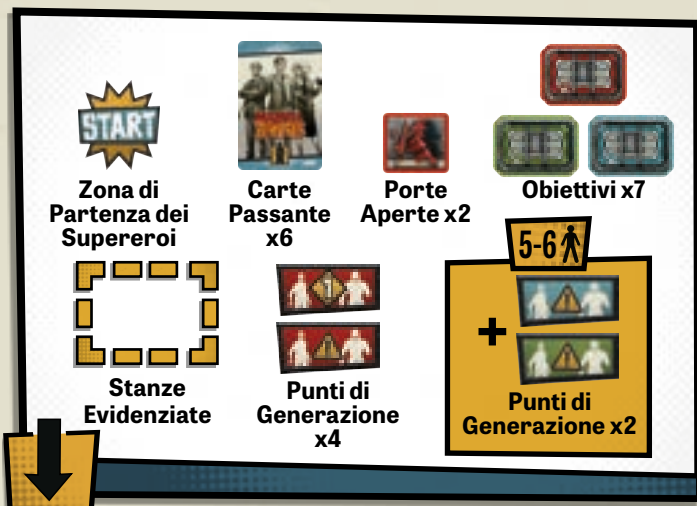


## MES — EVACUAZIONE

MEDIO / 60 MINUTI

*Abbiamo fatto della X-Mansion un bastione sicuro, ma in qualche modo la contaminazione è riuscita comunque a entrare, diffondendosi rapidamente tra i dormitori. Ora buona parte della villa è stata invasa. Il sistema di sicurezza terrà a bada gli intrusi, ma non per molto. Dobbiamo radunare tutti i sopravvissuti che riusciamo a trovare e fuggire nelle strutture sotterranee.*

Tessere richieste: 13R, 14R, 15R, 16V, 17V, 18V.



## OBIETTIVI

**Al rifugio sotterraneo!** Completare gli Obiettivi seguenti in qualsiasi ordine:

- Salvare 1 Passante con ogni Supereroe. Se non ci sono abbastanza Passanti in gioco per completare questo Obiettivo, la partita è persa.
- Trovare la chiave e il passaggio segreto (Obiettivi blu e verde).

### POI

- Fuggire attraverso l'Uscita con tutti i Supereroi in possesso di 1 Passante a testa. Ogni Supereroe può fuggire gratuitamente attraverso questa Zona alla fine del suo Turno, fintanto che non ci sono Nemici nella Zona.

## PREPARAZIONE SPECIALE

- **Nessun posto dove nascondersi.** Rimuovere entrambe le carte *Passante Nascosto!* dal mazzo di Generazione ed entrambe le carte *Troppo Tardi!* dal mazzo dei Passanti.
- **I segreti della X-Mansion.** Collocare i segnalini Obiettivo verde e blu a caso tra i segnalini Obiettivo rossi, a faccia in giù.
- **Qui non c'è nessuno.** Non collocare carte Passante nelle Zone contenenti i segnalini Obiettivo.
- **5-6 Supereroi.** I Punti di Generazione verde e blu si usano solo nelle partite con 5 o 6 Supereroi. Sono attivi fin dall'inizio della partita.

## REGOLE SPECIALI

- **Belli addormentati.** La prima volta che un Supereroe entra nella tessera 16V oppure 18V, tirare un dado. Con un risultato di 3+, generare 1 Bruto in ogni Zona evidenziata di quella tessera.
- **Scorte scolastiche.** Ogni Obiettivo rosso fornisce 5 PE e una carta *Tratto al Supereroe* che lo prende.
- **Trovato!** Gli Obiettivi blu e verde forniscono 5 PE a TUTTI i Supereroi quando vengono presi.
- **Passaggio segreto.** Quando l'Obiettivo verde viene preso, collocare il segnalino *Uscita* nella sua Zona.
- **Manutenzione in corso.** Non è consentito accedere all'Ascensore.

16V	17V	18V
13R	14R	15R



## ME6 — FUGA CON L'X-JET

**MEDIO / 90 MINUTI**

*Eravamo nel bel mezzo di una sessione di studio quando gli allarmi sono scattati e ci hanno ordinato di raggiungere l'X-Jet. Subito dopo è scattato il protocollo di lockdown d'emergenza e siamo rimasti intrappolati nei dormitori. Cos'è successo, e perché si sentono urla provenire dal corridoio?*

Tessere richieste: 11V, 12V, 14V, 15V, 16V, 17V, 18V.

### OBIETTIVI

**Partenza in volo.** Completare gli Obiettivi seguenti in questo ordine:

1. Prendere gli Obiettivi blu e verde.
2. Prendere tutti gli Obiettivi rossi.
3. Fuggire attraverso l'Uscita con tutti i Supereroi. Ogni Supereroe può fuggire gratuitamente attraverso questa Zona alla fine del suo Turno, fintanto che non ci sono Nemici nella Zona.

### PREPARAZIONE SPECIALE

- **Compagni di camera.** Dividere i Supereroi uniformemente tra le 2 Zone di Partenza.
- **5-6 Supereroi.** Il Punto di Generazione verde si usa solo nelle partite con 5 o 6 Supereroi. È attivo fin dall'inizio della partita.

16V	17V	18V
-----	-----	-----

14V	11V
-----	-----

15V	12V
-----	-----

### REGOLE SPECIALI

- **Trovare la password.** Ogni Obiettivo fornisce 5 PE al Supereroe che lo prende.
- **Lockdown.** La porta blu non può essere aperta finché l'Obiettivo blu non è stato preso. La porta verde non può essere aperta finché l'Obiettivo verde non è stato preso.
- **Zombie in salita.** Quando l'Ascensore viene chiamato per la prima volta, pescare una carta Generazione per la Zona all'interno dell'Ascensore.
- **Sequenza di lancio.** Le porte rosse del piano sotterraneo non possono essere aperte finché tutti gli Obiettivi rossi non sono stati presi.






