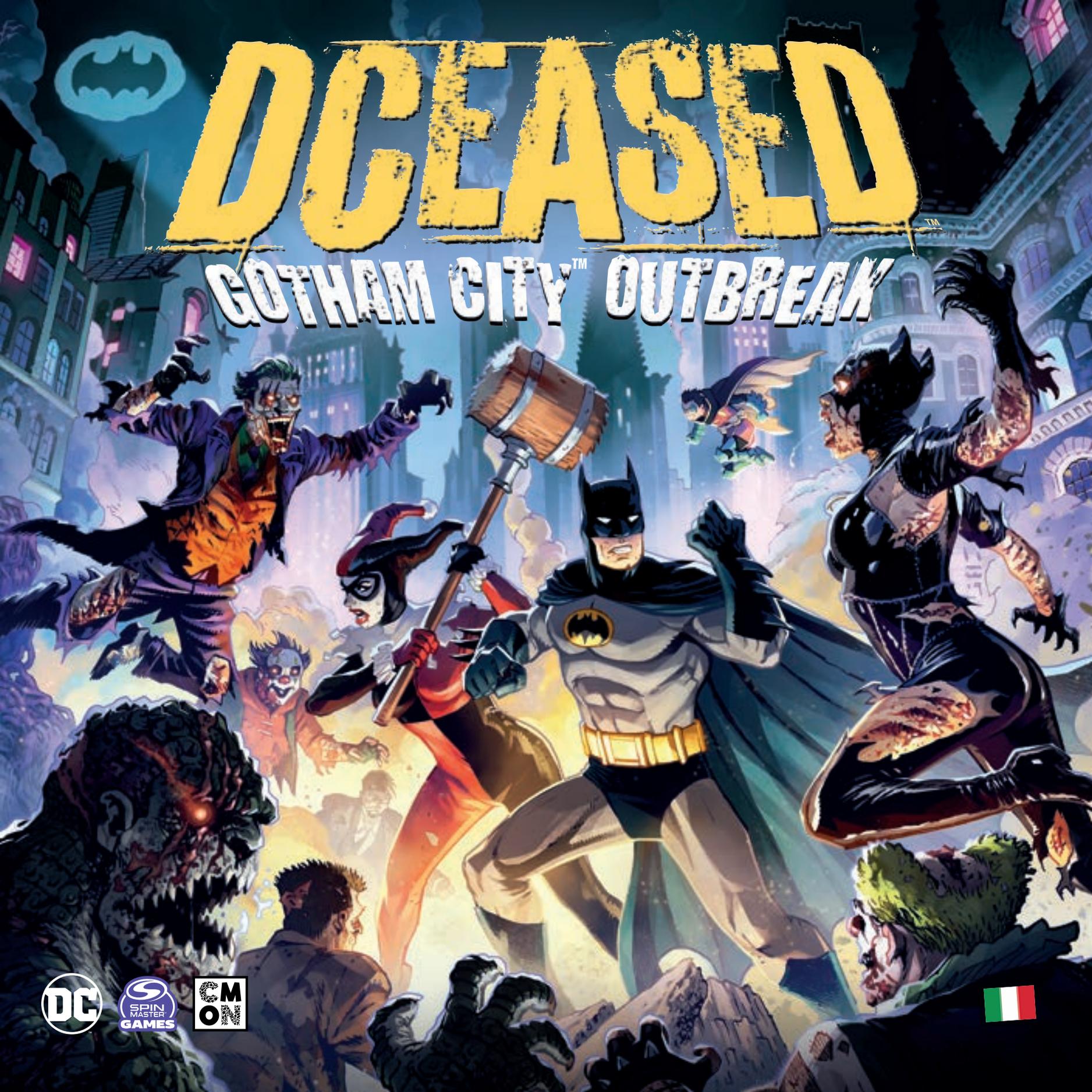


DCEASED

GOTHAM CITY™ OUTBREAK



CAPITOLI

CONTENUTO	2
INTRODUZIONE	4
PREPARAZIONE	5
PANORAMICA DEL GIOCO	6
VITTORIA E SCONFITTA	6
ROUND DI GIOCO	6
• Fase dei Giocatori	6
• Fase dei Nemici	6
• Fase Finale	6
REGOLE BASE	7
DEFINIZIONI UTILI	7
LINEA DI VISTA	8
MOVIMENTO	9
LA BATCAVERNA	9
LEGGERE UNA SCHEDA IDENTITÀ	9
PUNTI ESPERIENZA, LIVELLO DI PERICOLO E ABILITÀ	10
NEMICI	11
DEAMBULANTE	11
BRUTO	11
CORRIDORE	11
EROE ZOMBIE	11
FASE DEI GIOCATORI	12
MOVIMENTO	12
• Spinta	12
APRIRE UNA PORTA	12
POTENZIAMENTO	12
INTERAGIRE CON UN OBIETTIVO	12
ATTACCO	13
SALVARE UN PASSANTE	13
OTTENERE UN TRATTO	13
RACCOLGERE EQUIPAGGIAMENTO	13

SCAMBIARE/RIORGANIZZARE	13
FINE DEL TURNO	13
FASE DEI NEMICI	14
1. ATTIVARE I NEMICI	14
• Attacco	14
• Passanti Sotto Attacco	14
• Movimento	14
• Corridori ed Eroi Zombie	15
2. GENERARE I NEMICI	15
• Generazione Standard	16
• Assalto!	16
• Orda!	16
• Carica!	16
• Eroe Zombie!	16
• Penuria di Elementi di Gioco	17
• Generazione negli Edifici	17
COMBATTIMENTO	18
• Tiri Ripetuti	18
ORDINE DI PRIORITÀ DEI BERSAGLI	18
POTENZA ✨	19
PASSANTI	20
PASSANTI IN PERICOLO	20
PASSANTE ELIMINATO!	20
ATTIVARE I PASSANTI	20
PASSANTI SCORTATI	20
OGGETTI INTERATTIVI	20
MISSIONI	21
INDICE ANALITICO	35
RICONOSCIMENTI	35
RIASSUNTO DEL ROUND DI GIOCO	36

CONTENUTO

66 ELEMENTI DI GIOCO

6 MINIATURE SUPEREROI



Batman™



Bane™



Batgirl™



Robin™



Poison Ivy™



Harley Quinn™

4 MINIATURE EROI ZOMBIE



Joker™



Killer Croc™



Huntress™



Catwoman™

50 PEDINE ZOMBIE DELL'ORDA



10 Brutus



30 Deambulanti



10 Corridori

6 PEDINE PASSANTE



Alfred Pennyworth™



Carmine Falcone™



James Gordon™



Oracle™



Harvey Bullock™



Lucius Fox™

89 CARTE



6 SCHEDE IDENTITÀ DEI SUPEREROI

1 CARTA DI CONSULTAZIONE BATSEGNALE



30 CARTE GENERAZIONE



30 CARTE TRATTO EROICO



4 CARTE EROE ZOMBIE



9 CARTE PASSANTE



9 CARTE EQUIPAGGIAMENTO

4 TESSERE DI GIOCO (A DUE FACCE)



4 BASI COLORATE



8 SEGNAPUNTI

REGOLE GOTHAM CITY™ OUTBREAK

35 SEGNALINI

- Batsegnale (acceso/spento)1
- Porta (aperta/chiusa).....12
- Porta Blu (aperta/chiusa).....2
- Porta Verde (aperta/chiusa).....2
- Obiettivo.....2
- Obiettivo Blu.....2
- Obiettivo Verde.....2
- Primo Punto di Generazione.....1
- Punto di Generazione.....2
- Punto di Generazione Blu.....2
- Punto di Generazione Verde.....2
- Uscita.....1
- Attivazione.....4



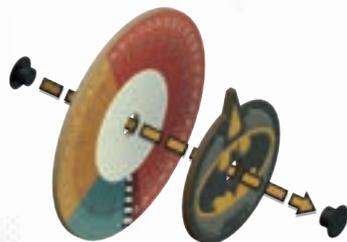
6 DADI



4 INDICATORI DI PUNTI ESPERIENZA

ASSEMBLAGGIO DELL'INDICATORE E DELLE PEDINE

Prima di giocare, assemblate gli Indicatori di Punti Esperienza e le pedine come mostrato.



4 Indicatori



56 Pedine

INTRODUZIONE

Le manipolazioni dell'Equazione Anti-Vita di Darkseid hanno prodotto un virus tecno-organico che si è diffuso velocemente nei network digitali mondiali. Coloro che sono stati tanto sfortunati da intravedere l'equazione sugli schermi stanno cercando di estirparla dalle loro menti, ma l'infezione ha inesorabilmente trasformato la gran parte degli abitanti di Gotham City™, buoni o cattivi, in zombie irrazionali e furiosi che agiscono con un unico scopo: diffondere l'Anti-Vita, uccidendo o infettando ogni essere vivente che riescono a trovare. I membri rimasti della Bat-Family devono coalizzarsi con ogni criminale ancora in vita per combattere le orde di non morti, eliminando i loro vecchi alleati prima che sia troppo tardi. Fate appello a tutte le vostre forze per tenere acceso un ultimo raggio di speranza nei cieli di Gotham.

DCeased: Gotham City™ Outbreak è un gioco collaborativo in cui da 1 a 4 giocatori controllano gli ultimi Supereroi sopravvissuti chiamati a scontrarsi con Eroi Zombie e Zombie dell'Orda gestiti dal gioco stesso. Lo scopo del gioco è completare gli Obiettivi di una Missione, sconfiggere i Nemici e salvare i Passanti in pericolo. Eliminando gli Zombie, i Supereroi otterranno l'esperienza necessaria per diventare ancora più potenti. Ma più diventeranno forti, più Zombie compariranno per dare loro la caccia! Soltanto collaborando e spingendo al limite i loro poteri, i Supereroi potranno sperare di sventare la minaccia dell'Anti-Vita!

! ATTENZIONE, VETERANI!

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

PREPARAZIONE

1. Scegliere una Missione.
2. Collocare le tessere come indicato dalla mappa della Missione, creando il tabellone su cui verrà giocata la partita.
3. Collocare eventuali **Punti di Generazione**, gli altri **segnalini** e i vari **elementi di gioco** come indicato dalla Missione.
4. A meno che non venga indicato diversamente dalla Missione, rimuovere entrambe le carte **Missione Segreta** dal mazzo Passanti. Poi, collocare 1 **carta Passante** casuale a faccia in giù in ogni Zona che mostri l'icona .

5. A meno che non venga indicato diversamente dalla Missione, rimuovere entrambe le carte **Missione Segreta** dal mazzo dell'Equipaggiamento. Poi, collocare 1 **carta Equipaggiamento** casuale a faccia in giù in ogni Zona che mostri l'icona .
6. Prendere e suddividere i seguenti tipi di carte, 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 generano gli Zombie dell'Orda e gli Eroi Zombie che i giocatori affronteranno nel corso della partita.

B. Mazza degli Eroi Zombie: Ogni volta che si pesca una carta Eroe Zombie dal mazzo di Generazione, si genera un Eroe Zombie casuale. Ogni Eroe Zombie presenta una sfida unica!

