



ZOMBICIDE

WHITE DEATH



REGOLE E MISSIONI



CAPITOLI

CONTENUTO	3
SOLE SCURO ALL'ORIZZONTE	5
PREPARAZIONE	6
PANORAMICA	9
FASE DEI GIOCATORI	9
FASE DEGLI ZOMBIE	9
FASE FINALE	9
VITTORIA E SCONFITTA	9
REGOLE BASE	10
DEFINIZIONI UTILI	10
LINEA DI VISTA	11
MOVIMENTO	12
LEGGERE UNA CARTA EQUIPAGGIAMENTO	12
ARMI E INCANTESIMI DA COMBATTIMENTO	12
UCCIDERE ZOMBIE ED EQUIPAGGIAMENTO RUMOROSO	13
CARATTERISTICHE DI COMBATTIMENTO	14
RUMORE	15
ADRENALINA, LIVELLO DI PERICOLO E ABILITÀ	16
INVENTARIO	17
MANI	17
CORPO	17
ZAINO	17
GLI ZOMBIE	18
DEAMBULANTE	18
BRUTO	18
CORRIDORE	18
ABOMINIO KHAN	18
NECROMANTE PROFANATORE	19
IL SEGNALETTORE	20
ZONE DI CORRUZIONE	20
FASE DEI GIOCATORI	21
MOVIMENTO	21
CERCARE	21
RIORGANIZZARE/SCAMBIARE	21
AZIONI DI COMBATTIMENTO	22
AZIONE IN MISCHIA	22
AZIONE A DISTANZA	22
AZIONE DI MAGIA	22
AZIONE DI INCANTAMENTO	23
PRENDERE O ATTIVARE UN OBIETTIVO	23
AZIONI DELLE GUARDIE	23
AZIONE DELLE GUARDIE: MOVIMENTO	23
AZIONE DELLE GUARDIE: MISCHIA	23
AZIONE DELLE GUARDIE: DISTANZA	24
AZIONE DELLE GUARDIE: MUOVERE UN CALDERONE /	
VERSARE UN CALDERONE	24
ABILITÀ DELLE GUARDIE	24
AZIONI DI CALDERONE	24
MUOVERE UN CALDERONE	24
VERSARE UN CALDERONE	25
FARE RUMORE	25
NON FARE NIENTE	25

FASE DEGLI ZOMBIE	25
PASSO 1 - ATTIVAZIONE	25
ATTACCARE	25
MOVIMENTO	27
ZOMBIE E CAMMINI DI RONDA	28
PASSO 2 - GENERAZIONE	28
CARTE ATTIVAZIONE EXTRA	29
CARTE ASSEDIO ZOMBIE	29
PENURIA DI MINIATURE	29
COMBATTIMENTO	30
AZIONE IN MISCHIA	31
ARMI IN ASTA	31
AZIONI A DISTANZA E DI MAGIA	31
ORDINE DI PRIORITÀ DEI BERSAGLI	32
FUOCO AMICO	32
CONGELAMENTO	33
LUOGHI SPECIALI	34
CAMMINO DI RONDA	34
SCALE DI CORDA	35
ZONE DI ROVINE	35
TRATTI DELL'EQUIPAGGIAMENTO	36
ARMATURA	36
PUGNALE E SCARICA DI ENERGIA	36
PUÒ ESSERE USATA NELLO ZAINO	36
ARMA IN ASTA	36
RICARICA	36
SHASHKA	37
TORCIA + BILE DI DRAGO = FUOCO DI DRAGO	37
ABILITÀ DELL'EQUIPAGGIAMENTO	37
MODALITÀ DI GIOCO AGGIUNTIVE	38
GIOCARE CON PIÙ ABOMINI	38
CREARE UN MAZZO DEGLI ABOMINI	38
FESTIVAL DEGLI ABOMINI	38
GIOCARE CON PIÙ NECROMANTI	38
MODALITÀ ULTRAROSSA	38
GIOCARE CON 7+ SOPRAVVISSUTI	39
CARTE ABILITÀ DELLE GUARDIE	39
MISSIONI	40
INTRODUZIONE: PREPARARSI ALLA BATTAGLIA	40
MISSIONE 1: SUONATE L'ALLARME	41
MISSIONE 2: GLI ULTIMI TOMI	42
MISSIONE 3: L'EREDITÀ DELL'ALBA	43
MISSIONE 4: TERRA BRUCIATA	44
MISSIONE 5: L'IMPERATRICE DI SPINE	45
MISSIONE 6: UN BASTIONE DI TROPPO	46
MISSIONE 7: INSEGNE IMPERIALI	47
MISSIONE 8: IL MURO DEGLI EROI	48
MISSIONE 9: DIFENSORI DEL REGNO	49
MISSIONE 10: UN'ULTIMA BATTAGLIA	50
ABILITÀ	51
INDICE ANALITICO	55
RIASSUNTO DEL ROUND DI GIOCO	56



CONTENUTO

6 MINIATURE E SCHEDE IDENTITÀ DEI SOPRAVVISSUTI



Jenia



Ogon



Yasuke



Lorna



Dragomir



Sarnaï



9 TESSERE DI GIOCO (A DUE FACCE)

65 MINIATURE DEGLI ZOMBIE



x5



x5



x5



x5



x5



x5



x5

35 Deambulanti



1 Abominio Khan



x7



x7



x7



x7

14 Bruti

14 Corridori



1 Necromante Profanatore



x4



x4



x4

12 MINIATURE GUARDIE

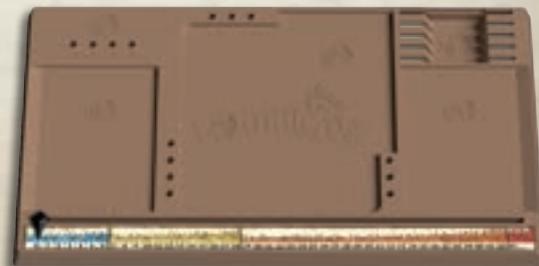
6 BASI COLORATE DEI SOPRAVVISSUTI



6 DADI



6 PLANCE DEI SOPRAVVISSUTI



48 SEGNAPUNTI



REGOLE - ZOMBICIDE

64 SEGNALINI

Segnalatore x1



Calderone x4



Segnalino Uscita x1



Primo Giocatore x1



Congelamento x6



Scala di Corda x2



Rumore x18



Obiettivi x11

- ◆ Rosso/Blu x1
- ◆ Rosso/Verde x1
- ◆ Rosso/Rosso x9



Generazione di Zombie x5

- ◆ Generazione di Zombie #1 (di partenza)... x1
- ◆ Generazione di Zombie #2..... x1
- ◆ Generazione di Zombie #3..... x1
- ◆ Generazione di Zombie #4..... x1
- ◆ Zona di Generazione di Profanatori ... x1



Corruzione x15



161 MINI-CARTE

72 Carte Equipaggiamento

- ◆ Lancia da Cavalleria (Equip. di Partenza)...x2
- ◆ Scarica di Energia (Equip. di Partenza)...x1
- ◆ Shashka (Equip. di Partenza)..... x 2
- ◆ Arco Corto (Equip. di Partenza)x 1
- ◆ Aaahh!! 1 Bruto!.....x1
- ◆ Aaahh!! 1 Corridore!x1
- ◆ Aaahh!! 1 Deambulante!.....x1
- ◆ Aaahh!! 2 Deambulanti!x1
- ◆ Melex2
- ◆ Scudo da Combattimento...x2
- ◆ Balestra.....x2
- ◆ Pugnale.....x2
- ◆ Disintegrarex2
- ◆ Bile di Dragox4
- ◆ Dardo di Fuocox2
- ◆ Ascia Bipenne.....x2
- ◆ Spadonex2
- ◆ Guisarma.....x2
- ◆ Alabarda.....x2
- ◆ Guarigionex1
- ◆ Armatura Pesante.....x2
- ◆ Arco di Cornox2
- ◆ Tempesta di Ghiacciox2
- ◆ Saltare.....x1
- ◆ Katana.....x2
- ◆ Fulminex2
- ◆ Repulsionex1
- ◆ Carne Salata.....x2
- ◆ Lanciax2
- ◆ Scatto.....x1
- ◆ Spadax2
- ◆ Torciax4
- ◆ Balestra Triplax2
- ◆ Arco da Guerrax2
- ◆ Acqua.....x2
- ◆ Benedizione di Baba Yaga ...x1
- ◆ Pestello di Baba Yagax1
- ◆ Lama Derviscia.....x1
- ◆ Furia di Aykel il 47°.....x1
- ◆ Arco di Ghiaccio.....x1
- ◆ Alabarda della Guardia Reale x1
- ◆ Balestra da Tempestax1
- ◆ Partigianax1

- ◆ 1 Carta Consultazione (Azioni delle Guardie)
- ◆ 14 Carte Abilità delle Guardie



9 Carte Abominio



56 Carte Zombie (da #429 a #484)

9 Carte Necromante





SOLE SCURO ALL'ORIZZONTE

W intergrad, la Porta del Sole.

Per secoli, questo nome ha portato con sé un'aura di prestigio e ricchezza. Secondo le leggende, da questa città il sole sorgeva ogni mattina e portava nuova vita in una terra gelata. Re e generali consideravano Wintergrad la porta dell'Oriente. Wintergrad era anche il crocevia di molte rotte mercantili, che portavano ricchezze e crimini lungo il percorso.

Poi, sono arrivati gli zombie.

Oggi Wintergrad è un campo di battaglia, un simbolo della guerra tra vivi e morti. Imperi e regni sono caduti e i loro leader hanno subito la stessa sorte. I Khan, condottieri barbari dell'entroterra, e la maggior parte dei loro eserciti, sono ora zombie, guidati dai temibili Necromanti Profanatori. I mostri assediano la città per impadronirsi delle sue ricchezze e dei suoi segreti. Se ci riusciranno, un sole oscuro sorgerà all'orizzonte.

Alcuni sopravvissuti dei vari eserciti hanno unito le forze e si sono radunati a Wintergrad per formare l'ultima linea di difesa contro gli infetti. Vi unirete a noi? È il momento di sorgere e risplendere. È il momento del coraggio, della resistenza. È il momento dello... **Zombicidio!**

LINEA FANTASY

La linea di giochi di Zombicide consente ai giocatori di combattere contro gli Zombie in molte ambientazioni diverse (fantasy, moderna, fantascientifica ecc.), creando atmosfere di gioco uniche tramite Sopravvissuti, Zombie e altri elementi di gioco specifici.



White Death è una scatola base ad ambientazione fantasy come Black Plague e Green Horde. Le scatole base sono concepite per introdurre il gioco ai nuovi giocatori e sono a sé stanti. Sebbene ognuna abbia le proprie peculiarità, sono completamente compatibili tra loro ed è possibile unirle e mescolarle a piacimento.

Zombicide: White Death è un gioco collaborativo in cui i giocatori, da 1 a 6, affrontano orde di Zombie controllate dal meccanismo stesso del gioco. Ogni giocatore controlla da 1 a 6 Sopravvissuti in una città fantastica invasa dagli Zombie. Una volta scelta la Missione, lo scopo del gioco è semplicemente divertirsi completando gli obiettivi, sopravvivere e uccidere il maggior numero possibile di Zombie! Gli Zombie sono lenti e prevedibili, ma ce ne sono molti. E occorre fare anche attenzione agli Abomini e ai Necromanti! I Sopravvissuti usano tutto ciò su cui riescono a mettere le mani per uccidere gli Zombie.

Migliori sono le armi che usano, più alto è il computo delle vittime, ma più numerosi sono gli Zombie che compariranno, attirati dal massacro! I Sopravvissuti possono scambiarsi equipaggiamento e i giocatori possono definire una tattica comune. Soltanto tramite la collaborazione sarà possibile ottenere la vittoria. Combattere gli Zombie è divertente, e i Sopravvissuti saranno molto impegnati mentre esplorano la città assediata, ma sarà necessario anche salvare gli altri sopravvissuti, proteggere le aree vitali, neutralizzare le minacce e molto altro ancora!



PREPARAZIONE

In una partita di *Zombicide* si usano solitamente 6 Sopravvissuti, distribuiti nel modo che si preferisce tra i giocatori. Si consiglia ai giocatori esordienti di giocare le loro prime partite con un solo Sopravvissuto, per familiarizzare rapidamente con le meccaniche di gioco. Un giocatore veterano può invece assumere facilmente il controllo di un'intera squadra di 6 Sopravvissuti e proteggere la città di Wintergrad tutto da solo!

1. Scegliere una Missione.
2. Collocare le tessere.
3. Collocare le Zone di Generazione, i segnalini e le miniature come indicato dalla Missione.

NOTA: Occorre prestare attenzione alle Zone di Generazione numerate. Genereranno Zombie in ordine ascendente.

4. Selezionare il numero indicato di Sopravvissuti e distribuirli tra i giocatori. 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.

5. I giocatori prendono una Plancia per ognuno dei loro Sopravvissuti e collocano la Scheda Identità del Sopravvissuto su di essa. Prendono una base di plastica colorata e la attaccano alla miniatura del Sopravvissuto per identificarla facilmente. Infine, prendono i 5 segnalini di plastica dello stesso colore.

6. Suddividere le carte seguenti in mazzi separati. Sono identificabili dalla loro categoria e dal rispettivo colore. Mescolare ognuno di questi mazzi e collocarlo a faccia in giù accanto al tabellone.

♦ **Equipaggiamento:** L'attrezzatura e le armi che i Sopravvissuti troveranno durante la partita.



Questa è una carta Equipaggiamento.

Il colore della base di Lorna corrisponde ai segnalini sulla plancia

Segnalini sullo 0 della Barra delle Ferite

3 segnalini di riserva

Lorna ha una Shashka come carta Equipaggiamento di Partenza

Segnalini sullo 0 della Barra di Pericolo Blu

Segnalini sulle Abilità Blu



♦ **Zombie:** I nemici che il gruppo dovrà affrontare durante la partita. Più Zombie verranno uccisi dai Sopravvissuti, più Zombie (di diverse forme e dimensioni) arriveranno!



Questa è una carta Zombie.

♦ **Armi della Cripta:** Queste spettacolari armi vengono trovate in circostanze speciali. Gli Abomini e i Necromanti le lasciano cadere quando vengono eliminati. Anche le regole speciali indicate nella Missione scelta possono rivelare dove trovarne alcune.



Questa è una carta Arma della Cripta.



Questa Missione è pronta per essere giocata. Che lo Zombicidio abbia inizio!

- ♦ Collocare le carte **Abominio Khan** e **Necromante Profanatore** in modo che siano visibili per tutti i giocatori. Queste carte funzionano come promemoria delle loro abilità di gioco e non appartengono a nessuno.



7. Distribuire le carte Equipaggiamento di Partenza tra i Sopravvissuti come si ritiene più opportuno. *White Death* è un gioco collaborativo, quindi è la squadra a decidere. Ogni Sopravvissuto inizia la partita con almeno 1 carta. Se l'Abilità di partenza di un Sopravvissuto indica delle armi di partenza, il Sopravvissuto riceve ora quelle armi, a prescindere dall'Equipaggiamento di Partenza che è stato appena distribuito.
8. Collocare le miniature che rappresentano i Sopravvissuti scelti sulla Zona o sulle Zone di partenza indicate dalla Missione.
9. Ogni giocatore colloca la Plancia o le Plance dei suoi Sopravvissuti davanti a sé, assicurandosi che la freccia scorrevole si trovi sulla casella 0 dell'area blu della Barra di Pericolo. Poi, colloca un segnapunti sullo slot 0 della Barra delle Ferite e un altro nello slot della prima Abilità (blu). Gli altri 3 segnapunti vanno collocati negli slot di riserva in cima alla Plancia. L'Equipaggiamento di Partenza può essere messo negli slot Mano, Zaino o Corpo (se possibile) della Plancia (vedi pagina 17).

NOTA: All'inizio della partita i Sopravvissuti di *White Death* possiedono 2 Abilità a livello Blu. La seconda viene utilizzata con le Guardie, speciali personaggi non giocanti (vedi pagina 23).

10. Decidere chi sarà il primo giocatore, quel giocatore riceve il segnalino Primo Giocatore.

DIFFERENZE DALLE EDIZIONI PRECEDENTI

I giocatori di *Zombicide* che provengono da *Black Plague* e *Green Horde* troveranno i seguenti cambiamenti riguardo la preparazione e alcune regole.

- ♦ Le tessere predefiniscono i luoghi dei segnalini Obiettivo.
- ♦ *White Death* non utilizza Porte. Per questo, non esiste la generazione di Zombie negli edifici.
- ♦ Le Zone di Generazione sono numerate da 1 a 4 per semplificare il Passo di Generazione (vedi pagina 28). Il Necromante Profanatore viene generato con la sua Zona di Generazione di Profanatori (vedi pagina 19).
- ♦ *White Death* non utilizza Zone di Generazione colorate.
- ♦ La partita non è più persa quando ci sono 6 o più Zone di Generazione sul tabellone.
- ♦ Gli Zombie continuano a utilizzare la Linea di Vista e i segnalini Rumore per scegliere la loro Zona bersaglio. Tuttavia, ora favoriscono percorsi sgombri che portano a bersagli che possono raggiungere (vedi pagina 27). In questo modo si evita che gli Zombie stiano fermi contro i bastioni affollati mentre i Sopravvissuti solitari si trovano accanto a loro indisturbati per strada.
- ♦ In questa edizione, gli Zombie non si dividono in gruppi quando si muovono.
- ♦ I Brutti sono ora più in alto dei Deambulanti nell'Ordine di Priorità dei Bersagli.
- ♦ Quando si terminano le miniature di un tipo di Zombie, invece di risolvere un'Attivazione extra per tutti gli Zombie di quel tipo, viene generato un Abominio o si conferisce a un Abominio un'Attivazione extra.
- ♦ Gli Abomini e i Necromanti lasciano cadere Armi della Cripta nella loro Zona quando vengono eliminati (vedi pagina 7).
- ♦ La Bile di Drago e la Torcia possono essere lanciati dall'inventario con la stessa Azione, per creare Fuoco di Drago a Gittata 1 ed entro Linea di Vista (vedi pagina 37). La Bile di Drago non può più essere lanciata da sola per creare una pozza di Bile di Drago.
- ♦ Le armi a Distanza non hanno tipo di Munizioni. Non ci sono carte Frece a Volontà o Quadrelli a Volontà in questa edizione.
- ♦ I Punti Esperienza (PE) sono stati sostituiti dai Punti Adrenalina (PA). Funzionano allo stesso modo.
- ♦ L'Area di Partenza dei Giocatori è stata sostituita dalla "Zona di Partenza dei Sopravvissuti". Funziona allo stesso modo.
- ♦ Le Abilità Salvatore e Spingere ora possono essere utilizzate senza avere un percorso sgombro tra le due Zone.





PANORAMICA



Quando siamo arrivati a Wintergrad, unendoci alla resistenza contro i Profanatori, ci aspettavamo di trovare l'antica città in fibrillazione, con eroici sopravvissuti a guidare battagioni contro innumerevoli zombie. La realtà ci ha guarito da questi sogni romantici. La maggior parte di Wintergrad era già distrutta. Le sue ricchezze erano sparse a terra e nessuno si preoccupava di raccoglierle o proteggerle. Non avevano più valore. I battaglioni che sognavamo si sono rivelati solo miserabili resti di quello che era una volta un orgoglioso esercito, soldati esausti che avevano attraversato l'inferno e fatto ritorno. Ma su una cosa avevamo ragione: gli innumerevoli zombie.

White Death si svolge in una serie di Round di Gioco composti nel modo seguente:

◆ FASE DEI GIOCATORI

Il giocatore con il segnalino Primo Giocatore svolge il suo Turno, attivando i suoi Sopravvissuti 1 alla volta, nell'ordine di sua scelta. Ogni Sopravvissuto può effettuare inizialmente 3 Azioni per Turno, anche se certe Abilità possono permettergli di effettuare delle Azioni extra nel corso della partita. Il Sopravvissuto può usare le sue Azioni per uccidere gli Zombie, muoversi sul tabellone e svolgere altri compiti per conseguire i vari obiettivi della Missione. Una volta che un giocatore ha attivato tutti i suoi Sopravvissuti, il giocatore alla sua sinistra svolge il suo Turno, attivando i suoi Sopravvissuti allo stesso modo.

Quando tutti i giocatori hanno completato i loro Turni, la Fase dei Giocatori termina.

La Fase dei Giocatori è spiegata in dettaglio a pagina 21.

◆ FASE DEGLI ZOMBIE

Tutti gli Zombie sul tabellone si attivano e spendono 1 Azione attaccando un Sopravvissuto nella loro Zona oppure, se non possono attaccare nessuno, muovendosi verso i Sopravvissuti o le Zone rumorose.

Alcuni Zombie, chiamati Corridori, ricevono 2 Azioni, quindi possono attaccare due volte, attaccare e muoversi, muoversi e attaccare o muoversi due volte.

Una volta che tutti gli Zombie hanno effettuato le loro Azioni, nuovi Zombie appaiono in tutte le Zone di Generazione attive sul tabellone.

La Fase degli Zombie è spiegata in dettaglio a pagina 25.

◆ FASE FINALE

Tutti i segnalini Congelamento e Rumore vengono rimossi dal tabellone e il primo giocatore passa il segnalino Primo Giocatore al giocatore alla sua sinistra. Ha quindi inizio un nuovo Round di Gioco.

◆ VITTORIA E SCONFITTA

La partita è vinta immediatamente quando tutti gli obiettivi della Missione sono stati completati.

La partita è persa quando un Sopravvissuto viene eliminato, quando gli obiettivi della Missione non possono più essere completati, o quando si verifica una specifica condizione di sconfitta.

White Death è un gioco collaborativo, quindi tutti i giocatori vincono o perdono insieme.



REGOLE BASE

Abbiamo imparato le regole base molto velocemente. La cosa più preziosa è la vita stessa. Finché avremo respiro, la battaglia continuerà. Dobbiamo procurarci le armi migliori che riusciamo a trovare ed essere sempre in movimento. I nostri nemici possono attaccare da qualsiasi parte. I Necromanti Profanatori stanno corrompendo l'intera città con la loro magia nera. Sconfitta, ritirata o resa non sono opzioni. Non abbiamo comunque intenzione di fuggire dagli zombie! Troppa gloria da ottenere da questa nuova sfida!

DEFINIZIONI UTILI

Personaggio: Un Sopravvissuto o uno Zombie.

Zona: All'interno di un edificio, una Zona è una stanza. In strada, una Zona è un'area delimitata da segni lineari disegnati sulle tessere (o da segni lineari e bordi delle tessere) e dai muri degli edifici.



Questa è una Zona di strada, delimitata dai segni lineari e dai muri.

Queste 2 Zone di strada sono separate da un segno lineare.

Questa è una Zona di edificio, delimitata dai muri.

Queste 2 Zone di edificio sono separate da un muro con un'apertura.

Questo edificio contiene 4 Zone di edificio separate dai muri.

Queste 2 Zone di strada sono separate dal bordo delle tessere.