**Zona di Partenza dei Supereroi**  

**Porte Chiuse x6**  

**Obiettivi x6**  

**Carte Passante x9**  

**Porte Aperte x3**  

**Zona di Uscita**  

**Ascensore**  

**Punti di Generazione x6**  

**5-6**  

**+ Punto di Generazione**




## ME7 — SEGNALE DI SOCCORSO

**MEDIO / 90 MINUTI**

*Siamo riusciti ad allestire una zona di quarantena nei piani più bassi della villa, nel tentativo di scoprire le origini di questa epidemia. Ma poi sono scattati gli allarmi e i generatori di emergenza si sono attivati... Qualcosa dev'essere scappato. Abbiamo innescato il lockdown d'emergenza, ma ora anche noi siamo bloccati qui. Dobbiamo far partire un segnale di soccorso per far sapere agli altri che siamo ancora quaggiù!*

Tessere richieste: **10V, 11V, 12V, 13V, 14V, 15V.**

### OBIETTIVI

**Evacuare il rifugio sotterraneo.** Completare gli Obiettivi seguenti in questo ordine:

1. Lanciare il segnale di soccorso (vedi le Regole Speciali).
2. Eliminare tutti i Nemici sia sul tabellone che nella riserva (vedi le Regole Speciali).

### PREPARAZIONE SPECIALE

- **Arcinemici.** Il mazzo degli Eroi Zombie non deve contenere più di 6 carte (nel caso in cui possediate più Eroi Zombie).

- **Nessun posto dove nascondersi.** Rimuovere entrambe le carte *Passante Nascosto!* dal mazzo di Generazione ed entrambe le carte *Troppo Tardi!* dal mazzo dei Passanti.
- **Password.** Collocare le carte *Passante Missione Segreta #1 e #2* a caso tra le 6 carte *Passante* sul tabellone a inizio Missione.
- **Irruzione nel laboratorio.** Non collocare una carta *Passante* e non pescare una carta *Generazione* per il simbolo *Generazione* della stanza grande della tessera 13V che è aperta a inizio Missione.

### REGOLE SPECIALI

- **Segnale di Soccorso.** L'Obiettivo rosso fornisce 5 PE a TUTTI i Supereroi quando viene preso. Una volta che l'Obiettivo rosso è stato preso, i Nemici eliminati NON ritornano nella riserva: vengono invece rimossi interamente dal gioco. Se si pesca una carta *Generazione* quando non c'è nessun Nemico del tipo indicato né sul tabellone né nella riserva, ignorarla e continuare a pescare nuove carte *Generazione* finché non se ne pesca una per un Nemico che si trova nella riserva (generandolo) o sul tabellone (fornendogli un'Attivazione extra).
- **Salvateli!** Ogni *Passante* fornisce 5 PE al Supereroe che lo salva. Un Supereroe può scartare una carta *Passante* per rimuovere dal gioco 3 *Deambulanti* della riserva. Scartando un *Passante Combattente* si rimuovono invece 3 *Bruti* o *Corridori* (in qualsiasi combinazione). Questo non conferisce PE e non innesca gli effetti *Passante Divorato*.
- **Accesso di Xavier.** La porta blu può essere aperta soltanto quando le carte *Passante Missione Segreta #1 e #2* sono state prese.
- **Arriva o no questo ascensore?** Quando la carta *Passante Missione Segreta #1* viene rivelata, il Punto di Generazione verde diventa attivo.
- **Laboratorio degli zombie.** Quando la carta *Passante Missione Segreta #2* viene rivelata, il Punto di Generazione blu diventa attivo.
- **5-6 Supereroi.** Durante il passo *Generare* i Nemici di ogni Fase dei Nemici, pescare 1 carta *Generazione* aggiuntiva per il Primo Punto di Generazione.

10V	11V	12V
13V	14V	15V



**Zona di Partenza dei Supereroi**



**Porte Aperte x2**



**Carte Passante x6**



**Punti di Generazione Inattivi x2**



**Punti di Generazione x2**



**Obiettivo**



**Ascensore**



**Porta Chiusa a Chiave**





## ME8 — ESTREMI RIMEDI

**DIFFICILE / 90 MINUTI**

*E così, siamo arrivati a questo. Non possiamo permettere che gli zombie prendano il controllo della X-Mansion. Contiene troppi strumenti e segreti che potrebbero usare contro di noi. Sappiamo che stanno per arrivare e non abbiamo molto tempo prima che arrivino qui. Raduniamo gli esplosivi, facciamoli entrare e mettiamo fine a questa storia. Con un po' di fortuna, forse sopravviveremo...*

Tessere richieste: **13R, 14R, 15R, 16R, 17R, 18R.**

### OBIETTIVI

**Detonazione!** Completare gli Obiettivi seguenti in qualsiasi ordine:

- Salvare Trish Tilby.
- Spostare tutti i Punti di Generazione rossi (vedi le Regole Speciali).

**POI**

- Fuggire attraverso l'Uscita con tutti i Supereroi. Ogni Supereroe può fuggire gratuitamente attraverso questa Zona alla fine del suo Turno, fintanto che non ci sono Nemici nella Zona.

### PREPARAZIONE SPECIALE

- **Riservato al personale.** Rimuovere tutte le 6 carte *Eroe Zombie!* dal mazzo di Generazione.
- **Aiutare la reporter!** Mettere da parte la carta Trish Tilby dal mazzo dei Passanti. Mettere il suo elemento di gioco come indicato sulla mappa.
- **Villa abbandonata.** Dato che la villa è spalancata a inizio Missione, non collocare carte Passante né pescare carte Generazione per i simboli nell'edificio che si estende sulle tessere 13R, 14R e 15R.
- **5-6 Supereroi.** Il Punto di Generazione verde si usa solo nelle partite con 5 o 6 Supereroi. È attivo fin dall'inizio della partita.