C. Mazza dei Tratti Eroici: Un mazzo di capacità da cui i Supereroi possono attingere, sbloccando nuovi poteri.

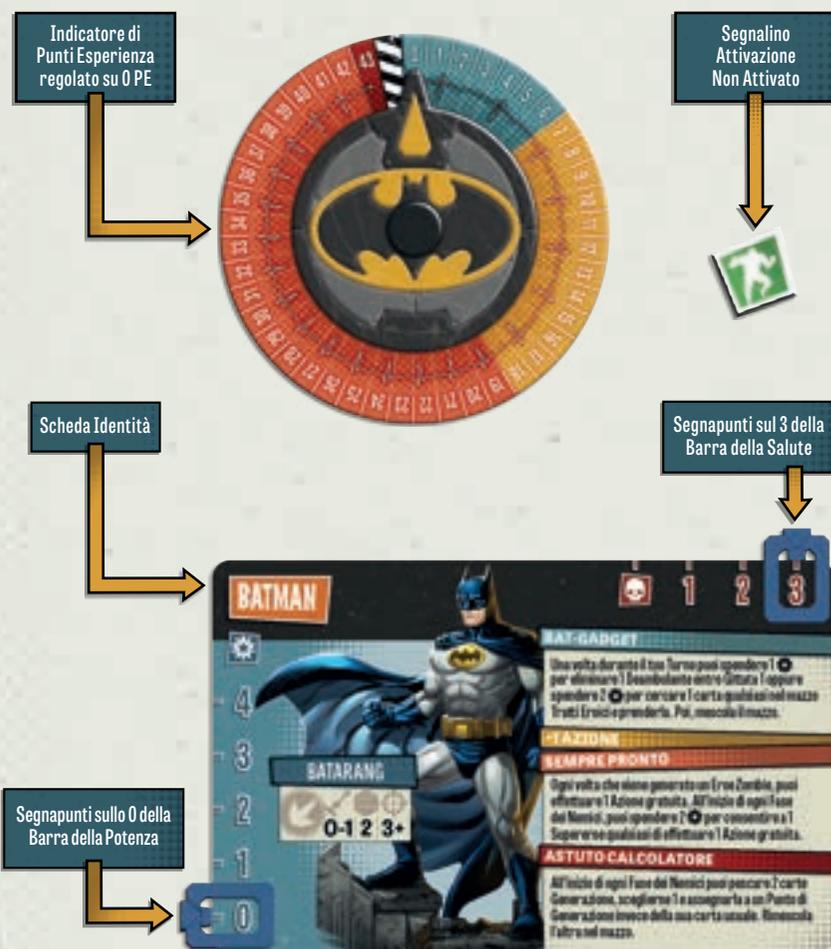
D. Mazza dei Passanti: Personaggi degni di nota che i giocatori possono trovare e salvare durante la partita.

E. Mazza dell'Equipaggiamento: Oggetti utili che i giocatori possono raccogliere durante la partita.

F. Carta di Consultazione Oggetto Interattivo: Questa carta è un promemoria delle regole relative all'Oggetto Interattivo.



7. Selezionare **4 Supereroi** e distribuire le relative miniature e Schede Identità tra i giocatori come si preferisce. Dal momento che collaborano contro il gioco stesso, i giocatori possono disporsi intorno al tavolo nell'ordine che preferiscono.
8. Per ogni Supereroe, i giocatori prendono un **Indicatore di Punti Esperienza**, **2 segnapunti** e una **Base Colorata** del colore scelto. Collocare un segnapunti sullo slot più a destra della propria **Barra della Salute** e un altro segnapunti sullo slot 0 della propria **Barra della Potenza**. Attaccare la base colorata alla miniatura del Supereroe, poi regolare il puntatore dell'Indicatore di Punti Esperienza sullo 0.
9. Collocare le miniature che rappresentano i Supereroi scelti nella Zona di Partenza dei Supereroi come indicato dalla Missione.
10. Ogni giocatore prende **1 segnalino Attivazione** e lo colloca con il suo lato verde (Non Attivato) a faccia in su, accanto alla Scheda Identità del suo Supereroe.



PANORAMICA DEL GIOCO

VITTORIA E SCONFITTA

La partita è vinta immediatamente quando tutti gli Obiettivi della Missione sono stati completati. La partita è persa quando tutti i Supereroi sono stati eliminati 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

*D*Ceased 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. 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

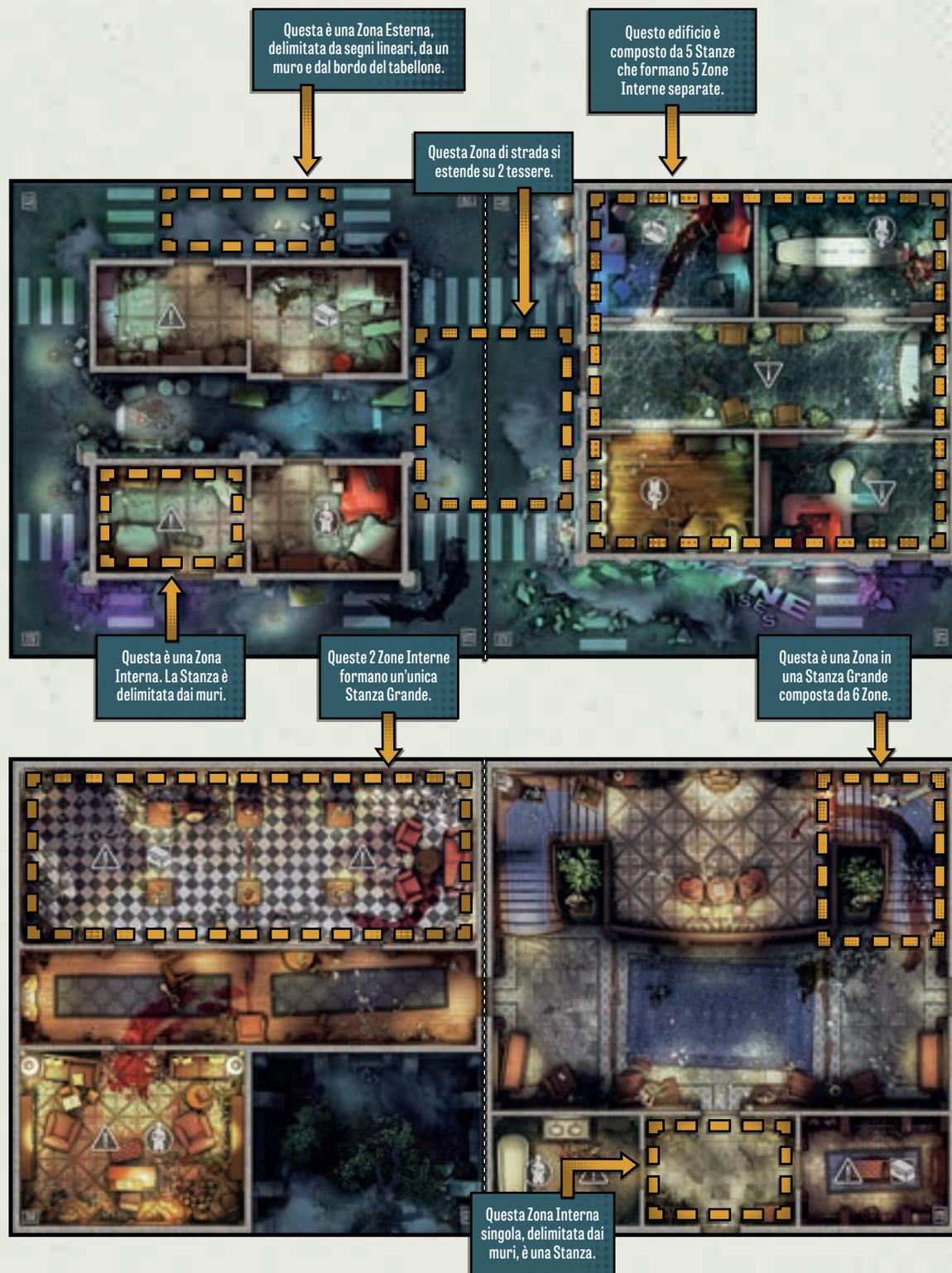
Supereroe: Un Supereroe vivente controllato da un giocatore.

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

Zombie dell'Orda: Un generico zombie Deambulante, Bruto o Corridore generato e controllato dal gioco per dare la caccia ai giocatori. Va ricordato che le espansioni possono includere ulteriori tipi di Orda.

Nemico: Questo termine si riferisce a tutti i vari Zombie dell'Orda ed Eroi Zombie.

Zona: Nei luoghi Esterni, una Zona è un'area delimitata da segni lineari (o da segni lineari e bordi del tabellone) e dai muri degli edifici. Nei luoghi Interni, ogni Stanza è una Zona separata (delimitata dai muri).



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, 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, la Linea di Vista può estendersi a qualsiasi Stanza che condivida un'apertura con la Zona attualmente occupata dall'elemento di gioco. Se c'è un'apertura, i muri non bloccano la Linea di Vista tra 2 Stanze. Tuttavia, **la Linea di Vista fino a una stanza adiacente è sempre limitata alla prima Zona nella Stanza.**

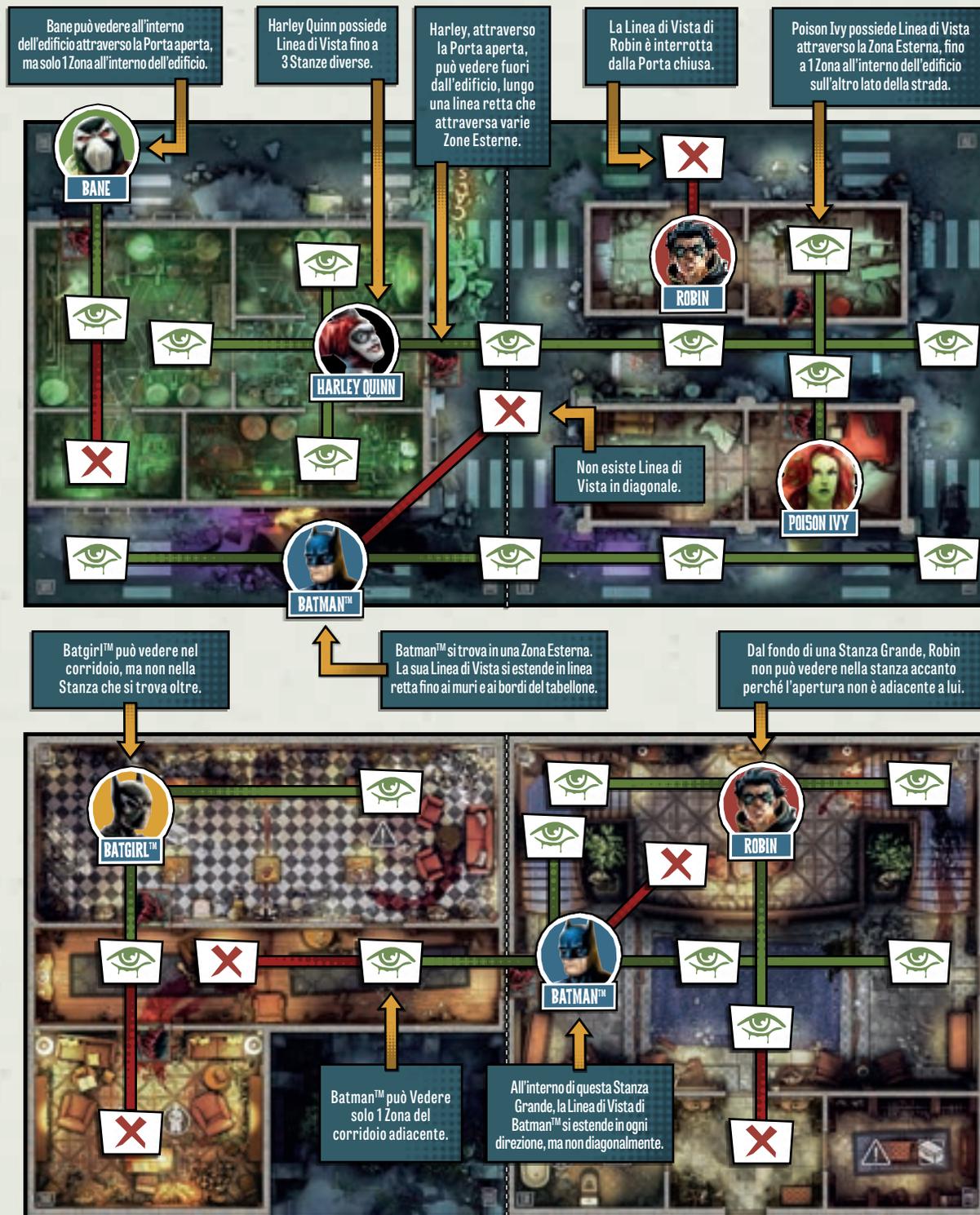
Le **Stanze Grandi** sono Stanze composte da molteplici Zone. La Linea di Vista al loro interno può attraversare un qualsiasi numero di Zone in linea retta, ma mai diagonalmente. La Linea di Vista non si estende a una stanza adiacente a meno che l'elemento di gioco sia in una Zona che condivide un'apertura con l'altra stanza.