LINEA DI VISTA

La Linea di Vista definisce se i Personaggi sono in grado di vedersi a vicenda. Per esempio, se un Sopravvissuto può vedere uno Zombie attraverso l'apertura di una porta, o da una stanza all'altra, o dall'altra parte della strada, ecc.

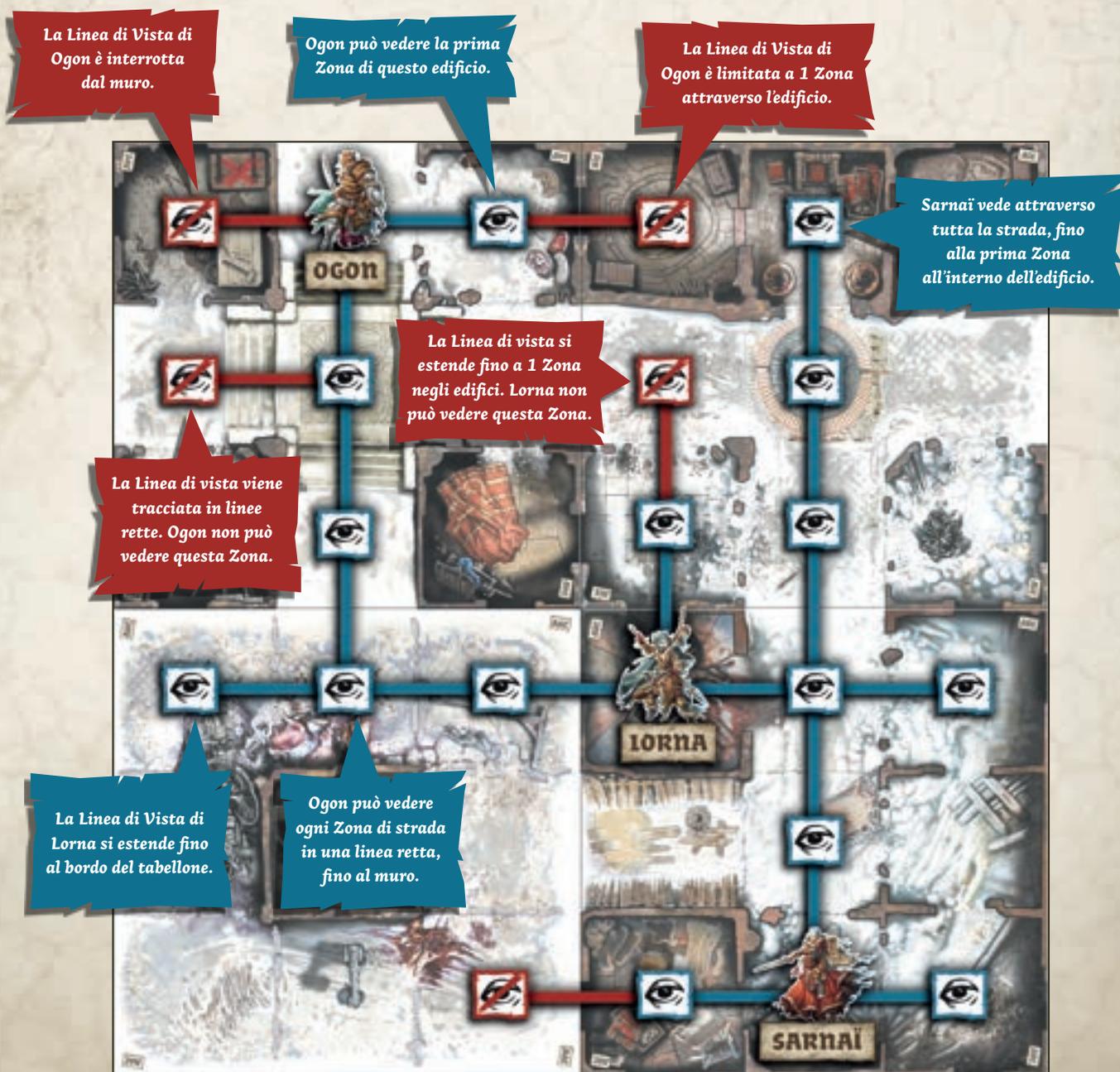
Nelle **Zone di strada**, i Personaggi vedono lungo le linee rette che corrono parallelamente ai bordi del tabellone. I Personaggi non possono vedere diagonalmente. La loro Linea di Vista copre tutte le Zone che la linea attraversa prima di arrivare a un muro o al margine del tabellone.

Nelle **Zone di edificio**, un Personaggio vede tutte le Zone che condividono un'apertura con la stanza attualmente occupata dal

Personaggio. Se c'è un'apertura, i muri non bloccano la Linea di Vista tra 2 Zone. **La Linea di Vista di un Personaggio, tuttavia, è limitata a 1 Zona di distanza.**

- ♦ Se il Sopravvissuto guarda da una Zona di edificio a una o più Zone di strada, la Linea di Vista può attraversare un qualsiasi numero di Zone di strada in linea retta.
- ♦ Se il Sopravvissuto guarda da una Zona di strada a un edificio, la Linea di Vista arriva solo a 1 Zona all'interno dell'edificio.

NOTA: I Cammini di Ronda (vedi pagina 34) e le Rovine (vedi pagina 35) sono soggetti a regole di Linea di Vista speciali.



◆ MOVIMENTO

Tutti gli edifici sono in qualche modo danneggiati. Qua e là sono state innalzate delle pire per bruciare i cadaveri, ma sono troppi e non c'è mai abbastanza tempo. Wintergrad è un campo di battaglia. È possibile trovare e raccogliere un'arma dalle macerie o dalle mani fredde (o non ancora fredde) di un cadavere. In qualsiasi momento, di giorno o di notte, possiamo sentire dei fischi in lontananza. Significa che un distretto è sotto attacco e ha bisogno di supporto. Siamo sempre di corsa.

I Personaggi possono muoversi da una Zona alla successiva, purché la prima Zona condivida almeno 1 bordo con la Zona di destinazione. Gli angoli non contano; questo significa che i Personaggi non possono muoversi in diagonale.

Nelle Zone di strada, il movimento da una Zona all'altra è privo di restrizioni. Tuttavia, i Personaggi devono passare attraverso un'apertura per muoversi da una stanza a una strada e viceversa.

Nelle Zone di edificio, i Personaggi possono muoversi da una Zona all'altra fintanto che queste Zone sono collegate da un'apertura. La posizione della miniatura all'interno della Zona e la disposizione dei muri non contano, fintanto che le Zone condividono un'apertura.

NOTA: I Cammini di Ronda sono soggetti a regole di Movimento speciali (vedi pagina 34).

◆ LEGGERE UNA CARTA EQUIPAGGIAMENTO

ARMI E INCANTESIMI DA COMBATTIMENTO

Mettere le mani sulle armi è abbastanza facile. Dopotutto, interi eserciti, vivi o non morti, stanno combattendo in mezzo a questa vasta città! Detto questo, la maggior parte di queste armi manca di manutenzione o è già danneggiata. Anche le pergamene degli incantesimi sono difficili da reperire viste le condizioni così dure. Dobbiamo imparare a combattere con quello che abbiamo a portata di mano. Avere stile è secondario all'efficienza.

White Death contiene molte carte Equipaggiamento. Quelle che i Sopravvissuti usano per eliminare gli Zombie mostrano caratteristiche di Combattimento sul fondo:



Le armi sono suddivise in 3 categorie: **armi da Mischia**, **armi a Distanza** e **incantesimi da Combattimento**. I simboli di Mischia, Distanza e incantesimo da Combattimento vengono utilizzati per distinguere ciascun tipo.

 **Le armi da Mischia** hanno il simbolo Mischia. La maggior parte di esse ha valore di Gittata 0 e quindi possono essere usate solo nella stessa Zona in cui si trova il Sopravvissuto. Tuttavia, alcune di esse possiedono la parola chiave **Arma in Asta**. La loro lunga asta permette ai Sopravvissuti di infliggere colpi a Gittata 1 (e solo a Gittata 1), lontani dalla portata degli Zombie (vedi pagina 36). In entrambi i casi, le armi da Mischia vengono utilizzate con le Azioni in Mischia (vedi pagina 31).

 **Gli Incantesimi da Combattimento** sono contraddistinti dall'immagine di una pergamena e vengono utilizzati con le Azioni di Magia (vedi pagina 31).



Simbolo Incantesimo da Combattimento

Simbolo Incantesimo da Combattimento

UCCIDERE ZOMBIE ED EQUIPAGGIAMENTO RUMOROSO

L'Equipaggiamento che consente ai Sopravvissuti di uccidere gli Zombie mostra alcune caratteristiche di Combattimento sulla parte bassa della carta.



Simbolo Mischia

Simbolo Mischia



Simbolo Azione Silenziosa

 **Le armi a Distanza** vengono utilizzate con le Azioni a Distanza (vedi pagina 31).

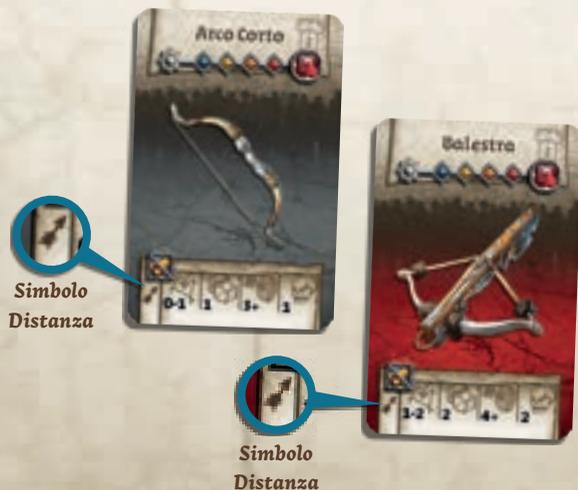
Le carte Equipaggiamento possiedono anche un simbolo relativo al rumore. Indica se l'Azione di Combattimento è rumorosa o no. Il rumore attira gli Zombie!



Questa Azione è rumorosa e produce un segnalino Rumore (vedi pagina 15).



Questa Azione è silenziosa e non produce alcun segnalino Rumore.



Simbolo Distanza

Simbolo Distanza

CARATTERISTICHE DI COMBATTIMENTO

Le armi da Mischia, le armi a Distanza e gli incantesimi da Combattimento mostrano varie caratteristiche di Combattimento utili per mutilare, trafiggere o disintegrare gli Zombie in molti modi diversi.

DOPPIA: Se un Sopravvissuto impugna armi Doppie con lo stesso nome in ogni mano, può usarle entrambe con una singola Azione (le armi a Distanza Doppie e gli incantesimi da Combattimento Doppie devono mirare alla stessa Zona).

MANO: Questa carta Equipaggiamento deve essere messa in Mano per poter essere utilizzata.

SILENZIOSO: Questo Equipaggiamento non produce un segnalino Rumore quando viene utilizzato in Combattimento in Mischia.

DANNI: I danni inflitti con ogni successo. I danni non sono cumulativi in caso di più successi.

TIPO DI ARMA: Questo Equipaggiamento è un'arma da Mischia.

PRECISIONE: Ogni risultato del dado che è pari o superiore a questo valore è un successo. I risultati inferiori sono insuccessi.

GITTATA: Il numero minimo e massimo di Zone che l'arma può raggiungere. 0 indica che può solo essere utilizzata nella Zona del Sopravvissuto.

DADI: Tirare il numero di dadi indicato da questo valore quando si spende un'Azione in Mischia per utilizzare questa arma.

MANO: Questa carta Equipaggiamento deve essere messa in Mano per poter essere utilizzata.

SILENZIOSO: Questo Equipaggiamento non produce un segnalino Rumore quando viene utilizzato in Combattimento a Distanza.

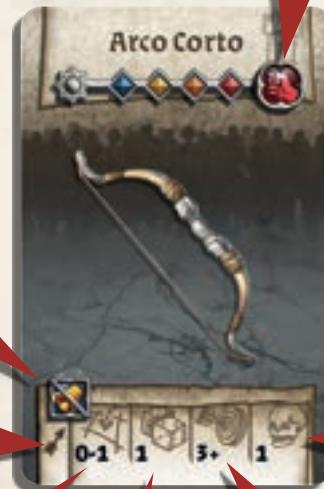
TIPO DI ARMA: Questo Equipaggiamento è un'arma a Distanza.

DANNI: I danni inflitti con ogni successo. I danni non sono cumulativi in caso di più successi.

GITTATA: Il numero minimo e massimo di Zone che l'arma può raggiungere. 0-1 indica che può essere utilizzata nella Zona del Sopravvissuto (è comunque un'Azione a Distanza) o a 1 Zona di distanza entro Linea di Vista.

DADI: Tirare il numero di dadi indicato da questo valore quando si spende un'Azione a Distanza per utilizzare questa arma.

PRECISIONE: Ogni risultato del dado che è pari o superiore a questo valore è un successo. I risultati inferiori sono insuccessi.



DOPPIA: Se un Sopravvissuto impugna armi Doppie con lo stesso nome in ogni mano, può usarle entrambe con una singola Azione (le armi a Distanza Doppie e gli incantesimi da Combattimento Doppi devono mirare alla stessa Zona).

MANO: Questa carta Equipaggiamento deve essere messa in Mano per poter essere utilizzata.

RUMOROSO: Questo Equipaggiamento produce un segnalino Rumore quando viene utilizzato in Combattimento Magico. Armi Doppie rumorose producono un singolo segnalino Rumore per Azione.

TIPO DI ARMA: Questo Equipaggiamento è un incantesimo da Combattimento.

GITTATA: Il numero minimo e massimo di Zone che l'arma può raggiungere. 0-1 indica che può essere utilizzata nella Zona del Sopravvissuto (è comunque un'Azione di Magia) o a 1 Zona di distanza entro Linea di Vista.

DADI: Tirare il numero di dadi indicato da questo valore quando si spende un'Azione di Magia per utilizzare questa arma.

DANNI: I danni inflitti con ogni successo. I danni non sono cumulativi in caso di più successi.

PRECISIONE: Ogni risultato del dado che è pari o superiore a questo valore è un successo. I risultati inferiori sono insuccessi.



RUMORE

Non riusciamo a tacere a lungo. In questa città, il silenzio significa morte e sconfitta... ma il nostro destino sarà diverso. Per questo non riusciamo a trattenerci dal canticchiare canzoni.

- Una singola Azione può produrre solo un singolo segnalino Rumore, a prescindere dal numero di dadi tirati, dai successi ottenuti o dall'utilizzo di armi Doppie.
- I segnalini Rumore vengono rimossi dal tabellone durante la Fase Finale (vedi pagina 9).



NOTA: Ogni miniatura di un Sopravvissuto conta come 1 segnalino Rumore. Gli Zombie hanno un udito finissimo e i Sopravvissuti non riescono proprio a rimanere in silenzio!

ESEMPIO: Lorna spende la sua prima Azione con una Spada per eliminare un Deambulante nella sua stessa Zona. La Spada è un'arma silenziosa e non produce segnalini Rumore.

Radunarsi insieme o lanciare un incantesimo fa Rumore e il Rumore attira gli Zombie. Ogni Azione utilizzata per attaccare con Equipaggiamento rumoroso produce un segnalino Rumore.

Con la sua seconda Azione lancia un incantesimo da Combattimento Tempesta di Ghiaccio. È un'arma rumorosa. Anche se sono stati tirati diversi dadi, è stata spesa un'unica Azione. Nella Zona di Lorna viene collocato un singolo segnalino Rumore. Lorna spende la sua terza Azione per Muoversi. Il segnalino Rumore rimane nella Zona in cui era stato prodotto e non segue Lorna.

- Collocare il segnalino Rumore nella Zona in cui il Sopravvissuto ha risolto l'Azione. Il segnalino rimane nella Zona dove il Sopravvissuto lo ha prodotto, anche se poi il Sopravvissuto si muove.

ADRENALINA, LIVELLO DI PERICOLO E ABILITÀ

Per ogni Zombie eliminato, un Sopravvissuto guadagna un Punto Adrenalina (PA) e avanza di una tacca sulla sua Barra di Pericolo. Alcune attività del gioco forniscono PA aggiuntivi, come prendere segnalini Obiettivo, consumare cibo ed eliminare Abomini.

Esistono 4 Livelli di Pericolo sulla Barra di Pericolo: **Blu**, **Giallo**, **Arancione** e **Rosso**. A ogni Livello di Pericolo, un Sopravvissuto ottiene una nuova Abilità che gli sarà di aiuto nella sua Missione (vedi pagina 51). Le Abilità si aggiungono le une alle altre man mano che il Livello di Pericolo sale. Man mano che le nuove Abilità vengono sbloccate, il giocatore colloca nuovi segnapunti sulla Plancia del Sopravvissuto per indicarle.

- ♦ Un Sopravvissuto inizia la partita al **Livello Blu**, con 0 Punti Adrenalina e 2 Abilità (la maggior parte dei Sopravvissuti delle altre scatole di gioco ne ha solo 1).
- ♦ A 7 Punti Adrenalina, il Sopravvissuto raggiunge il **Livello Giallo** e ottiene una quarta Azione.
- ♦ A 19 Punti Adrenalina il Sopravvissuto raggiunge il **Livello di Pericolo Arancione** e sceglie un'Abilità tra le 2 indicate a questo Livello.
- ♦ A 43 Punti Adrenalina il Sopravvissuto raggiunge il **Livello di Pericolo Rosso** e sceglie un'Abilità tra le 3 indicate a questo Livello.

L'accumulo di Adrenalina, tuttavia, ha un effetto collaterale. **Quando i giocatori pescano una carta Zombie per generare gli Zombie, devono leggere la riga che corrisponde al Livello di Pericolo più alto ottenuto tra i Sopravvissuti** (vedi pagina 28). Più forti sono i Sopravvissuti, più Zombie appaiono.

Questa carta Zombie genera Deambulanti.



Livello Rosso: 8 Deambulanti

Livello Arancione: 6 Deambulanti

Livello Giallo: 4 Deambulanti

Livello Blu: 2 Deambulanti



Da 0 a 6 PA: Livello Blu, il Sopravvissuto possiede 2 Abilità di partenza.

Da 7 a 18 PA: Livello Giallo, il Sopravvissuto ottiene una quarta Azione.

Da 19 a 42 PA: Livello Arancione, il Sopravvissuto sceglie un'Abilità tra le 2 disponibili.

43 PA: Livello Rosso, il Sopravvissuto sceglie un'Abilità tra le 3 disponibili.



INVENTARIO

Ogni Sopravvissuto può portare fino a 8 carte Equipaggiamento, suddivise in 3 tipi di slot Equipaggiamento sulla sua Plancia: 2 slot Mano, 1 slot Corpo e 5 slot Zaino. I giocatori possono scartare carte dall'inventario del proprio Sopravvissuto per fare spazio a nuove carte in qualsiasi momento, gratuitamente (anche durante il Turno di un altro giocatore).

MANI



Il simbolo della Mano indica le carte Equipaggiamento che possono essere utilizzate solo in Mano.

- Entrambi gli slot Mano sono riservati esclusivamente alle carte Equipaggiamento dotate del simbolo Mano.
- Una carta Equipaggiamento che porta il simbolo Mano può essere utilizzata solo quando equipaggiata nello slot Mano.

CORPO



Il simbolo Corpo indica le carte Equipaggiamento che possono essere utilizzate solo sul Corpo.

Lo slot Corpo è riservato a una carta Equipaggiamento con il simbolo Corpo, come un'armatura, o a una carta Equipaggiamento indicata (per esempio, una Katana per Yasuke).

- Lo slot Corpo è riservato alle carte Equipaggiamento dotate del simbolo Corpo.
- In alternativa, può ospitare la carta Equipaggiamento specifica (o tipo di Equipaggiamento) indicata su di esso. In quel caso la carta è considerata impugnata in Mano e rappresenta un pezzo di Equipaggiamento speciale che questo Sopravvissuto può estrarre e usare in un batter d'occhio.
- Una carta Equipaggiamento con il simbolo Corpo può essere utilizzata solo quando equipaggiata nello slot Corpo.

ZAINO

Lo Zaino può contenere fino a 5 carte Equipaggiamento. Caratteristiche ed effetti di gioco descritti sulle carte Equipaggiamento non possono essere utilizzati finché le carte non vengono spostate in uno slot Mano.

Carte Equipaggiamento con la dicitura "Può essere usata nello Zaino" possono essere utilizzate sia negli slot Mano che Zaino.

TRE MANI?

Mettendo la carta Equipaggiamento corrispondente nel proprio slot Corpo, un Sopravvissuto può essere considerato come se avesse 3 carte equipaggiate in Mano. Tuttavia, può utilizzarne solo 2 in qualsiasi momento. Il giocatore deve scegliere una qualsiasi combinazione di 2 tra queste 3 prima di risolvere ogni Azione o tiro che coinvolgano il Sopravvissuto.

Gli slot Zaino possono custodire qualsiasi carta Equipaggiamento che il personaggio non stia utilizzando attualmente. Il Sopravvissuto non può utilizzare la Lancia fino a quando non viene spostata nel suo slot Mano. La carta Equipaggiamento Mele, che riporta "Può essere usata nello Zaino", fornisce comunque il suo effetto di gioco al Sopravvissuto.

Entrambe le Mani vengono usate per il Combattimento. Possono ricevere solo carte che portano il simbolo Mano, come le armi e gli incantesimi.

GLI ZOMBIE

Nessuno sa con certezza da dove provengono gli zombie. Abbiamo chiesto ai sopravvissuti di tutti gli orizzonti e sembra che i mostri si siano avventati sui vivi tutti allo stesso momento. I più corrotti sono i Necromanti Profanatori. Hanno davvero distrutto un intero impero per perseguire qualsiasi piano avessero in mente? Non appena ne prenderemo uno vivo, glielo chiederemo. A essere onesti, è improbabile che accada con il nostro stato d'animo attuale. Sapete, l'umore che chiamiamo Zombicidio!

White Death contiene 5 tipi di Zombie. La maggior parte degli Zombie può spendere una singola Azione quando si attiva (i Corridori ne hanno 2). Uno Zombie viene eliminato non appena viene colpito con successo da un attacco che infligge il valore minimo di Danni richiesto. Il suo uccisore guadagna immediatamente i corrispondenti Punti Adrenalina.



DEAMBULANTE

I Deambulanti sono gli zombie più comuni, la fanteria dell'esercito infetto. Non sono intelligenti o forti come erano da vivi, ma sono una legione. Non fatevi sopraffare!

Ferite inflitte: 1

Per eliminarlo: 1 Danno

Ricompensa in Punti Adrenalina: 1 punto



BRUTO

I Brutti sono le truppe d'assalto dell'esercito zombie. Grazie alla loro armatura e alla loro massa, possono semplicemente scrollarsi di dosso la maggior parte delle ferite e continuare a combattere nonostante i molteplici colpi. Prendete la vostra arma più potente e fate del vostro meglio se volete ucciderli!

