

PARIZ

UN'ESPANSIONE A CAMPAGNA PER ZOMBICIDE



REGOLE E MISSIONI



CAPITOLI

- **CONTENUTO**.....2
- **LASCIATE CHE MANGINO CERVELLI!**4
- **REGOLE AVANZATE**4
- REGOLE DELL'EQUIPAGGIAMENTO AVANZATO**4
- I DADI AL MASSIMO**.....5
 - Andare al Massimo.....5
 - Conservare l'Equipaggiamento.....6
 - Armi Uniche.....6
 - Armi in Asta6
- SEGNALINI ALBERO**.....7
- SEGNALINO GHIGLIOTTINA E MARIA ANTONIETTA ZOMBIE** ..8
- MARIA ANTONIETTA ZOMBIE**.....8
- SEGNALINI BOTOLA**8
- NUOVE TESSERE MAPPA**9
 - Tessere Catacomba.....9
 - Zone di Corridoio della Catacomba.....9
 - Zone di Camera della Catacomba.....9
 - Segnalini Esplorazione.....9
 - Il Mazzo Catacomba.....10
 - Giocare con le Catacombe.....11
 - Suoli pubblici.....13
 - Torre Eiffel13
- REGOLE DI KO / R.I.P.**13
- REGOLE DELL'OROLOGIO E DELLA NOTTE**.....14
 - Regole della Notte14
 - Fonti di Luce.....14
- **REGOLE DELLA CAMPAGNA**17
- SCHEDA CAMPAGNA**.....17
 - Barra dei PEC18
 - Abilità della Campagna18
 - Azioni Bonus18
 - Equipaggiamento Conservato.....18
 - Traguardi della Campagna.....18
- CARTE OBIETTIVO**.....19
 - Preparazione19
 - Prendere una Carta Obiettivo.....20
 - Traguardi, Parole Chiave e Compagni20
- **CAMPAGNA DI PARIZ: CATACOMBE DEI NON MORTI**.....20
- COMPAGNO DELLA CAMPAGNA: LORÀNT**.....20
- M1 - LIBERTÉ, ÉGALITÉ, FRATERNITÉ!**.....21
- M2 - LORÀNT, IL GRANDE**.....22
- M3 - I PREDATORI DEL... LIBRO PERDUTO!**23
- PRIMO INTERLUDIO: LA BIBLIOTECA NASCOSTA**24
- M4 - INSEGUITE I VOSTRI SOGNI**.....24
- M5 - I GIARDINI DEL LUSSEMBURGO**26
- M6 - MA È TUTTO VERO?**.....27
- SECONDO INTERLUDIO: COSA FARE ORA?**28
- M7 - LORÀNT, L'EROE**.....28
- M8 - LA RÉSISTANCE**.....30
- M9 - TURISTI A PARIZ**.....32
- M10 - DIFESA DELLA TORRE EIFFEL**.....33
- EPILOGO**34
- **NUOVE ABILITÀ**35
- **RICONOSCIMENTI**35
- **RIASSUNTO DEL ROUND DI GIOCO**.....36

#01 CONTENUTO

6 SCHEDE IDENTITÀ DEI SOPRAVVISSUTI



1 BLOCCO DI SCHEDE CAMPAGNA

24 Schede



1 Orologio



23 SEGNALINI



8 Alberi

6 Fasci di Luce



1 Ghigliottina



5 Esplorazioni

2 Botole



100 CARTE OBIETTIVO



7 TESSERE DI GIOCO (A 2 FACCE)



6 CARTE CATACOMBA

73 CARTE EQUIPAGGIAMENTO

6 Equipaggiamento di Partenza Avanzato



54 Equipaggiamento Avanzato



11 Armi Pimpate Avanzate



2 Armi Uniche



13 MINIATURE

6 Sopravvissuti



Jacquin

Yanis

Marianne

Louise

Fred

Nadia

1 Compagno



Lorànt Béarn

6 Zombie



2 Deambulanti

2 Bruti

2 Corridori

6 DADI AL MASSIMO



#02 LASCIATE CHE MANGINO CERVELLI!

Oh, Parigi! Città delle luci, città dell'amore, città di... zombie?

Come se l'anniversario della Presa della Bastiglia non fosse già abbastanza impegnativo, ora dobbiamo preoccuparci di un'apocalisse zombie. Con così tante persone in strada a festeggiare, la situazione è andata fuori controllo molto velocemente.

E così siamo diventati sopravvissuti, uniti dall'obiettivo comune di rimanere vivi e spaccare quante più teste di zombie possibili finché qualcuno non troverà un piano migliore... Non c'è fretta, però.

Mostriamo loro il vero significato di zombicidio.

Zombicide: PariZ è un'espansione per *Zombicide: 2ª Edizione*. Questo libretto contiene delle regole avanzate per il sistema di *Zombicide*, nonché una campagna ambientata a Parigi, Francia.

Che cos'è una campagna? Una campagna è una serie di Missioni che racconta una storia in cui i Sopravvissuti sono gli eroi. Le scelte fatte dai giocatori hanno un'influenza diretta sullo sviluppo degli eventi. I Sopravvissuti si perfezionano lungo il cammino, ottenendo nuove Abilità e conservando le armi più potenti da una partita all'altra. La migliore ricompensa, tuttavia, non è il bottino: è il ricordo della storia che avete giocato e condiviso con i vostri amici.

Catacombe dei Non Morti è una campagna di 10 Missioni che usa le regole avanzate contenute in questa espansione potenziando l'atmosfera di gioco. Sono incluse nuove regole per l'Equipaggiamento che consentiranno ai Sopravvissuti di andare Al Massimo, tirando dadi speciali per ottenere uccisioni di Zombie extra, ma col rischio di rompere la loro arma. Con un po' di fortuna, questi dadi possono essere usati anche per conservare l'Equipaggiamento da una Missione all'altra.

Le nuove regole includono anche le Catacombe, i segnalini per gli Alberi, una Ghigliottina, l'introduzione delle Armi in Asta e le nuovissime Armi Uniche per una maggiore immersione nella storia.

Zombicide: PariZ è un'espansione per *Zombicide: 2ª Edizione*.



#03 REGOLE AVANZATE

Le regole avanzate descritte in questo capitolo hanno lo scopo di arricchire le partite di *Zombicide* con nuovi elementi. Vengono usate nella campagna *Catacombe dei Non Morti* (vedi pagina 20), ma possono arricchire anche le Missioni autoconclusive!

REGOLE DELL'EQUIPAGGIAMENTO AVANZATO

Per usarli è sufficiente sostituire i mazzi corrispondenti con le loro controparti Avanzate.



I mazzi Base Avanzati prendono il posto dei corrispondenti mazzi Equipaggiamento di Zombicide. Questi mazzi fanno uso delle nuove regole Al Massimo e Conservazione.

Zombicide: PariZ include nuovi dadi e mazzi Equipaggiamento che usano le regole speciali Al Massimo. Questi sostituiscono i mazzi Equipaggiamento, Equipaggiamento di Partenza e Armi Pimpate di *Zombicide: 2ª Edizione* con i valori per Al Massimo e Conservazione descritti nella prossima pagina.

Per usarli è sufficiente sostituire i mazzi corrispondenti con le loro controparti Avanzate.



GIOCATORI VETERANI

Zombicide: PariZ non contiene le carte Proiettili a Volontà e Cartucce a Volontà. I giocatori veterani che possiedono più di un'espansione possono personalizzare i loro mazzi Equipaggiamento per un'esperienza di gioco diversa!

Se i giocatori conoscono già le regole della campagna descritte in *Washington Z.C.*, *Fort Hendrix*, o *Rio Z Janeiro*, possono passare direttamente a leggere queste nuove regole esclusive usate in *Zombicide: PariZ*:

- Regole di Conservazione (aggiornate) (vedi pagina 6)
- Armi Uniche (vedi pagina 6)
- Arma in Asta (vedi pagina 6)
- Segnalini Albero (vedi pagina 7)
- Segnalino Ghigliottina (vedi pagina 8)
- Segnalini Botola (vedi pagina 8)
- Tessere Catacomba (vedi pagina 9)
- Fonti di Luce (aggiornate) (vedi pagina 14)

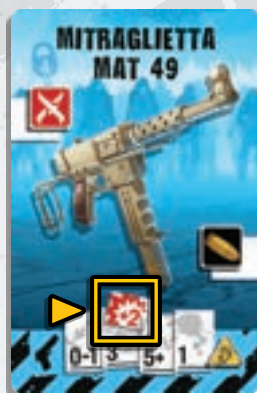
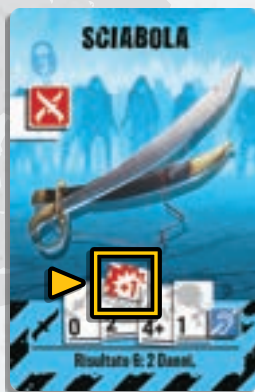
I DADI AL MASSIMO



I dadi Al Massimo si usano come i dadi regolari, ma c'è un simbolo speciale di Rottura che sostituisce l'1. Applicare gli effetti di gioco corrispondenti quando ottenete un risultato Rottura.

• ANDARE AL MASSIMO

Di certo è un lavoro sporco combattere gli zombie, ma questo non significa che possiamo tenere le nostre armi altrettanto sporche! A meno che non vogliamo che ci lascino a piedi nel momento peggiore. Manteniamo le pistole oliate e pulite per evitare che si inceppino. Manteniamo le lame prive di sangue e di altre sostanze disgustose per evitare che si arrugginiscano. Trattiamo bene le nostre armi e loro faranno lo stesso con noi.



Il valore Al Massimo offre dadi extra da tirare contro gli Zombie, con il rischio di rompere e perdere l'arma.

Un giocatore può dichiarare di andare Al Massimo prima di effettuare una qualsiasi Azione di Combattimento col suo Sopravvissuto usando un'arma con un valore Al Massimo.

Per l'Azione di Combattimento successiva, il giocatore aggiunge l'ammontare scritto di dadi Al Massimo ai dadi standard, poi risolve l'azione. Deve usarli tutti o non usarli. L'ammontare di dadi Al Massimo va sempre aggiunto alla riserva per intero.

I dadi Al Massimo funzionano come i dadi standard: aggiungono successi solo se il valore di Precisione dell'arma viene raggiunto. Tuttavia, se il giocatore ottiene 1 o più risultati Rottura su qualsiasi dado Al Massimo (SOLO dadi Al Massimo. I dadi standard non generano risultati Rottura), l'arma si rompe e la relativa carta arma va scartata subito dopo avere risolto l'Azione di Combattimento.



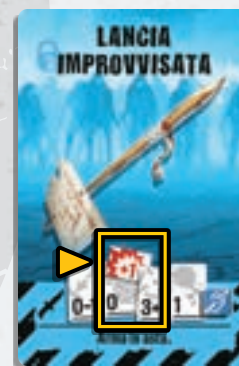
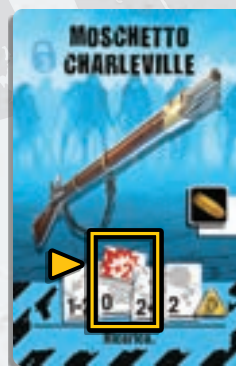
Le armi doppie si usano normalmente, aggiungendo i dadi Al Massimo di entrambe le armi alla riserva (ricordate che si aggiungono tutti o non si aggiungono affatto: o andate Al Massimo o andate a casa). Ogni risultato Rottura significa che 1 di quelle armi è persa. Quindi, se ottenete 2 o più risultati Rottura, entrambe le armi vanno perse.

IMPORTANTE: Non è consentito ripetere il tiro dei dadi Al Massimo in alcun modo (l'abilità Fortunato non ha nessun effetto su di essi, per esempio).

ESEMPIO 1: Marianne va Al Massimo con una Sciabola. Con quell'arma tira 2 dadi standard e 1 dado Al Massimo. Tutti e 3 i dadi vengono raggruppati per un tiro a Precisione 4+. I dadi standard ottengono 3 e 4, fornendo 1 successo. 3 non è una Rottura, in quanto si tratta di un dado standard. Il dado Al Massimo ottiene 1, aggiungendo 1 successo. Il tiro di attacco fornisce un totale di 2 successi.

ESEMPIO 2: Jacquin va Al Massimo con un'Alabarda del Giglio. Con quell'arma tira 2 dadi standard e 2 dadi Al Massimo. Tutti e 4 i dadi vengono raggruppati per un tiro a Precisione 3+. I dadi standard ottengono 3 e 4, fornendo 2 successi. I dadi Al Massimo ottengono 1 e 1, fornendo 1 successo e 1 Rottura. Il tiro di attacco fornisce un totale di 3 successi e 1 Rottura. I successi vengono assegnati normalmente, poi la carta Alabarda del Giglio viene scartata.