<b>13R</b>	<b>14R</b>	<b>15R</b>
<b>16R</b>	<b>17R</b>	<b>18R</b>

### REGOLE SPECIALI

- **Super-minacce.** Il Punto di Generazione blu è attivo fin dall'inizio della partita. Quando si pesca una carta Generazione per quel punto, se non ci sono Eroi Zombie sul tabellone, generare invece 1 Eroe Zombie in quel punto.
- **Il grande scoop!** Trish Tilby non si attiva mai. Se viene divorata, la partita è persa.
- **Prendere le bombe.** Ogni Obiettivo rosso fornisce 5 PE a TUTTI i Supereroi quando viene preso. Un Supereroe che prende il segnalino lo tiene accanto alla sua plancia. Un Supereroe può spendere 1 Azione per dare/prendere un segnalino Obiettivo a/da un altro Supereroe nella stessa Zona.
- **Piazzare le cariche.** Un Supereroe che possiede un Obiettivo rosso mentre si trova su uno dei Punti di Generazione rossi all'interno della villa può spendere 1 Azione per spostare quel Punto di Generazione (scartando l'Obiettivo). La prima volta che questa Azione viene effettuata, collocare il Punto di Generazione nella Zona del Primo Punto di Generazione. La seconda volta che viene effettuata, collocare il Punto di Generazione nella Zona del Punto di Generazione blu.



## ME9 — LA VILLA DELLA MORTE

**DIFFICILE / 120 MINUTI**

*Hanno conquistato la X-Mansion e l'hanno trasformata nella casa della morte. Non solo ci sono orde di zombie senza nome che vagano per tutta la tenuta, ma anche i nostri vecchi alleati si sono stabiliti all'interno e la usano come una sorta di perversa base operativa. Ora basta fuggire, saremo noi ad andare da loro per combattere!*

Tessere richieste: **10R, 11R, 12R, 13R, 14R, 15R, 16V, 17V, 18V.**

### OBIETTIVI

**Il conflitto finale.** Completare gli Obiettivi seguenti in qualsiasi ordine:

- Eliminare tutti gli Eroi Zombie.
- Raggiungere il Livello di Pericolo Rosso con tutti i Supereroi.

### PREPARAZIONE SPECIALE

- **Covo mortale.** Prendere tutte le 6 carte *Eroe Zombie!* dal mazzo di Generazione e mescolarle con 8 carte Generazione casuali, collocandole sulle Zone indicate della mappa.
- **Qui non c'è nessuno.** Non collocare carte Passante nelle Zone contenenti segnalini Obiettivo.
- **Corridoio vuoto.** Non collocare una carta Passante e non pescare carte Generazione per i simboli Generazione della stanza grande con la Zona di Partenza dei Supereroi.
- **5-6 Supereroi.** Il Punto di Generazione verde si usa solo nelle partite con 5 o 6 Supereroi. È attivo fin dall'inizio della partita.

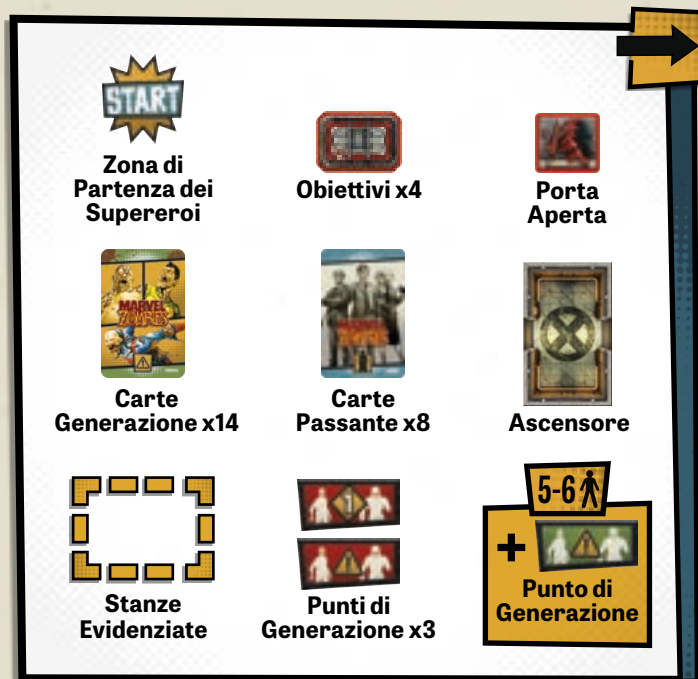
### REGOLE SPECIALI

- **Dormitori degli zombie.** La prima volta che un Supereroe entra nella tessera 16V oppure 18V, tirare un dado. Con un risultato di 3+, generare 1 Bruto in ogni Zona evidenziata di quella tessera.
- **Al salvataggio.** Ogni Passante fornisce 5 PE al Supereroe che lo salva.
- **Poteri crescenti.** Ogni Obiettivo rosso fornisce 5 PE a TUTTI i Supereroi quando viene preso.
- **Padroni di casa.** Quando una stanza viene aperta, invece di pescare una carta Generazione per i simboli Generazione, rivelare la carta o le carte Generazione a faccia in giù in quella stanza. Quando una carta *Eroe Zombie!* viene rivelata, rimuoverla dal gioco dopo avere generato un Eroe Zombie. Le altre carte vengono scartate normalmente.
- **Sempre allerta.** I Nemici, i Passanti e i Punti di Generazione sono attivi anche se non ci sono Supereroi sul loro piano.



16V	17V	18V
-----	-----	-----

10R	11R	12R
13R	14R	15R





## MEIO — L'INARRESTABILE JUGGERNAUT

**DIFFICILE / 120 MINUTI**

*Cosa c'è di peggio del Juggernaut quando decide di scatenarsi? Un Juggernaut zombie con un'insaziabile fame di carne... E noi che pensavamo che le Sentinelle fossero cattive... A tal proposito, però, potremmo essere in grado di usare alcune delle loro parti per porre fine a questa minaccia. Dobbiamo solo trovare un'alimentazione adeguata e qualcuno con le giuste competenze tecniche!*

Tessere richieste: **10R, 11R, 12R, 13R, 14R, 15R, 16R, 17R, 18R.**

### OBIETTIVI

**Fatelo esplodere!** Completare gli Obiettivi seguenti in qualsiasi ordine:

- Prendere gli Obiettivi blu e verde.
- Salvare Bolivar Trask.