Ferite inflitte: 1

Per eliminarlo: 2 Danni

Ricompensa in Punti Adrenalina: 1 punto



CORRIDORE

I Corridori sono una vera minaccia. In costante stato di frenesia, vanno al doppio della velocità degli altri infetti e inseguono le loro prede senza sosta. Ci è voluto un po' di tempo per capire che un tempo erano i soldati più feroci, i guerrafondai e gli zeloti.

Ferite inflitte: 1

Per eliminarlo: 1 Danno

Ricompensa in Punti Adrenalina: 1 punto

Regole speciali:

- ♦ I Corridori hanno 2 Azioni per Attivazione. Dopo che tutti gli Zombie (compresi i Corridori) hanno svolto il Passo di Attivazione (vedi pagina 25) e hanno risolto la loro prima Azione, i Corridori svolgono nuovamente il Passo di Attivazione, utilizzando la loro seconda Azione per Attaccare un Sopravvissuto nella loro Zona, o per Muoversi se non c'è nessuno da Attaccare.

ESEMPIO 1: All'inizio della Fase degli Zombie, un Corridore si trova nella stessa Zona di un Sopravvissuto. Il Corridore spende la sua prima Azione per Attaccare, infliggendo 1 Ferita. Poi, effettua la sua seconda Azione attaccando di nuovo e infligge 1 altra Ferita.

ESEMPIO 2: Un gruppo di 2 Corridori e 1 Bruto si trova a 1 Zona di distanza da un Sopravvissuto. Per la loro prima Azione, dato che non hanno nessuno da Attaccare nella loro Zona, gli Zombie si Muovono nella Zona del Sopravvissuto. I Corridori poi effettuano la loro seconda Azione. Poiché ora occupano la stessa Zona di un Sopravvissuto, Attaccano. Ogni Corridore infligge 1 Ferita.



ABOMINIO KHAN

Un tempo i Khan erano i signori della guerra delle tribù barbare orientali. Ognuno di loro era un abile combattente, cavaliere e sovrano. A volte bastava nominarli per far apprendere i loro nemici! Ora, i Khan sono Abomini, mostri zombie infusi con la magia oscura dei Necromanti Profanatori. Nulla può fermarli nel loro cammino omicida, né le armi né i muri. L'unico modo per sconfiggere questi valorosi guerrieri del passato è colpirli con forza empia, versare su di loro un calderone di catrame infuocato o invocare il fuoco di drago.

Ferite inflitte: 1

Per eliminarlo: 3 Danni, Calderone, Fuoco di Drago

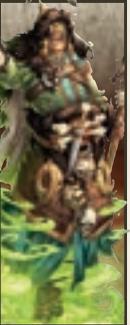
Ricompensa in Punti Adrenalina: 5 punti

Regole speciali:

- ♦ Le Ferite inflitte dagli Abomini non possono essere prevenute dai tiri Armatura (vedi pagina 26).
- ♦ Per uccidere un Abominio è necessaria un'arma da 3 Danni. Nessuna arma di *White Death* possiede un valore naturale di 3 Danni. Questo valore può essere raggiunto tramite le Abilità (come +1 Danno) o tramite le regole speciali della Missione. Anche il Fuoco di Drago (vedi pagina 37) o i Calderoni (vedi pagina 24) possono uccidere un Abominio.
- ♦ Una volta eliminato, collocare un'Arma della Cripta casuale (se disponibile) a faccia in giù nella Zona dell'Abominio. Qualsiasi Sopravvissuto in questa Zona può spendere un'Azione per prendere l'Arma della Cripta. Poi, può riorganizzare il proprio inventario gratuitamente.
- ♦ Gli Abomini ignorano i bastioni e non hanno bisogno di Scale per salire o scendere dai Cammini di Ronda (vedi pagina 34).

Giocando solo con *White Death*, l'Abominio Khan viene generato di base ogni volta che una carta Zombie indicante un Abominio viene pescata. Utilizzare la carta Abominio Khan per riferimento. Regole aggiuntive (vedi pagina 38) indicano nel dettaglio come giocare partite con Abomini diversi.

NECROMANTE PROFANATORE



I Necromanti sono più o meno i leader delle legioni di zombie. Non sembrano dare ordini diretti e gli zombie non li seguono rigorosamente ma, in qualche modo, i Necromanti guidano il branco infetto verso ogni nuovo obiettivo e aspettano di raccogliere tutto ciò che resta. Il loro ruolo principale è quello di assediare la città per diffondere la corruzione zombie ovunque.

Ferite inflitte: 1

Per eliminarlo: 1 Danno

Ricompensa in Punti Adrenalina: 1 punto

Regole speciali:

- ♦ I Necromanti sono Zombie ai fini del gioco.
- ♦ Un Necromante si presenta con il proprio esercito di infetti. Collocare una Zona di Generazione di Profanatori nella sua Zona di ingresso. **La Zona di Generazione di Profanatori è l'ultima a generare Zombie durante il Passo di Generazione** (vedi pagina 28), incluso quello del Round di Gioco in cui il suo segnalino viene collocato sul tabellone.
- ♦ I Necromanti Profanatori collocano un segnalino Corruzione nella loro Zona di ingresso, creando una Zona di Corruzione.

- ♦ Ogni volta che il Necromante Profanatore sta per muoversi (incluso durante una Attivazione extra), muovere invece il segnalino Generazione di Zombie che lo ha generato. Esso viene mosso di 1 Zona verso il Segnalatore seguendo il percorso più breve, passando attraverso i muri e arrampicandosi attraverso i Cammini di Ronda. Se più percorsi hanno la stessa lunghezza, i giocatori ne scelgono uno. **Collocare un segnalino Corruzione nella Zona di destinazione. Se è già presente un segnalino Corruzione, non collocarne un altro.**
- ♦ Ogni volta che la Corruzione raggiunge una Zona con un Obiettivo, **il segnalino Obiettivo viene scartato** (e in base agli obiettivi della Missione, potrebbe terminare la partita). Se la Corruzione raggiunge la Zona del Segnalatore, **la partita è persa.**
- ♦ Come uno Zombie standard, se sono presenti dei Sopravvissuti nella sua Zona durante la sua Attivazione, il Necromante Profanatore li Attacca invece di Muoversi (vedi *Fase degli Zombie*, pagina 25). Viene inflitta una Ferita a un singolo Sopravvissuto nella Zona del Necromante Profanatore (sono i giocatori a scegliere). Questo Attacco degli Zombie sostituisce il Movimento del Profanatore, quindi il segnalino Generazione di Zombie **non** si muove verso il Segnalatore.
- ♦ Ogni volta che un Necromante Profanatore viene eliminato:
 - Rimuovere il segnalino Zona di Generazione di Profanatori (NOTA: il segnalino Generazione di Zombie che ha generato il Profanatore rimane dove si trova).
 - Collocare un'Arma della Cripta casuale (se disponibile) a faccia in giù nella sua Zona. Qualsiasi Sopravvissuto in questa Zona può spendere una Azione per prendere l'Arma della Cripta. Poi, può riorganizzare il proprio inventario gratuitamente.

Giocando solo con *White Death*, il Necromante Profanatore viene generato di base ogni volta che una carta Zombie indicante un Necromante viene pescata. Utilizzare la carta Necromante Profanatore per riferimento. Regole aggiuntive (vedi pagina 38) indicano nel dettaglio come giocare partite con Necromanti diversi.



Il Necromante Profanatore non si muove. Invece, spinge la Zona di Generazione numerata da cui proviene (in questo caso, la #2) verso il Segnalatore, collocando un segnalino Corruzione in ogni Zona lungo il percorso. Se la Corruzione raggiunge il Segnalatore, la partita è persa!

Il Segnalatore



Il Segnalatore rappresenta l'obiettivo per la partita dei Necromanti Profanatori. Può essere un artefatto, un individuo o un luogo di interesse. In molte partite, i Sopravvissuti devono proteggere il Segnalatore dalla corruzione dei Necromanti Profanatori. E a volte i Sopravvissuti hanno altri obiettivi a cui pensare nella partita. **In ogni caso, la partita è persa quando la Corruzione raggiunge il Segnalatore.**

NOTA: Quando si gioca con il Necromante Profanatore in una Missione che non prevede un Segnalatore (ad esempio, una Missione delle edizioni precedenti di *Zombicide Fantasy*), collocare il Segnalatore nella Zona di Partenza dei Sopravvissuti.

Zone di Corruzione

Facendo appello alle loro vili arti, i Necromanti Profanatori invocano la corruzione e contaminano tutto ciò che toccano. Non possono muoversi mentre attingono alle loro risorse più profonde e oscure, il che li rende vulnerabili. Tuttavia, se il tempo è sufficiente, possono corrompere l'intera città! Queste macchie di energia oscura si espandono attraverso qualsiasi tipo di muro e spesso generano nuovi zombie.

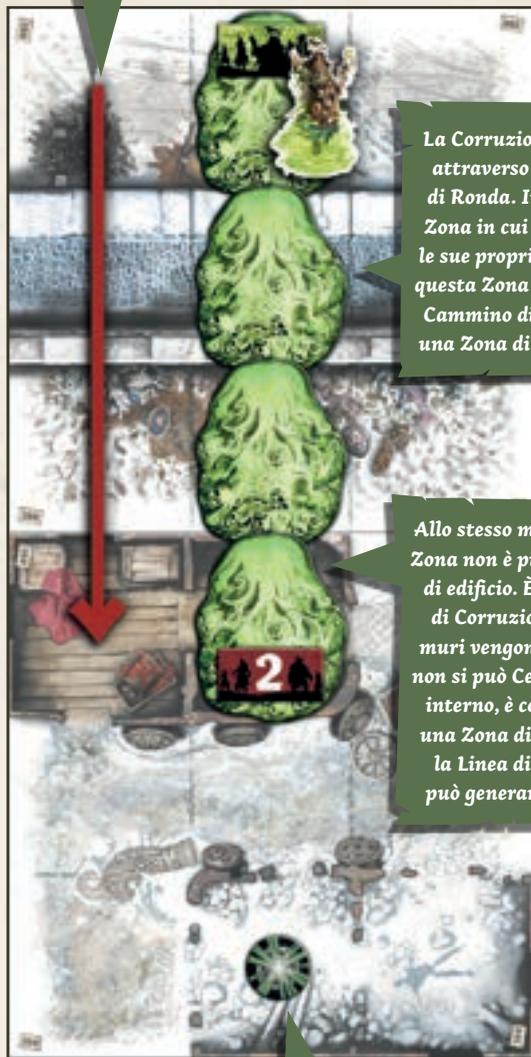
Le Zone di Corruzione hanno le seguenti regole:

- ◆ Le Zone di Corruzione sono Zone di strada.
- ◆ La Zona perde le sue proprietà speciali (questo è particolarmente importante per i Cammini di Ronda).
- ◆ Qualsiasi muro che separa Zone di Corruzione adiacenti viene ignorato.
- ◆ Le Zone di Corruzione possono generare Zombie attraverso le carte Assedio Zombie (vedi pagina 34).



Evocati dai Necromanti Profanatori, i percorsi di Corruzione si dirigono verso il Segnalatore. Se il Segnalatore diventa Corrotto, la partita è persa!

Sono passati 3 Round di Gioco da quando il Necromante Profanatore è apparso nella sua Zona. Ogni volta che il Necromante Profanatore avrebbe dovuto muoversi, la Zona di Generazione da cui proveniva è stata invece spostata verso il Segnalatore, mettendo un segnalino Corruzione in ogni Zona in cui è entrato.



La Corruzione si muove attraverso i Cammini di Ronda. Inoltre, ogni Zona in cui entra perde le sue proprietà speciali: questa Zona non è più un Cammino di Ronda, ma una Zona di Corruzione.

Allo stesso modo, questa Zona non è più una Zona di edificio. È una Zona di Corruzione. I suoi muri vengono ignorati, non si può Cercare al suo interno, è considerata una Zona di strada per la Linea di Vista... e può generare Zombie!

La partita è persa non appena la Corruzione raggiunge il Segnalatore. Occorre eliminare il Profanatore al più presto!



FASE DEI GIOCATORI

Inostri nemici sono una legione. Gli zombie arrivano a migliaia e lasciano una scia di corruzione e distruzione al loro passaggio. Siamo pochi, è vero, ma abbiamo ancora il nostro ingegno, la nostra immaginazione, i nostri ricordi e una causa per cui combattere. Quindi, aprite la mente e tenete d'occhio ciò che vi circonda. Finché i compagni di squadra si fidano l'uno dell'altro, c'è sempre una soluzione. Usate il cervello e i muscoli. Siete esseri viventi e pensanti e siete unici. Gli zombie sono solo marionette. Uno solo di noi può sconfiggere cento, mille, un milione di loro!

A partire da chi detiene il segnalino Primo Giocatore, ogni giocatore attiva i suoi Sopravvissuti uno dopo l'altro, nell'ordine che preferisce. Ogni Sopravvissuto può eseguire fino a 3 Azioni al Livello di Pericolo Blu (senza contare l'eventuale Azione gratuita che la sua Abilità di Livello Blu potrebbe concedergli). Le Azioni possibili sono indicate di seguito.

MOVIMENTO

Un paio di scarpe solide e calde è il primo amico di un guerriero, soprattutto in inverno... e soprattutto se si è in mezzo ai morti!

Un Sopravvissuto si muove da una Zona a un'altra Zona adiacente, ma non può muoversi attraverso i muri.

- Un Sopravvissuto deve spendere 1 Azione aggiuntiva per ogni Zombie che si trova nella Zona da cui sta cercando di uscire.
- Entrare in una Zona con degli Zombie pone fine all'Azione di Movimento del Sopravvissuto (a meno che non possieda l'Abilità Inafferrabile).

NOTA: Il Movimento sui Cammini di Ronda prevede delle regole speciali.

ESEMPIO: Dragomir si trova in una Zona con 2 Deambulanti. Per lasciare questa Zona, spende 1 Azione di Movimento, poi 2 altre Azioni (1 per ogni Deambulante), per un totale di 3 Azioni. Se ci fossero stati 3 Zombie nella Zona, Dragomir avrebbe avuto bisogno di 4 Azioni (1 + 3) per Muoversi.

CERCARE

Non si può andare in giro per Wintergrad a mani nude! Il secondo miglior amico di un guerriero è l'equipaggiamento. Ce n'è in abbondanza in giro, nella neve e nei ripari di fortuna. Assicuratevi di trovare quello migliore e di mantenerlo in buono stato il più a lungo possibile. Non affezionatevi troppo, però. Prima o poi tutto si rompe.



Una Torcia è lo strumento migliore per ottenere Equipaggiamento velocemente: permette di pescare 2 carte Equipaggiamento invece di 1 con ogni Azione di Cercare!

Un Sopravvissuto può Cercare solo nelle Zone di edificio e solo se non ci sono Zombie in quella Zona. Il giocatore pesca una carta dal mazzo dell'Equipaggiamento. Dopodiché può collocarla nell'inventario del Sopravvissuto, riorganizzandolo gratuitamente, o scartarla immediatamente. Un Sopravvissuto può effettuare una sola Azione di Cercare per Turno (anche se si tratta di un'Azione gratuita).

NOTA: Le Zone di Rovine (vedi pagina 35) sono Zone di edificio in cui non è possibile Cercare.

Quando il mazzo dell'Equipaggiamento si esaurisce, si rimescolano tutte le carte Equipaggiamento scartate (escludendo le carte Equipaggiamento di Partenza) per formare un nuovo mazzo.

RIORGANIZZARE/SCAMBIARE

Ma soprattutto, i migliori amici di un guerriero sono i suoi compagni di squadra. Tenetevi d'occhio l'un l'altro, assicuratevi che tutti siano a portata di udito e che abbiano l'arma migliore che possano usare. Da quel momento in poi, gli zombie non sembreranno più la vostra morte imminente, ma la sfida più formidabile che abbiate mai affrontato!

Il Sopravvissuto può spendere 1 Azione per riorganizzare le carte del suo inventario nel modo che preferisce.

Il Sopravvissuto può scambiare simultaneamente un qualsiasi numero di carte con 1 altro (e solo con 1 altro) Sopravvissuto attualmente nella stessa Zona. Quest'altro Sopravvissuto può riorganizzare il proprio inventario gratuitamente.

Un'Azione di Scambiare non deve essere necessariamente equa: un Sopravvissuto può anche cedere tutto ciò che ha in cambio di niente, purché entrambe le parti siano d'accordo!

◆ AZIONI DI COMBATTIMENTO

Le Azioni di Combattimento usano tutti i tipi di carte Equipaggiamento destinate al Combattimento: in Mischia, a Distanza o di Magia.

AZIONE IN MISCHIA

Entrambi gli eserciti, quello dei vivi e quello degli infetti, hanno lasciato un sacco di armi in giro per la città. Non avrete problemi a disfarvi delle armi rotte o arrugginite. In ogni caso, tenete a portata di mano un'arma da mischia. Quando tutto diventa rosso e si vedono solo bocche spalancate con denti infetti, scatta l'istinto di sopravvivenza e la vita si affida all'acciaio.



Il Sopravvissuto usa un'arma da Mischia che tiene in Mano per attaccare gli Zombie nella sua Zona, o a 1 Zona di distanza nel caso delle Armi in Asta (vedi Combattimento, pagina 30).

AZIONE A DISTANZA

Wintergrad è sotto assedio, ma i suoi bastioni restano immobili. Ci sono molti punti, soprattutto tra le rovine e in cima ai cammini di ronda, dove un tiratore scelto può decimare gli zombie da lontano e riposizionarsi, se necessario. Richiede consapevolezza tattica e pazienza. Purtroppo, il tempo è spesso un lusso che non possiamo permetterci.



Il Sopravvissuto usa un'arma a Distanza che tiene in Mano per tirare su una singola Zona entro la Gittata indicata sulla carta dell'arma ed entro Linea di Vista (vedi Combattimento, pagina 30). I Sopravvissuti tirano sulle Zone, non sui Personaggi. Questo è importante soprattutto per l'Ordine di Priorità dei Bersagli (vedi pagina 32).

Usare un'arma a Distanza a Gittata 0 è comunque considerato un'Azione a Distanza.

AZIONE DI MAGIA

Imaghi di Wintergrad erano rinomati per la loro saggezza e hanno insegnato a innumerevoli generazioni di studenti. La loro eredità vive attraverso i molti incantesimi che hanno progettato per essere usati dai più umili di noi. Essi friggono, colpiscono e annientano gli zombie, ma potenziano anche le nostre capacità e curano ferite da cui ci vorrebbero settimane per riprendersi. Mostrare rispetto per le pergamene magiche che trovate.



Il Sopravvissuto usa un incantesimo da Combattimento (un incantesimo con caratteristiche di Combattimento) che tiene in Mano per attaccare gli Zombie. Questo attacco segue le stesse regole del Combattimento a Distanza.

◆ AZIONE DI INCANTAMENTO

Il Sopravvissuto usa un Incantamento (un incantesimo senza caratteristiche di Combattimento) che tiene in Mano. Si risolvono l'effetto o gli effetti di gioco descritti sulla carta.

- ◆ Gli Incantamenti vanno lanciati sui Personaggi o sulle Zone bersaglio (come specificato nella descrizione della carta) entro Linea di Vista del Sopravvissuto.

IMPORTANTE: Gli Incantamenti non possono bersagliare le Guardie.

- ◆ Se il bersaglio è un Sopravvissuto, l'incantatore può bersagliare sé stesso.
- ◆ Molti Incantamenti portano la dicitura "Una volta per Turno": un determinato Sopravvissuto potrà lanciare quell'incantamento soltanto una volta durante ognuno dei suoi Turni. Se possiede più copie dello stesso Incantamento, ogni copia può essere lanciata indipendentemente. Lo stesso Incantamento può essere lanciato più volte all'interno di un Round di Gioco se i Sopravvissuti se lo scambiano e lo lanciano nel rispettivo Turno.



◆ PRENDERE O ATTIVARE UN OBIETTIVO

Molti segreti si nascondono ancora tra le rovine. Continuate a cercare. La chiave della nostra vittoria potrebbe trovarsi sotto il prossimo cumulo di macerie.

Il Sopravvissuto prende un segnalino Obiettivo o attiva un Obiettivo nella sua stessa Zona. Gli effetti di gioco sono spiegati nella descrizione della Missione.



Questo è un segnalino Obiettivo standard.

Alcune Missioni presentano Obiettivi colorati. In base alle Regole Speciali della Missione, prenderli potrebbe innescare degli effetti speciali o alterare il corso della partita.



◆ AZIONI DELLE GUARDIE

Nonostante la caduta della loro patria e le perdite che hanno subito, questi soldati combattono ancora valorosamente per salvare ciò che resta del glorioso impero che hanno giurato di servire.



Le Guardie sono personaggi che i vostri Sopravvissuti possono far muovere e combattere. Terranno la linea del fronte e difenderanno la città!

Una volta durante ogni suo Turno, un Sopravvissuto può spendere 1 Azione e selezionare una Zona con 1 o più Guardie. Non è necessaria Linea di Vista.

Il Sopravvissuto sceglie quindi un'Azione (tra quelle elencate di seguito) da fargli eseguire. Le Guardie nella Zona selezionata effettuano simultaneamente l'Azione scelta. Se non diversamente specificato, si applicano le regole standard per le Azioni corrispondenti.

Le Guardie possono essere attivate in questo modo più volte (da Sopravvissuti diversi) per Round di gioco.

Una Guardia:

- ◆ È un Sopravvissuto. Significa anche che conta come 1 Rumore.
- ◆ Viene colpita dal Fuoco Amico (vedi pagina 32).
- ◆ Viene eliminata quando riceve una qualsiasi Ferita. Se non diversamente specificato dalla Missione, la partita NON è persa quando una Guardia viene eliminata.
- ◆ Non possiede un inventario.
- ◆ Non possiede Azioni proprie.
- ◆ Non può essere bersagliata da Incantamenti.

AZIONE DELLE GUARDIE: MOVIMENTO

Le Guardie scelte nella Zona selezionata effettuano 1 Azione di Movimento verso la stessa Zona di destinazione.

NOTA: Il giocatore può selezionare alcune Guardie specifiche che effettuino l'Azione di Movimento in modo da dividere un gruppo di Guardie nella Zona bersaglio.

AZIONE DELLE GUARDIE: MISCHIA

Le Guardie scelte nella Zona selezionata effettuano 1 Azione in Mischia. Ognuna di loro possiede 1 dado per farlo. Raggruppare tutti i dadi e tirarli simultaneamente. Il Sopravvissuto che sta spendendo l'Azione delle Guardie ottiene tutti i PA relativi.

AZIONE DELLE GUARDIE: DISTANZA

Le Guardie scelte nella Zona selezionata effettuano 1 Azione a Distanza. Ognuna di loro possiede 1 dado per farlo. Raggruppare tutti i dadi e tirarli simultaneamente. Il Sopravvissuto che sta spendendo l'Azione delle Guardie ottiene tutti i PA relativi. L'Ordine di Priorità dei Bersagli (vedi pagina 32) viene applicato.