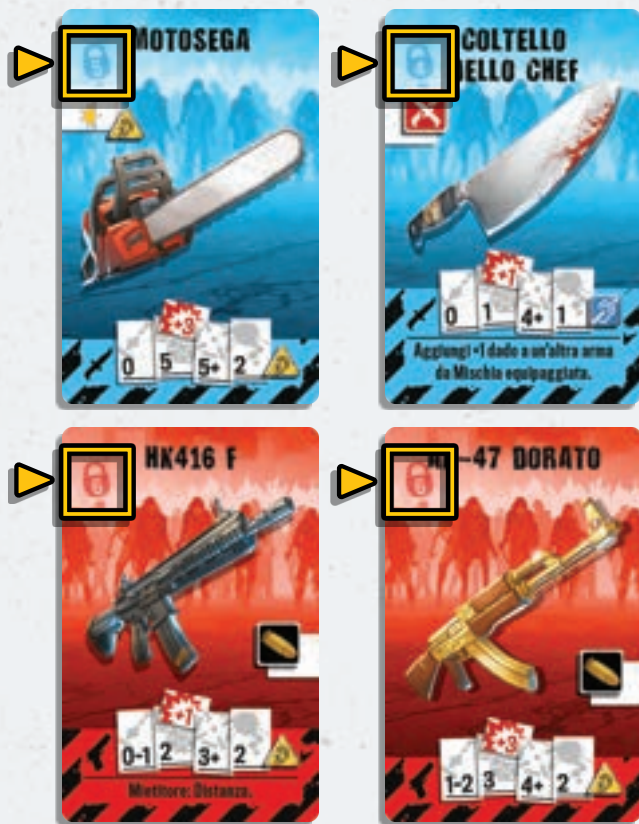
ESEMPIO 3: Nadia va Al Massimo con le Mitragliette MAT 49 doppie. Con ognuna di quelle armi tira 3 dadi standard e 2 dadi Al Massimo. Tutti i dadi vengono raggruppati per un uso doppio, per un totale di 6 dadi standard e 4 dadi Al Massimo a Precisione 5+. I dadi standard ottengono 3, 4, 5, 6, 6, e 6, fornendo 1 successo. I dadi Al Massimo ottengono 1, 1, 2, e 2, fornendo 2 successi e 2 Rotture. I tiri dei dadi Al Massimo non possono essere ripetuti, nemmeno con l'abilità Fortunato di Nadia, il che significa che le Mitragliette MAT 49 vanno perse dopo che l'Azione a Distanza è stata risolta, a causa dei 2 risultati Rottura.



In **PariZ** alcune armi possono essere usate solamente con i dadi Al Massimo! Fate molta attenzione, perché non si può mai sapere quando smetteranno di funzionare.

• CONSERVARE L'EQUIPAGGIAMENTO

Abbiamo tutti i nostri preferiti. Magari non sono nemmeno i migliori, ma sono quelli che sono rimasti con noi più a lungo. Dopo un po' di tempo diventa difficile separarsi da loro.



Il valore di Conservazione permette ai Sopravvissuti di conservare le carte Equipaggiamento da una partita all'altra. Mantenete un inventario bilanciato, dato che le armi più potenti spesso sono le più difficili da conservare!

I giocatori potrebbero decidere di giocare più partite di *Zombicide* consecutivamente con gli stessi Sopravvissuti, oppure di giocare una campagna come quella inclusa in questa espansione. In questi casi, il valore di **Conservazione** rappresenta la durezza delle carte Equipaggiamento e consente ai Sopravvissuti di **conservarne** 1 da una Missione all'altra.

L'inventario di ogni Sopravvissuto viene scartato alla fine di ogni Missione, a eccezione delle carte Equipaggiamento che possiedono un valore di Conservazione. Tirate un ammontare di dadi Al Massimo corrispondente al valore di **Conservazione** di ognuna di queste carte, individualmente:

- Se si ottengono 1 o più risultati **Rottura**, la carta Equipaggiamento va scartata. Si è guastata in qualche modo prima della Missione successiva ed è persa.
- Se non si ottiene nessun risultato **Rottura**, il Sopravvissuto può conservare quella carta Equipaggiamento.

Dopo aver tirato i dadi Al Massimo per ciascuna carta, ogni Sopravvissuto può scegliere 1 carta Equipaggiamento oppure 1 delle carte Equipaggiamento di Partenza che può conservare per iniziare la Missione successiva. Questa carta gli viene automaticamente assegnata durante la Preparazione. Le carte rimanenti ritornano nei rispettivi mazzi. Almeno 1 Sopravvissuto **deve** conservare un'arma per Aprire le Porte (per esempio, un'Ascia Antincendio).

IMPORTANTE: Il tiro di Conservazione non può essere ripetuto in alcun modo.

ESEMPIO: Jacquin conclude una partita di *Zombicide* con una Motosega (Conservazione 5), una Sciabola (Conservazione 3), un paio di Mitragliette MAT 49 (Conservazione 4) e una carta Equipaggiamento Torcia Elettrica (che non ha un valore di Conservazione).

- La carta Equipaggiamento Torcia Elettrica non ha un valore di Conservazione e quindi viene scartata immediatamente.
- Si tirano 5 dadi Al Massimo per la Motosega: [1], [2], [3], [4] e [5]. Una singola Rottura è sufficiente a perdere l'arma e scartarla.
- Si tirano 3 dadi Al Massimo per la Sciabola: [1], [2] e [3]. Nessuna Rottura. Jacquin potrà averla per la Missione successiva.
- Si tirano 4 dadi Al Massimo per la prima Mitraglietta MAT 49: [1], [2], [3] e [4]. Nessuna Rottura. Jacquin conserva anche la Mitraglietta MAT 49.
- Si tirano 4 dadi Al Massimo per la seconda Mitraglietta MAT 49: [1], [2], [3] e [4]. 2 Rotture! La Mitraglietta MAT 49 è persa e viene scartata.
- Jacquin sceglie di conservare la Sciabola e inizierà la prossima partita con quell'arma.

• ARMI UNICHE

Dobbiamo ammetterlo, non abbiamo mai visto niente del genere.

Le Armi Uniche sono carte Armi Pimpate che non vengono mescolate nel mazzo delle Armi Pimpate. Possono essere acquisite durante la campagna di *Pariz* attraverso le carte Obiettivo.

- I giocatori conservano sempre le Armi Uniche da una Missione alla successiva, anche se il Sopravvissuto che le possiede muore.
- Le Armi Uniche non contano nel limite massimo di armi che i giocatori possono Conservare (vedi pagina 18).

• ARMI IN ASTA



Le Armi in Asta da Mischia infliggono danni da Mischia entro Gittata 1.

Le armi da Mischia che hanno la parola chiave "in Asta" sono usate per effettuare Azioni in Mischia entro Gittata 1 (0-1) in qualsiasi Zona fino a cui il Sopravvissuto possiede Linea di Vista. Un Attacco con un'Arma in Asta a Gittata 1 è comunque considerato un Attacco in Mischia.

SEGNALINI ALBERO

Parigi aveva tantissimi giardini incantevoli, ma quando gli zombie hanno iniziato ad aggirarsi in città sono diventati molto più brutti. La maggior parte degli alberi è ancora in piedi, ma ora dobbiamo preoccuparci soprattutto di ciò che si nasconde tra i rami.



Una Zona che contiene un segnalino Albero è considerata una Zona di Albero per tutti i fini del gioco. Ogni volta che un Sopravvissuto entra per la prima volta in una Zona che contiene un segnalino Albero, rivelate quel segnalino. Poi, risolvete l'effetto rivelato sul retro del segnalino.

Gli effetti possono essere:

- Generare 1 Deambulante in quella Zona.
- Generare 1 Bruto in quella Zona.
- Generare 1 Corridore in quella Zona.
- Il Sopravvissuto pesca immediatamente 1 carta Equipaggiamento. Poi, può riorganizzare il suo inventario gratuitamente.
- Il Sopravvissuto pesca immediatamente 1 carta Armi Pimpate. Poi, può riorganizzare il suo inventario gratuitamente.



Il primo segnalino Albero indica che un Bruto verrà generato nella Zona in cui è collocato il segnalino. Il secondo segnalino Albero indica che il Sopravvissuto deve pescare una carta Armi Pimpate.

Quando si utilizzano i segnalini Albero si applicano le regole seguenti (sia che i segnalini siano rivelati oppure no):

- Un Sopravvissuto può effettuare Azioni di Cercare in una Zona di Albero.
- Le Zone di Albero sono considerate **Zone di Oscurità** per tutti i fini del gioco.
- Le Zone di Albero interrompono la Linea di Vista.
- Dopo che una carta Assalto Zombie viene pescata e risolta, generare 1 Zombie in ogni Zona che contiene un segnalino Albero rivelato che mostra la rispettiva icona Zombie (Deambulante, Bruto o Corridore).



Viene pescata una carta Assalto di Deambulanti. Viene generato 1 Deambulante nella Zona che contiene il segnalino Albero rivelato che mostra un Deambulante. Nelle altre 2 Zone di Albero non succede nulla.



Le Zone di Albero interrompono la Linea di Vista di Yanis fino al Deambulante, ma Yanis può vedere il Corridore presente nella Zona di Albero.

SEGNALINO GHIGLIOTTINA E MARIA ANTONIETTA ZOMBIE

Conoscevamo quella donna prima che diventasse uno zombie. Era solita fare rievocazioni storiche vestita da Maria Antonietta. Di solito la potevamo incontrare ai festival e cose simili. Abbiamo sentito dire che li prendeva anche molto seriamente. I costumi erano accurati e aveva persino una replica della ghigliottina per alcuni eventi di alto livello. Forse quella ghigliottina ha funzionato un po' troppo bene.

Il segnalino Ghigliottina è un nuovo componente di *Zombicide: PariZ*. Viene utilizzato in alcune Missioni e insieme a Maria Antonietta Zombie, un nuovo Zombie descritto nel dettaglio di seguito:

- Trattare il segnalino Ghigliottina come un segnalino Generazione. Quando il segnalino Ghigliottina viene collocato sul tabellone, generare Maria Antonietta Zombie nella stessa Zona.

- Mentre Maria Antonietta Zombie è sul tabellone, tutti gli Zombie generati dal segnalino Ghigliottina si attivano immediatamente. Se Maria Antonietta Zombie non è sul tabellone, non pescare carte Zombie per il segnalino Ghigliottina.

- Se viene pescata una carta Assalto Zombie, gli Zombie che vengono generati dal segnalino Ghigliottina si attivano 2 volte: una volta dal segnalino Ghigliottina e una volta dalla carta Assalto.

- Se Maria Antonietta Zombie viene eliminata, viene generata nella Zona del segnalino Ghigliottina alla fine della Fase degli Zombie successiva. Non viene attivata dall'effetto del segnalino Ghigliottina.

- Tranne dove specificato diversamente, l'unico modo per distruggere la Ghigliottina è usare una Molotov nella Zona in cui si trova il relativo segnalino.

- Se il segnalino Ghigliottina viene distrutto, rimuovere Maria Antonietta Zombie dalla partita.

MARIA ANTONIETTA ZOMBIE

Azioni: 1

Ferite inflitte: 1

Per eliminarlo: 1 Danno

Ricompensa in Punti Adrenalina: 1 punto

Regole speciali: Ultimo nell'Ordine di Priorità dei Bersagli. Quando Maria Antonietta Zombie entra in una Zona con 1 o più Sopravvissuti, tutti i Sopravvissuti in quella Zona subiscono 1 Ferita. I Sopravvissuti che entrano nella sua Zona non subiscono Ferite.



Il segnalino Ghigliottina, in aggiunta agli altri suoi effetti, funziona come un segnalino Generazione.

SEGNALINI BOTOLA

Le Zone con un segnalino Botola sono considerate collegate da un tunnel sotterraneo. Le botole non condividono Linea di Vista tra di loro, tuttavia un Personaggio può Muoversi da una all'altra come se fossero adiacenti.



NUOVE TESSERE MAPPA

• TESSERE CATACOMBA

Sono morte tantissime persone nelle catacombe...
Sì, SAPIAMO che lì sono tutti morti, ma c'è differenza
tra i morti che sono stati portati da fuori e le persone
vive che sono morte LÌ DENTRO perché si sono perse.
Non vogliamo far parte del secondo gruppo.

Zombicide: PariZ introduce una nuova meccanica per esplorare le Catacombe:

Le tessere Catacomba (31V, 32V e 33V) riflettono l'incertezza e l'imprevedibilità di ciò che i Sopravvissuti possono trovare nelle profondità delle Catacombe di Parigi.

Le tessere Catacomba presentano le caratteristiche seguenti:

• ZONE DI CORRIDOIO DELLA CATACOMBA

Le Zone di Corridoio della Catacomba funzionano come le Zone di strada per tutti i fini del gioco.