### POI

- Eliminare definitivamente Juggernaut usando la Mano della Sentinella.

### PREPARAZIONE SPECIALE

- **Batteria.** Collocare i segnalini Obiettivo verde e blu a caso tra i segnalini Obiettivo rossi, a faccia in giù.
- **Un piccolo aiuto da un amico.** Prima di collocare le carte Passante regolari, mescolare la carta Passante Bolivar Trask con un'altra carta Passante a caso e collocarle a faccia in giù nella Zona che contiene il simbolo Passante delle tessere 16R e 18R.
- **Juggernaut.** Collocare Juggernaut nella Zona indicata con la sua carta Eroe Zombie a faccia in su accanto al tabellone.
- **5-6 Supereroi.** Il Punto di Generazione verde si usa solo nelle partite con 5 o 6 Supereroi. È attivo fin dall'inizio della partita.

<b>10R</b>	<b>11R</b>	<b>12R</b>
<b>13R</b>	<b>14R</b>	<b>15R</b>
<b>16R</b>	<b>17R</b>	<b>18R</b>

### REGOLE SPECIALI

- **Implacabile!** Juggernaut può essere eliminato solamente con la Mano della Sentinella (vedi *Dammi una mano* tra le Regole Speciali sotto). Ogni volta che Juggernaut sta per essere eliminato, stendere invece su un fianco il suo elemento di gioco. Alla fine della Fase dei Nemici, rialzarlo.
- **Sentinella rotta.** La Mano della Sentinella inizia la partita sul lato Speso e non può essere usata fino a quando non viene girata sul lato Carico.
- **Non c'è nulla da fare.** Ogni Obiettivo rosso fornisce 5 PE al Supereroe che lo prende.
- **Aumentare i poteri.** Gli Obiettivi blu e verde forniscono 5 PE ciascuno a TUTTI i Supereroi quando vengono presi. Vanno conservati accanto alla Plancia del Supereroe che li ha presi.
- **Dammi una mano.** Quando i Supereroi che possiedono gli Obiettivi blu e verde, così come Bolivar Trask, si trovano nella stessa Zona della Mano della Sentinella, girare il segnalino della Mano della Sentinella sul lato Carico. Da quel momento in poi, un Supereroe che esce dalla Zona della Mano della Sentinella può spendere 1 Azione extra per spostarla con sé. Un Supereroe che si trova nella Zona della Mano della Sentinella può spendere 1 Azione a Gittata 0-1 da Juggernaut per eliminarlo definitivamente.
- **Rinforzi dell'ascensore.** Non pescare mai carte Generazione per il Punto di Generazione blu. Al contrario, generare 3 Corridori su di esso a ogni Fase Finale.