ESEMPIO: Sarnaï effettua un'Azione delle Guardie, ordinando a 4 Guardie che si trovano nella stessa Zona su una tessera vicina di tirare a degli Zombie entro il loro raggio d'azione. Poiché ci sono 4 Guardie, vengono tirati 4 dadi per l'Azione a Distanza diretta alla Zona degli Zombie. Sarnaï ottiene tutti i relativi PA.

AZIONE DELLE GUARDIE: MUOVERE UN CALDERONE / VERSARE UN CALDERONE

Questa Azione delle Guardie può essere effettuata solo se ci sono 3 o più Guardie nella Zona designata. Le Guardie scelte effettuano una delle due Azioni Calderone descritte di seguito.

NOTA: Il giocatore può selezionare alcune Guardie specifiche che effettuino questa Azione in modo da dividere un gruppo di Guardie nella Zona bersaglio.

ABILITÀ DELLE GUARDIE



La maggior parte dei Sopravvissuti di White Death possiede 2 Abilità Blu e può utilizzarle fin dall'inizio della partita. La seconda è specifica per le Azioni delle Guardie e ha lo scopo di trarre il massimo vantaggio dalla resistenza eroica di Wintergrad.

AZIONI DI CALDERONE

Sapete perché i bastioni di Wintergrad sono per lo Spù intatti? Nelle prime ore dell'assedio, i cittadini aiutarono i soldati raccogliendo tutti i calderoni su cui riuscirono a mettere le mani, li riempirono di catrame infuocato e li versarono dalla cima dei bastioni. Molti calderoni sono ancora disponibili, riempiti e pronti per essere incendiati. Non sprecaeli!



Una volta erano utilizzati per nutrire la gente o resistere a un assedio. Ora servono per dare fuoco agli Zombie.

I Calderoni possono essere spostati o fatti cadere sugli Zombie dai Cammini di Ronda. Il costo dell'Azione è elevato, ma la ricompensa vale lo sforzo!

MUOVERE UN CALDERONE

Un Sopravvissuto che si trova in una Zona con un segnalino Calderone può spendere 3 Azioni per Muoversi di 1 Zona con esso, in una Zona a Gittata 1 ed entro Linea di Vista. **Il Sopravvissuto si muove insieme al Calderone.** Per spostare un segnalino Calderone da una Zona di strada a una Zona di Cammino di Ronda è necessario prendere le **Scale** (vedi pagina 34).

- Questa Azione può essere effettuata anche con 3 o più Guardie nella stessa Zona tramite un'Azione delle Guardie.
- I Sopravvissuti non possono muovere un Calderone lungo una Scala di Corda.
- I modificatori delle Azioni di Movimento, come ad esempio le Abilità, non si applicano.

Inizia il Turno di Ogon. Spende 1 Azione per effettuare un'Azione delle Guardie. Tutte e tre le Guardie si spostano nella sua Zona, portando con sé il Calderone. Un singolo Sopravvissuto può spostare un Calderone per 3 Azioni.



VERSARE UN CALDERONE

Un Sopravvissuto che si trova in una Zona di Cammino di Ronda con un segnalino Calderone può spendere 3 Azioni e designare una qualsiasi Zona adiacente (eccetto un Cammino di Ronda) entro Linea di Vista. Scartare il segnalino Calderone. Tutti i Personaggi nella Zona designata vengono eliminati, compresi gli Abomini (non è consentito il tiro Armatura). Il Sopravvissuto ottiene tutti i relativi PA. Questa Azione può essere effettuata anche da 3 o più Guardie che si trovano nella stessa Zona di Cammino di Ronda tramite un'Azione delle Guardie (vedi pagina 23).

Ogon spende quindi 3 Azioni per versare il Calderone nella Zona accanto a lui, giù dal Cammino di Ronda. Tutti gli Zombie vengono eliminati e Ogon ottiene tutti i PA. 3 o più Guardie possono versare un Calderone con una singola Azione delle Guardie.



FARE RUMORE

È lo che ci manca in termini numerici, lo compensiamo con cervello e armi. Gli zombie sono stupidi e cercano sempre la preda più facile da raggiungere. Non avendo capacità di ragionamento, possono essere attirati in trappole mortali da rumori forti. D'altra parte, hanno un fine udito e possono identificare un singolo individuo che respira troppo forte da un paio di isolati di distanza.

Il Sopravvissuto fa Rumore nel tentativo di attirare gli Zombie. Collocare 1 segnalino Rumore nella sua Zona.

NON FARE NIENTE

Il Sopravvissuto non fa niente e termina prematuramente il suo Turno. Le sue Azioni rimanenti vanno perse.



FASE DEGLI ZOMBIE

Non sappiamo se gli zombie siano maledetti, infetti, posseduti o altro. Attaccano, mordono e dilanano, e la loro vittima può risorgere come uno di loro nel momento, nell'ora o nel giorno successivi. La piaga degli zombie si sta diffondendo a macchia d'olio, corrompendo tutto ciò che incontra sul suo cammino. Ma noi non siamo come gli altri. Non cadremo o fuggiremo. Combatteremo!

Una volta che i giocatori hanno attivato tutti i loro Sopravvissuti, si attivano gli Zombie. Nessuno manovra gli Zombie; si manovrano da soli, svolgendo i passi seguenti in ordine.



PASSO 1 - ATTIVAZIONE

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

ATTACCARE

Ogni Zombie nella stessa Zona di un Sopravvissuto effettua un Attacco. L'Attacco di uno Zombie ha sempre successo e non richiede alcun tiro di dado. Ogni Attacco degli Zombie infligge 1 Ferita.

I Sopravvissuti nella stessa Zona si spartiscono gli Attacchi degli Zombie nel modo che i giocatori preferiscono, anche se significa rivolgerli tutti verso un singolo Sopravvissuto.

GUARDIE E FERITE

A una Guardia può essere assegnata solo 1 Ferita. Poi, viene eliminata. Rimuovere la miniatura dal tabellone. Se non diversamente specificato nella descrizione della Missione, la perdita di una Guardia non pone fine alla partita.

Dopo avere effettuato gli eventuali possibili tiri Armatura, il segnapunti della Barra delle Ferite viene fatto avanzare di 1 punto per ogni Ferita ricevuta. Un Sopravvissuto viene eliminato non appena la sua Barra delle Ferite arriva a 3. A quel punto la partita è persa!



Ogni Attacco degli Zombie infligge 1 Ferita.

Gli Zombie combattono in gruppo. Tutti gli Zombie attivati nella stessa Zona di un Sopravvissuto si uniscono all'Attacco, anche se infliggono così tante Ferite che alcune andranno sprecate.

ESEMPIO 1: Un Deambulante in una Zona con 2 Sopravvissuti infligge 1 Ferita durante la sua Attivazione. I giocatori scelgono quale Sopravvissuto subisce la Ferita.

ESEMPIO 2: Un gruppo di 4 Deambulanti si attiva nella stessa Zona di 2 Sopravvissuti. I giocatori scelgono il modo in cui vengono distribuite le Ferite. Poiché questi Sopravvissuti vengono eliminati quando subiscono la loro terza Ferita, ponendo così fine alla partita, i giocatori scelgono di distribuire 2 Ferite a ciascun Sopravvissuto.



Indossata nello slot Corpo, l'Armatura può prevenire le Ferite.



Indossati in uno slot Mano, gli scudi fungono da supporto in prima linea.

Tiri Armatura: I Sopravvissuti con un'armatura (slot Corpo) o uno scudo (slot Mano) adeguatamente equipaggiati possono effettuare un singolo tiro Armatura ogni volta che subiscono Attacchi degli Zombie. Tirare un numero di dadi pari al numero di Attacchi degli Zombie che il Sopravvissuto desidera evitare. Ogni risultato del dado pari o superiore al valore di Armatura indicato sulla carta armatura previene un Attacco degli Zombie sulla base di un confronto uno a uno. In questo modo, un Sopravvissuto fortunato può anche scegliere di essere il bersaglio di tutti gli Attacchi degli Zombie al posto dei suoi compagni di squadra nella sua Zona e uscirne senza neanche un graffio!

NOTA: Le seguenti fonti di danni non possono essere prevenute dai tiri Armatura:

- + Attacchi degli Abomini
- + Fuoco di Drago (vedi pagina 37)
- + Calderone Versato (vedi pagina 24)

ESEMPIO: Sarnaï e Yasuke si trovano nella stessa Zona con 4 Deambulanti e 2 Bruti. Entrambi i Sopravvissuti hanno piena salute e Yasuke indossa un'Armatura Pesante (Armatura 3+). Gli Zombie attaccano, ciascuno infliggendo 1 Ferita, per un totale di 6 Ferite. I giocatori decidono come distribuire gli attacchi degli Zombie tra i Sopravvissuti.

- 1 di loro potrebbe tentare di resistere a tutti gli Attacchi. Yasuke è il migliore difensore, in quanto la sua Armatura Pesante può prevenire gli Attacchi degli Zombie.

- Potrebbero anche spartirsi gli Attacchi degli Zombie nel modo che preferiscono. Scelgono di indirizzare 2 Deambulanti su Sarnaï (senza Armatura) e 2 Deambulanti + 2 Bruti su Yasuke (Armatura Pesante 3+). Sarnaï è senza Armatura, quindi non può prevenire le 2 Ferite che riceve. Yasuke tira 4 dadi per l'Armatura (1 per ogni Attacco degli Zombie) e ottiene 1, 2, 3 e 4. 2 successi! 2 Attacchi degli Zombie sono stati prevenuti. Yasuke subisce 2 ferite dagli Attacchi degli Zombie che la sua Armatura non è riuscita a prevenire. Entrambi i sopravvissuti ne sono usciti vivi!

CAMBIAMENTI NEL COMPORTAMENTO DEGLI ZOMBIE

I giocatori delle versioni precedenti di *Zombicide* noteranno dei cambiamenti nel comportamento degli Zombie. Questi cambiamenti sono stati introdotti per rappresentare un comportamento più ottimizzato intorno a muri e Cammini di Ronda. Per quanto stupidi, gli Zombie non si accalcheranno contro un bastione, cercando inutilmente di raggiungere i Sopravvissuti in cima, quando possono vedere un altro Sopravvissuto raggiungibile. In *White Death*, le priorità degli Zombie sono, nell'ordine:

1. Linea di Vista
2. Percorso sgombro disponibile
3. Rumore

MOVIMENTO

Vedere un intero branco di occhi morti e senz'anima che si voltano verso di voi è il vero battesimo del fuoco per un sopravvissuto. Dentro di voi, sapete che tutte queste che un tempo erano persone vi considerano una preda e non si fermeranno davanti a nulla, nemmeno cadere dai bastioni, pur di inseguirvi. Sappiate che non vi considerano nemmeno cibo. Siete semplicemente una vita da terminare. Non lasciate che il senso di sventura imminente si impadronisca del vostro cuore. Siete molto più di questo!

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

1. Gli Zombie selezionano la loro Zona di destinazione.

- La prima Zona che gli Zombie selezionano è quella con Sopravvissuti entro Linea di Vista e **verso cui hanno un percorso sgombro**. Se ci sono più Zone idonee, gli Zombie scelgono quella con il maggior numero di segnalini Rumore (occorre ricordare che ogni Sopravvissuto conta come un segnalino Rumore). Gli Zombie possono ignorare un gruppo di Sopravvissuti su un Cammino di Ronda che non possono raggiungere a favore di un singolo Sopravvissuto che possono vedere e raggiungere!
- Se gli Zombie hanno Linea di Vista fino a una o più Zone con Sopravvissuti ma non hanno percorso sgombro per raggiungerne nessuna, selezionano quella con il maggior numero di segnalini Rumore.
- Se nessun Sopravvissuto è visibile, gli Zombie selezionano la Zona più rumorosa **verso cui hanno un percorso sgombro**.

Questo Deambulante ha Linea di Vista fino a Dragomir e Lorna, che si trovano sul Cammino di Ronda, e su Jenia, che si trova di fronte a esso. Anche se Dragomir e Lorna sono più rumorosi, non possono essere raggiunti. Il Deambulante si muove verso Jenia, un bersaglio visibile con un percorso sgombro fino a esso.

Questo Deambulante ha Linea di Vista fino a Yasuke. La Linea di Vista ha precedenza sui percorsi sgombri e sul rumore. Lo Zombie si muove di 1 Zona verso Yasuke.

Questi Deambulanti non hanno Linea di Vista fino a nessun Sopravvissuto. Favoriscono la Zona più rumorosa verso cui hanno un percorso sgombro: la Zona di Jenia.

Ci sono due percorsi di equivalente lunghezza per raggiungere Jenia. I giocatori scelgono quello che percorrono entrambi i Deambulanti. Nessuna divisione in due gruppi!

- ♦ Se gli Zombie non hanno Linea di Vista o un percorso sgombro verso una Zona con Sopravvissuti, scelgono la Zona con il maggior numero di segnalini Rumore. In tutti i casi, la distanza non ha importanza. *Uno Zombie si muove sempre verso il bersaglio più rumoroso che può vedere o sentire, privilegiando i percorsi sgombri.*

2. Gli Zombie si muovono di 1 Zona verso la loro Zona di destinazione seguendo il percorso più breve disponibile.

Nel caso non ci siano percorsi sgombri fino alla loro Zona di destinazione, gli Zombie si muovono verso di essa utilizzando il percorso più breve come se non ci fossero ostacoli fino a essa. Tuttavia, gli ostacoli (Cammini di Ronda e muri, per esempio) li fermano comunque.

Se esiste più di un percorso della stessa lunghezza, i giocatori scelgono quale far percorrere agli Zombie.

NOTA: I giocatori esperti di Zombicide devono fare attenzione: in questa versione gli Zombie non si dividono in gruppi.

ZOMBIE E CAMMINI DI RONDA

- ♦ Gli Zombie possono spostarsi liberamente da un Cammino di Ronda a una Zona di strada adiacente, senza bisogno di Scale per farlo. Privi di qualsiasi istinto di sopravvivenza, si limitano a cadere e poi a rialzarsi per seguire il loro bersaglio.
- ♦ Gli Zombie devono invece usare le Scale per passare da una zona di strada a un Cammino di Ronda.
- ♦ Gli Zombie possono raggiungere un Cammino di Ronda da una Zona di strada adiacente quando viene pescata una carta Assedio Zombie, se questo li aiuta a raggiungere il loro bersaglio (vedi pagina 29).
- ♦ Le regole per i Cammini di Ronda sono spiegate in dettaglio a pagina 34.

Il Deambulante può raggiungere Lorna con 3 Azioni di Movimento, prendendo le Scale per salire sul Cammino di Ronda.



In alternativa, pescare una carta Assedio Zombie permette al Deambulante di salire sul Cammino di Ronda con un singolo Movimento per raggiungere il suo bersaglio.

Non c'è bisogno di fare le Scale. Questo Deambulante percorre la strada più semplice, buttandosi direttamente dal Cammino di Ronda e atterrando illeso nella Zona di Ogon.



Allo stesso modo, questo Deambulante passa dal Cammino di Ronda alla Zona di Sarnai, cadendo dal bastione, senza nessuna conseguenza. Non provate a farlo a casa!

PASSO 2 - GENERAZIONE

Abbiamo cercato di spingerci il più possibile oltre le mura, ma abbiamo incontrato zombie per giorni. Per quanto ne sappiamo, il resto dell'Impero sembra morto e i suoi abitanti trasformati in mostri. Non aspettatevi che l'assedio finisca presto.

Usando i segnalini Generazione di Zombie, le mappe delle Missioni mostrano dove appaiono gli Zombie alla fine di ogni Fase degli Zombie. Queste sono le Zone di Generazione.



I segnalini Generazione di Zombie sono numerati e indicano la posizione delle Zone di Generazione. Generano in ordine ascendente...

... mentre la Zona di Generazione di Profanatori si attiva per ultima.

Si comincia con la Zona di Generazione #1. Pescare una carta Zombie, leggere il tipo di Zombie e la voce che corrisponde al Livello di Pericolo del Sopravvissuto con più Punti Adrenalina (Blu, Giallo, Arancione o Rosso). Collocare il numero indicato del tipo di Zombie nella Zona di Generazione di Partenza. Ripetere questa procedura per ogni Zona di Generazione, una dopo l'altra, in ordine ascendente (dalla #1 alla #4). **La Zona di Generazione di Profanatori (vedi pagina 19) genera dopo quelle standard.**

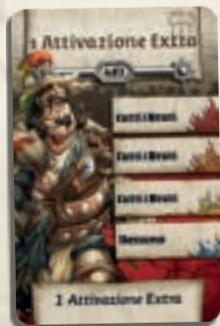
Quando il mazzo degli Zombie si esaurisce, mescolare insieme tutte le carte Zombie scartate per formare un nuovo mazzo.



ESEMPIO: Ogon ha 5 Punti Adrenalina, cosa che lo pone al Livello di Pericolo Blu. Jeniaï ne ha 12, cosa che la pone al Livello di Pericolo Giallo. Al fine di determinare quanti Zombie vengono generati si consulta la voce Gialla, che corrisponde a Jeniaï, la Sopravvissuta con più Punti Adrenalina.

CARTE ATTIVAZIONE EXTRA

Molti nuovi arrivati sono stati ingannati dall'apparente goffaggine degli zombie. Purtroppo, di tanto in tanto, hanno esplosioni d'azione imprevedibili e possono sopraffare i sopravvissuti senza preavviso. Teneteli sempre d'occhio e, se dovete avvicinarvi, assicuratevi di abatterli prima che possano reagire.



Quando viene pescata una carta Attivazione Extra, nessuno Zombie compare nella Zona designata. Invece, tutti gli Zombie del tipo indicato effettuano immediatamente un'Attivazione extra.

NOTA: Queste carte non hanno alcun effetto al Livello di Pericolo Blu.

CARTE ASSEDIO ZOMBIE



Quando viene pescata una carta Assedio Zombie, nessuno Zombie compare nella Zona designata. Invece, risolvere i passi seguenti in ordine:

1. Generare il numero e il tipo di Zombie indicato in ogni Zona di Corruzione (vedi pagina 20) sul tabellone. Se non ci sono abbastanza Zombie per tutte, scegliere le Zone di Corruzione che riceveranno le miniature Zombie rimanenti, **quindi generare un Abominio in una Zona di Corruzione che non ha ancora ricevuto Zombie (a scelta dei giocatori)**. Se c'è già un Abominio sul tabellone, ottiene invece un'Attivazione extra.

Solo 1 Attivazione extra può avvenire in questo modo per ogni carta Zombie.

2. Identificare tutti gli Zombie che si trovano in una Zona accanto a un Cammino di Ronda. Definire la loro Zona di destinazione come se stessero per effettuare un Movimento. Se il percorso fino alla loro Zona di destinazione è bloccato dal Cammino di Ronda, effettuano immediatamente 1 Movimento e si arrampicano sul Cammino di Ronda. In ogni altro caso, non si Muovono.

PENURIA DI MINIATURE

I giocatori potrebbero restare a corto di miniature del tipo indicato quando viene richiesto loro di collocare uno Zombie a causa di una generazione. In questo caso vengono collocate le miniature degli Zombie rimanenti (se ce ne sono), poi risolvere i seguenti effetti in ordine:

1. Se non ci sono Abomini sul tabellone, pescare una carta Abominio. Poi, generarla nella Zona di Generazione indicata nel caso di una carta Zombie standard, oppure in una Zona di Corruzione nel caso di una carta Assedio Zombie o una carta "Aaahh!!".
2. Se c'è già un Abominio sul tabellone, ottiene un'Attivazione extra. Solo 1 Attivazione extra può avvenire in questo modo per ogni carta Zombie (nel caso in cui i giocatori peschino una carta Assedio Zombie e diverse Zone di Corruzione rimangano prive di Zombie, ad esempio).



COMBATTIMENTO

Con il passare del tempo, siamo diventati abili con qualsiasi tipo di arma. La maggior parte di noi è specializzata in alcune di esse, certo, ma il più delle volte non abbiamo la possibilità di conservare a lungo i nostri strumenti preferiti. Ogni volta che inizia uno Zombicidio, i nostri nemici arrivano in gran numero e dobbiamo affrontarli con qualsiasi cosa troviamo. Quindi, se conoscete qualcuno che non sa leggere, dategli di imparare le basi il prima possibile. Leggere incantesimi potrebbe salvargli la vita!



Simbolo dei Dadi

Quando un Sopravvissuto effettua un'Azione in Mischia, a Distanza, di Magia o delle Guardie per attaccare gli Zombie, tira il numero di Dadi indicato dall'arma (o 1 dado per Guardia per risolvere Azioni delle Guardie).



Simbolo Doppia

Se il Sopravvissuto attivo impugna nella Mani 2 armi identiche con il simbolo Doppia, può usare entrambe le armi allo stesso tempo al costo di una singola Azione. Entrambi gli incantesimi/armi devono mirare alla stessa Zona.

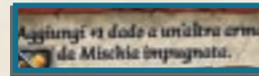


Simbolo Doppia



Valore di Dadi: 1

ESEMPIO 1: Sarnaï impugna 2 incantesimi da Combattimento Fulmine. Il Fulmine ha il simbolo Doppia, quindi Sarnaï può lanciare entrambi simultaneamente. Questo le permette di tirare 2 dadi (1 per ogni Fulmine) con una singola Azione di Magia.



Effetto speciale



Valore di Dadi: 1

ESEMPIO 2: Lorna impugna 2 Pugnali. Dal momento che sono armi identiche con il simbolo Doppia, può colpire con entrambi simultaneamente. In teoria dovrebbe tirare 2 dadi (1 per ogni Pugnale). Tuttavia, ogni Pugnale fornisce un bonus di +1 Dado a un'altra arma da Mischia impugnata. In questo caso il bonus è reciproco, quindi ogni Pugnale ha un valore di Dadi pari a 2, per un totale di 4 dadi se impugnati in modalità Doppia!



Simbolo Precisione

Ogni risultato dei dadi che è pari o superiore al numero di Precisione dell'arma colpisce con successo.

IMPORTANTE: Un risultato pari a 1 è sempre un insuccesso, a prescindere dai bonus forniti da Equipaggiamento, Abilità o altri effetti di gioco.



Simbolo Danni

Ogni successo infligge l'ammontare di Danni specificato dal valore di Danni dell'arma a un singolo bersaglio. Se tutti i bersagli vengono eliminati, i successi extra vanno persi.

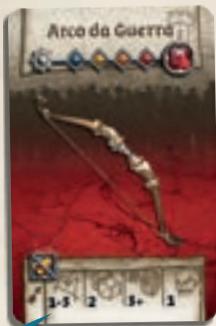
- ◆ **Deambulanti, Corridori e Necromanti** vengono uccisi con un successo da 1 Danno (o più).
- ◆ I **Bruti** vengono uccisi con un successo da 2 Danni. I successi da 1 Danno non hanno effetto su di essi, a prescindere da quante volte vengono colpiti dai Sopravvissuti.
- ◆ Gli **Abomini** vengono uccisi con un successo da 3 Danni. Dal momento che in *White Death* nessuna arma infligge di per sé 3 Danni, i giocatori devono distruggerli con il Fuoco di Drago (vedi pagina 37), Versando un Calderone (vedi pagina 24), o utilizzando Abilità specifiche (come Super Forza).