• ZONE DI CAMERA DELLA CATACOMBA

Le Zone di Camera della Catacomba funzionano come le Zone di edificio. Tuttavia, non hanno porte.

Dal momento che le Catacombe sono sotterranee, alcuni luoghi sono meglio illuminati rispetto ad altri. Le regole delle Zone di Oscurità non si applicano. Invece, usando il **mazzo Catacomba** (vedi pagina 10), i giocatori determineranno se verranno considerate le regole del giorno oppure le regole della notte (vedi pagina 14).

Ogni tessera Catacomba mostra 6 simboli:     e . Questi simboli renderanno casuali i contenuti della tessera.



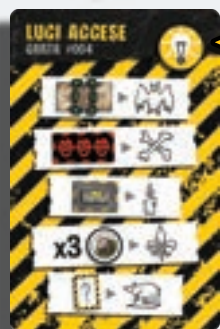
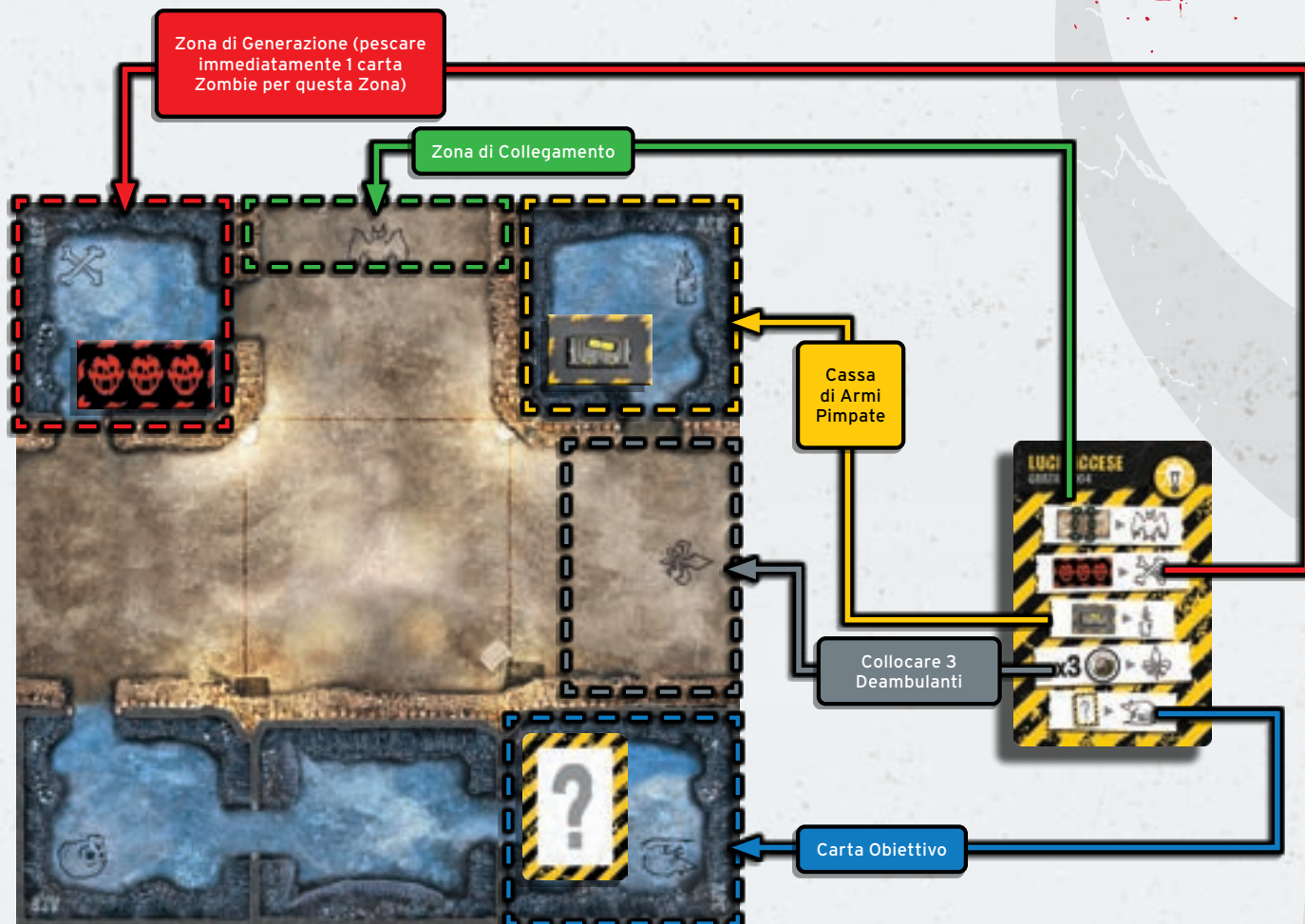
• SEGNALINI ESPLORAZIONE

All'inizio di ogni Missione e ogni volta che una tessera Catacomba viene collocata o spostata a causa di un'Azione di Esplorare (vedi pagina 11), collocare un segnalino Esplorazione in corrispondenza di tutti i bordi dei corridoi come mostrato sotto. Ogni volta che un Sopravvissuto effettua un'Azione di Esplorare, rimuovere il segnalino Esplorazione da quella Zona. Quella Zona è considerata la Zona Esplorata.



• IL MAZZO CATACOMBA

Ogni volta che una nuova tessera Catacomba viene collocata o spostata come risultato di un'Azione di Esplorare, pescare la carta in cima al mazzo Catacomba e collocare l'elemento indicato dai rispettivi simboli. Gli elementi possono essere una Cassa di Armi Pimpate, una nuova carta Obiettivo, un segnalino Generazione oppure un tipo di Zombie.



Il simbolo Luci ACCESE rappresenta il fatto che tutte le tessere Catacomba sono illuminate e che si applicano le regole del giorno.



Alcune carte mostrano il simbolo Luci SPENTE. Questo simbolo rappresenta il fatto che tutte le tessere Catacomba sono al buio e che si applicano le regole della notte.

• GIOCARE CON LE CATAcombe

Per giocare con le tessere Catacomba, mettere da parte la tessera Catacomba di Partenza indicata nella rispettiva Missione. Collocare i segnalini Esplorazione come indicato, mescolare il mazzo Catacomba e collocarlo a portata di mano dei giocatori.

In questa espansione viene introdotta una nuova Azione: l'**Azione di Esplorare**.

Se non ci sono carte Obiettivo sul tabellone, un Sopravvissuto che si trova in una Zona che contiene un segnalino Esplorazione può effettuare un'Azione di Esplorare. Quando lo fa, procedere come segue:

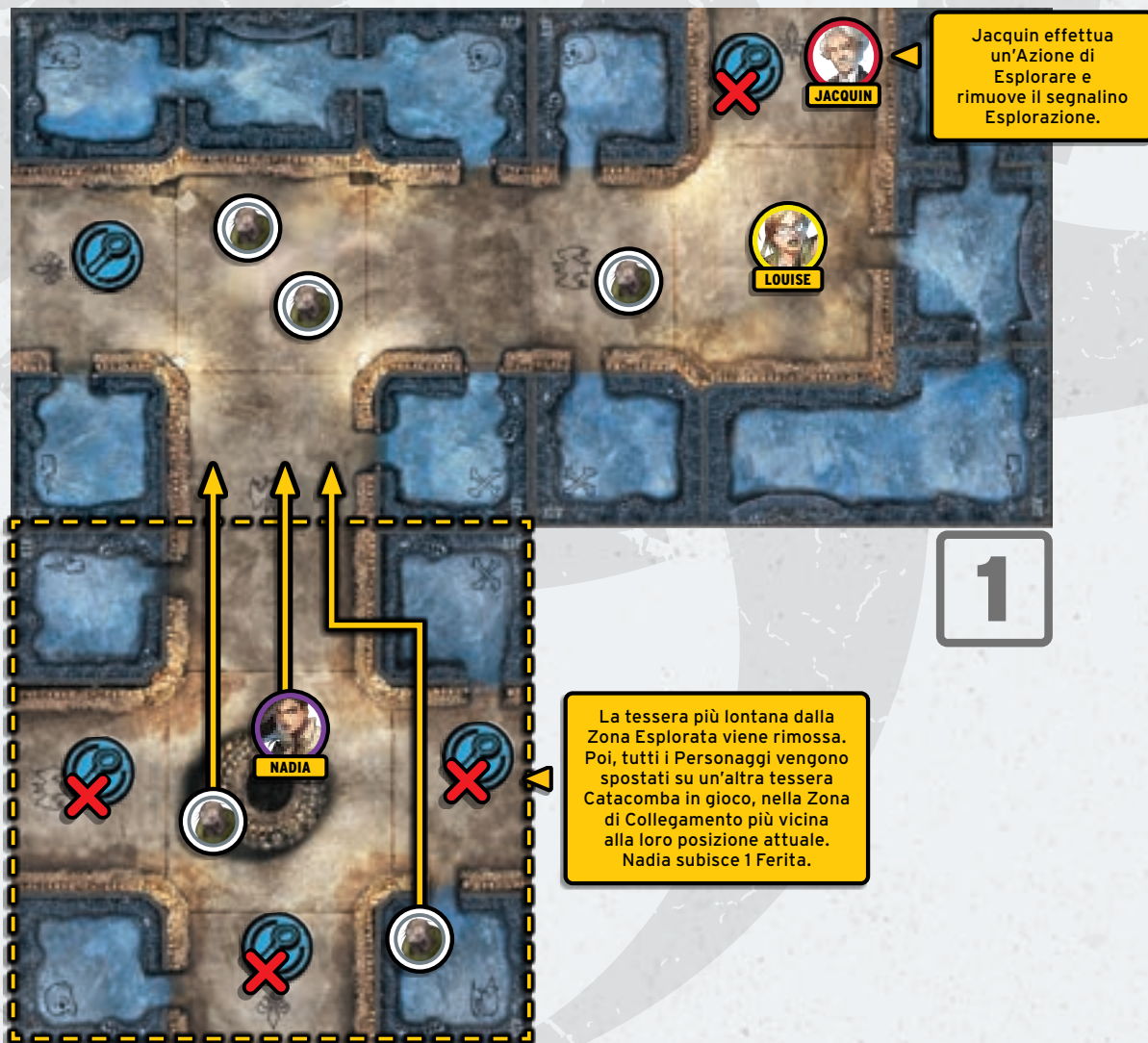
1. Rimuovere il segnalino Esplorazione da quella Zona. Poi, scegliere casualmente una tessera Catacomba e collocarla accanto alla Zona Esplorata (la Zona da cui è stato rimosso il segnalino Esplorazione). Se non ci sono tessere Catacomba inutilizzate, rimuovere la tessera che si trova più lontano rispetto alla Zona Esplorata (in caso di tessere in posizione di parità, sono i giocatori a scegliere).

Tutti i Personaggi che si trovano sulla tessera rimossa vengono immediatamente collocati su un'altra tessera Catacomba in gioco, nella Zona di Collegamento più vicina alla loro posizione attuale. Ogni Sopravvissuto spostato in questo modo subisce 1 Ferita.

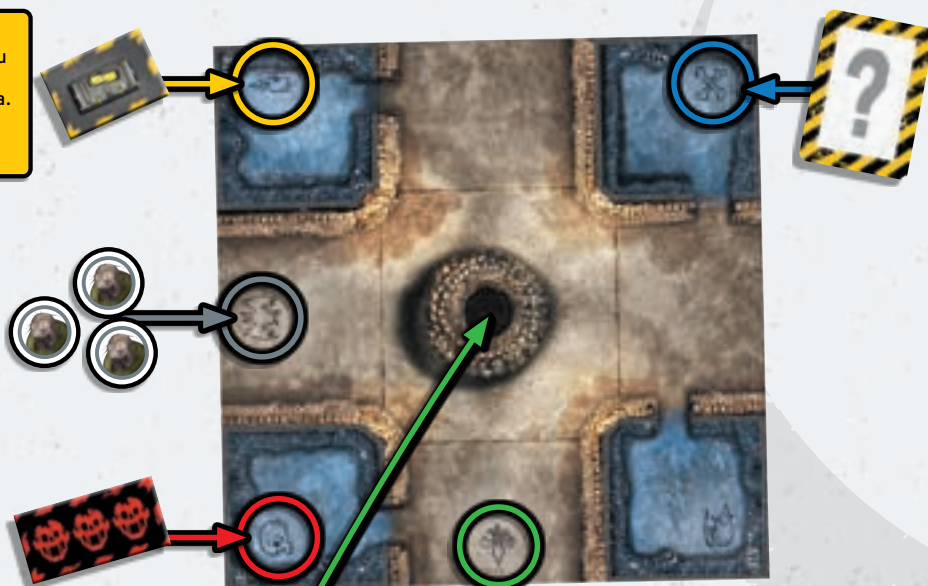
2. Pescare una carta Catacomba e collocare la nuova tessera a seconda del simbolo indicato su quella carta. La nuova tessera viene sempre orientata in modo che l'icona Zona di Collegamento sia posizionata accanto al Sopravvissuto che ha effettuato l'Azione di Esplorare. Poi, collocare tutti i segnalini e le miniature come mostrato sulla carta Catacomba. Quando viene collocato il segnalino Generazione, **pescare immediatamente una carta Zombie per quella Zona**. Collocare un segnalino Esplorazione su tutti i bordi dei corridoi.