La Linea di Vista fra una Zona Interna e Zone Esterne può attraversare un qualsiasi numero di Zone Esterne in linea retta, ma soltanto 1 Zona all'interno dell'edificio.

Le **Porte 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 Eroici e le Capacità necessitano di Linea di Vista, a meno che non sia esplicitamente specificato il contrario.



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, il movimento da una Zona vuota all'altra è privo di restrizioni. Tuttavia, gli elementi di gioco devono passare attraverso una Porta aperta per muoversi da una Zona Esterna a una Zona Interna e viceversa.

Nelle Zone Interne, gli elementi di gioco possono muoversi da una Stanza all'altra purché le loro Zone siano collegate da un'apertura (per esempio una Porta aperta). 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. Il movimento dei Supereroi è ostacolato dai Nemici nella loro Zona (vedi pagina 12).

LA BATCAVERNA

La tessera Batcaverna (14R) è essenzialmente una Stanza Grande composta da 5 Zone. È accessibile attraverso il passaggio segreto nascosto dietro l'orologio del nonno sul mezzanino della sala principale (11R) della Wayne Manor. Per semplicità, questo è rappresentato da una Porta che può essere aperta, creando un collegamento diretto fra le due tessere. Gli elementi di gioco possono muoversi e vedere attraverso le 2 Zone collegate dalla Porta aperta, proprio come avverrebbe per una Stanza Grande qualsiasi.

LEGGERE UNA SCHEDA IDENTITÀ

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

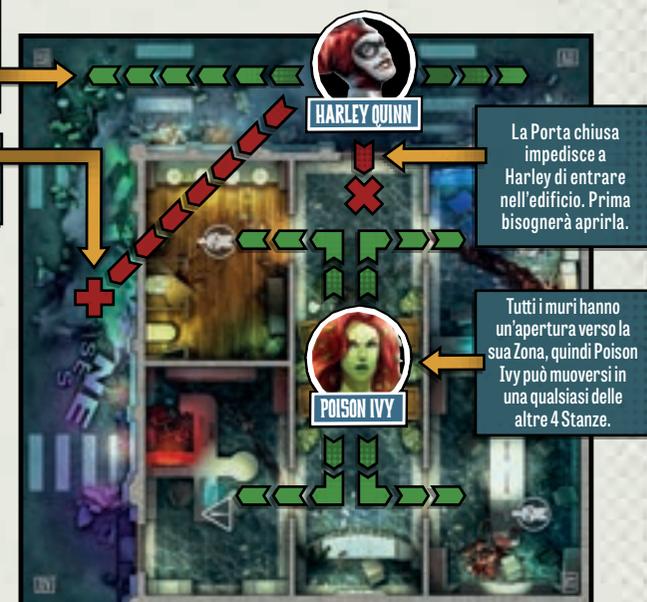


BARRA DELLA SALUTE: Ogni volta che un Supereroe viene ferito, il segnapunti retrocede di 1. Se raggiunge (zero), quel Supereroe è eliminato.

ATTACCO: Ogni Supereroe possiede un Attacco unico. Gli Attacchi sono descritti nel dettaglio a pagina 18.

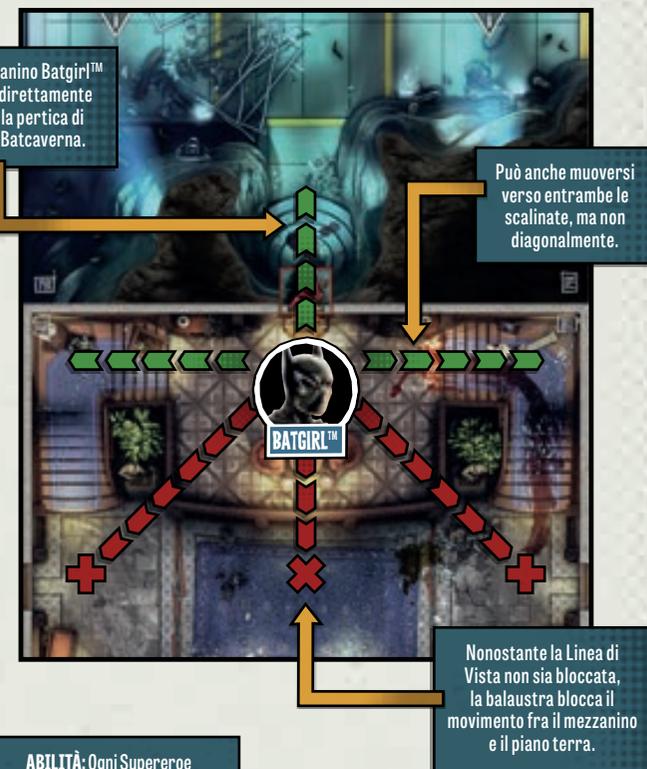


BARRA DELLA POTENZA: I Supereroi sono in grado di attingere a un'incredibile Potenza interiore con cui compiere imprese prodigiose. La Potenza di un Supereroe aumenta all'inizio di ogni Round e può essere incrementata ulteriormente con le Azioni di Potenziamento (vedi pagina 12). La (Potenza) può essere spesa per attivare effetti speciali o per aggiungere dadi extra agli Attacchi (vedi pagina 19).



Dalla Zona mezzanino Batgirl™ può accedere direttamente alla Zona con la pertica di discesa della Batcaverna.

Può anche muoversi verso entrambe le scalinate, ma non diagonalmente.



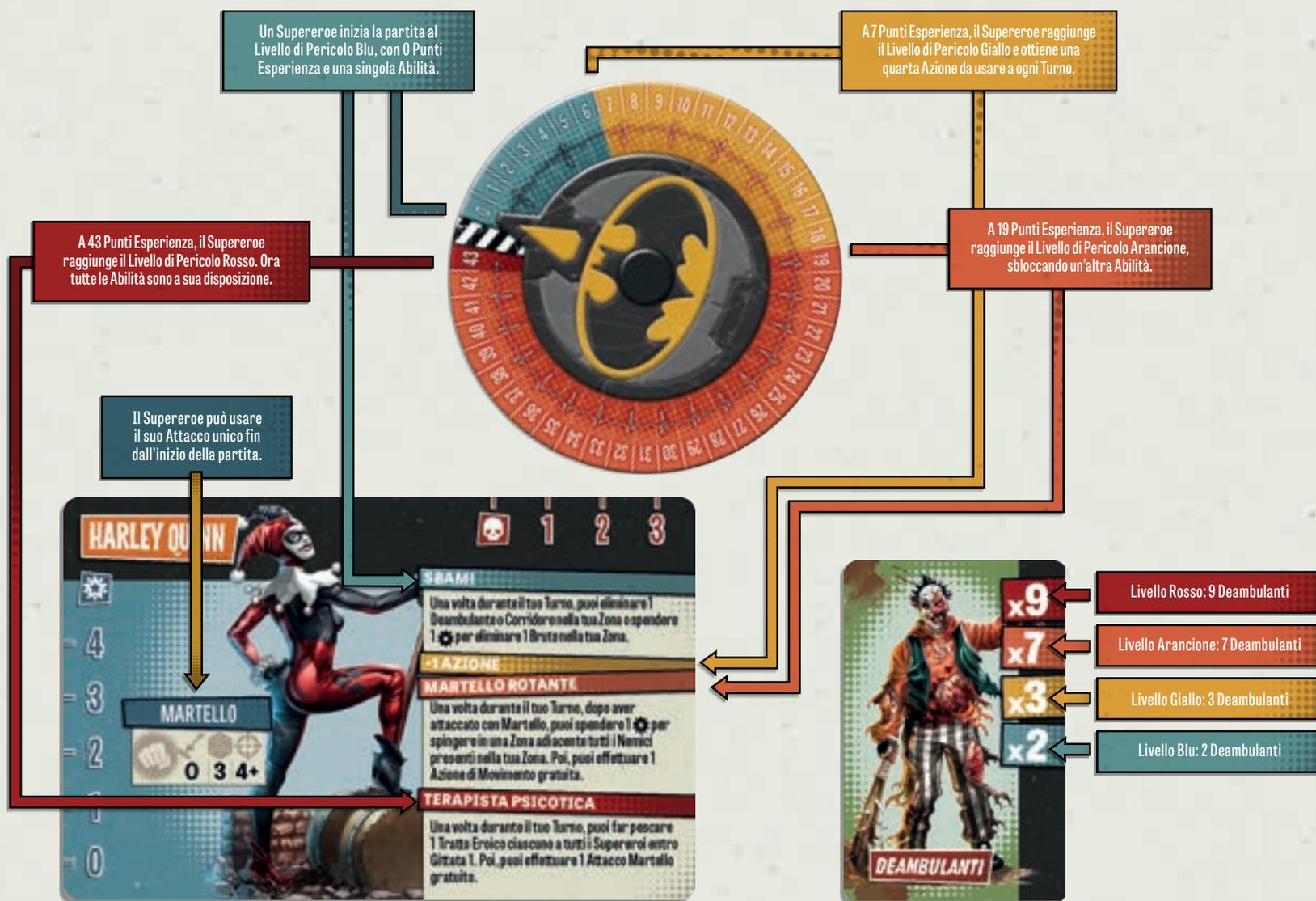
ABILITÀ: Ogni Supereroe possiede una serie di Abilità uniche che sblocca man mano che guadagna Punti Esperienza (vedi la sezione successiva).

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 a pagina 11). Ogni volta che si guadagnano Punti Esperienza, far avanzare l'Indicatore di Punti Esperienza di quello stesso ammontare. Alcune Missioni possono includere modi aggiuntivi per guadagnare Punti Esperienza.

Esistono 4 Livelli di Pericolo sull'Indicatore di Punti Esperienza: 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 15). Più i Supereroi diventeranno potenti, più vasta sarà l'orda di non morti che verrà attirata per diffondere l'Anti-Vita!



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. Se una singola Azione di Attacco non è sufficiente per eliminarlo, il Nemico rimane al suo valore intero di Robustezza. **Il Supereroe che elimina il Nemico ottiene 1 Punto Esperienza, tranne nel caso degli Eroi Zombie, i quali conferiscono un ammontare di Punti Esperienza pari al loro valore di Robustezza.**



DEAMBULANTE

Lenti e deboli. Il vero pericolo dato dai Deambulanti consiste nell'essere molto numerosi.



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



BRUTO

Questi tizi grandi e grossi sono molto difficili da abbattere.



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



CORRIDORE

I Corridori, rapidi e letali, sono una seria minaccia a cui occorre dare un'alta priorità.



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

EROE ZOMBIE

Ogni Eroe Zombie è potente e unico, ma sono stati tutti contagiati dal virus Anti-Vita, che li spinge a distruggere quanta più vita possibile.



- **Azioni:** 2
- **Robustezza:**  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 sulla loro Barra 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. Quando un Supereroe si attiva, è il suo Turno, durante il quale 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 chiuse).

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

Esempio: Batman™ 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, Batman™ 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).

SPINTA

Alcuni effetti possono indicare di "spingere" una miniatura. Quando una miniatura viene spinta, viene mossa dell'ammontare di Zone indicato dall'effetto Spinta, ignorando i Nemici. A meno che nell'effetto non venga specificato "avvicinando" o "allontanando", la miniatura può essere mossa in qualsiasi direzione possibile.