Simbolo Gittata

La Gittata di un'arma è indicata dal valore di Gittata riportato sulla carta, che rappresenta il numero di Zone che può attraversare.

Il primo valore indica la Gittata minima. L'arma non può bersagliare Zone più vicine della Gittata minima. In alcuni casi può essere pari a 0 e questo significa che il Sopravvissuto può colpire bersagli nella Zona che occupa attualmente. Il secondo valore indica la gittata massima dell'arma. Un'arma non può bersagliare le Zone oltre la Gittata massima.



Valore di Gittata: 1-3



Valore di Gittata: 0-1

ESEMPIO: L'Arco da Guerra ha una Gittata 1-3, il che significa che può tirare fino a 3 Zone di distanza, ma non nella stessa Zona del Sopravvissuto. L'incantesimo da Combattimento Scarica di Energia ha una Gittata 0-1. Può essere lanciata nella Zona del Sopravvissuto e fino a 1 Zona di distanza, non di più.

◆ AZIONE IN MISCHIA

Anche se combattiamo sulle rovine di quella che una volta era una grandiosa città, in cima a bastioni e lungo larghe strade, ci troviamo comunque spesso a combattere in modo ravvicinato. A volte perché dobbiamo addentrarci in edifici danneggiati, altre a causa dei Necromanti che possono richiamare zombie dalla corruzione magica che diffondono nella città. E il più delle volte, semplicemente, perché gli zombie sono così numerosi da raggiungerci. In quei momenti dobbiamo scatenare le nostre bestie interiori!



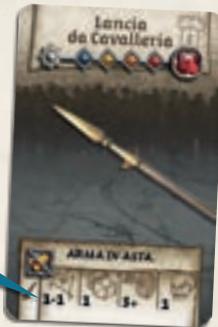
Simbolo Mischia

Le armi da Mischia sono identificate dal simbolo Mischia.

Un Sopravvissuto che impugna in Mano un'arma da Mischia può attaccare uno Zombie nella sua stessa Zona. Ogni risultato dei dadi pari o superiore al valore di Precisione riportato sulla carta dell'arma è un successo. Il giocatore ripartisce i suoi successi come desidera tra i potenziali bersagli nella sua Zona. Gli insuccessi in Mischia non possono essere causa di Fuoco Amico (vedi pagina 32).

ESEMPIO: Jenia e Ogon si trovano nella stessa Zona di un Bruto, un Deambulante e un Corridore. Jenia attacca con la sua Spada. Tira e ottiene e , vale a dire 1 successo. La Spada infligge 1 Danno, quindi non può danneggiare il Bruto. Jenia attribuisce il suo successo al Corridore, eliminandolo. Visto che si tratta di un'Azione in Mischia, anche se Jenia ha ottenuto un insuccesso Ogon è al sicuro dai suoi fendenti.

ARMI IN ASTA



Valore di Gittata: 1-1

Le Armi in Asta infiggono danni da Mischia a Gittata 1.

Le armi da Mischia con la parola chiave **Armi in Asta** vengono utilizzate per effettuare Azioni in Mischia a Gittata 1 (non di più, non di meno) in qualsiasi Zona verso cui il Sopravvissuto ha Linea di Vista.

NOTA: Avendo Gittata 1, le Armi in Asta non possono essere utilizzate per effettuare Azioni in Mischia nella Zona stessa del Sopravvissuto. Attenzione: l'Arma della Cripta chiamata Partigiana e che possiede Gittata 0-1 è l'unica eccezione a questa regola.

◆ AZIONE A DISTANZA E DI MAGIA

Combattere a distanza è un modo elegante (beh, la maggior parte delle volte) e intelligente per decimare le file di zombie. Dopotutto, gli zombie non possono rispondere al fuoco e non si preoccupano di mettersi al sicuro. Vengono verso di voi come agnelli al macello. Attenzione, però. Fare fuoco su una massa compatta di carne in decomposizione quando si è sotto pressione non è facile, e le semplici frecce o i fulmini non bastano per sbarazzarsi dei nemici più coriacei.



Simbolo a Distanza

Le armi a Distanza sono identificate dal simbolo Distanza.

Un Sopravvissuto che impugna in Mano un'arma a Distanza o un incantesimo da Combattimento può fare fuoco su una Zona entro la Gittata dell'arma ed entro Linea di Vista (vedi pagina 11).

IMPORTANTE:

- ◆ Nelle Zone di edificio (incluse le Rovine, vedi pagina 35), la Linea di Vista è limitata alle Zone che condividono un'apertura e a 1 sola Zona di distanza.
- ◆ Nelle Zone di strada (incluse le Zone di Corruzione, vedi pagina 20), la Linea di Vista si estende in linee rette che corrono parallelamente ai bordi del tabellone fino a raggiungere un muro o il bordo del tabellone.
- ◆ Gli insuccessi possono essere causa di Fuoco Amico, quindi occorre sempre considerare i rischi correlati.

Ignorare qualsiasi Personaggio che si trova nelle Zone tra il tiratore e la Zona bersaglio. Questo significa che i Sopravvissuti possono fare fuoco attraverso le Zone occupate senza pericoli né per gli altri Sopravvissuti, né per gli altri Zombie. Un Sopravvissuto può perfino fare fuoco su un'altra Zona mentre sono presenti degli Zombie nella sua!

ORDINE DI PRIORITÀ DEI BERSAGLI

Quando usa un'arma a Distanza (anche a Gittata 0), il Sopravvissuto tiratore non sceglie i bersagli colpiti dai successi. I successi vengono assegnati ai Personaggi nella Zona bersaglio in base al seguente Ordine di Priorità dei Bersagli:

1. **Bruto o Abominio** (è il tiratore a scegliere)
2. **Deambulante**
3. **Corridore**
4. **Necromante**

I successi vengono assegnati ai bersagli al primo posto 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. **Se più bersagli condividono lo stesso Ordine di Priorità dei Bersagli, i giocatori scelgono quali colpire tra quei bersagli.**

Attenzione: L'Ordine di Priorità dei Bersagli non si applica alle Azioni in Mischia.

ESEMPIO: Armato di una Balestra (2 Danni), Ogon effettua un'Azione a Distanza su una Zona con 1 Bruto, 2 Deambulanti e 2 Corridori.

- Ogon tira i dadi e ottiene e con la sua prima Azione. Per ottenere successi gli servono risultati pari a 4 o più, quindi ottiene 2 successi. Seguendo l'Ordine di Priorità dei Bersagli, il primo successo viene assegnato al Bruto, eliminandolo (2 Danni). Il secondo viene assegnato al Deambulante, eliminando anche lui (1 successo = 1 bersaglio).

- Ogon tira i dadi e ottiene e con la sua seconda Azione, ottenendo 2 successi. In cima all'Ordine di Priorità dei Bersagli ora c'è il Deambulante, che viene così eliminato. Il secondo successo viene attribuito a uno dei Corridori eliminando anche lui. Rimane un singolo Corridore.

NOTA: I Brutti sono primi nell'Ordine di Priorità dei Bersagli e sono immuni alle armi che infliggono 1 Danno. Questo significa che possono proteggere Deambulanti, Corridori e Necromanti nella loro Zona da tutte le Azioni a Distanza da 1 Danno, visto che devono essere rimossi per primi. Lo stesso vale per gli Abomini, che richiedono 3 Danni (o Fuoco di Drago o il Versamento di un Calderone) per essere eliminati.

ORDINE DI PRIORITÀ DEI BERSAGLI

PRIORITÀ DEI BERSAGLI	NOME	AZIONI	DANNI MIN. PER DISTRUGGERLO	PUNTI ADRENALINA
1	Bruto / Abominio	1	2/3	1/5
2	Deambulante	1	1	1
3	Corridore	2	1	1
4	Necromante	1	1	1

FUOCO AMICO

- *Aaaaargh! Chi, non sono uno zombie!*
- *Scusa, io... cioè, tu sei... beh, guardati!*
- *Sono coperto di sangue, e quindi? Cosa ti aspetti che faccia? Girare con un cartello con scritto "Non sono uno zombie"?*

Un Sopravvissuto non può colpire sé stesso con i propri attacchi. Tuttavia, certe situazioni di emergenza potrebbero richiedere un'Azione a Distanza, di Magia o delle Guardie mirate su una Zona dove si trova un compagno di squadra (mentre Fuoco Amico non si applica alle Azioni in Mischia).

In quei casi, gli insuccessi durante il tiro di Attacco colpiscono automaticamente i Sopravvissuti che si trovano nella Zona bersaglio. I giocatori possono distribuire questi colpi da Fuoco Amico nella maniera che preferiscono.

Sono consentiti i tiri Armatura, che prevengono i colpi del Fuoco Amico su una base di uno a uno. Ogni colpo rimanente di Fuoco Amico infligge un numero di Ferite pari al valore di Danni dell'arma o dell'incantesimo da Combattimento utilizzato.

Uccidere un Sopravvissuto (inclusa una Guardia) non procura PA. Uccidere un altro Sopravvissuto significa anche che la partita è persa. Nella maggior parte dei casi uccidere una Guardia invece non fa perdere la partita (ma chi sarebbe tanto crudele?).

ESEMPIO 1: Lorna tira con un Arco da Guerra su una Zona che contiene Yasuke e un Deambulante. Ottiene , ovvero un insuccesso. Questo insuccesso colpisce invece Yasuke infliggendo 1 Danno. Yasuke subisce 1 Ferita.

ESEMPIO 2: Ogon tira con una Balestra in una Zona dove si trovano Jenia e un Corridore. Tira i dadi e ottiene e , 2 successi! Uno è sufficiente a uccidere il Corridore. L'altro successo va perso. Soltanto gli insuccessi vengono assegnati ai Sopravvissuti, quindi Jenia è salva.

CONGELAMENTO



Il segnalino Congelamento disabilita temporaneamente gli Zombie. Saltano la loro prossima Attivazione!

Diversi effetti di gioco, come Abilità o Regole Speciali delle Missioni, possono collocare un segnalino Congelamento in una Zona bersagliata. Ogni volta che gli Zombie stanno per Attivarsi in una Zona con segnalino Congelamento, scartare invece il segnalino Congelamento. Gli Zombie saltano la loro intera Attivazione (anche se possiedono più Azioni, come i Corridori).

- ♦ Una Zona può contenere un singolo segnalino Congelamento in qualsiasi momento. I segnalini aggiuntivi vanno persi.
- ♦ Un segnalino Congelamento viene rimosso ogni volta che la sua Zona è priva di Zombie.
- ♦ I Necromanti Profanatori (vedi pagina 19) influenzati dal segnalino Congelamento non possono muovere il segnalino Generazione di Zombie da cui provengono.

È la Fase degli Zombie. Un segnalino Congelamento è stato collocato in questa Zona. Il Corridore e il Deambulante saltano interamente la loro Attivazione. Non si Muovono e non Attaccano. Il segnalino Congelamento viene rimosso.



Il Bruto inizia la sua Attivazione in una Zona senza segnalino Congelamento. Lo Zombie si attiva normalmente e quando entra nella Zona con il segnalino Congelamento non ne viene influenzato.

Il Corridore non è influenzato dal segnalino Congelamento mentre si Attiva e risolve le sue due Azioni normalmente. Lo Zombie attraversa la Zona con il segnalino Congelamento senza essere ostacolato e arriva nella Zona di Jenia.





LUOGHI SPECIALI

Quella che una volta era l'orgogliosa città di Wintergrad, conosciuta per essere punto d'incontro di mercanti e viaggiatori, è ora un campo di battaglia nella guerra tra sopravvissuti e zombie. Molti edifici hanno subito ingenti danni e ovunque si ergono rovine. Le spesse mura sono quasi sempre l'ultima linea di difesa tra i Necromanti Profanatori e i loro obiettivi misteriosi. Non smetterete di lottare, difensori!

CAMMINI DI RONDA

I Cammini di Ronda rappresentano le alte mura che proteggono Wintergrad dagli invasori. Così spesse e larghe da permettere addirittura di combatterci sopra!

- ♦ I Cammini di Ronda sono Zone di strada. Mentre arrampicarsi su di essi segue regole speciali (vedi di seguito), non ci sono restrizioni riguardo al muoversi da una Zona di Cammino di Ronda alla successiva.

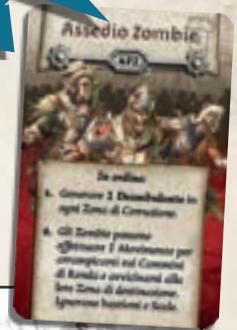
- ♦ I **Sopravvissuti** raggiungono e lasciano i Cammini di Ronda utilizzando le Scale o le Scale di Corda.

NOTA: Scale e Scale di Corda non sono Zone di per sé.

- ♦ **Gli Zombie** si arrampicano sui Cammini di Ronda usando le Scale o tramite una carta Assedio Zombie. D'altro canto, **gli Zombie non hanno restrizioni quando lasciano un Cammino di Ronda, cadendo senza subire danni dalle mura, pronti a inseguire il proprio bersaglio.**
- ♦ Dalla cima delle mura, i **Personaggi nelle Zone di Cammino di Ronda possono vedere sopra gli edifici, nelle Zone al di là di essi.** Allo stesso modo, qualsiasi Personaggio in una di queste Zone ha Linea di Vista fino ai Personaggi sui Cammini di Ronda.
- ♦ I Personaggi sui Cammini di Ronda non possono vedere all'interno degli edifici. Solo nelle Zone di strada e nelle Rovine.

CARTA ASSEDIO ZOMBIE:

Gli Zombie che si trovano accanto a un Cammino di Ronda vi ci si arrampicano quando viene pescata una carta Assedio Zombie, ma solo se questo movimento permette loro di avvicinarsi al loro bersaglio. Le carte Assedio Zombie sono spiegate a pagina 29.



CAMMINI DI RONDA: Questo è un Cammino di Ronda. Possiedono regole speciali per la Linea di Vista. Gli Zombie possono cadere indenni da un Cammino di Ronda per seguire il proprio bersaglio!

SCALE DI CORDA:

I Sopravvissuti possono usare le Scale di Corda per creare un passaggio tra una Zona di strada e un Cammino di Ronda accanto a essa, per salire o scendere.



SEGNALINO CALDERONE: I Calderoni possono essere versati dai Cammini di Ronda sulle Zone di strada, uccidendo chiunque si trovi lì! Le regole dei Calderoni sono spiegate a pagina 24.

SCALE: Le Scale possono essere usate da qualsiasi Personaggio per muoversi avanti e indietro tra la Zona di strada e il Cammino di Ronda.

La Linea di Vista di Sarnai si sviluppa in una linea retta attraverso la strada...

La Linea di Vista di Ogon arriva fino al bordo del tabellone, attraverso le Zone di strada e di Rovine.

La Linea di Vista di Dragomir prosegue oltre l'edificio...



... ma non all'interno delle Zone di edificio.

... ma non all'interno delle Zone di edificio.

SCALE DI CORDA

I segnalini Scala di Corda possono essere presi come un Obiettivo (vedi pagina 23) da un qualsiasi Sopravvissuto che si trova nella sua Zona o in una qualsiasi Zona dove il segnalino è stato posato, al costo di 1 Azione. Il segnalino Scala di Corda viene poi collocato sulla Plancia del Sopravvissuto. Non occupa uno slot nel suo inventario e può essere scambiato come una carta Equipaggiamento.

Successivamente, spendendo un'altra Azione, il Sopravvissuto può collocare il segnalino Scala di Corda **sul bordo dritto tra la propria Zona e un Cammino di Ronda, aprendo un passaggio**. Un Sopravvissuto può muoversi avanti e indietro tra le due Zone utilizzando la Scala di Corda.

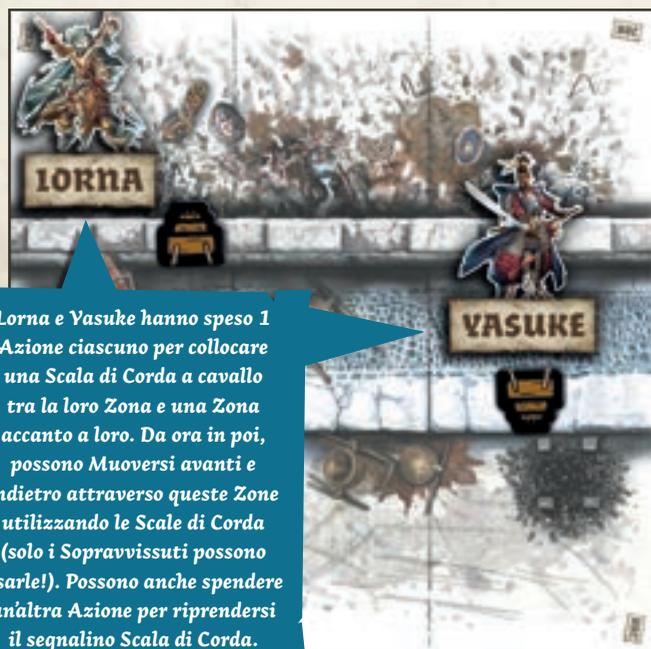
NOTA: Gli Zombie non possono usare le Scale di Corda.



Questo è un segnalino Scala di Corda.

ZONE DI ROVINE

- ◆ Le Zone di Rovine sono Zone di edificio. Questo impatta sulla Linea di Vista (vedi pagina 11).
- ◆ Non si può Cercare all'interno delle Zone di Rovine.
- ◆ I Personaggi che si trovano sui Cammini di Ronda hanno Linea di Vista all'interno delle Zone di Rovine e attraverso esse.



Lorna e Yasuke hanno speso 1 Azione ciascuno per collocare una Scala di Corda a cavallo tra la loro Zona e una Zona accanto a loro. Da ora in poi, possono Muoversi avanti e indietro attraverso queste Zone utilizzando le Scale di Corda (solo i Sopravvissuti possono usarle!). Possono anche spendere un'altra Azione per riprendersi il segnalino Scala di Corda.



Queste sono Zone di Rovine.



TRATTI DELL'EQUIPAGGIAMENTO

Wintergrad era la città più grande di tutta la regione e ospitava alcuni dei migliori fabbri in circolazione. Le armi che producevano venivano inviate ovunque. Ora, la maggior parte di esse giace rotta nella neve... ma non tutte! Siamo sempre alla ricerca di questi artefatti perché sono una risorsa preziosissima nella lotta contro l'esercito zombie.

Alcuni Equipaggiamenti hanno regole speciali, spiegate di seguito.

ARMATURA



Gli Equipaggiamenti con valori Armatura possono fornire tiri Armatura contro gli Attacchi degli Zombie (vedi pagina 25) e il Fuoco Amico (vedi pagina 32). Più basso è il valore, più possibilità ci sono per il Sopravvissuto di evitare Ferite!

PUGNALE E SCARICA DI ENERGIA



I Pugnali e la Scarica di Energia forniscono rispettivamente +1 dado a un'altra arma da Mischia o incantesimo da Combattimento equipaggiati. Danno il loro meglio se usati insieme ad armi con pochi dadi e alto valore di Danni. Attenzione: i bonus sono reciproci. Per esempio, equipaggiando Scarica di Energia Doppia ciascuno incantesimo fornisce un dado aggiuntivo all'altro, per un totale di 4 dadi con ogni Azione di Magia (vedi pagina 22)!

PUÒ ESSERE USATA NELLO ZAINO



L'Equipaggiamento standard non può essere utilizzato quando si trova negli slot Zaino (vedi pagina 17). Fa eccezione l'Equipaggiamento con la dicitura **Può essere usata nello Zaino**.

ARMA IN ASTA



Le Armi in Asta sono armi da Mischia usate per effettuare Azioni in Mischia a Gittata 1 in qualsiasi Zona fino a cui il Sopravvissuto abbia Linea di Vista.

RICARICA



Le armi ricaricabili sono molto potenti ma devono essere ricaricate prima di poter tirare nuovamente.

Le armi con il tratto **Ricarica** richiedono 1 Azione per essere ricaricate tra un colpo e l'altro, se un Sopravvissuto intende usarle per tirare più volte all'interno dello stesso Round di Gioco. Nella Fase Finale del Round di Gioco, tutte le armi di questo tipo si ricaricano gratuitamente, quindi all'inizio del Round sono sempre pronte.

- ♦ Se una tale arma viene utilizzata e poi passata a un altro Sopravvissuto senza essere ricaricata, deve comunque essere ricaricata prima che il nuovo proprietario possa usarla nello stesso Round di Gioco.
- ♦ Quando si impugnano due armi Doppie identiche che richiedono una ricarica, una singola Azione è sufficiente a ricaricarle entrambe.
- ♦ I Sopravvissuti possono tirare con una singola arma Doppia ricaricabile su una Zona e poi tirare con l'altra arma Doppia ricaricabile su un'altra Zona. Tuttavia, queste sono due Azioni a Distanza diverse.

SHASHKA



Usata in modalità Doppia (vedi pagina 30), il valore di Danni della Shashka diventa 2. È un'ottima soluzione per sconfiggere i Brutti a inizio partita (visto che richiedono 2 Danni per essere eliminati).

TORCIA + BILE DI DRAGO = FUOCO DI DRAGO

Da sola, una Torcia può essere usata nello Zaino per Cercare più velocemente (vedi pagina 21), permettendo al Sopravvissuto di pescare 2 carte Equipaggiamento invece di 1.



Un Sopravvissuto può scartare una carta Bile di Drago e una carta Torcia con la stessa Azione a Distanza per creare un Fuoco di Drago a Gittata 1 ed entro Linea di Vista.

Tutti i Personaggi nella Zona bersaglio vengono eliminati, a prescindere da quanti Danni dovrebbero ricevere, dal valore Armatura o dei punti salute rimanenti.

Il Fuoco di Drago non produce Rumore.

Il Sopravvissuto che ha creato il Fuoco di Drago ottiene tutti i relativi PA.

♦ ABILITÀ DELL'EQUIPAGGIAMENTO

Alcune carte Equipaggiamento possiedono delle Abilità (come Occhio di Falco per l'Arco di Corno, per esempio).

Carte arma: Il Sopravvissuto beneficia dell'Abilità indicata quando effettua un'Azione di Combattimento con un'arma equipaggiata caratterizzata da un'Abilità.

Carte non-arma: Il Sopravvissuto ottiene l'Abilità fintanto che l'Equipaggiamento si trova nello slot appropriato.



Alcune armi forniscono potenti Abilità quando vengono usate.



MODALITÀ DI GIOCO AGGIUNTIVE

Utilizzare le modalità aggiuntive descritte in questo capitolo per arricchire le partite, rigiocare Missioni precedenti con nuove possibilità e creare sfide tematiche uniche.

◆ GIOCARRE CON PIÙ ABOMINI

Abomini aggiuntivi sono disponibili in altre scatole base ed espansioni *Zombicide*. I giocatori possono sostituire gli Abomini Khan con i loro preferiti o sceglierli casualmente ogni volta che un Abominio viene generato, oppure giocare addirittura con tutti gli Abomini insieme a proprio rischio!