Essendo sotterranee, le Catacombe seguono una serie diversa di regole per il giorno e per la notte. Ogni volta che la carta Catacomba pescata mostra il simbolo Luce ACCESA (☀️), i corridoi e le camere sono illuminate e si applicano le regole del **giorno** per tutte le tessere Catacomba. Se la carta mostra invece il simbolo Luce SPENTA (💡), i Sopravvissuti sono completamente immersi nell'oscurità e si applicano le regole della **notte**.

Se la mappa della Missione contiene anche tessere in cui sono presenti Zone di strada, quelle rispettano comunque le regole dell'Orologio (vedi pagina 14).



Pescare una carta Catacomba e collegare la nuova tessera a seconda del simbolo indicato su quella carta. Poi, collocare tutti i segnalini e le miniature come mostrato sulla carta Catacomba.



L'icona Zona di Collegamento è sempre posizionata accanto al Sopravvissuto che ha effettuato l'Azione di Esplorare.

JACQUIN

LOUISE

NADIA



Quando viene collocato il segnalino Generazione, pescare immediatamente una carta Zombie per quella Zona.



• SUOLI PUBBLICI

A Parigi non mancano i parchi e le aree verdi bellissime in cui godersi le giornate di sole e l'aria fresca... Solo che ora non sono più così belli e le persone che ancora vi si aggirano cercheranno di usarci come cibo per i loro picnic.

Le Zone di Suolo Pubblico sono aree aperte che contano come Zone di strada per tutti i fini del gioco.



• TORRE EIFFEL

Una delle 7 meraviglie del mondo moderno e uno dei luoghi preferiti in assoluto. Oggi ha un aspetto molto meno romantico e gli ascensori hanno smesso di funzionare. Tuttavia, si può godere comunque di una bella vista da lassù, se si riesce a raggiungerne la cima.

La Torre Eiffel ha 2 entrate differenti (usando le scale da entrambi i lati). I Sopravvissuti che si posizionano in cima alla Torre Eiffel non possiedono Linea di Vista fino alle Zone di strada sotto di essa.



REGOLE DI KO / R.I.P.

Avvisateci la prossima volta che avete intenzione di fare una cosa del genere, così almeno possiamo fare delle scommesse.

Le partite classiche di *Zombicide* sono perse ogniqualvolta che un Sopravvissuto viene eliminato. Non è detto che sia così quando giocate una campagna che fa uso di queste regole. L'uso delle regole di KO vi fornisce un po' di tempo extra per salvare un compagno caduto prima che tiri le cuoia per davvero.

Un Sopravvissuto che perde il suo ultimo punto Salute è considerato KO (MA NON MORTO). Stendete la sua miniatura nella Zona che occupa attualmente e scartate tutte le eventuali carte Equipaggiamento che possiede (non è consentito nessun tiro di Conservazione).

Il Sopravvissuto è ora considerato un segnalino Obiettivo fino alla Fase Finale del Round di Gioco successivo (non quello attuale). Può essere preso da un altro Sopravvissuto usando un'Azione di Prendere un Obiettivo. Se non viene preso entro quel limite di tempo, beh... è morto.

• Se il Sopravvissuto KO viene salvato, collocate la sua miniatura sulla sua plancia. Non è morto, ma non potrà essere giocato fino alla Missione successiva.

• Se il Sopravvissuto KO **non** viene salvato, è **morto** a tutti gli effetti. Rimuovete la miniatura e controllate gli Obiettivi della Missione, in quanto potrebbero dichiarare che è persa non appena un Sopravvissuto muore. Il Sopravvissuto morto non potrà più essere giocato fino alla fine della campagna.

NOTA: Tenete conto di tutti i Sopravvissuti che muoiono per assicurarvi che non vengano usati nella stessa campagna.

Il giocatore del Sopravvissuto morto potrà scegliere un altro Sopravvissuto per la Missione successiva, partendo con una nuova Scheda Campagna (vedi pagina 17). Scegliere un altro Sopravvissuto comporta la perdita di tutto l'Equipaggiamento, PEC, Azioni Bonus e Abilità della Campagna (vedi pagina 18). I Traguardi della Campagna, tuttavia, vengono tramandati da un Sopravvissuto morto al suo successore.

Se non rimangono più Sopravvissuti da giocare (tutti sono KO o morti), tutti i giocatori perdono la campagna.

REGOLE DELL'OROLOGIO E DELLA NOTTE

Attraverso prove ed errori, abbiamo scoperto che gli zombie sono praticamente ciechi di notte. Seguiranno i rumori e le fonti di luce artificiale a caso fino a dove sono puntate. Cerchiamo di sfruttare questa caratteristica a nostro vantaggio, ma non pensiamo che per questo motivo siano meno pericolosi.



L'Orologio, una forma avanzata di segnalino Primo Giocatore, tiene il conto del tempo che passa man mano che la Missione procede. Presto o tardi calerà la notte, che imporrà le sue regole oscure.

L'Orologio, che segna le ore e rappresenta il ciclo del giorno e della notte, funge da segnalino Primo Giocatore. La descrizione della Missione scelta stabilisce l'ora di partenza dell'Orologio. Da quel momento in poi, l'Orologio avanza di 1 ora a ogni Fase Finale, subito prima di essere passato al Primo Giocatore successivo.

Nelle ore diurne (dalle 7 am alle 6 pm) si applicano le regole classiche.

Nelle ore notturne (dalle 7 pm alle 6 am) si applicano le regole della Notte.

Le regole dell'Orologio e della Notte possono essere usate durante le vostre partite classiche a *Zombicide*. In quel caso, usate l'ora attuale del mondo reale come ora di partenza dell'Orologio all'inizio della partita.

• REGOLE DELLA NOTTE

- Le Linee di Vista degli Zombie sono limitate a Gittata 0.
- Le Linee di Vista dei Sopravvissuti sono limitate a Gittata 0-1.
- Gli Attacchi a Distanza richiedono Precisione 6 (è necessario ottenere un 6 al tiro, per colpire il bersaglio). Gli effetti di gioco che alterano la Precisione si applicano comunque (come il +1 al risultato dei dadi: Distanza, per esempio). I successi automatici, come nel caso del lancio di una Molotov, si applicano comunque.

• FONTI DI LUCE



Le Torce Elettriche possiedono la parola chiave Fonte di Luce. Un segnalino Fascio di Luce viene collocato sul tabellone ogni volta che un Sopravvissuto ne usa una. La luce annulla la maggior parte delle regole della Notte, ma attrae gli Zombie!

Le Torce Elettriche possiedono la parola chiave **Fonte di Luce** e possono essere usate per illuminare le Zone **durante le ore notturne**. Queste regole non hanno effetto durante le ore diurne.

Un Equipaggiamento Fonte di Luce viene **ACCESO** in queste circostanze:

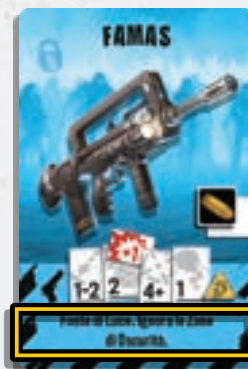
- Il Sopravvissuto spende 1 Azione per accendere la Torcia Elettrica o il FAMAS.
- Il Sopravvissuto effettua un'Azione di Cercare usando una Torcia Elettrica.
- Il Sopravvissuto dichiara un'Azione a Distanza a Gittata 0-1 e sceglie di usare il FAMAS. Il segnalino viene predisposto prima che l'Azione a Distanza sia risolta.

Collocate un segnalino Fascio di Luce a cavallo di 2 Zone: la Zona del Sopravvissuto e un'altra Zona adiacente (non in diagonale). Il segnalino segue il Sopravvissuto ogni volta che quest'ultimo si muove e viene orientato in una direzione a scelta dei giocatori, prima che il Sopravvissuto effettui ciascuna Azione. In caso di un'Azione a Distanza a Gittata 0-1, l'altra Zona coperta dal segnalino è automaticamente la Zona bersaglio.

Un Equipaggiamento Fonte di Luce viene **SPENTO** in queste circostanze:

- Il Sopravvissuto spende 1 Azione per spegnere la Torcia Elettrica o il FAMAS.
- Il Sopravvissuto Scambia o scarta l'Equipaggiamento Fonte di Luce che usava per illuminare le Zone.

Rimuovete il segnalino Fascio di Luce creato dal Sopravvissuto.



La carta Equipaggiamento FAMAS ha la parola chiave Fonte di Luce.

Le Zone illuminate dai Fasci di Luce sono soggette alle regole seguenti:

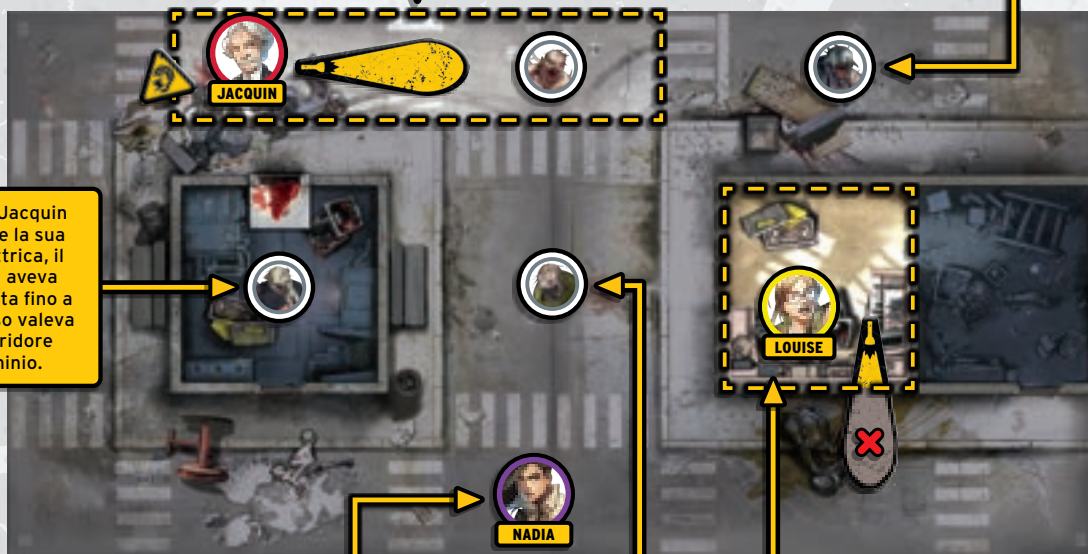
- I Personaggi possono tracciare le Linee di Vista fino a esse normalmente.
- Le Azioni a Distanza mirate sulla Zona non sono più afflitte dalle penalità alla Precisione date dalle ore notturne.
- Subito prima della Fase degli Zombie, ogni Zombie che possiede Linea di Vista fino a 1 o più Fasci di Luce effettua immediatamente un'Attivazione standard extra. Poi, si svolge la classica Fase degli Zombie normalmente. Ogni Zombie può ricevere solo una singola Attivazione extra per Round di Gioco a causa dei Fasci di Luce. Ricordate che i Fasci di Luce possono essere visti da molto lontano, in quanto i Personaggi possono tracciare le Linee di Vista fino a essi normalmente!

NOTA: Un Fascio di Luce non illumina attraverso gli ostacoli che bloccano le Linee di Vista, come le porte chiuse o i muri. Può quindi essere orientato verso un muro per evitare di illuminare una seconda Zona.



È scesa la notte. La Linea di Vista di Jacquin è limitata a Gittata 0-1 e ci sono degli Zombie nelle vicinanze. Jacquin può usare il suo Fucile Sovrapposto contro il Corridore, ma la notte cambia la Precisione dell'arma a 6. Jacquin effettua un'Azione a Distanza e accende la sua Torcia Elettrica gratuitamente prima di tirare i dadi. Un segnalino Fascio di Luce viene collocato a cavallo tra la Zona di Jacquin e quella del Corridore. La Precisione del Fucile Sovrapposto torna a essere 4+, ma entrambe le Zone ora sono illuminate.

Avendo Linea di Vista fino a una Zona illuminata, l'Abominio, il Corridore, il Deambulante e il Bruto all'interno della stanza otterranno un'Attivazione extra subito prima della Fase degli Zombie. Una singola Zona illuminata è abbastanza. Più Zone illuminate non conferiscono ulteriori Attivazioni extra.



Prima che Jacquin accendesse la sua Torcia Elettrica, il Bruto non aveva Linea di Vista fino a lui. Lo stesso valeva per il Corridore e l'Abominio.