Zona di Partenza dei Supereroi



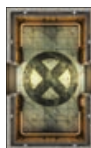
Juggernaut



Obiettivi x5



Mano della Sentinella



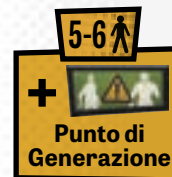
Ascensore



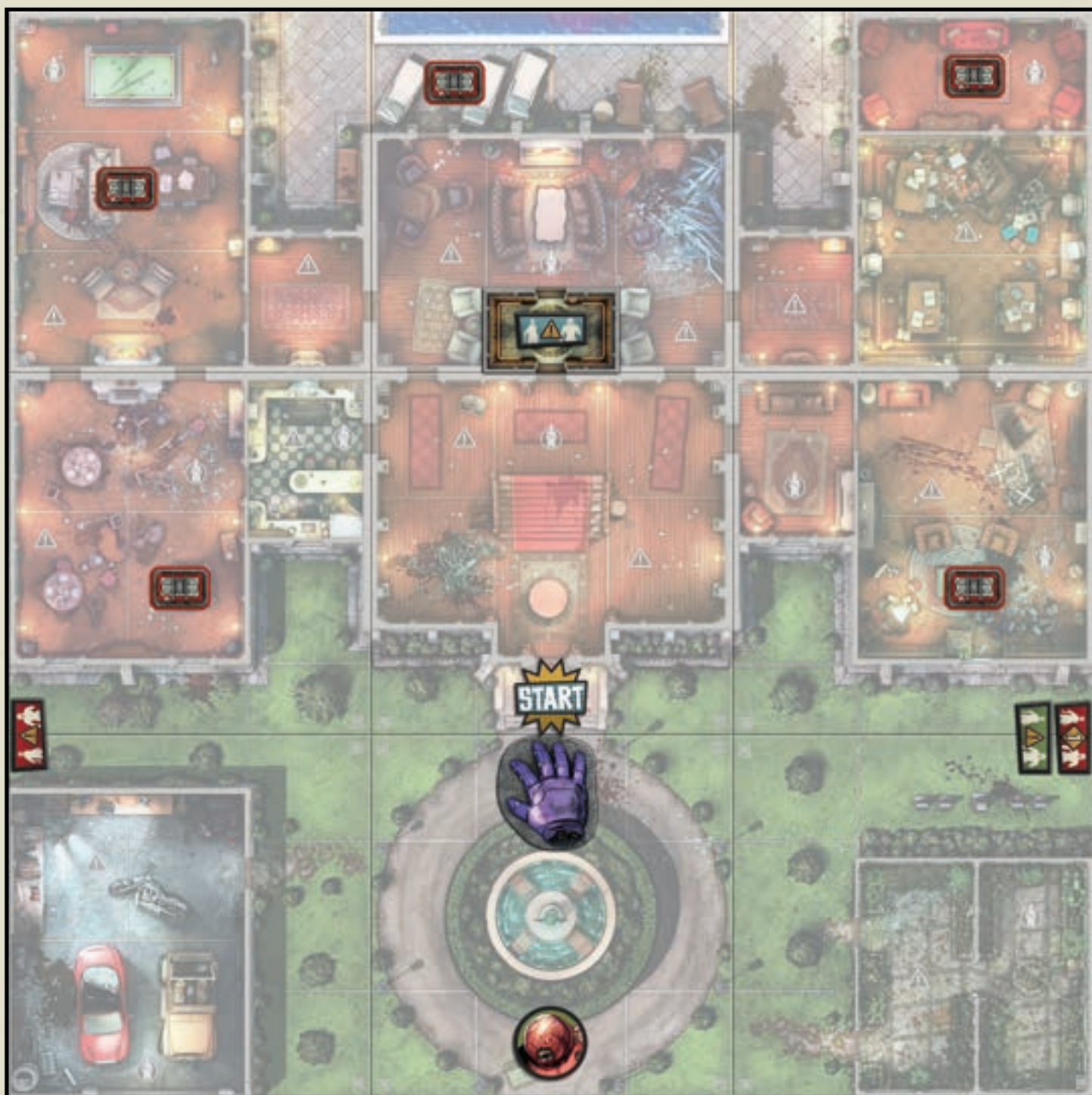
Carte Passante x10



Punti di Generazione x3



5-6  
+ Punto di Generazione



## MISSIONI: MODALITÀ ZOMBIE

Per giocare queste Missioni sono richiesti i contenuti e le regole della scatola base *Marvel Zombies – Un Gioco Zombicide*.

### MZ1 – USCITA SEGRETA

**MEDIO / 60 MINUTI**

*Sopra le nostre teste infuria la lotta per la X-Mansion. Mentre la massa di zombie e gli Agenti dello S.H.I.E.L.D. combattono tra loro, noi ci siamo spostati ai piani più bassi della villa. Sappiamo che c'è un'uscita segreta qui da qualche parte, pertanto possiamo sfruttare la cosa a nostro vantaggio. Ovviamente non escludiamo di fare uno spuntino o due lungo la strada. Scopriamo quali sono i protocolli di sicurezza di Xavier e andiamocene da qui.*

Tessere richieste: **10V, 11V, 12V, 13V, 14V, 15V.**

### OBIETTIVI

**Uscita segreta.** Completare gli Obiettivi seguenti in questo ordine:

1. Trovare il codice segreto e l'uscita segreta (prendere gli Obiettivi blu e verde).
2. Fuggire attraverso l'Uscita con tutti gli Eroi Zombie. Ogni Eroe Zombie può fuggire gratuitamente attraverso questa Zona alla fine del suo Turno, fintanto che non ci sono Nemici nella Zona.



### PREPARAZIONE SPECIALE

- **Chiave della porta segreta.** Collocare i segnalini Obiettivo verde e blu a caso tra i segnalini Obiettivo rossi, a faccia in giù.
- **5-6 Eroi Zombie.** Il Punto di Generazione verde si usa solo nelle partite con 5 o 6 Eroi Zombie. È attivo fin dall'inizio della partita.

### REGOLE SPECIALI

- **In cerca del codice segreto.** Ogni Obiettivo rosso fornisce 5 PE all'Eroe Zombie che lo prende.
- **L'abbiamo decifrato!** L'Obiettivo blu fornisce 5 PE a TUTTI gli Eroi Zombie quando viene preso.
- **Uscita segreta.** L'Obiettivo verde fornisce 5 PE a TUTTI gli Eroi Zombie quando viene preso. Collocare il segnalino Uscita nella sua Zona.
- **Stanno scendendo!** Il Punto di Generazione blu diventa attivo una volta che l'Obiettivo blu è stato preso.

10V	11V	12V
13V	14V	15V



**Zona di Partenza degli Eroi Zombie**



**Carte Passante x7**



**Obiettivi x8**



**Ascensore**



**Punti di Generazione x2**



**Punto di Generazione Inattivo**




**Punto di Generazione +**





## MZ2 — LA TESSERA ELETTRONICA DI KELLY

**DIFFICILE / 90 MINUTI**

*Fare irruzione nell'Istituto di Xavier era la parte facile, ma sembra che i bocconcini più prelibati siano riusciti a fuggire ai piani inferiori. A quanto pare non hanno tenuto conto del Senatore Kelly, però, che è riuscito a entrare in possesso di una chiave d'accesso! Sfortunatamente si è nascosto all'interno dei dormitori... Ma scommetto che possiamo trovare un modo per entrare e ringraziarlo personalmente...*

Tessere richieste: **10R, 11R, 12R, 16V, 17V, 18V.**

### OBIETTIVI

**Biglietto di ringraziamento.** Completare gli Obiettivi seguenti in questo ordine:

1. Prendere l'Obiettivo verde.
2. Divorare il Senatore Kelly.
3. Fuggire attraverso l'Uscita con tutti gli Eroi Zombie. Ogni Eroe Zombie può fuggire gratuitamente attraverso questa Zona alla fine del suo Turno, fintanto che non ci sono Nemici nella Zona.

### PREPARAZIONE SPECIALE

- **Tessera dell'ascensore.** Collocare il segnalino Obiettivo verde a caso tra i segnalini Obiettivo rossi, a faccia in giù.
- **Il senatore nascosto.** Prima di collocare le carte Passante regolari, mescolare il Senatore Kelly con altre 3 carte Passante e collocarle a faccia in giù nelle stanze chiuse dei dormitori come indicato sulla mappa.
- **5-6 Eroi Zombie.** I Punti di Generazione verde e blu si usano solo nelle partite con 5 o 6 Eroi Zombie. Sono attivi fin dall'inizio della partita.

16V	17V	18V
10R	11R	12R

### REGOLE SPECIALI

- **Chiave dell'ascensore scomparsa.** L'Ascensore è inattivo finché l'Obiettivo verde non viene preso.
- **Chiave sbagliata.** Ogni Obiettivo rosso fornisce 5 PE all'Eroe Zombie che lo prende.
- **Chiave dell'ascensore.** L'Obiettivo verde fornisce 5 PE a TUTTI gli Eroi Zombie quando viene preso.