CREARE UN MAZZO DEGLI ABOMINI

Il mazzo degli Abomini aggiunge diversità e mantiene l'equilibrio nel mazzo degli Zombie. Genera un Abominio casuale ogni volta che una carta Zombie Abominio viene pescata! Per crearlo, formare un mazzo di pesca con l'Abominio Khan e una singola carta per ogni Abominio che i giocatori vogliono includere nella loro partita. Mescolare il mazzo degli Abomini durante la Preparazione (vedi pagina 6) e collocarlo vicino al tabellone.

Risolvere i seguenti effetti ogni volta che una carta Zombie che genera un Abominio viene pescata:

- ◆ **Se non c'è un Abominio sul tabellone**, pescare una carta dal mazzo degli Abomini. Poi, collocare l'Abominio corrispondente.
- ◆ **Se c'è già un Abominio sul tabellone**, ottiene un'Attivazione extra.

NOTA: Gli Abomini con regole che includono muri non possono essere utilizzati nelle Missioni di *White Death*.

FESTIVAL DEGLI ABOMINI

Utilizzando il mazzo degli Abomini descritto sopra, il Festival degli Abomini permette di avere partite con diversi Abomini sul tabellone allo stesso momento. Più ce ne sono, più letale diventa la partita. I giocatori sono avvisati!

Risolvere i seguenti effetti di gioco ogni volta che una carta Zombie che genera un Abominio viene pescata:

- ◆ **Se non c'è un Abominio sul tabellone**, pescare una carta dal mazzo degli Abomini. Poi, collocare l'Abominio corrispondente.
- ◆ **Se c'è già un Abominio sul tabellone**, tutti gli Abomini sul tabellone ottengono un'Attivazione extra. POI, pescare una carta dal mazzo degli Abomini e collocare l'Abominio corrispondente.

◆ GIOCARRE CON PIÙ NECROMANTI

Giocare con Necromanti diversi funziona come per gli Abomini, creando un mazzo dei Necromanti da cui pescare ogni volta che una carta Zombie Necromante viene pescata. Le regole sono le stesse, con le seguenti variazioni:

- ◆ Se non c'è un Necromante Profanatore sul tabellone, generare un Necromante Profanatore.
 - ◆ Se c'è già un Necromante Profanatore sul tabellone e i giocatori pescano una carta Zombie Necromante, per prima cosa il Necromante Profanatore ottiene un'Attivazione extra, poi generare un altro Necromante dal mazzo dei Necromanti.
 - ◆ I Necromanti aggiuntivi non aggiungono Zone di Generazione. Solo il Necromante Profanatore lo fa.
 - ◆ Collocare un segnalino Corruzione in tutte le Zone in cui entra un Necromante (vedi pagina 20). Ignorare questa regola se il Necromante entra in una Zona di Corruzione.
 - ◆ Un Necromante considera la Zona del Segnalatore come la sua Zona di destinazione. Diversamente dai Sopravvissuti e dagli Zombie, il Necromante può arrampicarsi liberamente su e giù dai Cammini di Ronda senza usare le Scale (vedi pagina 34).
- La partita è persa non appena un Necromante raggiunge la Zona del Segnalatore.**

E LE CABALE?

Le regole sulle Cabale di Necromanti di *Black Plague* e *Green Horde* non sono utilizzate con *White Death*. Necromanti aggiuntivi caratterizzati da regole su muri e Zone di Generazione non sono compatibili con *White Death*.

◆ MODALITÀ ULTRAROSSA

Per quanto all'inizio farete di tutto per essere cauti e furtivi, gli zombie vi troveranno comunque e dovrete combattere per la vostra vita. La bestia che è in voi si scatena man mano che la battaglia va avanti, riempiendovi di velocità, rabbia e forza. La maggior parte di noi è ormai assuefatta a questo furore da battaglia e si diverte a combattere contro gli zombie. Questo è ciò che ci fa sentire vivi. Questa è l'unica strada per la vittoria finale!

La Modalità Ultrarossa consente ai Sopravvissuti di accumulare Punti Adrenalina oltre il **Livello di Pericolo Rosso** e di acquisire ulteriori Abilità. Questa modalità è l'ideale per raggiungere un conteggio di uccisioni stupefacente e completare le Missioni più ampie.

Modalità Ultrarossa: Quando un Sopravvissuto arriva al Livello Rosso, portare l'indicatore di Adrenalina a 0 e aggiungere gli eventuali Punti Adrenalina ottenuti oltre al minimo richiesto per completare il Livello Rosso. Quel Sopravvissuto è ancora al Livello Rosso e mantiene tutte le sue Abilità. I Punti Adrenalina aggiuntivi vengono conteggiati come di consueto e il Sopravvissuto otterrà le Abilità che ancora gli mancano quando raggiungerà nuovamente i vari Livelli di Pericolo.

Quando tutte le Abilità dei Sopravvissuti sono state selezionate, è possibile scegliere un'Abilità dalla lista (vedi pagina 51) quando viene raggiunto il Livello di Pericolo Arancione e poi quello Rosso.

ESEMPIO: Ogon ha appena guadagnato il suo 43° Punto Adrenalina, che lo porta al Livello Rosso. Possiede le Abilità seguenti: "Spingere" e "Guardie: Spinta" (Blu), "+1 Azione" (Giallo), "Sete di Sangue: Mischia" (Arancione) e "+1 Azione di Combattimento gratuita" (Rosso).

Il giocatore riporta l'indicatore di Adrenalina all'inizio e la missione continua. Ogon è considerato ancora al Livello Rosso e continua ad accumulare Punti Adrenalina man mano che uccide altri Zombie.

Ogon non otterrà un'Abilità aggiuntiva quando raggiungerà per la seconda volta i Livelli Blu e Giallo. Ha già tutte le Abilità disponibili a quei livelli. Una volta giunto di nuovo al Livello Arancione, ottiene "Pelle di Ferro", la sua seconda Abilità di Livello Arancione. Una volta giunto di nuovo al Livello Rosso, il giocatore può scegliere una nuova Abilità tra le 2 che rimangono per questo livello e opta per "Riflessi da Combattimento". L'indicatore di Adrenalina torna poi alla partenza.

Durante il suo terzo avanzamento lungo la Barra di Pericolo, Ogon non ottiene nessuna Abilità ai Livelli Blu, Giallo o Arancione, in quanto le possiede già tutte. Una volta arrivata al Livello Rosso per la terza volta, ottiene l'ultima Abilità di Livello Rosso: "Mietitore: Mischia". L'indicatore di Adrenalina torna di nuovo alla partenza.

Da ora in poi, Ogon accumula ancora Punti Adrenalina e ottiene un'Abilità scelta dal giocatore ogni volta che arriva al Livello Arancione e un'altra ancora quando arriva al Livello Rosso.



GIOCARE CON 7+ SOPRAVVISSUTI

La gamma di Sopravvissuti con cui giocare a *Zombicide* è in continua espansione. Presto o tardi si potrebbe voler giocare con più di 6 Sopravvissuti. A tale scopo occorreranno plance dei Sopravvissuti, segnalini di plastica, basi colorate e carte Equipaggiamento di Partenza aggiuntivi, che si possono trovare nell'espansione *Hero Box*.

Giocare con un numero maggiore di Sopravvissuti (o di giocatori!) è molto facile. È sufficiente seguire queste indicazioni e adattare al livello di sfida desiderato.



- ♦ Per ogni Sopravvissuto oltre il sesto, aggiungere 1 ulteriore carta Equipaggiamento di Partenza dell'espansione alla riserva di carte da distribuire tra i Sopravvissuti durante la Preparazione.
- ♦ Generare 1 carta Zombie aggiuntiva ogni 2 Sopravvissuti oltre il sesto (arrotondando per eccesso). Queste Generazioni aggiuntive vengono risolte seguendo l'ordine delle Zone di Generazione (ripartendo con la prima Zona di Generazione dopo aver finito il giro e Generato dall'ultima). Questo significa che alcune Zone raddoppieranno o triplicheranno il loro ritmo di generazione!



CARTE ABILITÀ DELLE GUARDIE



Clovis, proveniente da Black Plague, riceve addestramento di base dall'ufficiale superstite di Wintergrad. Pescando una carta Abilità delle Guardie, ottiene l'Abilità "Guardie: Congelamento: Distanza" per tutta la durata della partita.

Le carte Abilità delle Guardie sono opzionali. Permettono ai Sopravvissuti che non hanno un'Abilità delle Guardie di averne una mentre giocano a *White Death*, beneficiando così pienamente delle regole delle Guardie. Possono essere utilizzate per giocare con i Sopravvissuti di altre scatole di *Zombicide*.

Mescolare le carte Abilità delle Guardie in un mazzo durante la Preparazione, poi pescare 1 carta per ogni Sopravvissuto senza Abilità delle Guardie. Il Sopravvissuto ottiene l'Abilità delle Guardie corrispondente a **Livello Blu** per il resto della partita. Conservare la carta Abilità delle Guardie vicino alla Plancia del Sopravvissuto. L'Abilità delle Guardie è considerata come scritta sulla loro Scheda Identità.

NOTA: I giocatori possono anche decidere di scegliere la carta Abilità delle Guardie invece di pescarla casualmente. Tuttavia, questo può alterare il livello di difficoltà della partita.



missioni

Le Missioni seguenti possono essere giocate in qualsiasi ordine, in base al tempo dei giocatori e al livello di sfida desiderato. Le regole speciali descritte nelle Missioni hanno la precedenza sulle regole generali e le regole delle carte.

Ogni missione presenta il proprio grado di difficoltà, il numero suggerito di Sopravvissuti e il tempo medio di gioco.

◆ INTRODUZIONE:

PREPARARSI ALLA BATTAGLIA

FACILE / 6 SOPRAVVISSUTI / DURATA: BREVE

Wintergrad non è un asilo. Abbiamo respinto l'ultima incursione di zombie, ma ci sono ancora gruppi numerosi che vagano per le strade. Due di questi si stanno dirigendo verso il nostro rifugio di fortuna! Dobbiamo recuperare le nostre cose prima che sia troppo tardi, o non arriveremo a domani.



Tessere richieste: **31R e 32R.**

31R 32R

OBIETTIVI

- ◆ **Recuperare l'equipaggiamento.** La Missione è completata con successo non appena entrambi gli Obiettivi vengono presi.

REGOLE SPECIALI

- ◆ **Preparazione.** Pescare un numero di carte Equipaggiamento pari al numero dei Sopravvissuti e collocarle a faccia in giù nella Zona con l'Obiettivo sulla tessera 31R. Ripetere con la Zona con l'Obiettivo sulla tessera 32R.
- ◆ **Sono venuto con la mia armatura.** Un Sopravvissuto può spendere 1 Azione per Cercare in una Zona con un Obiettivo per prendere una carta Equipaggiamento dalla pila. Questa azione può essere ripetuta diverse volte per Turno. Un Obiettivo non può essere preso finché ci sono carte Equipaggiamento nella sua Zona. Ogni Obiettivo fornisce 5 PA al Sopravvissuto che lo prende.



MISSIONE 1: SUONATE L'ALLARME!

FACILE / 6 SOPRAVVISSUTI / DURATA: MEDIA

4 Oggi abbiamo scoperto un deposito segreto di armi proprio al di là delle mura, ma siamo stati interrotti da una tormenta di neve. Ormai avevamo già trasferito tutto, tranne i vasi di bile di drago. Non potevamo rischiare di versare ovunque il contenuto.

Un fischio echezzia nell'aria quando la tormenta finalmente si placa. Gli zombie stanno arrivando! La neve li ha nascosti, ma ora stanno per attaccare i bastioni. Se agiamo in fretta, forse potremo recuperare gli ultimi vasi di bile di drago e respingere l'assalto degli zombie.

Radunate le truppe, sguainate le spade ed evitate il disastro!

OBIETTIVI

- ♦ **Difendere la città!** La Missione è completata con successo non appena vengono soddisfatte tutte le seguenti condizioni simultaneamente:
 - Tutti gli Obiettivi sono stati presi.
 - I Sopravvissuti hanno collettivamente 4 carte Bile di Drago nei loro inventari.
 - Tutti i Sopravvissuti si trovano sui Cammini di Ronda (incluse le Guardie).
 - Non ci sono Zombie sui Cammini di Ronda.

REGOLE SPECIALI

- ♦ **Preparazione.** Mescolare in modo casuale gli Obiettivi Blu e Verde tra gli Obiettivi Rossi, a faccia in giù.
- ♦ **Attrezzature di sopravvivenza.** Ogni Obiettivo Rosso fornisce 5 PA al Sopravvissuto che lo prende.
- ♦ **Armi rare.** L'Obiettivo Blu e l'Obiettivo Verde forniscono un'Arma della Cripta casuale ognuno al Sopravvissuto che li prende. Il Sopravvissuto può poi riorganizzare il proprio inventario gratuitamente. Se non sono disponibili Armi della Cripta, il Sopravvissuto ottiene invece 5 PA.
- ♦ **Scorta di bile di drago.** Un Sopravvissuto che si trova nella Zona con il segnalino Stendardo può spendere un'Azione per ottenere una carta Bile di Drago da un qualsiasi mazzo o pila degli scarti. Poi, mescolare il mazzo. Il Sopravvissuto può poi riorganizzare il proprio inventario gratuitamente. Questa non è un'Azione di Cercare e può essere effettuata diverse volte durante lo stesso Turno.



31V 27V

28R 29R

32R 34R

Tessere richieste: 27V, 28R, 29R, 31V, 32R e 34R.



MISSIONE 2: GLI ULTIMI TOMI

**FACILE / 6 SOPRAVVISSUTI / DURATA:
MODERATA**

La corruzione si insinua sui bastioni, aprendo una via per gli zombie. L'ultimo assalto ha creato diverse breccie nelle mura, minacciando il distretto! Radunare i soldati in ritirata è piuttosto facile, poiché hanno sentito parlare delle nostre imprese passate. Insieme, potremmo respingere gli zombie abbastanza a lungo da permettere ai civili di mettersi in salvo.

I soldati ci raccontano del loro precedente capo, un incantatore che usava tomi magici per respingere gli zombie e sigillare i bastioni. L'eroe è morto durante l'assalto degli zombie, ma i suoi ultimi tomi sono ancora qui. Gli zombie torneranno, prima o poi. Ma per ora questo posto è nostro e non li lasceremo entrare!

Tessere richieste: **26V, 28V, 29R, 32R, 33V e 34R.**

32R	26V
28V	34R
33V	29R

OBIETTIVI

- ◆ **Bandire la corruzione.** La Missione è completata con successo non appena tutti i segnalini Corruzione vengono rimossi (vedi Regole Speciali).

REGOLE SPECIALI

- ◆ **Preparazione.**
 - Mescolare in modo casuale gli Obiettivi Blu e Verde tra gli Obiettivi Rossi, a faccia in giù.
 - Suddividere la squadra dei Sopravvissuti il più equamente possibile fra le due Zone di Partenza dei Sopravvissuti.
- ◆ **Gli ultimi Tomi dell'Epurazione.** Ogni Obiettivo fornisce 5 PA al Sopravvissuto che lo prende.
 - Gli Obiettivi Blu e Verde rappresentano i Tomi dell'Epurazione intatti. Collocare il segnalino Obiettivo sulla plancia del Sopravvissuto. Non occupa uno slot inventario e può essere scambiato come una carta Equipaggiamento.
 - Ogni Obiettivo Rosso rappresenta un frammento dell'ultimo Tomo dell'Epurazione. Vengono collocati sulla plancia del Sopravvissuto come descritto sopra e possono essere scambiati nello stesso modo. Un Sopravvissuto può radunare tutti i frammenti sulla propria plancia per ripristinare l'ultimo Tomo. Poi, scarta tutti gli Obiettivi Rossi tranne uno.

- ◆ **Sbarazzarsi della Corruzione.** Per 1 Azione, un Sopravvissuto che si trova a Gittata 0-1 da un segnalino Generazione di Zombie (**NON** un segnalino Generazione di Profanatori) può scartare un Tomo dell'Epurazione dal proprio inventario. Poi, risolvere questi effetti nell'ordine seguente:

1. Il segnalino Generazione di Zombie viene spostato nella Zona di Generazione di Partenza, aumentando il ritmo di Generazione..
2. Partendo dal segnalino Corruzione sotto la Zona di Generazione rimossa, rimuovere quel segnalino e tutti gli altri segnalini Corruzione adiacenti che possono essere a esso attribuiti. (Questo si applica anche alla Corruzione che si trova sotto altre Zone di Generazione.) Se sul tabellone non rimane alcun segnalino Corruzione, la partita è vinta!



MISSIONE 3: L'EREDITÀ DELL'ALBA

MEDIA / 6 SOPRAVVISSUTI / DURATA: MODERATA

In passato la Legione dell'Alba, un battaglione d'élite, alloggiava a Wintergrad. Quando gli zombie invasero il territorio, la Legione prese posizione senza indugio e guidò le forze imperiali. Essendo costantemente in prima linea, subì numerose perdite e combatté l'ultima battaglia proprio dove ci troviamo ora. Alcuni soldati sparpagliati stanno ancora combattendo qua e là, cercando di sopravvivere per un altro giorno. Forse potremmo radunarli? Sappiamo che i loro ufficiali brandivano armi con proprietà magiche. Recuperarle ci aiuterebbe a combattere gli zombie e a rafforzare il morale delle truppe.

Tessere richieste: 26R, 28R, 29R, 30V, 31R e 32R.

30V	31R
28R	29R
26R	32R

OBIETTIVI

- ♦ **Recuperare le Armi della Cripta.** La Missione è completata con successo non appena i Sopravvissuti hanno preso 8 Armi della Cripta dal mazzo delle Armi della Cripta, prendendo Obiettivi o eliminando Abomini e Necromanti Profanatori.

START
Zona di Partenza dei Sopravvissuti

Segnalatore

5x Corruzione

2x Scale di Corda

7x Obiettivi

12x Guardie

2x Calderoni

1 2 3
Zona di Generazione

REGOLE SPECIALI

- ♦ **Preparazione.** Mescolare in modo casuale gli Obiettivi Blu e Verde tra gli Obiettivi Rossi, a faccia in giù.
- ♦ **Reliquie.** L'Obiettivo Blu e l'Obiettivo Verde forniscono 5 PA ognuno al Sopravvissuto che li prende.
- ♦ **Le armi perse.** Ogni Obiettivo Rosso fornisce un'Arma della Cripta casuale al Sopravvissuto che lo prende. Il Sopravvissuto può riorganizzare il proprio inventario gratuitamente.



MISSIONE 4: TERRA BRUCIATA

MEDIA / 6 SOPRAVVISSUTI / DURATA: LUNGA

La corruzione degli zombie estende lentamente ma inesorabilmente le sue radici a Wintergrad. Alcuni distretti sono cause perse e dobbiamo tracciare una linea chiara tra i vivi e i morti. Per farlo dobbiamo prima evacuare gli alleati rimasti, poi bruciare gli edifici per avere una visione più ampia dei dintorni ed evitare le imboscate degli zombie. Mentre la città brucia oltre le mura, la guerra urbana si sta lentamente trasformando in un vero e proprio assedio.

Non preoccupatevi, amici. Wintergrad risorgerà dalle ceneri e tornerà a splendere!



Tessere richieste: 26V, 27R, 29R, 31R, 32V e 33V.

29R 33V

32V 27R

31R 26V

OBIETTIVI

- ♦ **Non concedere niente!** La Missione è conclusa con successo non appena tutti e 3 gli edifici sono in fiamme (vedi Regole Speciali).
NOTA: La Missione fallisce se una o più Guardie vengono eliminate.

REGOLE SPECIALI

- ♦ **Preparazione.** Collocare gli Obiettivi Blu e Verde nelle Zone indicate. Tenere presente che non ci sono segnalini Obiettivo sulla tessera 26V.
- ♦ **Armi rare.** L'Obiettivo Blu e l'Obiettivo Verde forniscono un'Arma della Cripta casuale ognuno al Sopravvissuto che li prende. Il Sopravvissuto può poi riorganizzare il proprio inventario gratuitamente. Se non sono disponibili Armi della Cripta, il Sopravvissuto ottiene invece 5 PA.
- ♦ **Terra bruciata.** Gli Obiettivi Rossi non possono essere presi normalmente. Un edificio viene dato alle fiamme non appena un effetto Fuoco di Drago si verifica nella sua Zona Obiettivo. Poi, applicare questi effetti:
 - Rimuovere il segnalino Obiettivo. Il Sopravvissuto che ha creato il Fuoco di Drago ottiene 5 PA.
 - Tutti i Personaggi nell'edificio sono eliminati. Il Sopravvissuto che ha creato l'effetto Fuoco di Drago ottiene i PA corrispondenti.
 - Da questo momento in avanti, tutte le Zone dell'edificio sono considerate Zone di Rovine.



MISSIONE 5: L'IMPERATRICE DI SPINE

MEDIA / 6 SOPRAVVISSUTI / DURATA: LUNGA

Fon estrema sorpresa, abbiamo appena incontrato un messaggero. È vestito di stracci, ma porta il sigillo imperiale e chiede la nostra assistenza. Potrebbe essere una specie di trappola?

L'uomo ci racconta la verità non appena arriviamo a destinazione: l'Imperatrice di Spine, sovrana di Wintergrad e capo dell'esercito imperiale, si nasconde qui con la sua guardia personale. È stata gravemente ferita mentre difendeva la città e non riesce a muoversi da diverse settimane. Si è ripresa abbastanza da poter uscire, ma i Profanatori le stanno alle calcagna. Così vicini, in effetti, che riusciamo a vederli. Andiamo!

Secondo voi riusciremo ad ottenere un invito per il prossimo ballo?

OBIETTIVI

- ♦ **Salvare l'Imperatrice di Spine.** Prendere il Segnalatore (vedere Regole Speciali). La partita è vinta non appena il Segnalatore si trova nella Zona di Uscita.

REGOLE SPECIALI

- ♦ **Armi nobili.** Ogni Obiettivo fornisce un'Arma della Cripta casuale al Sopravvissuto che lo prende. Il Sopravvissuto può poi riorganizzare il proprio inventario gratuitamente. Se non sono disponibili Armi della Cripta, il Sopravvissuto ottiene invece 5 PA.
- ♦ **Sua Maestà.** Il Segnalatore rappresenta l'Imperatrice di Spine. Un Sopravvissuto che si trova nella sua Zona può spendere un'Azione e prendere il Segnalatore. Collocarlo sulla plancia del Sopravvissuto. Non occupa uno slot inventario e può essere scambiato come un Equipaggiamento. Da quel momento in poi, il Sopravvissuto che possiede il segnalino viene considerato come il Segnalatore stesso.
- ♦ **Guardie imperiali.** Fino a quando il Segnalatore non viene preso, le Guardie nella sua Zona non possono Muoversi (ma possono comunque combattere).

Tessere richieste: 26R, 27R, 28R, 29V, 30V e 33V.