Nadia possiede Linea di Vista fino alla Zona del Deambulante (ore notturne, Gittata 1). Il Deambulante si trova in una Zona non illuminata, quindi la Precisione della Pistola R51 diventa 6. Dall'altra parte della strada, la Zona del Corridore è illuminata ed entro la Gittata della Pistola R51. Nadia può sparare fino a essa senza penalità. Ricordate che sia il Corridore che il Deambulante, essendo Zombie, hanno una Linea di Vista limitata a Gittata 0 e quindi non possono vedere Nadia.

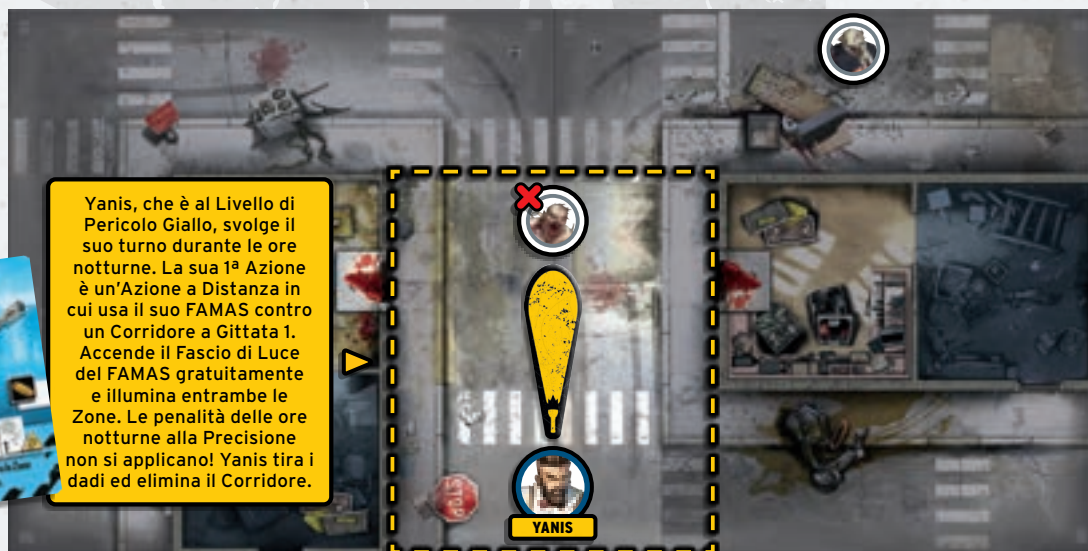
Questo Deambulante possiede Linea di Vista fino al Fascio di Luce, ma non vede nessun Sopravvissuto. Otterrà un'Attivazione extra subito prima della Fase degli Zombie e si Muoverà verso la Zona più rumorosa: quella di Jacquin.

Effettuando un'Azione di Cercare con una Torcia Elettrica, Louise ha un Fascio di Luce nella sua Zona. Sceglie di orientarlo verso il muro. La sua Zona è illuminata, ma quella dietro il muro no (il muro è un ostacolo che blocca le Linee di Vista).

1



Yanis, che è al Livello di Pericolo Giallo, svolge il suo turno durante le ore notturne. La sua 1ª Azione è un'Azione a Distanza in cui usa il suo FAMAS contro un Corridore a Gittata 1. Accende il Fascio di Luce del FAMAS gratuitamente e illumina entrambe le Zone. Le penalità delle ore notturne alla Precisione non si applicano! Yanis tira i dadi ed elimina il Corridore.



Come sua 2ª Azione, Yanis si Muove di 1 Zona. La sua Torcia Elettrica viene tenuta accesa gratuitamente e la orienta verso la porta.

Come sua 3ª Azione, Yanis Apre la porta davanti a lui usando il suo Cavatappi. L'edificio si apre e gli Zombie vengono generati normalmente.

2

Come sua 4ª (e ultima) Azione, Yanis effettua un'Azione a Distanza con il suo FAMAS mirando alla Zona dei Deambulanti. Ne abbatte uno. Il Turno di Yanis termina. Sia la sua Zona che la Zona dei Deambulanti sono illuminate dal Fascio di Luce.

3

Subito prima della Fase degli Zombie, i giocatori controllano se gli Zombie hanno Linea di Vista fino a 1 o più Fasci di Luce. Per i Deambulanti è così. Entrambi effettuano immediatamente un'Attivazione extra.

Il Bruto non possiede Linea di Vista fino a un Fascio di Luce. Non riceve un'Attivazione extra.

Ora la Fase degli Zombie si svolge normalmente. Yanis perde 1 Salute a causa del Deambulante nella sua Zona. L'altro Deambulante si muove fino alla sua Zona...

... e il Bruto si muove a sua volta verso la Zona di Yanis.

4

#04 REGOLE DELLA CAMPAGNA

Le regole della campagna descritte in questo capitolo completano le regole base e quelle avanzate di *Zombicide* e sono concepite per essere usate specificamente nella campagna *Catacombe dei Non Morti* (vedi pagina 20).

SCHEDA CAMPAGNA

Ricordare la nostra vita prima dell'apocalisse zombie può essere doloroso, ma è anche necessario. Non possiamo dimenticare chi eravamo prima di allora e non chiederci chi saremo, una volta che tutto sarà finito. In questo momento il passato è tanto importante quanto il futuro.

Nel corso di tutta la campagna, i Sopravvissuti ottengono Punti Esperienza della Campagna (PEC) con cui ottengono Azioni Bonus e Abilità della Campagna. Le decisioni che prendono possono sbloccare dei Traguardi specifici e cambiare il corso della storia.



La Scheda Campagna viene usata per tenere conto dei progressi individuali di un Sopravvissuto. Quando la campagna inizia, ogni Sopravvissuto riceve una sua Scheda Campagna dall'apposito blocco. Annotate la storia del vostro eroe!

Le varie sezioni della scheda sono spiegate di seguito. Potete trovare maggiori dettagli a pagina 18.

AZIONI BONUS: Ogni volta che un Sopravvissuto ottiene un'Azione Bonus, spuntate una casella della Riserva. Sono cumulative, ma ognuna di esse può essere usata solo una volta per Missione!

BARRA DEI PEC: Spuntate le caselle man mano che un Sopravvissuto ottiene PEC. Una volta raggiunte le Pietre Miliari indicate otterrete le Azioni Bonus o Abilità della Campagna per il Sopravvissuto.

ABILITÀ DELLA CAMPAGNA: Ogni volta che un Sopravvissuto ottiene un'Abilità della Campagna, sceglietene 1 dalla lista e spuntate la casella corrispondente.

EQUIPAGGIAMENTO CONSERVATO: Annotate l'Equipaggiamento che il Sopravvissuto conserverà per la Missione successiva.

TRAGUARDI DELLA CAMPAGNA: Annotate qui le parole chiave che rappresentano le scelte o le imprese più significative del Sopravvissuto. Avranno un impatto sugli eventi della campagna.



• BARRA DEI PEC

Ogni Sopravvissuto può ottenere fino a 2 PEC per Missione:

- 1 per avere raggiunto il Livello di Pericolo Arancione per la prima volta durante la Missione.
- 1 per avere raggiunto il Livello di Pericolo Rosso per la prima volta durante la Missione.

Raggiungere questi livelli nella modalità Ultrarossa (Regolamento base, pagina 35) non conta. Alcune Missioni permettono ai Sopravvissuti di ottenere ulteriori PEC.

ESEMPIO: Fred ha raggiunto il Livello di Pericolo Arancione durante la prima Missione della Campagna, ma non il Livello Rosso. Ottiene 1 PEC e il giocatore spunta la casella "1 PEC" sulla Scheda Campagna di Fred. Questo PEC viene mantenuto per l'intera campagna (o finché il Sopravvissuto non muore).

I PEC si conservano per tutta la campagna: spuntate le caselle corrispondenti man mano che la riserva di PEC del Sopravvissuto cresce.

I PEC si ottengono con il procedere della Missione e raggiungere le Pietre Miliari evidenziate permette al Sopravvissuto di ottenere le ricompense corrispondenti, effettuando una scelta: un'Azione Bonus o un'Abilità della Campagna. Le ricompense per le Pietre Miliari sono immediate e possono essere usate nel Turno in cui vengono acquisite.

ESEMPIO: La squadra ora gioca la seconda Missione della Campagna. Fred arriva di nuovo al Livello di Pericolo Arancione e ottiene un altro PEC. Ora ne possiede 2, che sono sufficienti a sbloccare una ricompensa. Il giocatore sceglie tra un'Azione Bonus e un'Abilità della Campagna.

• ABILITÀ DELLA CAMPAGNA

Restiamo sorpresi dalla quantità di abilità che sviluppiamo quando la nostra vita è in gioco, cose che il nostro "vecchio io" non avrebbe mai immaginato di poter fare.

Il Sopravvissuto ottiene un'Abilità della Campagna a scelta dal giocatore tra quelle della lista. Spuntate la casella corrispondente.

Da lì in poi, il Sopravvissuto riceve l'Abilità scelta al Livello Blu, in aggiunta alle eventuali Abilità di Livello Blu che già possiede. Può essere usata immediatamente. Alcune Abilità della Campagna sono nuove e sono descritte a pagina 35.

ESEMPIO: Il giocatore di Fred opta per l'Abilità della Campagna Guerriero notturno. Da adesso in poi, Fred possiede le Abilità Salvatore e Guerriero notturno come Abilità di Livello Blu. Può perfino usare Guerriero notturno immediatamente.

• AZIONI BONUS

La verità è che siamo tutti esausti. Ma agli zombie non importa niente, vero? Non possiamo rallentare. Non possiamo fermarci e sperare che le cose vadano bene. So che sembra difficile, ma con il tempo ci si abitua. Le cose diventano quasi più facili.

Il Sopravvissuto ottiene un'Azione gratuita da spendere nel modo che preferisce. Ogni Azione Bonus può essere spesa una sola volta per Missione.

Questa ricompensa può essere selezionata più volte nel corso della campagna. Spuntate il numero corrispondente delle caselle "Riserva" nella sezione delle Azioni Bonus. Spuntate una casella "Spesa" con una matita ogni volta che il Sopravvissuto spenderà 1 Azione Bonus, fino all'ammontare della "Riserva". Il Sopravvissuto può usare varie Azioni Bonus nello stesso Turno. La Riserva viene rifornita per intero alla fine di ogni Missione: cancellate le spunte "Spesa".

ESEMPIO: Marianne ha ottenuto la ricompensa +1 Azione Bonus 3 volte nel corso della campagna. Possiede fino a 3 Azioni Bonus da spendere durante ogni Missione, nel modo che il giocatore preferisce. Le Azioni Bonus vengono recuperate alla fine di ogni Missione.



• EQUIPAGGIAMENTO CONSERVATO

Le regole della Conservazione (vedi pagina 6) consentono ai Sopravvissuti di conservare l'Equipaggiamento da una Missione all'altra. Questa sezione può essere usata per annotare la lista con una matita per tenerne conto più facilmente.

• TRAGUARDI DELLA CAMPAGNA

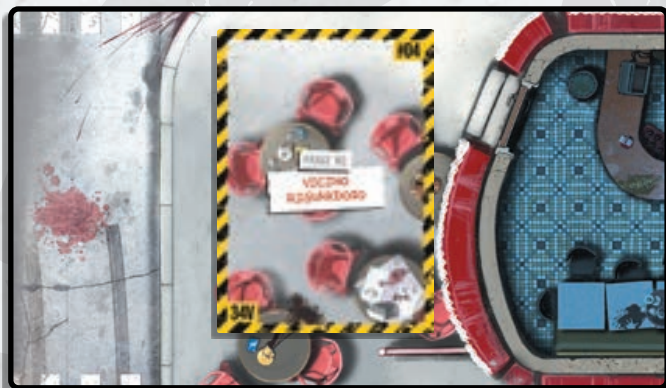
Abbiamo appena fatto ciò che pensiamo di aver fatto? Wow... Possiamo farlo ancora?

Le Missioni della Campagna potrebbero chiedere ai Sopravvissuti di prendere una decisione importante o di compiere un'impresa significativa. La scelta o l'impresa in questione potrebbero portare il Sopravvissuto ad annotare un Traguardo della Campagna, solitamente una parola chiave (come *Bambino Preferito* o *Lettera d'Amore*, per esempio) nella sezione corrispondente della Scheda Campagna.

I Traguardi della Campagna sono collettivi. Possono avere un impatto sulle Missioni future: ottenere un Traguardo specifico può sbloccare degli eventi speciali, influenzare il comportamento dei Compagni nei confronti del Sopravvissuto o cambiare il corso della campagna stessa.

CARTE OBIETTIVO

Se non fosse stato per l'apocalisse zombie, forse non ci saremmo mai incontrati. O forse ci saremmo incontrati davvero, ci saremmo incrociati rapidamente durante una giornata fitta d'impegni e avremmo immediatamente dimenticato di esserci visti. Ci hanno fatto incontrare circostanze davvero assurde.