- **Rinforzi.** Quando l'Ascensore viene chiamato per la prima volta, pescare una carta Generazione per la Zona all'interno dell'Ascensore.
- **Rifugio dello S.H.I.E.L.D.** La prima volta che un Eroe Zombie entra nella tessera 16V oppure 18V, tirare un dado. Con un risultato di 3+, generare 1 Guardia in ogni Zona evidenziata su quella tessera.
- **Ricaviamone un pasto.** Il Senatore Kelly fornisce 5 PE a TUTTI gli Eroi Zombie quando viene divorato.



## MZ3 — FRUGARE TRA I RESTI

**DIFFICILE / 60 MINUTI**

*Abbiamo pensato che riusciremo a coprire più terreno se ci dividiamo, quindi alcuni di noi andranno al piano superiore e altri scenderanno nei piani inferiori. Ma ora pare che alcuni soldati ficcanaso dello S.H.I.E.L.D. siano accorsi "al salvataggio". Finiamo il pasto qui e poi diamoci alla fuga (una volta che avremo trovato una via d'uscita).*

Tessere richieste: 10V, 11V, 12V, 16V, 17V, 18V.



### OBIETTIVI

**Un pasto appagante.** Completare gli Obiettivi seguenti in questo ordine:

1. Trovare la tessera di accesso all'ascensore e l'uscita (Obiettivi blu e verde).
2. Fuggire attraverso l'Uscita con tutti gli Eroi Zombie. Ogni Eroe Zombie può fuggire gratuitamente attraverso questa Zona alla fine del suo Turno, fintanto che non ci sono Nemici nella Zona.

### PREPARAZIONE SPECIALE

- **Separati.** Dividere gli Eroi Zombie uniformemente tra le 2 Zone di Partenza.
- **Segreti nascosti.** Collocare i segnalini Obiettivo verde e blu a caso tra i segnalini Obiettivo rossi, a faccia in giù.

### REGOLE SPECIALI

- **X-perienza.** Gli Obiettivi rossi e blu forniscono 5 PE ciascuno all'Eroe Zombie che li prende.
- **Passaggio segreto.** L'Obiettivo verde fornisce 5 PE a TUTTI gli Eroi Zombie quando viene preso. Collocare il segnalino Uscita nella sua Zona.
- **Ascensore chiuso a chiave.** L'Ascensore non può essere usato finché l'Obiettivo blu non è stato preso.
- **Rinforzi limitati.** Le carte Generazione pescate per i Punti di Generazione blu e verde devono sempre considerare la partita al Livello di Pericolo Blu.

5-6 Eroi Zombie. I Punti di Generazione blu e verde funzionano normalmente. Ignorare la Regola Speciale Rinforzi limitati soprastante.



16V	17V	18V
10V	11V	12V

## MZ4 — LEZIONE IN PALESTRA

**DIFFICILE / 60 MINUTI**

*E così, la X-Mansion è stata evacuata e sembra che restino soltanto un paio di occupanti abusivi. È arrivato lo S.H.I.E.L.D. a rastrellare l'area, ma per noi non è una vera minaccia. Tuttavia, pare che Colossus sia rimasto indietro per "salvare" chiunque sia rimasto sul posto. Peccato, sarebbe un ottimo pasto se non fosse per quella pelle di metallo.*

Tessere richieste: **10R, 11R, 12R, 13R, 14R, 15R.**

### OBIETTIVI

**Salvati dal gong.** Completare gli Obiettivi seguenti in questo ordine:

1. Prendere entrambe le carte Passante *Missione Segreta*.
2. Fuggire attraverso l'Uscita con tutti gli Eroi Zombie. Ogni Eroe Zombie può fuggire gratuitamente attraverso questa Zona alla fine del suo Turno, fintanto che non ci sono Nemici nella Zona.

### PREPARAZIONE SPECIALE

- **Colossus.** Collocare Colossus nella Zona indicata con la sua carta Supereroe a faccia in su accanto al tabellone.
- **Sorpresa colossale.** Collocare le carte Passante *Missione Segreta* #1 e #2 a caso tra le 8 carte Passante sul tabellone a inizio Missione.
- **5-6 Eroi Zombie.** Il Punto di Generazione verde si usa solo nelle partite con 5 o 6 Eroi Zombie. È attivo fin dall'inizio della partita.

### REGOLE SPECIALI

- **X-Pasto:** Ogni Passante fornisce 5 PE all'Eroe Zombie che lo divora.
- **Back in the U.S.S.R.** Alla fine di ogni Fase dei Nemici, per ogni carta Passante *Missione Segreta* rivelata, Colossus ottiene +1 Azione di Movimento gratuita. Se Colossus non si trova sul tabellone, generarlo invece nel Primo Punto di Generazione.
- **Nascosti.** I Passanti non vengono rivelati quando le loro stanze vengono aperte. Vengono invece rivelati soltanto quando un Eroe Zombie entra nella loro Zona.
- **Altro guaio!** Il Punto di Generazione blu diventa attivo quando la seconda carta Passante *Missione Segreta* viene rivelata. Pescare immediatamente una carta Generazione per questa Zona e collocare Colossus sulla Zona di Uscita.



# MISSIONI MODALITÀ ZOMBIE

		
<b>Zona di Partenza degli Eroi Zombie</b>	<b>Colossus</b>	<b>Punti di Generazione x2</b>
		
<b>Carte Passante x8</b>	<b>Zona di Uscita</b>	<b>Punto di Generazione Inattivo</b>
		
<b>Ascensore</b>	<b>+ Punto di Generazione</b>	





## MZ5 — SCONTRO DI EROI

DIFFICILE / 120 MINUTI

*Se c'è una cosa su cui puoi contare, è che i Supereroi si tufferanno a capofitto in una situazione, a prescindere da quanto potrebbe essere pericolosa. Potete crederci sulla parola, una volta lo facevamo anche noi! Ma qui alla Scuola per Giovani Dotati abbiamo predisposto una trappola per chi volesse provare a fermarci. Pensano di averci circondati e ora stringono il cerchio per abbatterci... Ma per noi sono poco più di una consegna di cibo a domicilio!*

Tessere richieste: **10R, 11R, 12R, 13R, 14R, 15R, 16R, 17R, 18R.**

### OBIETTIVI

**Opponete resistenza!** Completare gli Obiettivi seguenti in qualsiasi ordine:

- Prendere gli Obiettivi blu e verde.
- Raggiungere il Livello di Pericolo Rosso con tutti gli Eroi Zombie.