APRIRE UNA PORTA

Il Supereroe forza e apre una Porta nella sua Zona. **Va ricordato che tutte le Porte che conducono all'interno di un edificio sono Chiuse all'inizio della partita, a meno che non venga diversamente specificato dalla Missione.** Collocare un segnalino Porta Aperta dove si trovava la Porta chiusa per indicare che ora è aperta (oppure, nel caso in cui vi fosse già un segnalino Porta Chiusa, girarlo semplicemente sul suo lato Aperta).

NOTA: Le Porte aperte 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.

IMPORTANTE: Quando si apre un edificio (o una Stanza) per la prima volta, si rivelano tutti i Nemici e i Passanti in attesa al suo interno. Questo è spiegato nella sezione Generazione negli Edifici a pagina 17.

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 sulla loro Barra della Potenza di 2. Questo può essere fatto più di una volta per Turno.

- Un Supereroe può avere solo un massimo di 4  alla volta. Ogni  ottenuta oltre quel limite viene semplicemente ignorata.
- Molte Abilità e Tratti Eroici richiedono di spendere  per utilizzare vari effetti, come descritto nel loro testo.
- La  viene anche utilizzata per ottenere dadi extra quando un Supereroe effettua un Attacco (vedi Potenza a pagina 19).

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 Porta Aperta e Chiusa



Segnalini Porta Blu e Verde



Segnalini Obiettivo

ATTACCO

Il Supereroe attacca un Nemico che è in grado di bersagliare. Il combattimento è spiegato nel dettaglio a pagina 18.

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. Il Supereroe ottiene la carta unica di quel Passante e la colloca accanto alla propria Scheda Identità. Una volta salvato, la pedina del Passante segue quel Supereroe, diventando un **Passante Scortato** (vedi le regole dettagliate riguardo ai Passanti Scortati a pagina 20).

- Quando un Supereroe salva un Passante, **sposta immediatamente il suo segnalino sulla Barra della Potenza sul valore massimo**.
- Generalmente salvare un Passante non fa guadagnare Punti Esperienza, ma certe Missioni potrebbero indicare diversamente.
- A meno che non venga indicato diversamente, le carte Passante non vengono scartate dopo il loro utilizzo. Possono essere utilizzate ripetutamente dal Supereroe che scorta quei Passanti.
- Un Supereroe può Scortare un qualsiasi numero di Passanti in ogni momento.
- I Passanti Scortati possono essere scambiati fra i Supereroi quando viene effettuata l'Azione di Riorganizzare/Scambiare.

OTTENERE UN TRATTO

Il giocatore pesca la carta in cima al mazzo dei Trattati Eroi e la colloca accanto alla Scheda Identità del suo 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 Eroi.** 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 e sostituirlo.
- Se il mazzo dei Trattati Eroi si esaurisce, rimescolare tutte le carte scartate per comporre un nuovo mazzo.
- I Trattati Eroi 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 Eroi insieme, se i requisiti di entrambi sono soddisfatti.
- A meno che non venga indicato diversamente, **usare un Tratto Eroico non costa alcuna Azione**. Si può fare gratuitamente quando i suoi requisiti sono soddisfatti.

RACCOGLIERE EQUIPAGGIAMENTO

Se il Supereroe si trova nella stessa Zona di una carta Equipaggiamento **e non ci sono Nemici in quella Zona**, può Raccogliere quell'Equipaggiamento. La carta viene rimossa dal tabellone e collocata a faccia in su accanto alla Scheda Identità del Supereroe.

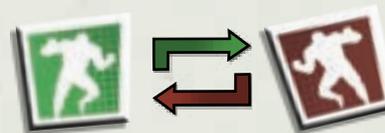
- **Un Supereroe può avere solo 1 carta Equipaggiamento equipaggiata in qualsiasi momento**, ma può averne un numero qualsiasi in una riserva a parte. Se ne possiede già una equipaggiata e ne raccoglie un'altra, può scegliere quale equipaggiare e quale tenere nella riserva.
- Le carte Equipaggiamento garantiscono Attacchi e/o Abilità potenti al Supereroe che le equipaggia. Se la carta ha un Attacco, l'Attacco può essere usato esattamente come l'Attacco unico sulla Scheda Identità del Supereroe.
- A meno che non venga indicato diversamente, le carte Equipaggiamento non vengono scartate dopo l'uso. Possono essere usate ripetutamente dal Supereroe che le equipaggia.
- Un Supereroe può sostituire la propria carta equipaggiata e/o scambiare Equipaggiamento con altri effettuando un'Azione di Riorganizzare/Scambiare.
- Se un Supereroe è eliminato, le sue carte Equipaggiamento vengono collocate nella sua Zona e possono essere raccolte da altri Supereroi.

RIORGANIZZARE/SCAMBIARE

Il Supereroe e 1 altro Supereroe nella sua Zona possono scambiare tra loro un qualsiasi ammontare di Equipaggiamento e Passanti Scortati (lo scambio non deve essere necessariamente equo). Il Supereroe può anche sostituire l'Equipaggiamento accanto alla propria Scheda Identità (equipaggiato) con uno nella sua riserva.

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.**



Segnalini 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 20).
- 2. Generare i Nemici:** Dopo che sono state effettuate tutte le attivazioni compaiono nuovi Nemici in tutti i Punti di Generazione attivi sul tabellone.

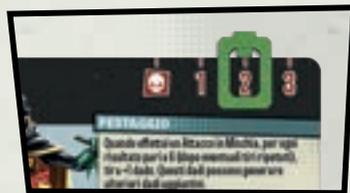
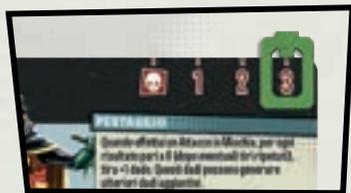
1. ATTIVARE I NEMICI

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 della sua Barra della Salute retrocede di 1 slot verso sinistra per ogni Ferita subita. Un Supereroe viene eliminato non appena il segnapunti sulla sua Barra della Salute arriva a 0. Se tutti i Supereroi vengono eliminati prima di completare gli Obiettivi della Missione, la partita è persa!



I Nemici combattono insieme. Tutti i Nemici che attaccano nella stessa Zona di un Supereroe o di un Passante contribuiscono 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 quando attacca. I giocatori scelgono quale Supereroe subisce la Ferita.

Esempio 2: Un gruppo di 5 Deambulanti attacca 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 (eliminandolo).



PASSANTI SOTTO ATTACCO

Se i Passanti subiscono 1 Ferita vengono eliminati. Questo rappresenta un grande fallimento per i Supereroi, poiché innesca gli effetti del Passante Eliminato (vedi pagina 20).

Un Supereroe con 1 o più Passanti Scortati (vedi pagina 20) può scegliere di scartarli (i Passanti si sono messi in mezzo!) per prevenire 1 Ferita che sta per subire per ogni Passante Scortato sacrificato in questo modo. Questo è un atto disperato, poiché anch'esso innesca gli effetti del Passante Eliminato.

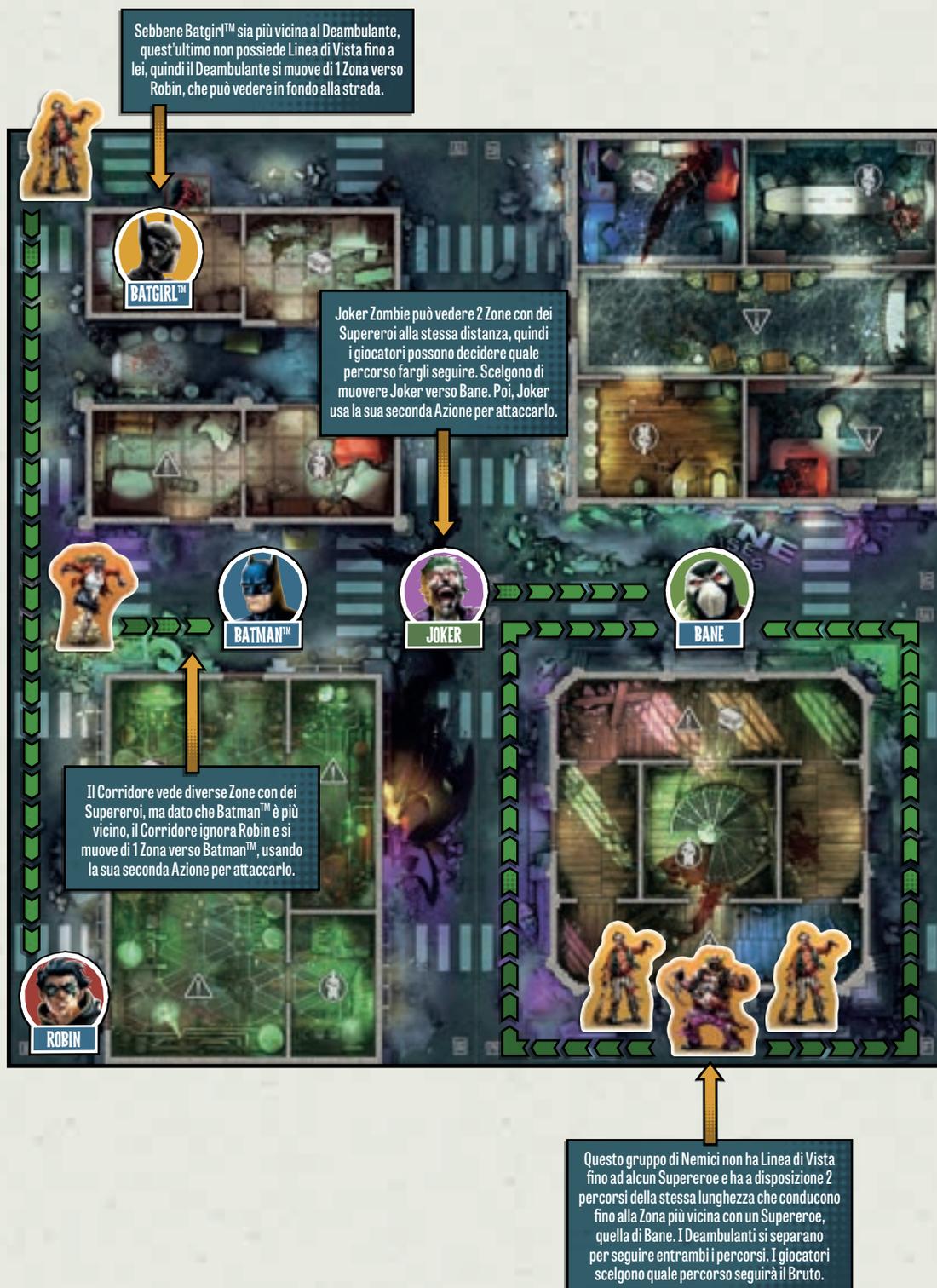
MOVIMENTO

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 il Nemico non possiede Linea di Vista fino ad alcun Supereroe o Passante, si muove verso la Zona con Supereroi o Passanti per cui possiede il percorso sgombro più breve. 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 Brutti 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 Brutti seguono un percorso, l'ultimo segue l'altro (a scelta dei giocatori).
- I giocatori scelgono quale percorso segue l'Eroe Zombie.



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**.

IMPORTANTE: Generare sempre in base al Livello di Pericolo più alto raggiunto da un Supereroe qualsiasi, anche se è stato eliminato. L'orda non si placa mai!