Nelle Missioni della Campagna, i segnalini Obiettivo vengono sostituiti dalle carte Obiettivo. Queste carte sono concepite per essere disposte in Zone specifiche o a cavallo delle porte. Il loro retro si fonde con l'ambiente della tessera. Non girate e non leggete le carte Obiettivo finché un Sopravvissuto non le raccoglie: rovinereste la vostra esperienza di gioco.

Le Casse di Armi Pimpate non vengono sostituite dalle carte. Questi segnalini vengono disposti e presi come di consueto.



• PREPARAZIONE

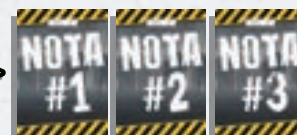
A ogni Missione della Campagna corrisponde una serie specifica di carte Obiettivo. Assicuratevi di prendere la serie giusta per la Missione scelta e collocate le carte Obiettivo come descritto sulla mappa della Missione. Per facilitare la preparazione, le carte Obiettivo mostrano il numero della tessera su cui devono essere collocate.

Alcune carte Obiettivo, chiamate **Note**, vengono collocate a faccia in giù accanto al tabellone. Potranno essere lette durante la Missione in base alle decisioni prese dai Sopravvissuti.

Questa è la disposizione base di una Missione della Campagna. Non cambia nulla a eccezione del fatto che i segnalini Obiettivo sono stati sostituiti dalle carte Obiettivo. Quando un Sopravvissuto ne raccoglie una, il giocatore la legge a voce alta e applica gli effetti di gioco corrispondenti. A volte sarà necessario fare una scelta! Ricordate inoltre che le Casse di Armi Pimpate restano immutate.



Queste sono Note. Possono essere raccolte e lette nel corso della partita, in base alle situazioni o alle scelte fatte in occasione delle carte Obiettivo. Per esempio, la Carta Obiettivo #06 potrebbe chiedere ai giocatori di scegliere tra due opzioni. Ognuna viene poi spiegata nella sua Nota indicata corrispondente, la #1 o la #2.





• PRENDERE UNA CARTA OBIETTIVO

- Le carte Obiettivo collocate nelle Zone dell'Obiettivo vengono prese allo stesso modo dei classici segnalini Obiettivo.
- Le carte Obiettivo a cavallo delle porte vengono prese non appena la porta corrispondente viene aperta.

NOTA: Tranne dove specificato diversamente, prendere una carta Obiettivo non conferisce PA.

Ogni volta che una carta Obiettivo viene presa, leggetela a voce alta affinché tutta la squadra possa sentirla e applicate gli effetti di gioco descritti sulla carta. Nelle descrizioni, il "Sopravvissuto" indica il Sopravvissuto che ha preso la carta Obiettivo. Alcune carte potrebbero incoraggiare la squadra a discutere sulle decisioni da prendere. Zombicide è un gioco collaborativo!

Tranne dove specificato diversamente, le carte Obiettivo vengono scartate dopo che i loro effetti sono stati risolti. Alcune potrebbero indicare che devono rimanere rivelate: tenetele a faccia in su nella Zona in cui sono state prese o nei pressi del tabellone, come promemoria degli effetti di gioco da applicare. Le Abilità dei Sopravvissuti non si innescano quando si verifica l'effetto di una carta Obiettivo.

ESEMPIO 1: Quando una carta Obiettivo genera uno Zombie, i Sopravvissuti in quella Zona non possono usare Abilità come Riflessi da Combattimento, Scarto Laterale, ecc.

ESEMPIO 2: Quando una carta Obiettivo indica che un Sopravvissuto deve pescare una carta, quel Sopravvissuto non può usare Abilità come Destino, Cercare: 2 carte, ecc.

• TRAGUARDI, PAROLE CHIAVE E COMPAGNI

Le carte Obiettivo possono includere dei Traguardi da annotare sulle Schede Campagna dei giocatori (vedi pagina 17). Alcune carte Obiettivo contengono anche delle parole chiave in maiuscolo che le collegano ad altre carte Obiettivo a livello narrativo.

ESEMPIO: Fred prende una carta Obiettivo collocata su una porta. Il giocatore la legge e scopre che la porta non può essere aperta in quanto è richiesta una CHIAVE. Solo quando questa verrà recuperata, i giocatori potranno leggere la Nota #1. La carta Obiettivo viene rimessa sulla porta. Più tardi, Marianne prende una carta Obiettivo che rappresenta una CHIAVE. La porta che Fred aveva trovato può ora essere aperta. Non appena viene fatto, si legge la Nota #1.

I Compagni vengono sempre scartati dopo ogni Missione della Campagna, a meno che una carta Obiettivo specifica o la preparazione della Missione non richiedano diversamente.

#05 CAMPAGNA DI PARIZ: CATAcombe DEI NON MORTI

Catacombe dei Non Morti è una campagna da 10 Missioni per 6 Sopravvissuti ambientata a Parigi. Tranne dove specificato diversamente, giocate le Missioni in ordine. Si usano le regole base e tutte le regole descritte in questa espansione. Non dimenticate di assegnare a ogni Sopravvissuto una Scheda Campagna!

Durante la campagna di *Pariz*, i giocatori incontreranno 2 nuovi elementi: *Sviluppi della Storia* è un box di testo spesso associato ai Traguardi ottenuti dai giocatori durante la partita. Leggeteli con attenzione in quanto hanno un profondo impatto sull'andamento della campagna.

I giocatori troveranno anche gli *Interludi*, ovvero piccoli paragrafi da leggere tra una Missione e l'altra. Sono situati in pagine separate per evitare la rivelazione di spoiler.

COMPAGNO DELLA CAMPAGNA: LORÀNT

Nel corso della campagna i Sopravvissuti potrebbero incontrare Lorànt Béarn. Da quel momento in poi la squadra di Sopravvissuti inizia ogni Missione con Lorànt come Compagno (Regolamento base, pagina 33). Durante la Preparazione di ogni Missione, i giocatori si accordano su quale Sopravvissuto sarà il Leader di Lorànt e collocano la sua miniatura di conseguenza. Lorànt non ottiene PA o PEC, ma le sue capacità possono evolversi nel corso della campagna. Sono descritte nelle carte Obiettivo e nelle Regole Speciali di ogni Missione. Se Lorànt muore, la campagna è persa.



**Lorànt gioca un ruolo importante nella campagna.
Potrebbe aiutare i Sopravvissuti a capire com'è iniziata
l'epidemia e forse anche come fermarla!**

M1 - LIBERTÉ, ÉGALITÉ, FRATERNITÉ!

Medio / 90 minuti

È l'anniversario della Presa della Bastiglia! Sembra che tutta Parigi sia per le strade a godersi il clima caldo e la giornata di festa. Nella frenesia dei festeggiamenti, è difficile dire esattamente quando le urla di gioia si siano trasformate in grida di terrore. È iniziato tutto quando il primo zombie ha morso una persona. È scoppiato il caos. Ma anche se la polizia e le forze dell'esercito hanno cercato di tenere la situazione sotto controllo, l'attacco dei non morti è stato inevitabile. L'aspetto curioso è che molti zombie sembrano avere oggetti di incredibile accuratezza storica. Difficile dire se un gruppo di rievocatori storici sia stato morso o se i cadaveri siano emersi dalle loro tombe. Meglio cercare un posto in cui nascondersi prima che i guai ci trovino.

Tessere richieste: 8R, 31R, 32R, 33R, 34R e 35V.



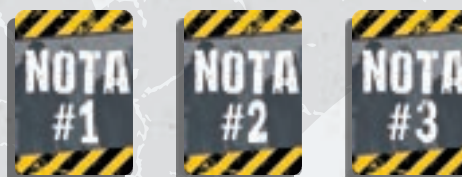
• OBIETTIVI

Buon anniversario della Presa della Bastiglia. Completare gli Obiettivi seguenti in questo ordine:

- 1- Prendere tutte le carte Obiettivo.
 - 2- Raggiungere la Zona di Uscita con tutti i Sopravvissuti. Un Sopravvissuto può fuggire gratuitamente attraverso questa Zona alla fine del suo Turno, fintanto che non ci sono Zombie nella Zona.
- Orario di partenza: 7 am.

• REGOLE SPECIALI

- **Preparazione.**
 - Collocare in modo casuale 6 segnalini Albero come indicato sulla mappa.
 - Collocare 6 Casse di Armi Pimpate come indicato sulla mappa.
- **Bloccata!** La Porta Rossa non può essere aperta.
- **Procediamo con ordine.** Fintanto che su una Zona è presente una carta Obiettivo, si applicano le regole seguenti:
 - Non è possibile Cercare in quella Zona.
 - Non è possibile prendere la sua Cassa di Armi Pimpate.



33R	31R
34R	32R
35V	8R



M2 - LORÀNT, IL GRANDE

Medio / 75 minuti

"In quanto più grande studioso di Napoleone in Europa, stavo conducendo ricerche rivoluzionarie su alcune delle reliquie rinvenute dall'imperatore e sul loro valore mitico. Roba da leggende, o almeno così pensavo. Fino a oggi, ovviamente. Ero diretto a una chiesa vicina con un vasto archivio di documenti storici. In pochi conoscono quel luogo, solo le persone più eminenti in accademia, delle quali io faccio parte, naturalmente. L'archivio è sotterraneo, in un corridoio nascosto delle catacombe, quindi dovrebbe essere sicuro. Ora, comprendo la tragicità degli eventi recenti, ma dovrete ammettere che è piuttosto affascinante! Potrei essere sul punto di fare una scoperta straordinaria riguardo... Un momento. Perché mi guardate in quel modo?"

Il nostro nuovo amico è completamente indifferente al fatto che gli zombie lo stiano circondando e pare apprezzare un po' troppo il suono della propria voce. Se annuissimo e fingessimo di ascoltare, potremmo arrivare in quel corridoio sotterraneo e goderci qualche istante di silenzio...

Tessere richieste: 5R, 9R, 29V, 30V, 34V e 35R.

• OBIETTIVI

Lo so per certo. Portare Lorànt alla vecchia chiesa.
Orario di partenza: 1 pm.

• REGOLE SPECIALI

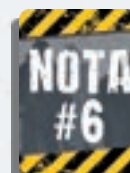
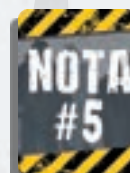
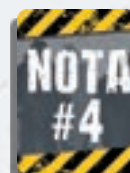
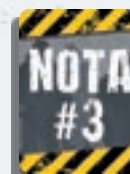
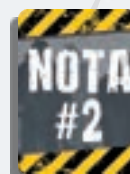
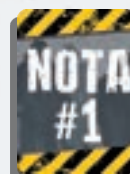
- Preparazione. Collocare 6 Casse di Armi Pimpate come indicato sulla mappa.

SVILUPPI DELLA STORIA:

Se i Sopravvissuti non possiedono il Traguado BAMBINO PREFERITO, collocare 1 Abominio nella Zona di Generazione di Partenza.

- Entrate bloccate. Le Porte Rosse non possono essere aperte in alcun modo.
- Curiosità scientifica. Lorànt inizia la Missione come un Compagno. Possiede l'Abilità Blu Basso profilo. Deve Sopravvivere. Se Lorànt muore, la Missione è persa.
- Attenzione! Fintanto che su una Zona è presente una carta Obiettivo, si applicano le regole seguenti:
 - Non è possibile Cercare in quella Zona.
 - Non è possibile prendere la sua Cassa di Armi Pimpate.

34V	35R
9R	5R
29V	30V



Zona di Partenza
dei Sopravvissuti



Zone di Generazione

6x



Casse di Armi
Pimpate



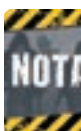
Porte
Chiuse

6x



Carte Obiettivo

6x



Note



M3 - I PREDATORI DEL... LIBRO PERDUTO!

Molto Difficile / 90 minuti

"Non è garantito che le mie scoperte saneranno davvero la piaga degli zombie... un momento. UN MOMENTO! Lasciatemi finire! È solo che questa teoria mi sembra un'opzione migliore di sparare a qualsiasi cosa che si muove finché non finiscono le munizioni. State solo prolungando la vostra marcia verso la morte, no? Ci sono troppe coincidenze fra questi eventi e gli avvenimenti storici nel mio campo di ricerca. L'infezione di per sé è incredibile, ma avete notato che alcuni zombie sono un po' troppo violenti? Come se ci fosse un potere nascosto che li controlla... No? Beh, È COSÌ. La conoscenza che cerchiamo proviene dall'antico Egitto ed è stata portata in Francia da Napoleone. È ben nascosta, ma io so cosa cercare. Cercate gli Ankh incisi sulle pietre, ci mostreranno la strada."