33V 28R

26R 27R

29V 30V



MISSIONE 6: UN BASTIONE DI TROPPO

MEDIA / 6 SOPRAVVISSUTI / DURATA: LUNGA

La nostra ultima incursione oltre le mura di Wintergrad ha preso una piega inaspettata. Alla guida di un'orda di zombie, i crudeli Profanatori sono riusciti a superare i bastioni, ma hanno risparmiato i soldati che li difendevano. Questi ragazzi e ragazze moriranno di fame e di freddo in cima alle mura se non interveriamo per salvarli.

I Profanatori hanno commesso un errore lasciandoli in vita, questi soldati avranno il doppio della voglia di combattere la prossima volta che incontreranno i necromanti!

Tessere richieste: 26V, 27R, 28R, 30V, 31V, 32V, 33V e 34V.

26V	27R
30V	34V
32V	31V
28R	33V

OBIETTIVI

- ♦ **Salvare le Guardie.** Completare questi Obiettivi per vincere la partita.
 - **Trovare 2 Scale di Corda.** Prendere gli Obiettivi Blu e Verde.
 - **Fuggire con tutte le Guardie.** Uscire attraverso la Zona di Uscita con tutte le Guardie che si trovano su di essa, fintanto che non ci sono Zombie nella Zona.

NOTA: La Missione fallisce se una o più Guardie vengono eliminate.

START
Zona di Partenza dei Sopravvissuti

Segnalatore

12x Guardie

2x Calderoni

EXIT
Zona di Uscita

9x Corruzione

8x Obiettivi

1
2 3
Zone di Generazione

REGOLE SPECIALI

- ♦ **Preparazione.**
 - 2 segnalini Obiettivo aggiuntivi vengono posizionati sulle tessere 30V e 31V nelle Zone evidenziate sulla mappa.
 - Mescolare in modo casuale gli Obiettivi Blu e Verde tra gli Obiettivi Rossi, a faccia in giù.
- ♦ **Armi eroiche.** Ogni Obiettivo Rosso fornisce un'Arma della Cripta casuale al Sopravvissuto che lo prende. Il Sopravvissuto può poi riorganizzare il proprio inventario gratuitamente. Se non sono disponibili Armi della Cripta, il Sopravvissuto ottiene invece 5 PA.
- ♦ **Cercare scale di corda.** L'Obiettivo Blu e l'Obiettivo Verde assegnano 5 PA ognuno ai Sopravvissuti che li prendono, insieme a un segnalino Scala di Corda.



MISSIONE 7: INSEGNE IMPERIALI

DIFFICILE / 6 SOPRAVVISSUTI / DURATA: LUNGA

Le mura di Wintergrad sono state sfondate una volta di troppo. Nonostante gli sforzi dei difensori, gli zombie e i loro padroni Profanatori sono riusciti a passare e ora stanno corrompendo la città dall'interno.

L'Imperatrice di Spine ci ha inviato di nuovo il suo messaggero. Confida nel nostro aiuto per scortare i suoi consiglieri e le insegne imperiali, la corona e lo scettro, fuori da Wintergrad. Le serviranno per chiamare a raccolta il popolo. Beh, sì, a pensarci bene, l'Imperatrice è nota per indossare armatura ed elmo più spesso di abito e gioielli.

OBIETTIVI

- ♦ **Mettere al sicuro le insegne imperiali e i loro difensori!** Completare questi Obiettivi per vincere la partita.
 - **Prendere la corona e lo scettro.** Prendere gli Obiettivi Blu e Verde.
 - **Fuggire con tutte le Guardie.** Uscire attraverso la Zona di Uscita con tutte le Guardie. Ogni Sopravvissuto può uscire attraverso questa Zona alla fine del proprio Turno con tutte le Guardie che si trovano su di essa, fintanto che non ci sono Zombie nella Zona.

NOTA: La Missione fallisce se una o più Guardie vengono eliminate.

REGOLE SPECIALI

- ♦ **Preparazione.** Mescolare in modo casuale gli Obiettivi Blu e Verde tra gli Obiettivi Rossi, a faccia in giù.
- ♦ **Non pensavo che una corona fosse così pesante!** L'Obiettivo Blu e l'Obiettivo Verde forniscono 5 PA ognuno al Sopravvissuto che li prende. Rappresentano la corona e lo scettro.
- ♦ **Armi imperiali.** Ogni Obiettivo Rosso fornisce un'Arma della Cripta casuale al Sopravvissuto che lo prende. Il Sopravvissuto può poi riorganizzare il proprio inventario gratuitamente. Se non sono disponibili Armi della Cripta, il Sopravvissuto ottiene invece 5 PA.



28R	29R	33V
30R	26V	32R
34V	31R	27R

Tessere
richieste: 26V,
27R, 28R, 29R,
30R, 31R, 32R,
33V e 34V.



MISSIONE 8: IL MURO DEGLI EROI

DIFFICILE / 6 SOPRAVVISSUTI / DURATA: BREVE

Gli zombie si sono addentrati molto in questa parte di Wintergrad. Potrebbero raggiungere il centro della città in qualsiasi momento e scatenare il caos, uccidendo chi non può combattere e saccheggiando le nostre riserve di cibo. Questo muro è l'ultimo baluardo tra la nostra vita da sopravvissuti e un lungo, triste inverno di carestia.

Gli zombie hanno aperto una breccia e noi dobbiamo chiuderla, in fretta. Per farlo, i sacerdoti di Wintergrad hanno preparato una misteriosa miscela di sale, incenso e ceneri degli eroi del passato. Ha il potere di respingere gli zombie, almeno per il tempo necessario ai carpentieri per sigillare la breccia. Purtroppo, siamo a corto di reliquie da bruciare. Non dimentichiamo questi eroi del passato. Anche nella morte, hanno contribuito a creare un futuro migliore!

Tessere richieste: 26R, 28V, 29R, 30V, 32V e 33V.

30V	32V
26R	28V
29R	33V



OBIETTIVI

- ♦ **Respingere gli zombie oltre le mura.** La Missione è completata con successo non appena tutti i segnalini Generazione di Zombie sono nella Zona Standaard (vedi Regole Speciali). Questo include la Zona di Generazione di Profanatori. Il segnalino può essere collocato sulla Zona Standaard o rimosso eliminando il Necromante per ottenere la vittoria.

REGOLE SPECIALI

- ♦ **Preparazione.** Mescolare in modo casuale gli Obiettivi Blu e Verde tra gli Obiettivi Rossi, a faccia in giù.
- ♦ **Reliquie di fede e gloria.** Ogni Obiettivo Rosso fornisce 5 PA al Sopravvissuto che lo prende. Il segnalino viene collocato sulla plancia del Sopravvissuto. Non occupa spazio nel suo inventario e può essere scambiato come Equipaggiamento. Per 1 Azione, un Sopravvissuto che si trova a Gittata 0-1 da un segnalino Generazione di Zombie (**NON** un segnalino Generazione di Profanatori) può scartare un Obiettivo Rosso dal proprio inventario. Poi, il segnalino Zona di Generazione viene spostato nella Zona Standaard.
- ♦ **Armi ancestrali.** L'Obiettivo Blu e l'Obiettivo Verde forniscono un'Arma della Cripta casuale ognuno al Sopravvissuto che li prende. Il Sopravvissuto può poi riorganizzare il proprio inventario gratuitamente. Se non sono disponibili Armi della Cripta, il Sopravvissuto ottiene invece 5 PA.



MISSIONE 9: DIFENSORI DEL REGNO

DIFFICILE / 6 SOPRAVVISSUTI / DURATA: LUNGA

Un paio di guardie ci esortano a raggiungere l'Imperatrice e ad aiutarla a fuggire da Wintergrad. I Profanatori si sono uniti e stanno sferrando un grande attacco! Gli alloggi dell'Imperatrice sono stati assaltati per primi. Ci sono zombie ovunque. Il tempo è un fattore determinante.

L'Imperatrice stessa è ancora debole, ma può camminare. Un giorno tornerà a guidare il suo esercito e rivendicherà Wintergrad. Fino ad allora noi saremo i difensori del suo regno.

OBIETTIVI

- ♦ **Portare l'Imperatrice nella Zona di Uscita (vedi Regole Speciali).** Il Segnalatore rappresenta l'Imperatrice di Spine. La missione è completata con successo non appena l'Imperatrice si trova nella Zona di Uscita, purché non ci siano Zombie in essa. La Missione fallisce quando l'Imperatrice subisce 1 o più Ferite.

REGOLE SPECIALI

- ♦ **Preparazione.** Suddividere la squadra dei Sopravvissuti il più equamente possibile fra le due Zone di Partenza dei Sopravvissuti.
- ♦ **Scortare l'Imperatrice.** Il Segnalatore viene considerato un Sopravvissuto. Conta come un segnalino Rumore, viene eliminato dopo aver subito una sola Ferita e può effettuare solo Azioni di Movimento. All'inizio di ogni Fase dei Giocatori, il Segnalatore può Muoversi di 1 Zona in qualsiasi direzione scelta dai giocatori. Per farlo, deve esserci almeno 1 Sopravvissuto e nessuno Zombie nella sua Zona.
- ♦ **Una collezione impressionante!** Ogni Obiettivo fornisce un'Arma della Cripta casuale al Sopravvissuto che lo prende. Il Sopravvissuto può poi riorganizzare il proprio inventario gratuitamente. Se non sono disponibili Armi della Cripta, il Sopravvissuto ottiene invece 5 PA.



32R	26V
33V	29R
27V	28V

Tessere richieste: 26V, 27V, 28V, 29R, 32R e 33V.



MISSIONE 10: UN'ULTIMA BATTAGLIA

DIFFICILE / 6 SOPRAVVISSUTI / DURATA: LUNGA

Wintergrad non è più sicura. È solo questione di tempo prima che gli zombie invadano l'intera città. Dovremo affrontare un'ultima battaglia prima di andarcene per salvare tutti quelli che possiamo e radunare le potenti armi su cui i Profanatori vorrebbero mettere le mani.

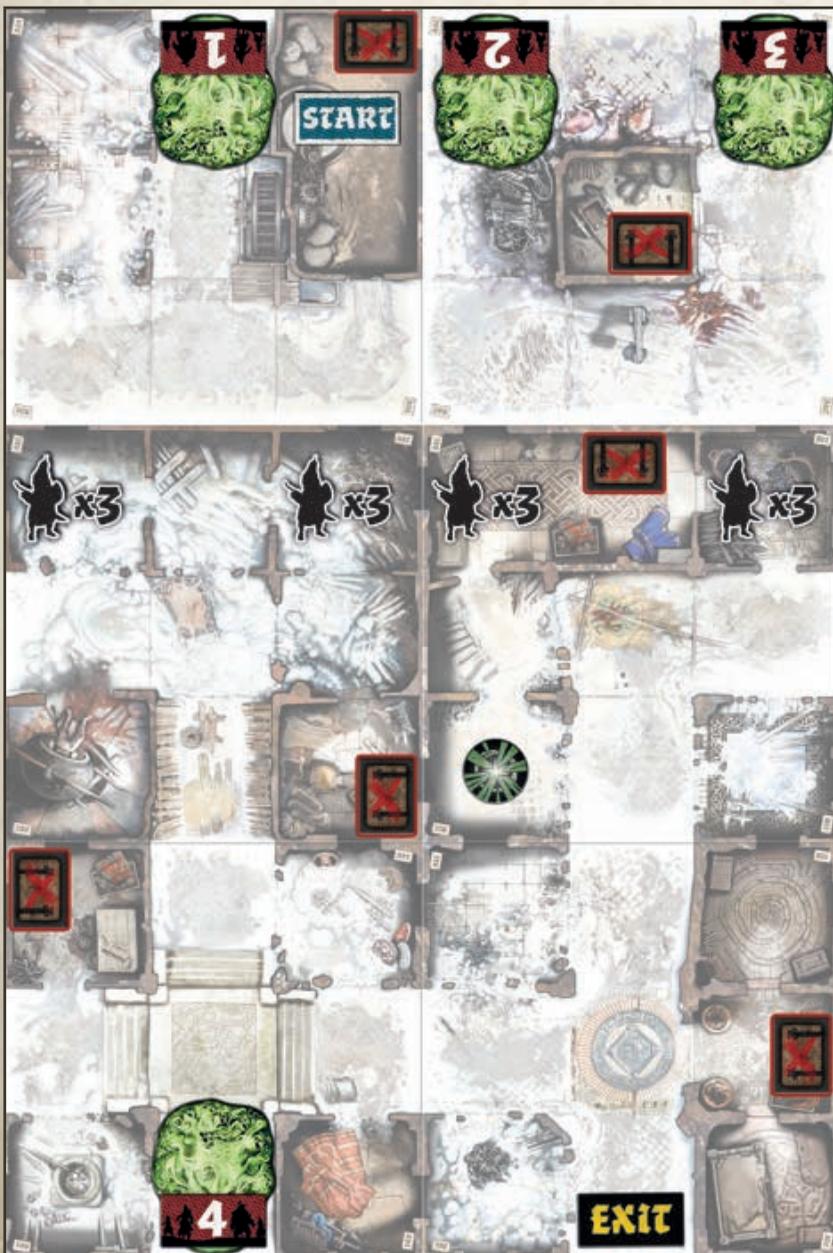
Le mura possono essere cadute, ma noi non cederemo!

OBIETTIVI

- ♦ **La caduta di Wintergrad.** Completare questi Obiettivi per vincere la partita.
 - **Prendere armi eroiche.** Ottenere 8 Armi della Cripta, prendendo Obiettivi o eliminando Abomini e Necromanti Profanatori.
 - **Fuggire con tutte le Guardie.** Uscire attraverso la Zona di Uscita con tutte le Guardie. Ogni Sopravvissuto può uscire attraverso questa Zona alla fine del proprio Turno con tutte le Guardie che si trovano su di essa, fintanto che non ci sono Zombie nella Zona.
- NOTA: La Missione fallisce se una o più Guardie vengono eliminate.**

REGOLE SPECIALI

- ♦ **Preparazione.** Mescolare in modo casuale gli Obiettivi Blu e Verde tra gli Obiettivi Rossi, a faccia in giù.
- ♦ **Salvare sopravvissuti.** Gli Obiettivi Blu e Verde forniscono 5 PA ognuno al Sopravvissuto che li prende. Rappresentano i cittadini che sono intrappolati e hanno bisogno di essere salvati.
- ♦ **Ricordi di Wintergrad.** Ogni Obiettivo Rosso assegna un'Arma della Cripta casuale al Sopravvissuto che lo prende. Il Sopravvissuto può poi riorganizzare il proprio inventario gratuitamente. Se non sono disponibili Armi della Cripta, il Sopravvissuto ottiene invece 5 PA.



	30V	29V
Tessere richieste: 28V, 29V, 30V, 31V, 33R e 34V.	28V	33R
	34V	31V





ABILITÀ

Ogni Sopravvissuto in *White Death* possiede delle Abilità specifiche, i cui effetti sono descritti in questa sezione. In caso di conflitto con le regole generali, le regole delle Abilità hanno la precedenza.

Gli effetti delle seguenti Abilità e/o bonus sono immediati e possono essere usati nel Turno in cui vengono acquisiti. Questo significa che, se un'Azione fa salire di livello un Sopravvissuto e gli procura un'Abilità, quell'Abilità può essere usata immediatamente, qualora il Sopravvissuto rimangano ancora delle Azioni (o se il Sopravvissuto può usare delle Azioni extra che l'Abilità potrebbe concedergli).

+1 al risultato dei dadi: [Azione] - Il Sopravvissuto aggiunge 1 al risultato di ogni dado che tira in Azioni del tipo specificato (di Combattimento, di Magia, in Mischia o a Distanza). Il risultato massimo è sempre 6. **ATTENZIONE: Un risultato del dado pari a 1 è sempre un insuccesso.**

+1 Azione - Il Sopravvissuto ha 1 Azione extra da usare come preferisce.

+1 Azione [tipo di Azione] gratuita - Il Sopravvissuto ha 1 Azione extra gratuita del tipo specificato (di Combattimento, di Incantamento, delle Guardie, di Magia, in Mischia, di Movimento, a Distanza o di Cercare). Questa Azione può essere usata solo per effettuare un'Azione del tipo specificato.

NOTA: Un Sopravvissuto può effettuare solo 1 Azione delle Guardie e 1 Azione di Cercare per Turno. Le Azioni di Magia, in Mischia e a Distanza sono Azioni di Combattimento.

+1 dado: [Azione] - Ogni arma del Sopravvissuto tira 1 dado extra con le Azioni del tipo specificato (di Combattimento, di Magia, in Mischia o a Distanza). Le armi Doppie ottengono un dado ciascuna, per un totale di +2 dadi per Azione Doppia del tipo specificato.

+1 Danno: [Azione] - Il Sopravvissuto ottiene +1 Danno bonus con il tipo specificato di Azione (di Combattimento, di Magia, in Mischia o a Distanza).

+1 Gittata massima - La Gittata massima delle armi a Distanza e degli incantesimi da Combattimento utilizzati dal Sopravvissuto aumenta di 1.

+1 Zona per Movimento - Il Sopravvissuto può muoversi attraverso 1 Zona extra ogni volta che effettua un'Azione di Movimento. Entrare in una Zona che contiene degli Zombie pone comunque termine all'Azione di Movimento del Sopravvissuto.

2 Danni: [Tipo di Azione] - Le armi del tipo indicato (Combattimento, Magia, Mischia o Distanza) usate dal Sopravvissuto e con un valore di Danni pari a 1 sono considerate dotate di un valore di Danni pari a 2.

Ambidestro - Il Sopravvissuto considera tutte le armi come se fossero dotate del simbolo Doppia.

Arma improvvisata: Distanza - Il Sopravvissuto può usare questa Abilità gratuitamente una volta durante ogni suo Turno. Effettua un'Azione a Distanza gratuita usando queste caratteristiche. I modificatori di Distanza (come, per esempio, quelli forniti da altre Abilità) si applicano.



Arma improvvisata: Mischia - Il Sopravvissuto può usare questa Abilità gratuitamente una volta durante ogni suo Turno. Effettua un'Azione in Mischia gratuita usando queste caratteristiche. I modificatori di Mischia (come, per esempio, quelli forniti da altre Abilità) si applicano.



Arrampicatore di Mura - Il Sopravvissuto può entrare e uscire dai Cammini di Ronda senza usare Scale o Scale di Corda.

Avido - Il Sopravvissuto può trasportare fino a 2 carte Equipaggiamento extra, che vengono collocate accanto alla sua Plancia e sono considerate contenute nel suo Zaino.

Barbaro - Quando risolve un'Azione in Mischia, il Sopravvissuto può sostituire il valore di Dadi dell'arma o delle armi da Mischia che sta usando con il numero di Zombie che si trovano nella sua Zona. Le Abilità che influenzano il valore di dadi, come +1 dado: Mischia, si applicano normalmente.

Basso profilo - Il Sopravvissuto non può essere colpito dal Fuoco Amico (le regole relative al Calderone e al Fuoco di Drago si applicano comunque). Viene ignorato quando qualcuno lancia un incantesimo da Combattimento o tira con un'arma nella Zona in cui egli si trova.

Brucciapelo - Il Sopravvissuto può effettuare Azioni di Magia e Azioni a Distanza nella sua stessa Zona, a prescindere dalla Gittata minima. Quando risolve un'Azione di Magia o a Distanza a Gittata 0, il Sopravvissuto sceglie liberamente i bersagli e può eliminare qualsiasi tipo di Zombie. I suoi incantesimi da Combattimento e le sue armi a Distanza devono comunque infliggere abbastanza danni da eliminare i suoi bersagli. Il Fuoco Amico viene ignorato.

Caricare - Il Sopravvissuto può usare questa Abilità gratuitamente una volta durante ogni suo Turno. Si muove di un massimo di 2 Zone fino a una Zona che contiene almeno 1 Zombie. Le normali regole di Movimento si applicano regolarmente. Entrare in una Zona che contiene degli Zombie pone termine all'Azione di Movimento del Sopravvissuto.

Cercare: 2 carte - Quando il Sopravvissuto Cerca, pesca 2 carte.

NOTA: Non è cumulativa all'effetto della carta Torcia.

Cercatore attento - Il Sopravvissuto può Cercare più volte per Turno, spendendo 1 Azione per ogni Azione di Cercare.

Cercatore della Corruzione - Il Sopravvissuto può effettuare Azioni di Cercare nelle Zone di Corruzione.

Cercatore delle Rovine - Il Sopravvissuto può effettuare Azioni di Cercare nelle Zone di Rovine.

Congelamento: [Tipo di Azione] - Ogni volta che il Sopravvissuto effettua un'Azione del tipo indicato (di Combattimento, di Magia, in Mischia o a Distanza), collocare un segnalino Congelamento (vedi pagina 33) nella Zona bersagliata (che l'Azione abbia successo o no).



Questo è un segnalino Congelamento.

Coppia perfetta - Quando un Sopravvissuto effettua un'Azione di Cercare e pesca una carta Equipaggiamento con il simbolo Doppia, può immediatamente prendere una seconda carta dello stesso tipo dal mazzo dell'Equipaggiamento. Dopodiché rimescola il mazzo.

Coriaceo - Il Sopravvissuto ignora la prima Ferita che riceve durante ogni Passo di Attacco (Fase degli Zombie) e durante il Fuoco Amico (Azione di Magia o a Distanza di un Sopravvissuto).

Destino - Il Sopravvissuto può usare questa Abilità una volta per Turno quando rivela una carta Equipaggiamento che ha pescato. Può ignorare e scartare quella carta, poi pescare un'altra carta Equipaggiamento dallo stesso mazzo.

Escalation: [Azione] - Il Sopravvissuto ottiene 1 dado extra da tirare per le Azioni consecutive del tipo specificato (di Combattimento, di Magia, in Mischia o a Distanza). Il bonus è cumulativo e si applica fino alla fine del Turno del Sopravvissuto. Il bonus va perso ogni volta che il Sopravvissuto effettua un altro tipo di Azione.

ESEMPIO: Un Sopravvissuto con l'Abilità Escalation: Distanza spende la sua prima Azione per effettuare un'Azione a Distanza con un Arco Lungo (1 Dado). Spendendo anche la sua seconda Azione per un'Azione a Distanza, aggiungendo un dado aggiuntivo grazie all'Abilità Escalation (2 Dadi). Spendendo la terza Azione per un'Azione di Movimento. Il bonus Escalation viene perso.

Esperto di armi doppie - Il Sopravvissuto possiede un'Azione di Combattimento gratuita fintanto che impugna armi Doppie. Questa Azione può essere usata solo con le armi Doppie impugnate.

Fortunato - Il Sopravvissuto può ripetere una volta il tiro di tutti i dadi di ogni Azione (o tiro Armatura) che effettua. Il nuovo risultato sostituisce il precedente.

Fratelli in armi: [effetto di gioco] - Il Sopravvissuto può usare questa Abilità ogni volta che si trova nella stessa Zona con almeno 1 altro Sopravvissuto. Fintanto che Fratelli in armi è attiva, ogni Sopravvissuto

nella Zona (incluso quello con questa Abilità) beneficia dell'Abilità o dell'effetto di gioco indicati. Le Guardie non beneficiano di questa Abilità.