REGOLE GOTHAM CITY™ OUTBREAK

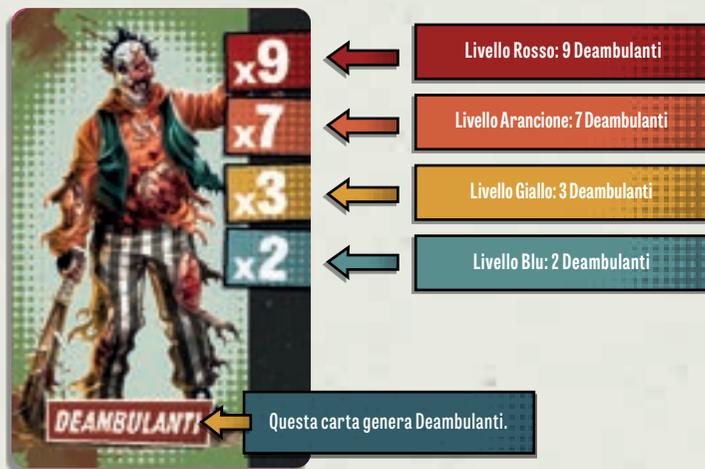
Punti di Generazione Colorati: Alcune Missioni prevedono dei segnalini Punto di Generazione colorati blu e/o verde. Salvo dove specificato diversamente, queste Zone non generano Nemici finché non si verifica un evento specifico definito dalla Missione. Queste Zone inizieranno a generare Nemici **solo**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

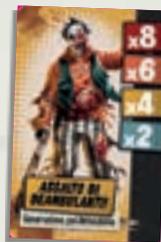
GENERAZIONE STANDARD



Esempio: Poison Ivy ha 5 PE, cosa che la pone al Livello di Pericolo Blu. Bane 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 Bane, visto che ha più Punti Esperienza.

ASSALTO!

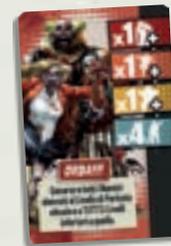
Quando un giocatore pesca una carta Assalto, i Nemici collocati da quella carta effettuano un'Attivazione subito dopo essere stati collocati.



ORDA!!!

Quando un giocatore pesca una carta Orda!!!, genera non solo il Nemico elencato alla voce corrispondente all'attuale Livello di Pericolo, ma anche tutti i Nemici elencati alle voci sottostanti.

Esempio: Se un Supereroe è al Livello di Pericolo Rosso, questa carta genera 1 Eroe Zombie, 1 Corridore, 1 Bruto e 4 Deambulanti.



CARICA!

Ogni tipo di Zombie dell'Orda ha una diversa carta Carica. Per prima cosa, generare il numero indicato di Nemici, poi **TUTTI** i Nemici di quel tipo presenti sul tabellone si muovono. Infine, ogni carta risolve un diverso effetto elencato.



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, insieme al numero di Zombie dell'Orda (Deambulanti, Bruti o Corridori) elencati su quella carta Generazione.

Va ricordato che ogni Eroe Zombie possiede una capacità unica, che è attiva finché 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 definitivamente!

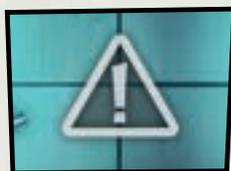


PENURIA DI ELEMENTI DI GIOCO

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 collegate tramite aperture e a volte può occupare varie tessere. **Le Porte chiuse separano gli edifici.** 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 le pedine dei Passanti corrispondenti. Collocare le relative carte a faccia in su accanto al tabellone.

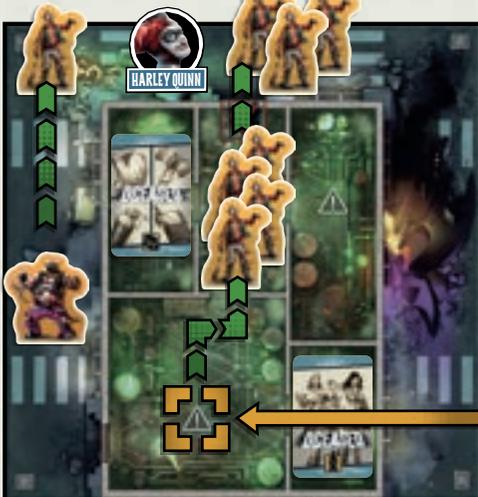
Le carte Equipaggiamento NON vengono rivelate finché non vengono raccolte da un Supereroe.



1

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. Dato che questa è una carta Assalto di Deambulanti, i 3 Deambulanti si attivano immediatamente, muovendosi verso Harley.

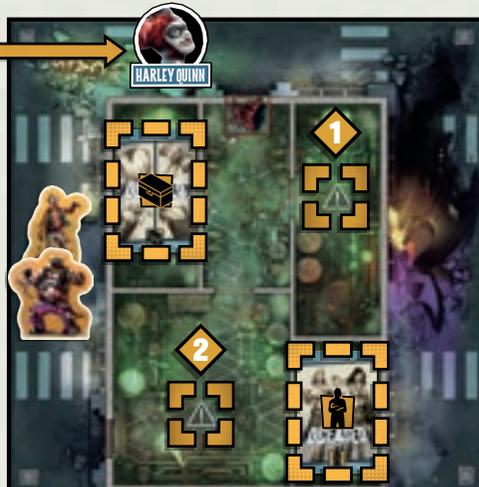
2



3

Viene pescata la carta Carica Rabbiosa! per l'ultima Zona, dove vengono generati 4 Deambulanti. Poi, tutti i Deambulanti sul tabellone effettuano immediatamente un'Azione di Movimento. Ciò include quelli appena generati, anche se hanno già risolto un Assalto. Ma questa carta non ha ancora finito...

2



1

Mentre un Bruto e un Deambulante vagano nelle vicinanze, Harley Quinn ha appena aperto questo edificio. 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.

2



2

L'ultimo effetto della carta Carica Rabbiosa! è sostituire 1 Deambulante nella Zona di Harley con un Corridore.

4

Infine, viene rivelata la carta Passante, che viene sostituita dalla rispettiva pedina. Fortunatamente, viene rivelata 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, o l'Attacco da una carta Equipaggiamento che il Supereroe ha equipaggiato. Tutti gli Attacchi contengono le informazioni seguenti:



TIPO: Esistono 2 categorie diverse di Attacchi: in Mischia e 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 pagina 19).



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

TIRI RIPETUTI



Il tiro dei dadi può essere ripetuto solo una volta grazie agli effetti dei Supereroi e solo una volta grazie agli effetti dei Nemici. Nel caso in cui SIA gli effetti dei Supereroi SIA gli effetti dei Nemici indicassero di tirare di nuovo gli stessi dadi, prima ripetere il tiro per i Nemici e poi per i Supereroi.

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

1. Bersagliare una Zona: Selezionare 1 Zona con un bersaglio valido entro la Gittata indicata sull'Attacco (i giocatori devono sempre possedere 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 stessa Stanza Grande (mai diagonalmente). 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 19).



3. Assegnare i Successi: Assegnare ai bersagli gli eventuali Successi ottenuti nella Zona attaccata, seguendo **sempre** 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 nell'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 Bruti 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!

PRIORITÀ DEI BERSAGLI	NOME	AZIONI	ROBUSTEZZA	RICOMPENSA IN PUNTI ESPERIENZA
1	Eroe Zombie	2	Vedi carta	Pari alla Robustezza
2	Bruto	1	2	1
3	Deambulante	1	1	1
4	Corridore	2	1	1

Esempio: Poison Ivy effettua i suoi Attacchi a Distanza usando *Vitacci Sferzanti* (Dadi: 3, Precisione: 4+). Nella Zona bersagliata ci sono 2 Bruti, 1 Corridore e 1 Passante.

- Ivy tira e ottiene e con il suo primo Attacco, vale a dire 3 Successi. Seguendo l'Ordine di Priorità dei Bersagli, sono necessari 2 Successi per eliminare 1 Bruto mentre l'ultimo Successo viene assegnato all'altro Bruto ma, non essendo sufficiente a eliminarlo, va perso.
- Ivy tira e ottiene e con il suo secondo Attacco, vale a dire 2 Successi. Il Bruto rimanente ha comunque bisogno di 2 Successi per essere eliminato, quindi il Corridore rimane illeso.
- Ivy tira e ottiene e con il suo terzo Attacco, 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.

IMPORTANTE: Alcune Abilità e alcuni effetti possono ridurre la Robustezza di un Nemico. In questi casi, il valore di Robustezza non può mai scendere sotto 1.



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 sulla Barra della Potenza indica quanta Potenza un Supereroe ha attualmente a sua disposizione.
- Il segnapunti sulla Barra 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 12).
- Un Supereroe può avere fino a un massimo di 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, Harley Quinn possiede 0 . La Fase dei Giocatori ha inizio, e Harley Quinn 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 *Martello* e decide di spendere 2 in quell'Attacco, tirando un totale di 5 dadi (3 del suo Attacco base +2 ottenuti dalla Potenza spesa). In seguito, decide di spendere la sua ultima per attivare la sua Abilità *Sbam!*, eliminando un Bruto nella sua Zona.

PASSANTI

I Passanti rappresentano i personaggi chiave che i Supereroi devono tentare di salvare dagli Zombie. Vedere pagina 13 per le regole dettagliate su come Salvare un Passante. Una volta salvato, il Passante diventa un Passante Scortato (vedi a destra). Prima di essere salvati, ai Passanti sono associate numerose regole speciali che sono descritte di seguito.



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 vengono eliminati non appena ricevono 1 Ferita. Questo innesca gli effetti del Passante Eliminato (vedi sotto).
- I Passanti non possono subire danni da parte dei Supereroi. Vengono semplicemente ignorati dagli Attacchi dei Supereroi.

PASSANTE ELIMINATO!

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.
- I Passanti non possono aprire le Porte.

PASSANTI SCORTATI

Una volta che un Passante viene salvato da un Supereroe, diventa un Passante Scortato, il che conferisce diversi vantaggi al Supereroe:

- Collocare la carta Passante accanto alla Scheda Identità di quel Supereroe. Mentre scorta un Passante, quel Supereroe può utilizzare il suo effetto Passante, generalmente spendendo l'ammontare indicato di .
- Tenere la pedina del Passante Scortato accanto al Supereroe che possiede la sua carta. Il Passante Scortato si muove sempre con questo Supereroe, a prescindere dai movimenti legati alle capacità e agli effetti.
- Un Supereroe può scortare qualsiasi numero di Passanti in qualsiasi momento.
- Ogni volta che un Supereroe sta per subire Ferite, può **scartare 1 dei propri Passanti Scortati per prevenire 1 Ferita**. Non si dovrebbe farlo alla leggera, comunque, perché ciò innesca il **Passante Eliminato** (vedi a sinistra)!
- I Passanti Scortati possono essere scambiati tra i Supereroi quando viene effettuata l'Azione di Riorganizzare/Scambiare.
- Una volta che diventa Scortato, il Passante **non può** essere allontanato dal Supereroe assegnato per nessun motivo (ad esempio non può essere spinto da un effetto).
- Se un Supereroe che sta scortando un Passante viene eliminato, quel Passante torna a essere un Passante non Scortato e segue tutte le relative regole.

OGGETTI INTERATTIVI

Alcune Missioni possono includere diversi Oggetti Interattivi sulla mappa. Quando un Supereroe esce da una Zona che contiene un Oggetto Interattivo, può portarlo con sé nella nuova Zona. Mentre si trovano in una Zona con un Oggetto, i Supereroi possono usare un'Azione per utilizzare quell'Oggetto. Alcuni Oggetti Interattivi consentono al Supereroe di effettuare un Attacco speciale, mentre altri generano effetti speciali. Ogni Oggetto Interattivo è diverso, quindi occorre fare riferimento alla carta di Consultazione a esso associata. *DCEased: Gotham City™ Outbreak* include il Batsegnale.



MISSIONI

DIFFICOLTÀ DELLE MISSIONI

Si consiglia di iniziare con la Missione **MO - Missione Introduttiva: Disordini a Gotham City™** per farsi un'idea delle regole base. Da qui in poi, le Missioni possono essere giocate in qualsiasi ordine. Inoltre, ogni Missione riporta un grado di difficoltà:

- **FACILE:** Per chi vuole affrontare una sfida semplice. I giocatori possono essere incauti e commettere qualche errore, ma ottenere comunque una vittoria.
- **MEDIO:** Il livello standard di difficoltà, per chi vuole affrontare una sfida discreta che richiede collaborazione e pianificazione.
- **DIFFICILE:** Consigliato per i gruppi che hanno già esperienza. C'è poco spazio per gli errori e servono strategia e tattica da parte dell'intera squadra per ottenere una vittoria.
- **INCUBO:** ... Buona fortuna!