### PREPARAZIONE SPECIALE

- **X-congegni.** Collocare i segnalini Obiettivo verde e blu a caso tra i segnalini Obiettivo rossi, a faccia in giù.
- **Evacuato.** Non collocare una carta Passante sulla tessera 11R.
- **Entrare in scena.** Non collocare una carta Passante e non pescare carte Generazione per i simboli Generazione presenti nella stanza grande con la Zona di Partenza degli Eroi Zombie.
- **5-6 Eroi Zombie.** Il Punto di Generazione verde si usa solo nelle partite con 5 o 6 Eroi Zombie. È attivo fin dall'inizio della partita.

### REGOLE SPECIALI

- **Proprietà abbandonata.** Non pescare carte Generazione per i simboli Generazione quando si apre un edificio; rivelare solo le carte Passante.
- **Radunata.** Quando i Nemici si muovono, se non c'è nessun Eroe Zombie nella loro Linea di Vista, si muovono verso la Zona più vicina dell'edificio evidenziato. Una volta entrati nell'edificio evidenziato, i Nemici agiscono normalmente, ma non si muovono mai fuori da quelle Zone.
- **Assediati.** La partita è persa se ci sono 10 o più Nemici all'interno dell'edificio evidenziato alla fine di una Fase dei Giocatori.
- **S.H.I.E.L.D! Aprite!** I Nemici possono aprire le porte come se fossero finestre.
- **Attrezzarsi.** Ogni Obiettivo rosso fornisce 5 PE all'Eroe Zombie che lo prende.
- **Sistema di difesa della villa.** Gli Obiettivi blu e verde forniscono 5 PE a TUTTI gli Eroi Zombie quando vengono presi. Rimuovere immediatamente fino a un massimo di 2 Nemici tra Guardie, Soldati o Specialisti ovunque sul tabellone (questo non conferisce PE extra).
- **Uno per la strada.** Ogni Passante fornisce 5 PE all'Eroe Zombie che lo divora.
- **Super minacce.** Quando si pesca una carta Generazione per il Primo Punto di Generazione, se non ci sono Supereroi sul tabellone, generare invece 1 Supereroe in quel punto.
- **Rinforzi dall'ascensore.** Non pescare mai carte Generazione per il Punto di Generazione blu. Generare invece 3 Soldati su quel punto ogni Fase Finale.

10R	11R	12R
13R	14R	15R
16R	17R	18R

# MISSIONI MODALITÀ ZOMBIE



**Zona di Partenza degli Eroi Zombie**



**Edificio Evidenziato**



**Carte Passante x8**



**Mano della Sentinella**



**Ascensore**



**Soldati x2**



**Guardia**



**Specialisti x2**



**Obiettivi x6**



**Punti di Generazione x6**



**5-6 + Punto di Generazione**





# INDICE

Abilità .....	14
Ascensore.....	13
Assalto .....	21
Attacco a Distanza.....	23
Attacco dei Nemici.....	18
Attacco in Mischia.....	23
Attivare i Nemici.....	23
Azioni.....	16
Bruto.....	15
Combattimento .....	23
Contenuto .....	3
Corridore .....	15
Dadi.....	23
Deambulante.....	15
Eroe Zombie.....	15
Fase dei Giocatori .....	16
Fase dei Nemici.....	18
Fase Finale .....	7
Ferite .....	18
Finestre.....	16
Generare i Nemici.....	20
Gittata .....	23
Linea di Vista .....	9
Livello di Pericolo .....	14
Mano della Sentinella .....	25
Missioni.....	26
Movimento dei Nemici.....	18
Movimento.....	11, 16
Numero di Giocatori .....	5
Oggetti Interattivi.....	25
Orde di Zombie.....	15
Panoramica del Gioco .....	7
Passanti Combattenti .....	25
Passanti Nascosti .....	21
Passanti.....	24
Penuria di Nemici.....	21
Porte.....	16
Potenziamento.....	17

Potere.....	24
Precisione.....	18
Prendere un Obiettivo .....	17
Preparazione .....	5
Priorità dei Bersagli.....	23
Punti Esperienza .....	14
Regole Base.....	8
Robustezza.....	24
Salvare i Passanti.....	17
Scheda Identità.....	14
Successi .....	23
Suddivisione dei Nemici.....	18
Supereroe.....	8
Tipi di Nemici.....	15
Tratto .....	16
Vittoria e Sconfitta.....	7
Zona.....	8



# RICONOSCIMENTI

## AUTORI DEL GIOCO

Michael SHINALL e Fabio CURY

## BASATO SU UN CONCETTO ORIGINALE DI

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

## SVILUPPO

Fel BARROS, Fabio TOLA, Rodrigo SONNESSO e Tori VON GLEHN

## RESPONSABILE DI PRODUZIONE

Thiago ARANHA

## PRODUTTORE ESECUTIVO E COORDINATORE DI LICENZA

Mike BISOGNO

## PRODUZIONE

Marcela FABRETI, Vincent FONTAINE, Guilherme GOULART, Rebecca HO, Isadora

LEITE, Thiago MEYER, Shafiq RIZWAN, Kenneth TAN e Gregory VARGHESE

## DIRETTORE ARTISTICO

Mathieu HARLAUT

## RESPONSABILE ARTISTICO

Marco CHECCETTO

## ILLUSTRAZIONI

Giorgia LANZA, Henning LUDVIGSEN, Tarek MOUTRAN e Simon TESSUTO

## RESPONSABILE DEL PROGETTO GRAFICO

Marc BROUILLON

## PROGETTO GRAFICO

Gabriel BURGHI, Fabio DE CASTRO, Matteo CERESA, Louise COMBAL, Max

DUARTE e Júlia FERRARI

## SCULTURE

BigChild Creatives, Studio McVey, Olivier BOUCHET, Emanuele GIOVAGNONI,

Arnaud BOUDOIRON, Aragorn MARKS e Edgar RAMOS

## RENDERING

Edgar RAMOS

## REVISIONE

Jason KOEPP e Hervé DAUBET

## EDITORE

David PRETI

## PLAYTESTER

Rafael ASSAF, Davi AUGUSTO, Chase DU PONT, Felipe GALENO, Brett

LANPHER, Euclides RIBEIRO, Elton SOARES, Roberto TOLEDO e Simon SWAN

Ringraziamenti speciali a Brian Ng di Marvel, tutto questo non sarebbe stato possibile senza di te.