Quindi siamo alla folle ricerca di un libro. Quante possibilità ci sono di trovare davvero qualcosa che funzioni meglio dei proiettili contro gli zombie? A proposito, ci serviranno moltissimi proiettili. Le catacombe sono sempre piene di persone morte, ma il loro riposo eterno è stato interrotto e loro sembrano piuttosto irritabili.

Tessere richieste: 31V, 32V e 33V.

• OBIETTIVI

Il sentiero segreto. Completare gli Obiettivi seguenti in questo ordine:

1- Trovare 3 simboli Ankh e la Zona di Uscita dalle Catacombe.

2- Raggiungere la Zona di Uscita con tutti i Sopravvissuti.

Un Sopravvissuto può fuggire gratuitamente attraverso questa Zona alla fine del suo Turno, fintanto che non ci sono Zombie nella Zona.

Orario di partenza: 7 pm.

• REGOLE SPECIALI

• Preparazione.

- Mescolare le carte Obiettivo #1-#3 e collocarle sopra la carta Obiettivo #4. Questo è il mazzo degli Obiettivi per questa Missione.

- Pescare una carta dal mazzo degli Obiettivi e collocarla a faccia in giù nella Zona indicata sulla mappa.

- Pescare una carta Zombie per la Zona di Generazione di Partenza.

- Collocare 4 segnalini Esplorazione come indicato sulla mappa.

- Collocare 3 Deambulanti come indicato sulla mappa.

• **Caso Studio.** Lorànt inizia la Missione come un Compagno. Possiede l'Abilità Blu Basso profilo. Deve sopravvivere. Se Lorànt muore, la Missione è persa.

• **Come Indy.** Quando viene scoperta una nuova tessera, pescare 1 carta Obiettivo dal mazzo degli Obiettivi e collocarla come indicato sulla carta Catacomba.

• **Luci accese!** Applicare le regole del giorno per tutti i fini fino a quando non viene pescata una carta Catacomba.

• **Lieto fine?** Alla fine della Missione, leggere la Nota #5.

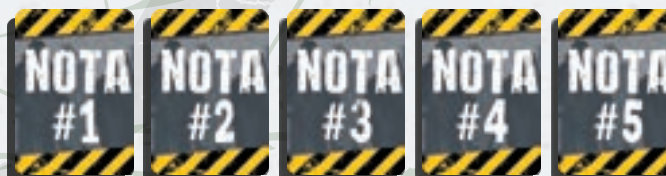
• **Cosa succede qui?** Fintanto che in una Zona c'è una carta Obiettivo, non è consentito Cercare in quella Zona.



31V

32V

33V



PRIMO INTERLUDIO: LA BIBLIOTECA NASCOSTA

Da leggere dopo aver terminato la Missione 3.

È difficile non perdere la cognizione del tempo quaggiù, ma siamo in questa antica biblioteca da molto tempo a guardare libri e pergamene ininterrottamente...

È difficile non perdere anche la speranza...

"L'ho trovato! Ecco ciò di cui parlavo! È qui, vedete? È un racconto che risale al tempo del faraone Akhenaton. La leggenda narra che gli dei maledissero il suo regno, ma uno dei suoi sacerdoti riuscì a combattere una piaga in grado di resuscitare i morti e di farli attaccare la loro stessa gente. Suona familiare? Questo sacerdote creò un miscuglio misterioso e lo usò per controllare gli zombie e per farli tornare al loro riposo eterno. Il faraone conservò enormi quantità di questa sostanza in canopi nel caso i morti si fossero risvegliati di nuovo. Questi canopi, o ciò che rimane di essi, sono QUI a Parigi. Napoleone li prese durante la campagna militare in Egitto e li portò qui. Era possibile vederli nei musei finché non furono tutti acquistati da Frederic Delamarre, un miliardario ossessionato da Napoleone o, meglio, dalla sua idea dell'imperatore. Acquistò molti pezzi storici inestimabili, li chiamò 'tesori' e li tenne lontani dagli occhi del pubblico. Non so nemmeno quante volte ho chiesto una visita privata alla sua collezione, e mi è sempre stata negata.

Sembra un vero azzardo puntare le nostre vite su un'antica leggenda. D'altro canto, la villa di un miliardario pare proprio il genere di quartier generale che ci farebbe comodo, se ci arrivassimo. Generatori di corrente privati, sistemi di sicurezza potenziati, un'ottima attrezzatura, un sacco di provviste, una piscina interna riscaldata... Meglio aspettare la fine del mondo lì che non nelle strade, no? Per lo studioso è un giorno fortunato. Stiamo per andare in gita.

SVILUPPI DELLA STORIA:

Se i Sopravvissuti possiedono il Trapianto TOMO ANTICO, tutti i Sopravvissuti ottengono 1 PEC.

I GIOCATORI FANNO UNA SCELTA E GIOCANO LA MISSIONE CORRISPONDENTE:

- Proseguire nelle Catacombe per raggiungere Villa Delamarre. Giocare la Missione 4.
- Tornare in superficie e raggiungere Villa Delamarre dalla strada. Giocare la Missione 5.

M4 - INSEGUITE I VOSTRI SOGNI

Difficile / 90 minuti

Una volta che ci siamo fatti un'idea decente della nostra posizione attuale e della strada per arrivare a Villa Delamarre, scegliamo di rimanere sottoterra, dove la gran parte degli zombie è poco più di un mucchietto di vecchie ossa. In più, sentiamo un sacco di esplosioni provenire dalla superficie, a disturbare il silenzio tombale di questo luogo. Quaggiù, comunque, sentiamo gente che ride, parla e grida, attirando tutti nella stessa direzione, morti inclusi.

Chi non è curioso alzi la mano...

Tessere richieste: 9R, 31V, 32V, 33V, 34V e 35R.

• OBIETTIVI

Raggiungere Villa Delamarre. Completare gli Obiettivi seguenti in questo ordine:

1 - Trovare un modo per distruggere la Ghigliottina. Dopo aver distrutto la Ghigliottina, TUTTI i Sopravvissuti ottengono 1 PEC.

2 - Raggiungere la Zona di Uscita con tutti i Sopravvissuti.

Un Sopravvissuto può fuggire gratuitamente attraverso questa Zona alla fine del suo Turno, fintanto che non ci sono Zombie nella Zona.

Orario di partenza: 1 pm.

• REGOLE SPECIALI

• Preparazione.

- Collocare 5 Casse di Armi Pimpate come indicato sulla mappa.

- Collocare Maria Antonietta Zombie, 1 Abominio e 4 Deambulanti nella stessa Zona in cui si trova il segnalino Ghigliottina.

• Teoria e pratica. Lorànt inizia la Missione come un Compagno. Possiede l'Abilità Blu Basso profilo. Deve sopravvivere. Se Lorànt muore, la Missione è persa.

• Ghigliottina robusta. La Ghigliottina non può essere eliminata come di consueto. I Sopravvissuti devono trovare un modo per distruggerla.

• Mondi diversi. Questa Missione contiene due tabelloni separati. Solo i tabelloni con i Sopravvissuti sono considerati in gioco. Non pescare carte Zombie per le Zone di Generazione o Attivare Zombie su un tabellone senza Sopravvissuti.

• Edificio aperto. Non pescare una carta Zombie per la Zona di Oscurità (con la Botola) sulla tessera 34V.

• Visuale chiara. Le tessere Catacomba sono considerate diurne a prescindere dall'Orologio.

• Controlla prima questo! Fintanto che su una Zona è presente una carta Obiettivo, si applicano le regole seguenti:

- Non è possibile Cercare in quella Zona.

- Non è possibile prendere la sua Cassa di Armi Pimpate.



Zona di Partenza
dei Sopravvissuti

5x



Casse di Armi
Pimpate



Zone di Generazione



Zona di Uscita

2x



Botole



Segnalino Ghigliottina



Porta Aperta



Deambulante Bruto



Abominio

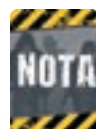


Maria Antonietta
Zombie



5x

Carte Obiettivo



4x

Note



33V

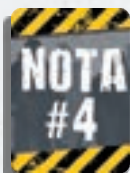
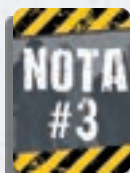
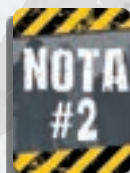
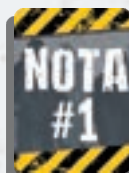
34V

31V

9R

32V

35R



M5 - I GIARDINI DEL LUSSEMBURGO

Difficile / 90 minuti

Dopo aver perso completamente la cognizione del tempo nelle catacombe, la luce del sole e l'aria fresca sono un gradito sollievo... per quanto si possa definire fresca l'aria quando ci sono zombie in giro. Raggiungiamo la superficie attraverso un tombino non molto lontano da Villa Delamarre. Questo luogo aveva una splendida visuale sui Giardini del Lussemburgo, ma ora sembra più un campo militare.

Tessere richieste: 2R, 3V, 31R, 32R, 33R e 35V.

• OBIETTIVI

Raggiungere Villa Delamarre. Completare gli Obiettivi seguenti in questo ordine:

- 1- Trovare un modo per aprire la Porta Verde.
- 2- Raggiungere la Zona di Uscita con tutti i Sopravvissuti. Un Sopravvissuto può fuggire gratuitamente attraverso questa Zona alla fine del suo Turno, fintanto che non ci sono Zombie nella Zona. Quando un Sopravvissuto raggiunge la Zona di Uscita, ottiene 1 PEC.

Orario di partenza: 2 pm.

• REGOLE SPECIALI

- **Preparazione.**
 - Collocare in modo casuale 5 segnalini Albero come indicato sulla mappa.
 - Collocare 6 Deambulanti e 2 Bruti come indicato sulla mappa.
 - Collocare 5 Casse di Armi Pimpate come indicato sulla mappa.
- **Prove ed errori.** Lorànt inizia la Missione come un Compagno. Possiede l'Abilità Blu Basso profilo. Deve sopravvivere. Se Lorànt muore, la Missione è persa.
- **Cancello bloccato.** La Porta Verde non può essere aperta.
- **Una questione di priorità.** Fintanto che su una Zona è presente una carta Obiettivo, si applicano le regole seguenti:
 - Non è possibile Cercare in quella Zona.
 - Non è possibile prendere la sua Cassa di Armi Pimpate.

2R	31R
3V	32R
35V	33R



M6 - MA È TUTTO VERO?

Difficile / 90 minuti

Villa Delamarre è impressionante. Ci si potrebbe perdere per giorni in questo posto. Ma c'è qualcosa di strano. Tanto per cominciare, entrare è stato molto più facile di quanto ci aspettassimo, visto che il cancello del giardino era spalancato. Il posto sembra abbandonato, ma ben tenuto allo stesso tempo. Supponiamo che ci sia del personale nascosto da qualche parte. Sempre che siano ancora vivi. E poi dov'è Delamarre? Abbiamo molto terreno da coprire, quindi faremmo meglio a iniziare subito.

Tessere richieste: 3V, 4V, 9V, 31R, 32R e 35V.

• OBIETTIVI

Il collezionista. Trovare Delamarre.
Orario di partenza: 4 pm.

• REGOLE SPECIALI

- **Preparazione.**
 - Collocare in modo casuale 5 segnalini Albero come indicato sulla mappa.
 - Collocare 3 Deambulanti e 3 Brutti come indicato sulla mappa.
 - Collocare 5 Casse di Armi Pimpate come indicato sulla mappa.
- **Valutazione dei colleghi.** Lorànt inizia la Missione come un Compagno. Possiede l'Abilità Blu Basso profilo. Deve sopravvivere. Se Lorànt muore, la Missione è persa.
- **Bloccata.** La Porta Verde non può essere aperta.
- **Ospiti di lusso.** La Zona di Generazione Blu è attiva dall'inizio della Missione. Ogni volta che viene pescata una carta Zombie per la Zona di Generazione Blu, risolverla a 1 Livello di Pericolo superiore (massimo: Rosso).
- **I segreti di Delamarre.** Fintanto che su una Zona è presente una carta Obiettivo, si applicano le regole seguenti:
 - Non è possibile Cercare in quella Zona.
 - Non è possibile prendere la sua Cassa di Armi Pimpate.



Zona di Partenza dei Sopravvissuti



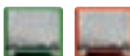
Zone di Generazione



5x Casse di Armi Pimpate



5x Segnalini Albero



Porte Chiuse



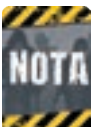
Deambulante



Brutto



5x Carte Obiettivo



4x Note

32R	31R
3V	4V
35V	9V





SECONDO INTERLUDIO: COSA FARE ORA?

Da leggere dopo aver terminato la Missione 6.

Siamo tutti confusi e senza fiato. Lorànt sembra essere stato investito da un camion. Abbiamo inseguito Delamarre finché non l'abbiamo perso di vista. Poi abbiamo seguito le tracce di polvere provenienti dai canopi finché non abbiamo trovato l'entrata per i sotterranei. Supponiamo che stia attraversando le catacombe e gli zombie sembrano reagire alla polvere che si sta lasciando dietro.