MO — MISSIONE INTRODUTTIVA DISORDINI A GOTHAM CITY™

FACILE / 30 MINUTI

Abbiamo sentito strane segnalazioni trasmesse dai canali della polizia di Gotham. Sono scoppiati diversi disordini in centro e sembra che la situazione possa diventare piuttosto seria, se non mettiamo subito un freno. Un'altra delle solite notti a Gotham City™...

Tessere richieste: **10V, 14V**



OBIETTIVI

Ricognizione. Completare gli Obiettivi seguenti in qualsiasi ordine:

- Prendere tutti gli Obiettivi.
- Salvare almeno 1 Passante.

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. Se 1 O PIÙ Supereroi vengono eliminati, i giocatori perdono immediatamente la partita.

PREPARAZIONE SPECIALE

- **Sommosse?** Generare 1 Deambulante in ognuna delle Zone contrassegnate.
- **Un ospite inaspettato.** Generare 1 Eroe Zombie casuale nella Zona di Uscita.

REGOLE SPECIALI

- **Mettere in sicurezza l'area.** Ogni Obiettivo fornisce 5 PE al Supereroe che lo prende.

10V 14V



M1 — LA FUGA

FACILE / 60 MINUTI

Può darsi che sia cominciata come una sommossa, ma è diventata qualcos'altro. Sono stati infettati da... qualcosa... Qualsiasi cosa sia, una rabbia terribile ha consumato chi è stato infettato. Dobbiamo unirci, trovare tutti quelli che non si sono trasformati e portarli in un luogo sicuro!

Tessere richieste: **10V, 11V, 12V, 14V**

OBIETTIVI

Salvare civili. Completare gli Obiettivi seguenti in questo ordine:

1. Salvare tutti i Passanti.
2. Fuggire attraverso la Zona di Uscita con tutti i Supereroi e almeno 4 Passanti.
Ogni Supereroe può fuggire gratuitamente attraverso questa Zona alla fine del proprio Turno, portando con sé i propri Passanti Scortati, fintanto che non ci sono Nemici nella Zona.

Se viene eliminato un numero di Passanti tale da non poter completare gli Obiettivi, i giocatori perdono immediatamente la partita.

REGOLE SPECIALI

- **Operazione di salvataggio.** Ogni Passante fornisce 5 PE al Supereroe che lo salva.



11V 14V 10V 12V



M2 — RICOGNIZIONE

FACILE / 75 MINUTI

Gotham City™ è stata invasa. Il caos è impossibile da contenere. Non possiamo affrontare tutto ciò senza sapere contro cosa stiamo combattendo, e questo significa uscire da qui e cercare di capire cosa sta succedendo. La Justice League non sta intervenendo, il che vuol dire che non è un evento isolato... Vuol dire anche che per ora dobbiamo cavarcela da soli. Ma questa è la NOSTRA città e noi la proteggeremo a ogni costo.

Tessere richieste: 10V, 11V, 12V, 14V

11V	12V
10V	14V

OBIETTIVI

Mettere in sicurezza il centro della città. Completare questi Obiettivi in qualsiasi ordine:

- Prendere tutti gli Obiettivi.
- Terminare una Fase dei Giocatori con tutti i Supereroi rimanenti nella Zona di Uscita mentre non ci sono Nemici nella Zona.

Se 2 o più Supereroi vengono eliminati, i giocatori perdono immediatamente la partita.

REGOLE SPECIALI

- **Zona perlustrata.** Ogni Obiettivo fornisce 5 PE al Supereroe che lo prende.



M3 — LA TORRE DELL'OROLOGIO

MEDIO / 75 MINUTI

Abbiamo ricevuto una richiesta di soccorso da Oracle. L'intera area del centro cittadino è nel caos e perfino la Torre dell'Orologio è stata compromessa. Non possiamo permetterci di perdere la rete di informazioni a cui lei ha accesso, non con quello che sta succedendo. Dobbiamo andare laggiù, mettere l'area in sicurezza e riprenderci la Torre.

Tessere richieste: **10V, 11V, 12V, 14V**

11V	14V
10V	12V



OBIETTIVI

Raggiungere la Torre dell'Orologio. Completare questo Obiettivo per vincere:

- Terminare un Round con tutti i Supereroi rimanenti nell'edificio con la Zona di Uscita mentre non ci sono Nemici in quell'edificio.

Se 2 o più Supereroi vengono eliminati, i giocatori perdono immediatamente la partita.

REGOLE SPECIALI

- **Bloccata.** Le Porte Verdi possono essere aperte solo una volta che l'Obiettivo Verde è stato preso. Le Porte Blu possono essere aperte solo una volta che l'Obiettivo Blu è stato preso. Le Porte Rosse possono essere aperte solo una volta che entrambi gli Obiettivi Rossi sono stati presi.
- **Bypassare i blocchi.** Ogni Obiettivo fornisce 5 PE al Supereroe che lo prende.
- **Allarmi di sicurezza.** I Punti di Generazione Verde e Blu diventano attivi non appena l'Obiettivo corrispondente è stato preso.





			
Zona di Partenza dei Supereroi	Carte Passante x5	Carte Equipaggiamento x4	Batsegnale (SPENTO)
2x 			2x 
			2x 
		Punti di Generazione	2x 
Obiettivi			Porte Bloccate

M4 — RIPULIRE LE STRADE

MEDIO / 75 MINUTI

Questo contagio non può essere fermato. Coloro che sono stati infettati non possono essere salvati. Tutto ciò che possiamo fare ora è proteggere quelli che sono rimasti. Dobbiamo accettare il fatto che queste cose non sono più le persone che erano, e se diventiamo incauti o compassionevoli ora la città sarà perduta. Raccogliamo quanti più rifornimenti riusciamo ed eliminiamo tutti quelli che possiamo.

Tessere richieste: **10V, 11V, 12V, 14V**

OBIETTIVI

Eliminarli. Completare gli Obiettivi seguenti in questo ordine:

1. Raccogliere tutto l'Equipaggiamento.
2. Svuotare la riserva dei Nemici (vedi sotto).

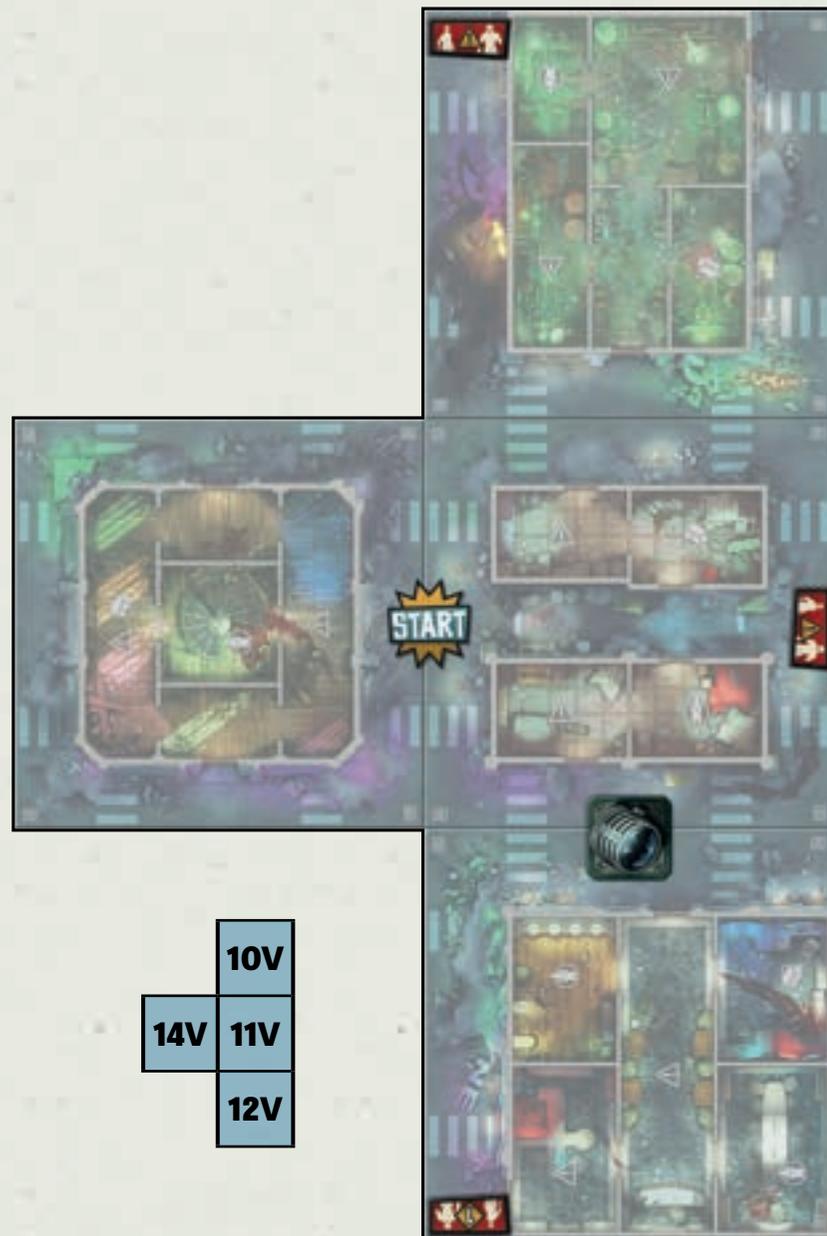
Se 2 o più Supereroi vengono eliminati, i giocatori perdono immediatamente la partita.

PREPARAZIONE SPECIALE

- **Rifornimenti sensibili.** Collocare le carte Equipaggiamento *Missione Segreta #1* e *#2* in modo casuale tra le 4 carte Equipaggiamento sul tabellone a inizio partita.
- **Nemesi.** Se i giocatori possiedono Eroi Zombie aggiuntivi, usarne soltanto 4 in totale in questa Missione.

REGOLE SPECIALI

- **Ricarica.** Ogni Equipaggiamento fornisce 5 PE al Supereroe che lo raccoglie.
- **Tensione crescente.** Quando le carte Equipaggiamento *Missione Segreta #1* o *#2* vengono rivelate, prendere 1 Equipaggiamento casuale dal mazzo. Poi, generare 1 Eroe Zombie casuale sul Primo Punto di Generazione.
- **Eliminarli tutti.** Una volta che tutte le carte Equipaggiamento sul tabellone sono state raccolte, i Nemici non tornano più nella riserva quando vengono eliminati e vanno invece rimossi dal gioco. I giocatori vincono una volta che tutti i Nemici sono stati rimossi.
- **Leader dell'orda.** Se un Eroe Zombie sta per essere generato ma tutti gli Eroi Zombie sono già in gioco, generare solo gli Zombie dell'Orda aggiuntivi indicati su quella carta Generazione. Gli Eroi Zombie non ottengono un'Attivazione extra.



		10V
14V		11V
		12V



M5 — L'ULTIMA RISATA

DIFFICILE / 90 MINUTI

Di tutti i nemici di Batman™, Joker è di gran lunga il più malvagio. Come c'era da aspettarsi, perfino dopo essere stato infettato dal virus Anti-Vita, è riuscito a lasciarci un'ultima crisi da contrastare. Ma non lasceremo che abbia la meglio, non gli regaleremo la soddisfazione di una "vittoria" finale. Salveremo i suoi ultimi ostaggi e poi il mondo sarà finalmente libero dal Principe Clown del Crimine.

Tessere richieste: 10V, 11V, 12V, 14V



11V	14V
10V	12V



Zona di Partenza dei Supereroi



Zona di Uscita



2x Punti di Generazione



Batsegnale (SPENTO)



Carte Passante x5



Carte Equipaggiamento x3



Porte Bloccate x2





OBIETTIVI

Mandare a monte l'ultimo piano di Joker. Completare gli Obiettivi seguenti in questo ordine:

1. Salvare almeno 3 Passanti.
2. Terminare una Fase dei Giocatori con tutti i Supereroi rimanenti e i Passanti rimanenti nella Zona di Uscita.