NOTA: Fratelli in armi può essere abbreviato in F.I.A.

Gittata 2+: [Abilità] - Il Sopravvissuto beneficia dell'Abilità indicata quando effettua un'Azione del tipo specificato a Gittata 2 o più.

Guardie: [Abilità] - Questa Abilità viene utilizzata ogni volta che il Sopravvissuto effettua un'Azione delle Guardie. Le Guardie designate beneficiano dell'Abilità specificata per l'Azione corrispondente.

Guardie: Schivata - Questa Abilità può essere utilizzata ogni volta che il Sopravvissuto effettua un'Azione delle Guardie: Movimento. Le Guardie ignorano gli Zombie nella loro Zona di partenza quando effettuano tale Azione di Movimento.

Guardie: Spinta - Questa Abilità può essere utilizzata ogni volta che il Sopravvissuto effettua un'Azione delle Guardie. Invece di risolvere l'Azione scelta, selezionare una Zona a Gittata 1 dalla Guardia (o Guardie) designata ed entro la sua Linea di Vista. Tutti gli Zombie che si trovano nella Zona della Guardia (o Guardie) designata vengono spinti nella Zona selezionata. Questo non è un Movimento. *NOTA: Gli Zombie possono essere spinti dai Cammini di Ronda alle Zone di strada in questo modo!*

Inafferrabile - Il Sopravvissuto non spende Azioni extra quando effettua un'Azione di Movimento per uscire da una Zona in cui ci sono degli Zombie. Il Sopravvissuto ignora inoltre gli Zombie quando effettua Azioni di Movimento (incluse quelle che gli permettono di attraversare più Zone, per esempio con l'Abilità Scatto).

Incantamento doppio - Ogni volta che il Sopravvissuto esegue un'Azione di Incantamento, può selezionare un bersaglio extra per lo stesso Incantamento gratuitamente. Prima designa entrambi i bersagli, poi risolve un'applicazione dopo l'altra, nell'ordine che preferisce.

Incantatore - Il Sopravvissuto ha 1 Azione gratuita extra che può essere usata solo per un'Azione di Magia o un'Azione di Incantamento.

Leader nato - Durante il proprio Turno, il Sopravvissuto può conferire 1 Azione gratuita a un altro Sopravvissuto che la può usare come preferisce. Questa Azione viene usata immediatamente, poi il Sopravvissuto Leader nato riprende il proprio Turno.

Legame con gli Zombie - Il Sopravvissuto gioca 1 Turno extra ogni volta che una carta Assedio Zombie viene pescata dal mazzo degli Zombie. Gioca prima degli Zombie. Se più Sopravvissuti beneficiano di questa Abilità allo stesso tempo, i giocatori scelgono il loro ordine di Turno.

Libro degli Incantesimi - Tutti gli incantesimi da Combattimento e gli Incantamenti nello Zaino del Sopravvissuto sono considerati impugnati in Mano. Con questa Abilità, un Sopravvissuto può a tutti gli effetti essere considerato dotato di vari incantesimi da Combattimento e Incantamenti impugnati in Mano. Per ovvie ragioni, può usare solo 2 identici Incantesimi da Combattimento Doppi in un determinato momento. Il Sopravvissuto sceglie una qualsiasi combinazione di 2 prima di risolvere le Azioni o i tiri che lo riguardano.



Maestro di scontro ravvicinato - Il Sopravvissuto può utilizzare Azioni in Mischia con Armi in Asta nella propria Zona, a prescindere dalla Gittata minima.

Mano ferma - Il Sopravvissuto può ignorare gli altri Sopravvissuti quando ottiene degli insuccessi con un'Azione a Distanza o di Magia. Questa Abilità non si applica agli effetti di gioco che uccidono ogni cosa nella Zona bersagliata (come, per esempio, Calderoni o Fuoco di Drago).

Medico - Questa Abilità viene usata gratuitamente durante ogni Fase Finale. Il Sopravvissuto e tutti gli altri Sopravvissuti che si trovano nella sua stessa Zona possono curare 1 Ferita (non possono avere meno di 0 Ferite). Il Sopravvissuto guadagna 1 PA per ogni Ferita curata in questo modo.

Mietitore: [Azione] - Questa Abilità si usa al momento di assegnare i successi durante la risoluzione di un'Azione del tipo specificato (di Combattimento, di Magia, in Mischia o a Distanza). 1 di questi successi può eliminare 1 Zombie identico aggiuntivo situato nella stessa Zona. Soltanto un singolo Zombie aggiuntivo per Azione può essere eliminato usando questa Abilità. Il Sopravvissuto ottiene i PA dello Zombie aggiuntivo.

Mordi e fuggi - Il Sopravvissuto può usare questa Abilità gratuitamente subito dopo avere risolto un'Azione in Mischia, a Distanza o di Magia che abbia eliminato almeno 1 Zombie. Può allora risolvere 1 Azione di Movimento gratuita. Il Sopravvissuto non spende Azioni extra per effettuare questa Azione di Movimento gratuita se sono presenti degli Zombie nella sua Zona.

Occhio di falco - Il Sopravvissuto può scegliere liberamente i bersagli di tutte le sue Azioni di Magia e a Distanza. Il Fuoco Amico viene ignorato.

Parte con [Equipaggiamento] - Il Sopravvissuto inizia la partita con l'Equipaggiamento indicato; quella carta gli viene assegnata automaticamente durante la Preparazione.

Parte con 2 PA - Il Sopravvissuto inizia la partita 2 Punti Adrenalina.

Pelle di ferro - Il Sopravvissuto può effettuare tiri Armatura con un valore di Armatura 5+ anche quando non indossa un'armatura sul suo slot Corpo. Indossando un'armatura, il Sopravvissuto aggiunge 1 al risultato di ogni dado che ottiene nei tiri Armatura. Il risultato massimo è sempre 6 e 1 è sempre un insuccesso.

Pioggia di ferro - Quando risolve un'Azione a Distanza, il Sopravvissuto può sostituire il valore di Dadi dell'arma o delle armi a Distanza che usa con il numero degli Zombie che si trovano nella Zona bersaglio. Le Abilità che influenzano il valore di dadi, come +1 dado: Distanza, si applicano normalmente.

Pioggia di mana - Quando risolve un'Azione di Magia, il Sopravvissuto può sostituire il valore di Dadi dell'incantesimo o degli incantesimi da Combattimento che usa con il numero di Zombie che si trovano nella Zona bersaglio. Le abilità che influenzano il valore di dadi, come +1 dado: Magia, si applicano normalmente.

Portata - Il Sopravvissuto può effettuare Azioni in Mischia a Gittata 0-1.

Provocare - Il Sopravvissuto può usare questa Abilità gratuitamente, una volta durante ogni suo Turno. Scegliere una Zona per cui il Sopravvissuto abbia Linea di Vista. Tutti gli Zombie situati nella Zona selezionata ottengono immediatamente un'Attivazione extra: cercano di raggiungere il Sopravvissuto provocatore con ogni mezzo disponibile. Gli Zombie provocati ignorano tutti gli altri Sopravvissuti; non li attaccano ed escono dalla Zona in cui si trovano se occorre farlo per raggiungere il Sopravvissuto provocatore.

Razziatore della Cripta - Il Sopravvissuto può raccogliere carte Armi della Cripta lasciate cadere da Abomini e Necromanti fino a 1 Zona di distanza ed entro Linea di Vista. È richiesto un percorso sgombro fra entrambe le Zone.

Ricarica gratuita - Il Sopravvissuto ricarica gratuitamente le armi ricaricabili (Balestra Tripla, per esempio).

Ricerca Sicura - Questa Abilità può essere usata una volta per Turno, subito dopo che il Sopravvissuto pesca una carta "Aaahh!!" mentre Cerca. La carta "Aaahh!!" viene scartata senza effetti e viene pescata un'altra carta.

Riciclatore - Il Sopravvissuto può Cercare in qualsiasi Zona di edificio o di strada. Le normali regole relative a Cercare si applicano (vietato Cercare nelle Zone dove sono presenti gli Zombie, per esempio).

Riflessi da combattimento - Ogni volta che qualsiasi Zombie viene generato entro Gittata 0-1, il Sopravvissuto può effettuare immediatamente un'Azione di Combattimento gratuita contro di esso. Questa Azione può eliminare più Zombie di quelli che sono stati generati. Le Azioni a Distanza devono comunque essere mirate alla Zona in cui gli Zombie sono stati generati. Il Sopravvissuto può usare questa Abilità una volta per ogni carta Zombie pescata.

Rigenerazione - Durante ogni Fase Finale, la Salute del Sopravvissuto è interamente ripristinata al suo massimo.

Risultato 6: +1 dado [Azione] - Il Sopravvissuto può tirare un dado aggiuntivo per ogni 6 ottenuto in un'Azione del tipo specificato (di Combattimento, di Magia, in Mischia o a Distanza). Continua a tirare dadi aggiuntivi fintanto che ottiene dei 6. Gli effetti di gioco che consentono di ripetere il tiro del dado devono essere applicati prima di tirare un qualsiasi dado aggiuntivo relativo a questa Abilità.

Risultato 6: +1 Danno [Azione] - Il Sopravvissuto aggiunge 1 al valore di Danni dell'arma che ha usato per ogni 6 ottenuto in un'Azione del tipo specificato (di Combattimento, di Magia, in Mischia o a Distanza).

Saltare - Il Sopravvissuto può usare questa Abilità una volta durante ogni suo Turno. Spendendo un'Azione si muove di 2 Zone fino a una Zona su cui ha Linea di Vista. Ignora tutto nelle Zone interposte, tranne i muri e le porte chiuse. Questa Abilità può essere utilizzata per saltare su un Cammino di Ronda su cui il Sopravvissuto ha Linea di Vista. Le Abilità correlate al Movimento (come +1 Zona per Azione di Movimento o Inafferrabile) sono ignorate, mentre le penalità al Movimento (come avere degli Zombie nella Zona di partenza) vanno applicate.

Salvatore - Il Sopravvissuto può usare questa Abilità gratuitamente, una volta durante ogni suo Turno. Scegliere una Zona a Gittata 1 dal Sopravvissuto che contenga almeno 1 Zombie e almeno 1 Sopravvissuto. Entrambe le zone devono condividere una Linea di Vista. Scegliere i Sopravvissuti situati nella Zona selezionata che saranno trascinati nella Zona del Sopravvissuto salvatore senza penalità. Questa non è un'Azione di Movimento. Un Sopravvissuto può rinunciare a essere salvato e rimanere nella Zona selezionata, se il suo giocatore lo desidera. *NOTA: A differenza delle precedenti versioni di Zombicide, l'Abilità Salvatore può essere utilizzata senza avere un percorso sgombro fra le due Zone (questo permette di sollevare i Sopravvissuti in cima ai Cammini di Ronda, per esempio).*

Scarto laterale - Ogni volta che uno o più Zombie vengono generati entro Gittata 0-1, il Sopravvissuto può effettuare immediatamente un'Azione di Movimento gratuita. Il Sopravvissuto non spende Azioni extra per effettuare questa Azione di Movimento gratuita se degli Zombie si trovano nella sua Zona. Il Sopravvissuto può usare questa Abilità una volta per ogni carta Zombie pescata.

Scatto - Il Sopravvissuto può usare questa Abilità una volta durante ogni suo Turno. Spendendo 1 Azione di Movimento, può muoversi di 2 o 3 Zone anziché di 1. Entrare in una Zona che contiene degli Zombie pone comunque termine all'Azione di Movimento del Sopravvissuto (a meno che non possieda l'Abilità Inafferrabile).

Sete di sangue: [Azione] - Il Sopravvissuto può usare questa Abilità una volta durante ogni suo Turno. Il Sopravvissuto spende 1 Azione: si Muove di un massimo di 2 Zone fino a una Zona che contiene almeno 1 Zombie. Dopodiché ottiene 1 Azione gratuita del tipo specificato (di Combattimento, di Magia, in Mischia o a Distanza). Le normali regole di Movimento si applicano regolarmente.

Spadaccino - Il Sopravvissuto considera tutte le armi da Mischia come se fossero dotate del simbolo Doppia.

Spingere - Il Sopravvissuto può usare questa Abilità gratuitamente, una volta durante ogni suo Turno. Scegliere una Zona a Gittata 1 dal Sopravvissuto ed entro Linea di Vista. Tutti gli Zombie che si trovano nella Zona del Sopravvissuto vengono spinti nella Zona scelta. Questa non è un'Azione di Movimento.

Super forza - Il valore di Danni delle armi da Mischia usate dal Sopravvissuto è pari a 3.

Tattico - Il Turno del Sopravvissuto può essere risolto in qualsiasi momento durante la Fase dei Giocatori, prima o dopo il Turno di qualsiasi altro Sopravvissuto. Se più Sopravvissuti beneficiano di questa Abilità, i giocatori scelgono il loro ordine di Turno.

Temerario: [Tipo di Zombie] - Il Sopravvissuto ignora tutte le Ferite provenienti dagli Zombie che hanno la parola chiave indicata nel nome. *Temerario: Deambulante* funziona con qualsiasi *Deambulante*, per esempio.

Trasmutazione - Il Sopravvissuto può usare questa Abilità tutte le volte che vuole durante ogni suo Turno. Spendendo un'Azione e scarta una carta Equipaggiamento dal proprio inventario per pescare una nuova carta Equipaggiamento. Questa non è un'Azione di Cercare. Le carte "Aaahh!!" si risolvono normalmente.

Turarsi il naso - Il Sopravvissuto pesca una carta Equipaggiamento ogni volta che l'ultimo Zombie nella sua Zona viene eliminato (dal Sopravvissuto stesso, da un altro Sopravvissuto o da un qualsiasi effetto di gioco). Questa Abilità funziona in qualsiasi Zona, anche una Zona di strada, e può essere usata più volte nello stesso Turno. Questa NON è considerata un'Azione di Cercare.

Tutto qui? - Un Sopravvissuto può usare questa Abilità ogni volta che sta per ricevere delle Ferite. Il Sopravvissuto ignora 1 Ferita per ogni carta Equipaggiamento che scarta dal proprio inventario.

Viandante della Corruzione - Una volta per Turno, il Sopravvissuto può effettuare 1 Azione di Movimento gratuita quando si trova in una Zona di Corruzione.

Vista fantasma - Il Sopravvissuto può tracciare Linea di Vista attraverso gli ostacoli come porte, muri, ecc. Possiede anche Linea di Vista senza limiti attraverso gli Edifici.

Vista sulle Rovine - Il Sopravvissuto considera le Zone di Rovine come Zone di strada quando traccia le Linee di Vista.



INDICE ANALITICO

Abilità	51
Abominio Khan	18
Arma a Distanza	13
Arma da Mischia	13
Arma in Asta	36
Armatura	26
Armi della Cripta	7
Armi Ricaricabili	36
Attacco degli Zombie	25
Attivazione degli Zombie	25
Attivazione Extra	29
Azione a Distanza	22, 31
Azione di Incantamento	23
Azione di Magia	22
Azione in Mischia	22
Azioni	21
Bruto	18
Calderone	24
Cammino di Ronda	34
Carta Assedio Zombie	29
Combattimento	30
Congelamento	33
Corridore	18
Corruzione	20
Dadi	30
Danni	30
Deambulante	18
Doppia	30
Edificio	10
Equipaggiamento	36
Equipaggiamento di Partenza	8
Fase degli Zombie	25
Fase dei Giocatori	9, 21
Fase Finale	9
Ferite	26
Fuoco Amico	32
Fuoco di Drago	37
Generazione	28
Gittata	30
Guardie	23
Incantesimo da Combattimento	22
Inventario	17
Linea di Vista	11
Livello di Pericolo	16
Movimento	12
Movimento degli Zombie	27
Muoversi	21
Necromante Profanatore	19
Personaggio	10
Precisione	30
Preparazione	6
Priorità dei Bersagli	32
Punti Adrenalina	16
Riorganizzare/Scambiare	21
Rovine	35
Rumore	15
Scala di Corda	35
Scudo	26
Segnalatore	20
Silenziosa	13

Slot Corpo	17
Slot Mano	17
Slot Zaino	17
Stanza	10
Zona	10
Zona di Strada	10

RICONOSCIMENTI

DESIGN DEL GIOCO:

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

SVILUPPO:

Fel BARROS, Fabio TOLA, Rodrigo SONNESSO, Antonio PAES

PRODUZIONE:

Rebecca HO (Capo), Thiago ARANHA, Daryl CHOO, Randall CHUA, Marcela FABRETI, Guilherme GOULART, Isadora LEITE, Thiago MEYER, Shafiq RIZWAN, Nicholas SIA, Kenneth TAN e Gregory VARGHESE

ILLUSTRAZIONI:

Jérémy MASSON (Capo), Nicolas FRUCTUS, Giorgia LANZA, Dany ORIZIO, Simon TESSUTO

PROGETTO GRAFICO:

Gabriel BURGHI (Capo), Matteo CERESA (Capo), Marc BROUILLON, Louise COMBAL, Fabio DE CASTRO, Max DUARTE e Júlia FERRARI

INGEGNERIA SCULTURE:

Vincent FONTAINE, Aragorn MARKS

SCULTURE:

BigChild Creatives, Jason HENDRICKS, Aragorn MARKS, Elfried PEROCHON, Carles VAQUERO e Rafal ZELAZO

TESTI:

Eric KELLEY

REVISIONE:

Jason KOEPP

DIREZIONE ARTISTICA:

Mathieu HARLAUT

EDITORE:

David PRETI

EDIZIONE ITALIANA

TRADUZIONE E REVISIONE:

Aurora Casaro, Elisabetta Colombo

ADATTAMENTO GRAFICO:

Giacomo Pellini, Deborah Dicuonzo

DIREZIONE EDITORIALE:

Massimo Bianchini

© 2024 CMON Global Limited, tutti i diritti riservati. Nessuna parte di questo prodotto può essere riprodotta senza autorizzazione specifica. Guillotine Games e il logo Guillotine Games sono trademark di Guillotine Press Ltd. Zombicide, CMON e il logo CMON sono trademark di CMON Global Limited. I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati. Le miniature e i componenti in plastica inclusi sono preassemblati e non verniciati. Fabbricato in Cina.

RIASSUNTO DEL ROUND DI GIOCO

Ogni Round di Gioco inizia con:

01- FASE DEI GIOCATORI

Il primo giocatore attiva tutti i suoi Sopravvissuti, uno dopo l'altro, in qualsiasi ordine. Quando ha finito, inizia il giocatore successivo. Si gioca in senso orario. Ogni Sopravvissuto ha 3 Azioni da spendere, che sceglie dalla lista seguente. Salvo dove specificato diversamente, ogni Azione può essere effettuata più volte per ogni Attivazione.

- + **Movimento:** Il Sopravvissuto si muove di 1 Zona (spendendo Azioni extra se ci sono degli Zombie nella sua Zona di partenza).
- + **Cercare (1 volta per Turno):** Solo in una Zona di edificio priva di Zombie. Pescare una carta dal mazzo dell'Equipaggiamento. Il Sopravvissuto può riorganizzare il suo inventario gratuitamente.
- + **Riorganizzare/Scambiare:** Il Sopravvissuto può scambiare Equipaggiamento con un altro Sopravvissuto nella stessa Zona. I giocatori possono scambiare nel modo che vogliono. Lo scambio non deve essere necessariamente equo.
- + **Azione di Combattimento:**
 - **Azione in Mischia:** È richiesta un'arma da Mischia equipaggiata.
 - **Azione a Distanza:** È richiesta un'arma a Distanza equipaggiata.
 - **Azione di Magia:** È richiesto un incantesimo da Combattimento equipaggiato.
- + **Azione di Incantamento:** È richiesto un Incantamento equipaggiato.
- + **Prendere o Attivare un Obiettivo** nella Zona del Sopravvissuto.
- + **Fare Rumore:** Collocare un segnalino Rumore nella Zona del Sopravvissuto.
- + **Non Fare Niente:** Tutte le Azioni rimanenti vanno perse.
- + **Azione di Calderone (3 Azioni):**
 - **Muovere un Calderone** dalla Zona del Sopravvissuto fino a una Zona adiacente con un percorso sgombro. Si muove anche il Sopravvissuto.
 - **Versare un Calderone** da un Cammino di Ronda a una Zona di strada adiacente. Tutti i Personaggi nella Zona bersagliata vengono eliminati.
- + **Azione delle Guardie:**
 - **Movimento.**
 - **Azione in Mischia o a Distanza.**
 - **Muovere o Versare un Calderone** (3 o più Guardie).

Quando ogni Giocatore ha finito:

02- FASE DEGLI ZOMBIE

PASSO 1- ATTIVAZIONE: ATTACCARE O MUOVERSI

Tutti gli Zombie spendono 1 Azione cercando di fare una di queste 2 cose:

- + Gli Zombie nella stessa Zona dove si trovano 1 o più Sopravvissuti li attaccano.
- + Tutti gli Zombie che non hanno Attaccato si Muovono.

Ogni Zombie predilige i Sopravvissuti visibili che può raggiungere rispetto a quelli che non può raggiungere. Se gli Zombie non hanno Linea di Vista fino a nessun Sopravvissuto, prediligono la Zona più rumorosa che possono raggiungere rispetto a quella che non possono raggiungere. Scegliere il percorso più breve. Se più Zone bersaglio sono idonee e una non ha un percorso sgombro, ignorarla. Altrimenti, sono i giocatori a scegliere la direzione verso cui si muovono gli Zombie.

PASSO 2- GENERAZIONE

- + Pescare sempre le carte Zombie per tutte le Zone di Generazione in ordine ascendente, cominciando dalla prima Zona di Generazione e terminando con la Zona di Generazione di Profanatori.
- + Utilizzare il Livello di Pericolo più alto tra i Sopravvissuti.
- + **Non ci sono più miniature del tipo specificato:** Collocare le rimanenti. Poi, generare un Abominio (invece, Attivazione extra se ce n'è già uno sul tabellone).
- + **Necromante Profanatore:** Il segnalino Generazione di Zombie da cui proviene si Muove invece di 1 Zona verso il Segnalatore, spargendo Corruzione.

03-FASE FINALE

- + Rimuovere tutti i segnalini Rumore dal tabellone.
- + Il giocatore successivo riceve il segnalino Primo Giocatore (procedendo in senso orario).

ORDINE DI PRIORITÀ DEI BERSAGLI

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

PRIORITÀ DEI BERSAGLI	NOME	AZIONI	DANNI MIN. PER ELIMINARLO	PUNTI ADRENALINA
1	Bruto/Abominio (di qualsiasi tipo)/Drago	1	2/3/Speciale	1/5/1
2	Deambulante (di qualsiasi tipo) + Sciame di Ratti + Stormo di Corvi Morti	1	1	1
3	Corridore (di qualsiasi tipo) + Lupi Zombie	2	1	1
4	Necromante (di qualsiasi tipo)	1	1	1