## EDIZIONE ITALIANA:

Traduzione: Fiorenzo DELLE RUPÌ

Revisione: Aurora CASARO, Sara CONATO, Vittoria VINCENZI

Adattamento grafico: Ilaria BORZA e Giacomo PELLINI

Direzione editoriale: Massimo BIANCHINI

©2023. TM & © SPIN MASTER LTD. ALL RIGHTS RESERVED/TUTTI I DIRITTI RISERVATI. DISTRIBUTED BY/DISTRIBUITO DA: SPIN MASTER LTD., 225 KING STREET WEST, TORONTO ON M5V 3M2 CANADA. Guillotine Games and the Guillotine Games logo are trademarks of Guillotine Press Ltd/Guillotine Games e il logo Guillotine Games sono trademark di Guillotine Press Ltd. Zombicide, CMON and the CMON logo are trademarks of CMON Global Limited/Zombicide, CMON e il logo CMON sono trademark di CMON Global Limited. All rights reserved/Tutti i diritti riservati. No part of this product may be reproduced without specific permission. Character pieces and plastic components included are pre-assembled and unpainted/Nessuna parte di questo prodotto può essere riprodotta senza autorizzazione specifica. Le miniature e i componenti in plastica inclusi sono preassemblati e non verniciati. THIS PRODUCT IS NOT A TOY/QUESTO PRODOTTO NON È UN GIOCATTOLO.



I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati. Conforme ai requisiti di sicurezza CPSC.

FABBRICATO IN CINA

# RIASSUNTO DEL ROUND DI GIOCO MODALITÀ EROE





## 1. FASE DEI GIOCATORI

### 1. FAR AVANZARE IL SEGNAPIUNTI SUL TRACCIATO DELLA POTENZA

### 2. RIPRISTINARE I SEGNALINI ATTIVAZIONE

### 3. ATTIVARE I SUPEREROI

I Supereroi si attivano in qualsiasi ordine. Nel proprio Turno, ogni Supereroe inizialmente può effettuare 3 Azioni.

- **MOVIMENTO:** Costa 1 Azione extra per ogni Nemico nella Zona del Supereroe.
- **APRIRE UNA PORTA/FINESTRA:** Quando un edificio viene aperto per la prima volta, generare nelle sue Zone  e rivelare i Passanti.
- **OTTENERE UN TRATTO:** Solo 1 volta per Turno. Non è consentito avere più di 2 carte.
- **POTENZIAMENTO:** Il Supereroe ottiene 2 .
- **SALVARE UN PASSANTE:** Nessun Nemico nella Zona. Far avanzare il segnapunti sul Tracciato  fino al valore massimo.
- **INTERAGIRE CON UN OBIETTIVO**
- **ATTACCO:** Il Supereroe usa il suo Attacco unico.
  - Può spendere  per tirare Dadi extra.
  - Deve infliggere Successi pari alla Robustezza di un bersaglio in un singolo Attacco per eliminarlo, seguendo sempre l'Ordine di Priorità dei Bersagli.

## 2. FASE DEI NEMICI

### 1. ATTIVARE I NEMICI



Ogni Nemico si attiva e spende la sua o le sue Azioni per compiere un Attacco o un Movimento, in base alla situazione. I Corridori e gli Eroi Zombie effettuano 2 Azioni.

- **ATTACCO:** Ogni Nemico nella stessa Zona di un Supereroe effettua un Attacco, infliggendo 1 Ferita.
- **MOVIMENTO:** I Nemici che non hanno attaccato usano la loro Azione per muoversi di 1 Zona verso il Supereroe o il Passante più vicino.
- **ATTIVARE I PASSANTI:** Dopo che i Nemici sono stati attivati, tutti i Passanti si muovono di 1 Zona verso il Supereroe più vicino (a meno che non ci siano dei Nemici nella loro Zona attuale o in quella successiva).

### 2. GENERARE I NEMICI

A partire dal Primo Punto di Generazione e procedendo in senso orario, pescare e risolvere 1 carta Generazione per ogni segnalino Punto di Generazione. Leggere la riga relativa al Livello di Pericolo più alto tra i Supereroi.

**PASSANTI:** Bersagliati come i Supereroi.  
Eliminati con 1 Ferita.

- **SACRIFICIO:** Un Supereroe può scartare il suo Passante per prevenire 1 Ferita.
- **COMBATTENTI** : Prevengono 1 Ferita per ogni risultato di 5+.
- **DIVORATI:** Se eliminati, tutti i Supereroi perdono 1  e 1 Tratto.

## 3. FASE FINALE

Applicare gli eventuali effetti che hanno luogo durante la Fase Finale come da istruzioni.

Se uno o più Supereroi sono stati eliminati, i giocatori perdono. Altrimenti ha inizio un nuovo Round.

## LISTA DEI BERSAGLI

PRIORITÀ DEI BERSAGLI	NOME	AZIONI	ROBUSTEZZA	RICOMPENSA IN PE
1	EROE ZOMBIE	2	Vedi carta	Pari alla Robustezza
2	BRUTO	1	2	1
3	DEAMBULANTE	1	1	1
4	CORRIDORE	2	1	1