Se 2 o più Supereroi vengono eliminati, i giocatori perdono immediatamente la partita.

Se viene eliminato un numero di Passanti tale da non poter completare gli Obiettivi, i giocatori perdono immediatamente la partita.



PREPARAZIONE SPECIALE

- **Preparare il palco.** Rimuovere la carta Joker dal mazzo degli Eroi Zombie. Collocare in modo casuale le carte Passante *Missione Segreta #1* e *#2* tra le 5 carte Passante sul tabellone a inizio partita.
- **Sotto chiave.** Collocare in modo casuale la carta Equipaggiamento *Missione Segreta #1* tra le 3 carte Equipaggiamento sul tabellone a inizio partita. Non collocare alcuna carta Equipaggiamento nella Zona di Uscita.

REGOLE SPECIALI

- **Sipario! Parte 1.** Quando la carta Passante *Missione Segreta #1* viene rivelata, generare Joker nella sua Zona. Se eliminato, Joker viene rimosso dal gioco.
- **Sipario! Parte 2.** Quando la carta Passante *Missione Segreta #2* viene rivelata, sostituirla con un Passante casuale dal mazzo. Poi, tutti i Nemici effettuano 1 Attivazione extra.
- **Chiave del Clown.** Le Porte Verdi possono essere aperte solo una volta che la Chiave del Clown è stata trovata. Quando la carta Equipaggiamento *Missione Segreta #1* viene rivelata, prendere 1 Equipaggiamento casuale dal mazzo e conservare la carta *Missione Segreta*. Rappresenta la Chiave del Clown.
- **È tutto un grande scherzo.** Ogni Equipaggiamento fornisce 5 PE al Supereroe che lo raccoglie. Ogni Passante fornisce 5 PE al Supereroe che lo salva.

M6 — IL GATTO A CACCIA DI PREDE

DIFFICILE / 90 MINUTI

Sembra che, anche durante l'apocalisse, ci sia qualcuno che cerca di trarre vantaggio dalla situazione. Catwoman ha fatto la sua scelta, uscire per "un ultimo giro" per saccheggiare tutto ciò che può in città. A quanto pare, questo include anche la NOSTRA attrezzatura. Per di più, qualche ora fa, abbiamo ricevuto una richiesta di soccorso da lei... Non sembrava nulla di buono. Stiamo uscendo per salvarla, o almeno per riprenderci la nostra attrezzatura. Batman™ può anche pensare che Catwoman si possa ravvedere, ma noi abbiamo sempre saputo la verità...

Tessere richieste: **10V, 11V, 12V, 14V**

OBIETTIVI

Recuperare l'Equipaggiamento mancante. Completare gli Obiettivi seguenti in questo ordine:

1. Raccogliere tutto l'Equipaggiamento.
 2. Fuggire attraverso la Zona di Uscita con tutti i Supereroi rimanenti. Ogni Supereroe può fuggire gratuitamente attraverso questa Zona alla fine del suo Turno, fintanto che non ci sono Nemici nella Zona
- Se 2 o più Supereroi vengono eliminati, i giocatori perdono immediatamente la partita.

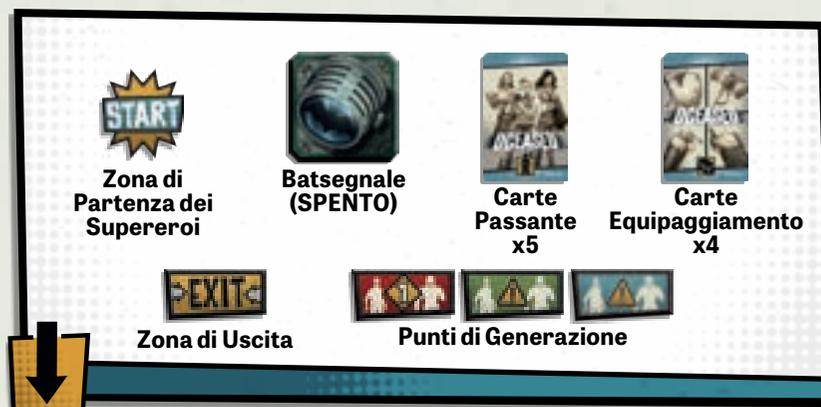
PREPARAZIONE SPECIALE

- **Sistemi di sicurezza.** Collocare in modo casuale le carte Equipaggiamento *Missione Segreta #1* e *#2* tra le 4 carte Equipaggiamento sul tabellone a inizio partita.

REGOLE SPECIALI

- **Epidemia.** I Punti di Generazione Blu e Verde sono attivi dall'inizio della partita.
- **Equipaggiamento mancante.** Ogni Equipaggiamento fornisce 5 PE al Supereroe che lo raccoglie.
- **Le vecchie abitudini sono dure a morire.** Ogni volta che un Supereroe entra in una Zona che contiene una carta Equipaggiamento, tira 1 dado. Con un risultato di 3+, generare Catwoman in quella Zona. Se è già sul tabellone, Catwoman effettua invece un'Attivazione extra.
- **Allarmi.** Quando la carta Equipaggiamento *Missione Segreta #1* viene rivelata, ottenere 1 Equipaggiamento casuale dal mazzo. Poi, pescare 1 carta Generazione per il Punto di Generazione Verde.
- **... Altri allarmi.** Quando la carta Equipaggiamento *Missione Segreta #2* viene rivelata, ottenere 1 Equipaggiamento casuale dal mazzo. Poi, pescare 1 carta Generazione per il Punto di Generazione Blu.

10V 11V 14V 12V



M7 — LA TANA DEL COCCODRILLO

INCUBO / 90 MINUTI

Killer Croc. Un avversario già aggressivo quando era in vita, ma ora che è stato infettato dal virus Anti-Vita, è una vera e propria bestia da incubo. Non possiamo lasciare che questo mostro vaghi per le strade, anche se sono piene di infetti. La sua ultima carneficina è avvenuta al vecchio impianto della Ace Chemical. Entriamo, facciamo saltare in aria tutto ed eliminiamo Killer Croc e quanti più infetti possiamo.

Tessere richieste: **10V, 11V, 12V, 14V**

OBIETTIVI

Ammazzare la bestia. Completare gli Obiettivi seguenti in questo ordine:

1. Prendere tutti gli Obiettivi.
2. Distruggere il Primo Punto di Generazione (vedi sotto).
3. Eliminare Killer Croc.

Se 2 o più Supereroi vengono eliminati, i giocatori perdono immediatamente la partita.

14V	12V
10V	11V



PREPARAZIONE SPECIALE

- **Il cacciatore.** Collocare Killer Croc sul Primo Punto di Generazione.
- **La tana del coccodrillo.** Le Porte dell'Ace Chemical Plant (Tessera 10V) sono aperte a inizio partita. Non pescare carte Generazione e non collocare un Passante in questo edificio. Una carta Equipaggiamento viene comunque collocata.
- **Attirare i Passanti.** Collocare in modo casuale le carte Passante *Missione Segreta #1* e *#2* tra le 4 carte Passante sul tabellone a inizio partita.

REGOLE SPECIALI

- **Esplosivi.** Ogni Obiettivo fornisce 5 PE al Supereroe che lo prende.
- **Sta arrivando...** Quando la carta Passante *Missione Segreta #1* o *#2* viene rivelata, sostituirla con 1 Passante casuale. Poi, attivare Killer Croc.
- **Continua a tornare!** Se Killer Croc viene eliminato prima che il Primo Punto di Generazione venga distrutto, rigenerarlo immediatamente sul Primo Punto di Generazione.
- **Far saltare la tana.** Una volta che tutti gli Obiettivi sono stati presi, qualsiasi Supereroe può spendere 1 Azione mentre è nella Zona con il Primo Punto di Generazione per distruggerlo.



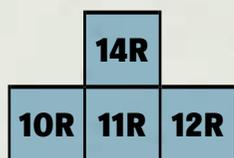
M8 — GUASTAFESTE

FACILE / 75 MINUTI

Nelle fasi iniziali dell'epidemia, la Wayne Manor era uno dei luoghi più sicuri nell'area di Gotham. Ma nemmeno questa antica dimora era al sicuro dal mondo esterno. Mentre Batman™ rispondeva alle segnalazioni iniziali, la gente si riversava alla villa in cerca di salvezza... Ma nessun luogo è più sicuro.

Ora, noi siamo qui e cercheremo di salvare più gente possibile.

Tessere richieste: **10R, 11R, 12R, 14R**



OBIETTIVI

Salvare civili. Completare gli Obiettivi seguenti in questo ordine:

1. Salvare tutti i Passanti e raccogliere tutto l'Equipaggiamento.
2. Fuggire attraverso la Zona di Uscita con tutti i Supereroi e almeno 4 Passanti.

Ogni Supereroe può fuggire gratuitamente attraverso questa Zona alla fine del suo Turno portando con sé i propri Passanti Scortati, fintanto che non ci sono Nemici nella Zona.

Se 1 o più Passanti vengono eliminati, i giocatori perdono immediatamente la partita.

REGOLE SPECIALI

- **Operazione di salvataggio.** Ogni Passante fornisce 5 PE al Supereroe che lo salva.



M9 — SEPARARSI

FACILE / 90 MINUTI

Anche se la Wayne Manor è stata invasa, è ancora nostra e la difenderemo A OGNI COSTO. Non potremo definirla un luogo sicuro finché non ne avremo liberato ogni centimetro. Anche se potrebbe sembrare un cliché da film horror, dobbiamo separarci. Non abbiamo tempo di prendercela comoda, la villa DEVE essere messa in sicurezza ADESSO.

Tessere richieste: 10R, 11R, 12R, 14R

OBIETTIVI

Piazza pulita. Completare questi Obiettivi in qualsiasi ordine:

- Prendere tutti gli Obiettivi.
- Aprire tutte le Porte.

Se 2 o più Supereroi vengono eliminati, i giocatori perdono immediatamente la partita.



PREPARAZIONE SPECIALE

- **Separarsi.** Collocare 2 Supereroi su ciascuna Zona di Partenza.

REGOLE SPECIALI

- **Via libera!** Ogni Obiettivo fornisce 5 PE al Supereroe che lo prende.
- **ANCORA!?** Quando una Porta che si affaccia sulla tessera centrale viene aperta per la prima volta, pescare una carta Generazione per ognuna delle Zone evidenziate.
- **Abbatterli.** Le Porte Verdi non possono essere aperte come di norma. Si aprono automaticamente quando l'Obiettivo Verde viene preso.



M10 — IN AGGUATO

MEDIO / 90 MINUTI

Torniamo alla Wayne Manor e la troviamo tranquilla... troppo tranquilla. C'è qualcosa che non va. Se gli infetti fossero qui, ci avrebbero attaccati appena arrivati. Questa situazione puzza di trappola e gli infetti non sarebbero capaci di qualcosa del genere. I sistemi di sicurezza sono disattivati e nessuno risponde alla radio... Dobbiamo proseguire con cautela.

Tessere richieste: 10R, 11R, 12R, 14R

OBIETTIVI

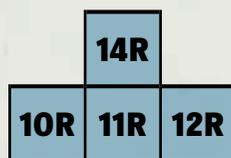
Attivare il lockdown. Completare gli Obiettivi seguenti in questo ordine:

1. Aprire tutte le Porte sul tabellone.
2. Eliminare tutti i Nemici rimanenti sul tabellone.

Se 2 o più Supereroi vengono eliminati, i giocatori perdono immediatamente la partita.

PREPARAZIONE SPECIALE

- **Tendere la trappola.** Collocare in modo casuale 2 Obiettivi Verdi e 2 Obiettivi Blu tra gli Obiettivi Rossi a faccia in giù.



REGOLE SPECIALI

- **Mettere in sicurezza il perimetro.** Il Primo Punto di Generazione è inattivo. Genera Nemici solo quando le regole *Minaccia inaspettata* ed *È troppo tranquillo* lo richiedono (vedi sotto).
- **Minaccia inaspettata.** Ogni volta che una Stanza contenente un segnalino Obiettivo viene aperta, rivelare il segnalino. Se è Verde, generare un Eroe Zombie nella sua Zona. Se è Rosso, pescare una carta Generazione per la sua Zona. Se è Blu, pescare una carta Generazione per il Primo Punto di Generazione.
- **È troppo tranquillo.** All'inizio di ogni Fase dei Nemici, se non ci sono Nemici sul tabellone, pescare una carta Generazione per il Primo Punto di Generazione.
- **Pericolo crescente.** All'inizio di ogni Round, tutti i Supereroi ottengono 5 PE ciascuno.
- **Più grossi sono...** Tutti gli Eroi Zombie forniscono 5 PE al Supereroe che li elimina (invece dell'ammontare di PE pari al loro valore di Robustezza).



M11 — NELLE CAVERNE

MEDIO / 90 MINUTI

La Wayne Manor è stata compromessa. Non solo la villa, ma l'intera proprietà. Per fortuna, abbiamo sempre un piano di riserva. Tutto ciò che dobbiamo fare è arrivare ai tunnel sotterranei della Batcaverna, sperando di non incontrare imprevisti. È il luogo più sicuro che esiste al mondo e la nostra unica possibilità di uscire da qui.

Tessere richieste: 10R, 11R, 12R, 14R

OBIETTIVI

Fuggire attraverso la Batcaverna.

Completare gli Obiettivi seguenti in questo ordine:

1. Trovare la Batchiave (vedi a destra).
2. Terminare una Fase dei Giocatori con tutti i Supereroi rimanenti nella Zona di Uscita, mentre non ci sono Nemici nella Zona.

Se 2 o più Supereroi vengono eliminati, i giocatori perdono immediatamente la partita.



PREPARAZIONE SPECIALE

- **Batchiave.** Collocare la carta Equipaggiamento *Missione Segreta #1* tra le 5 carte Equipaggiamento sul tabellone a inizio partita. Rappresenta la Batchiave.
- **Casa aperta.** Non pescare carte Generazione e non collocare un Passante nelle Stanze aperte sulle tessere 10R e 12R. Una carta Equipaggiamento viene comunque collocata su 10R.

REGOLE SPECIALI

- **Troppe chiavi!** Ogni Obiettivo fornisce 5 PE al Supereroe che lo prende.
- **Perché è tutto bloccato?** La Porta Verde non può essere aperta finché l'Obiettivo Verde non è stato preso. La Porta Blu non può essere aperta finché l'Obiettivo Blu non è stato preso.
- **Abitatore delle caverne.** Quando la Porta Verde viene aperta, generare un Eroe Zombie casuale nella Zona evidenziata.



M12 — LOCKDOWN

DIFFICILE / 75 MINUTI

Il virus Anti-Vita si sta diffondendo in internet. Naturalmente Batman™ ha un piano d'emergenza: isolare la Wayne Manor. Ora che siamo al sicuro dall'esterno, dobbiamo avviare il sistema di backup e riattivare il sistema di sicurezza. A quanto pare, il sistema centrale ha un problema tecnico e riconosce solo gli ordini di Alfred. Quindi abbiamo il nostro piano: trovare Alfred, capire cosa ci serve per bypassare il sistema e mettere in sicurezza questo posto!

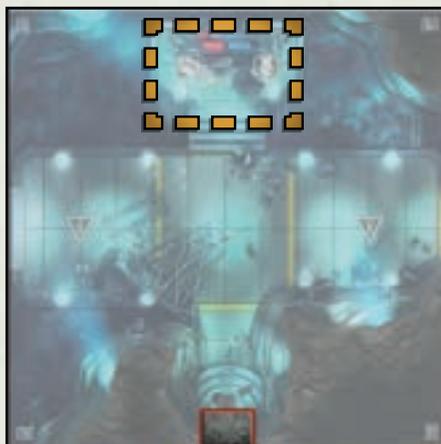
Tessere richieste: 10R, 11R, 12R, 14R

OBIETTIVI

Attivare il lockdown. Completare gli Obiettivi seguenti in questo ordine:

1. Salvare Alfred. Se viene eliminato, i giocatori perdono la partita.
2. Trovare i Codici di Bypass (vedi a destra).
3. Attivare il Batcomputer (vedi a destra).
4. Eliminare tutti i Nemici rimanenti sul tabellone.

Se 2 o più Supereroi vengono eliminati, i giocatori perdono immediatamente la partita.



PREPARAZIONE SPECIALE

- **Dov'è Alfred?** Collocare in modo casuale la carta Passante Alfred Pennyworth tra le 4 carte Passante che si trovano sulle tessere del piano terra a inizio partita.
- **Tessere di accesso.** Collocare in modo casuale 2 Obiettivi Verdi tra gli Obiettivi Rossi, a faccia in giù. Rappresentano i Codici di Bypass.

REGOLE SPECIALI

- **È questo che ci serve?** Ogni Obiettivo fornisce 5 PE al Supereroe che lo prende.
- **Ce ne sono altri!** Il Punto di Generazione Verde diventa attivo solo una volta che il primo Obiettivo Verde è stato preso.
- **Voce riconosciuta... LOCKDOWN INIZIATO.** Una volta che entrambi gli Obiettivi Verdi sono stati presi, un Supereroe che scorta Alfred può spendere un'Azione mentre si trova nella Zona del Batcomputer (evidenziata) per dare inizio al lockdown, fintanto che non ci sono Nemici in quella Zona. Una volta che ciò avviene, rimuovere tutti i Punti di Generazione dal tabellone.



INDICE ANALITICO

Abilità	10
Assalto	16
Attacchi a Distanza	18
Attacco dei Nemici	14
Attacco in Mischia	18
Attivare i Nemici	14
Azioni	12
Batsegnale	20
Bruto	11
Carica	16
Combattimento	18
Contenuto	2
Corridore	11
Dadi	18
Deambulante	11
Equipaggiamento	13
Eroe Zombie	7, 11, 16
Fase dei Giocatori	12
Fase dei Nemici	14
Fase Finale	6
Ferite	14
Generare i Nemici	15
Gittata	18
Linea di Vista	8
Livello di Pericolo	10
Missioni	21
Movimento dei Nemici	14
Movimento	9, 12
Nemici	7, 11
Obiettivi	12

Oggetti Interattivi	20
Orda	16
Ottenere un Tratto	13
Panoramica del Gioco	6
Passanti	20
Passanti Scortati	20
Penuria di Nemici	17
Porte	12
Potenza	19
Potenziamento	12
Precisione	18
Preparazione	5
Priorità dei Bersagli	18
Punti Esperienza	10
Raccogliere Equipaggiamento	13
Regole Base	7
Riorganizzare	13
Robustezza	11
Salvare un Passante	13
Scambiare	13
Scheda Identità	9
Spinta	12
Successi	18
Suddivisione dei Nemici	14
Supereroe	7
Tiri Ripetuti	18
Tratto Eroico	13
Vittoria e Sconfitta	6
Zombie dell'Orda	7
Zona	7

RICONOSCIMENTI

AUTORE DEL GIOCO

Michael Shinall

BASATO SU UN CONCETTO ORIGINALE DI

Raphaël Guiton, Jean-Baptiste Lullien, Nicolas Raoult e David Preti, con design concept aggiuntivi di Fábio Cury

SVILUPPO

Travis Chance, Henrique Garrigós e Chris Hamm

RESPONSABILE DI PRODUZIONE

Thiago Aranha

PRODUTTORE ESECUTIVO E COORDINATORE DI LICENZA

Mike Bisogno

PRODUZIONE

Daryl Cho, Randall Chua, Marcela Fabreti, Vincent Fontaine, Guilherme Goulart, Rebecca Ho, Isadora Leite, Kenneth Tan, Erwann Le Torrivellec, Nicholas Sia e Gregory Varghese

DIRETTORE ARTISTICO

Mathieu Harlaut

COPERTINA E ILLUSTRAZIONI DEI PERSONAGGI

Giancarlo Olivares

ILLUSTRAZIONI AGGIUNTIVE

Giorgia Lanza, Marc Lee, Henning Ludvigsen, Cass Peirano, Simon Tessuto e Giorgia Venditti

RESPONSABILE DEL PROGETTO GRAFICO

Marc Brouillon

PROGETTO GRAFICO

Gabriel Burghi, Fabio de Castro, Louise Combal e Júlia Ferrari

SCULTURE

BigChild Creatives, Studio McVey, Olivier Bouchet, Emanuele Giovagnoni, Alban Gungiah, Aragorn Marks e Edgar Ramos

RENDERING

Edgar Ramos

REVISIONE

Jason Koepp

EDITORE

David Preti

PLAYTESTERS

Rafael Assaf, Davi Augusto, Chase du Pont, Felipe Galeno, Brett Lanpher, Euclides Ribeiro, Elton Soares e Roberto Toledo

EDIZIONE ITALIANA:

Traduzione e revisione: Aurora Casaro, Elisabetta Colombo

Adattamento grafico: Deborah Dicuonzo, Giacomo Pellini

Direzione editoriale: Massimo Bianchini

©2024. TM & © SPIN MASTER LTD. ALL RIGHTS RESERVED. / TOUS DROITS RÉSERVÉS. - DISTRIBUTED BY: / DISTRIBUÉ PAR : SPIN MASTER LTD., 225 KING STREET WEST, TORONTO ON M5V 3M2 CANADA - SPIN MASTER INC., PMB #10053, 300 INTERNATIONAL DRIVE, SUITE 100, WILLIAMSVILLE, NY 14221 - SPIN MASTER INTERNATIONAL B.V., KINGSFORDWEG 151, 1043 GR AMSTERDAM, NL - SPIN MASTER AUSTRALIA PTY LTD, LEVEL 9, 205 PACIFIC HWY, ST LEONARDS, NSW 2065 SPIN MASTER TOYS UK LTD, MERIDIAN HOUSE, FIELDHOUSE LANE, MARLOW, BUCKINGHAMSHIRE, SL7 1TB, UK - WWW.SPINMASTERGAMES.COM - BATMAN e tutti i relativi personaggi ed elementi sono © & ™ DC Comics. WB SHIELD: © & ™ WBEL. (s25). 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 GIOCATOLO.



FABBRICATO IN CINA

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

RIASSUNTO DEL ROUND DI GIOCO

1. FASE DEI GIOCATORI

1. OTTENERE 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.
- **APRIRE UNA PORTA:** Quando un edificio viene aperto per la prima volta, generare nelle sue Zone  e rivelare i Passanti.
- **POTENZIAMENTO:** Il Supereroe ottiene 2 .
- **OTTENERE UN TRATTO:** Solo 1 volta per Turno.
- **RIORGANIZZARE/SCAMBIARE:** Scambiare Equipaggiamento e/o Passanti con 1 Supereroe nella Zona.
- **SALVARE UN PASSANTE:** Nessun Nemico nella Zona. Far avanzare il segnalino sulla Barra  del Supereroe al valore massimo.
- **RACCOGLIERE EQUIPAGGIAMENTO:** Nessun Nemico nella Zona.
- **INTERAGIRE CON UN OBIETTIVO**
- **ATTACCO:** Il Supereroe usa il suo Equipaggiamento o Attacco unico.
 - Può spendere  per tirare dadi extra.
 - Assegnare 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 o di un Passante 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, ogni Passante non scortato si muove di 1 Zona verso il Supereroe più vicino (a meno che non ci siano dei Nemici nella sua Zona attuale o nella 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: Vengono bersagliati come i Supereroi. Se subiscono 1 Ferita, sono eliminati.

- **SACRIFICIO:** Un Supereroe può scartare un Passante Scortato per prevenire 1 Ferita.
- **ELIMINATO:** Se un Passante è eliminato, 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 TUTTI i 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