"Lo... lo avete visto tutti, vero? Come Delamarre sembrava controllare quelle cose una volta che ha assunto la polvere? O, almeno, sembravano molto più arrabbiati quando l'hanno toccata. Sono certo che Delamarre si consideri una sorta di imperatore dei non morti, ma come può essere sicuro di ciò che può fare con quel miscuglio? Oh, chi sto prendendo in giro, quel tipo non si sarà neanche posto la domanda. Non è uno studioso. A proposito, la mia teoria non era del tutto sbagliata, vero? Non siete contenti di avermi seguito in questa avventura? Ora, credo che dovremmo almeno cercare di capire cosa c'è dentro questo miscuglio. Conosco qualcuno che potrebbe aiutarci, se è ancora vivo. Si chiama Surat, è un mio collega, un chimico molto conosciuto e un professore molto stimato. Una volta che ce ne saremo occupati, devo capire come farò a presentare questo studio all'accademia. Esiste qualcosa tipo un dottorato sugli zombie o c'è qualcuno che giudica gli articoli in merito alla piaga degli zombie? Questo mi rende il più grande studioso degli zombie del mondo? Forse dovrei semplicemente postare tutto sui social..."

Magari la polvere ha effetto anche sugli esseri viventi e ha fatto impazzire il nostro studioso... Anche se in effetti è sempre sembrato un po' matto... In ogni caso, la strada che abbiamo davanti sembra relativamente tranquilla. Torniamo nelle catacombe, facciamo fuori il miliardario egocentrico e ci occupiamo di tutti gli zombie che incontriamo. I piani semplici sono sempre i migliori.

M7 - LORÀNT, L'EROE

Molto Difficile / 90 minuti

Le catacombe sembrano in qualche modo più polverose, probabilmente perché Delamarre ha sparso quella roba antica ovunque. Gli zombie quaggiù sembrano di sicuro arrabbiati, ma è difficile da stabilire. Non si può dire che rivisitare questo posto sia piacevole, ma almeno abbiamo raggiunto il nostro uomo. Ha preso una svolta sbagliata ed è rimasto in trappola, ma quando una mostruosità che sembra particolarmente colpita dalla piaga si dirige verso di noi, Delamarre grida: "Questo è uno dei miei generali".

Ci sono troppe cose di cui preoccuparsi qui. Il ragazzone che dobbiamo fermare, il miliardario pazzo che dobbiamo prendere... e Lorànt che ha improvvisamente deciso di unirsi alla lotta.

Tessere richieste: 31V, 32V e 33V.



• OBIETTIVI

Sconfiggere i generali. Completare gli Obiettivi seguenti in qualsiasi ordine:

- Trovare Delamarre.
- Eliminare tutti gli Abomini.

Poi

- Raggiungere la Zona di Uscita con tutti i Sopravvissuti. Un Sopravvissuto può fuggire gratuitamente attraverso questa Zona alla fine del suo Turno, fintanto che non ci sono Zombie nella Zona.

Orario di partenza: 7 pm.

• REGOLE SPECIALI

• Preparazione.

- Mescolare le carte Obiettivo #1-#3 e collocarle sopra la carta Obiettivo #4. Questo è il mazzo degli Obiettivi per questa Missione.
- Pescare una carta dal mazzo degli Obiettivi e collocarla nella Zona indicata sulla mappa.
- Collocare 3 segnalini Esplorazione come indicato sulla mappa.
- Collocare 3 Deambulanti, 4 Bruti e 1 Abominio come indicato sulla mappa.
- Collocare 1 Cassa di Armi Pimpate come indicato sulla mappa.

SVILUPPI DELLA STORIA:

"Ho passato abbastanza tempo a nascondermi nelle retrovie. Se voglio fare la differenza nel mondo, devo agire! Il resto di voi mi segua!"

Senza offesa per Lorènt, ma noi abbiamo cose più grandi e più maligne di cui occuparci ora. Noi attacchiamo il generale, mentre lo studioso si precipita in tutt'altra direzione e ben presto ci perdiamo di vista.

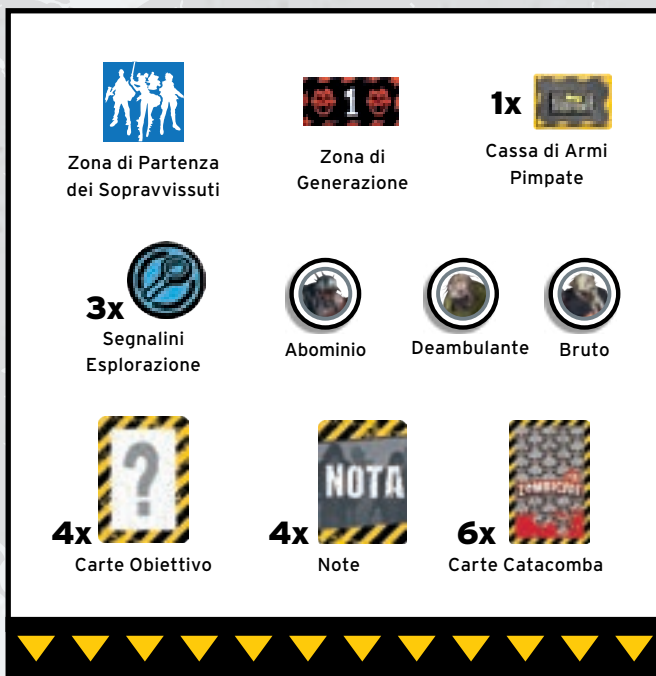
Se i Sopravvissuti hanno il Traguado GEMME NASCOSTE, leggere la Nota #1. Altrimenti, rimuovere Lorènt dalla partita.

- **Il primo generale.** L'Abominio che inizia la Missione sul tabellone non può essere eliminato in alcun modo. Possiede le seguenti capacità speciali:
 - È considerato una Zona di Generazione.
 - All'inizio di ogni Fase degli Zombie, tutti gli altri Zombie nella sua Zona ottengono 1 Attivazione extra.

- **Rango elevato.** Quando viene pescata una carta Zombie Abominio, non viene generato alcun Abominio. Queste carte forniscono Attivazioni Extra solo per gli Abomini già in gioco. Se non ci sono Abomini sul tabellone quando viene pescata una carta Zombie Abominio, non succede niente.

- **Il mio tesoro.** Se il Sopravvissuto che impugna la Sciabola di Napoleone muore, la Missione è persa.

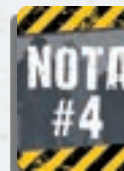
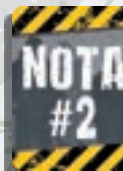
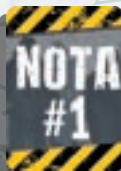
- **È sicuro?** Fintanto che in una Zona c'è una carta Obiettivo, non è consentito cercare in quella Zona.



33V

31V

32V





M8 - LA RÉSISTANCE

Molto Difficile / 120 minuti

Con tutto il caos causato da Delamarre giù nelle catacombe, non sorprende che non siamo riusciti a ritrovare Lorant. Se è sopravvissuto, probabilmente seguirà il piano e cercherà il professor Surat. Almeno lui ha idea di dove trovarlo, mentre tutto ciò che noi sappiamo è il suo nome. Ma se ci guardiamo intorno, forse il suo nome è sufficiente. Le strade sono piene di giovani e la gran parte sembra studiare all'università. Ci sono bandiere con la scritta "La Résistance" ovunque e il movimento sembra essere cresciuto da quando l'abbiamo visto l'ultima volta. Infatti, uno dei ragazzi ci indica l'università giusta. Ora speriamo soltanto che quell'uomo sia ancora lì e sia ancora vivo con tutti gli studenti non morti che vagano per i corridoi.

Tessere richieste: 1R, 2R, 3R, 29V, 31R, 32R, 33R, 34V e 35R.

• OBIETTIVI

Cronache di zombie affamati. Completare gli Obiettivi seguenti in qualsiasi ordine:

- Trovare il professor Surat.
- Trovare il laboratorio improvvisato del professore.

Poi

- Trovare la Zona di Uscita e raggiungerla con tutti i Sopravvissuti. Un Sopravvissuto può fuggire gratuitamente attraverso questa Zona alla fine del suo Turno, fintanto che non ci sono Zombie nella Zona.

Orario di partenza: 2 pm.

• REGOLE SPECIALI

• **Preparazione.**

- Mescolare questi 5 segnalini Albero: 1 Corridore, 1 Bruto, 1 Deambulante, 1 Equipaggiamento e 1 Arma Pimpata. Collocarli casualmente nelle Zone indicate sulla mappa.
- Mettere da parte la miniatura del Bruto con la fisarmonica.
- Collocare 6 Casse di Armi Pimpate come indicato sulla mappa.

• **Oltre la barricata.** Fintanto che su una Zona è presente una carta Obiettivo, si applicano le regole seguenti:

- Non è possibile Cercare in quella Zona.
- Non è possibile prendere la sua Cassa di Armi Pimpate.

32R	33R	31R
34V	3R	35R
1R	29V	2R





Zona di Partenza
dei Sopravvissuti



Zone di
Generazione

6x



Casse di Armi
Pimpate



Porta
Chiusa

5x



Segnalini
Albero

6x

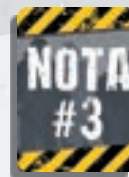
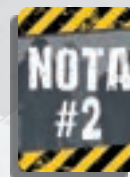
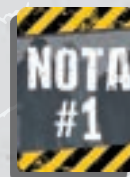


Carte Obiettivo

6x



Note



M9 - TURISTI A PARIZ

Molto Difficile / 120 minuti

Come sospettavamo, Delamarre è pazzo. Nessuno è sorpreso, ma dobbiamo trovarlo e fermarlo. Secondo il professor Surat, se crede di poter controllare gli zombie e il suo obiettivo è mettere insieme il più grande esercito di zombie mai visto, allora probabilmente sta cercando un modo per disperdere il resto del miscuglio da un luogo elevato, circondato da un'alta concentrazione di non morti.

Stiamo tutti pensando allo stesso posto, vero? L'area intorno alla Torre Eiffel è probabilmente la più congestionata a Parigi a causa dei festeggiamenti per l'anniversario della Presa della Bastiglia. Se la maggior parte dei turisti si è trasformata in zombie, l'orda dovrebbe essere ancora in giro. Poche cose fanno più paura di un esercito di turisti zombie furiosi, quindi andiamo subito là e cerchiamo di fare in modo che non succeda.

Tessere richieste: 6R, 7R, 29R, 30R, 31R, 32R, 33R e 34R.

• OBIETTIVI

Vive la Révolution! Completare gli Obiettivi seguenti in quest'ordine:

1- Trovare un modo per eliminare le Zone di Generazione Blu e Verde.

2- Trovare Delamarre.

Orario di partenza: 2 pm.

• REGOLE SPECIALI

• Preparazione.

- Collocare in modo casuale 7 segnalini Albero come indicato sulla mappa.
- Collocare 6 Casse di Armi Pimpate come indicato sulla mappa.

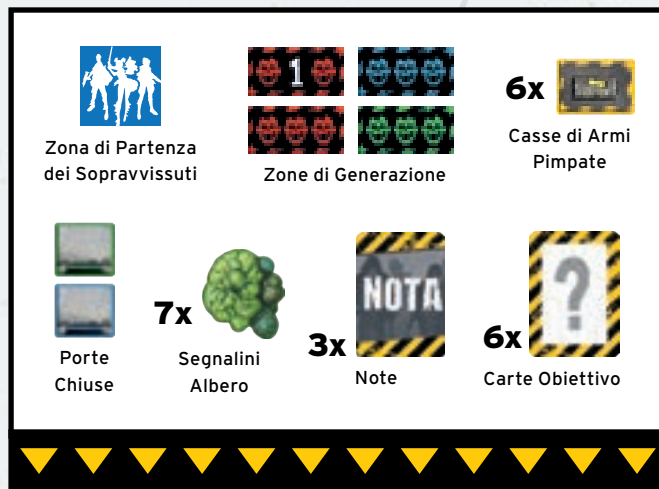
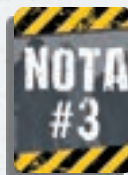
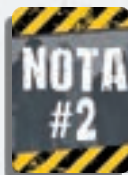
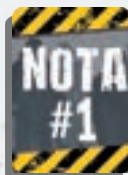
• **Linea di zombie.** Le Zone di Generazione Blu e Verde sono attive dall'inizio della Missione.

• **Porte bloccate.** La Porta Verde non può essere aperta fino a quando la Zona di Generazione Verde non viene eliminata. La Porta Blu non può essere aperta fino a quando la Zona di Generazione Blu non viene eliminata.

• **Segreti della Résistance.** Fintanto che su una Zona è presente una carta Obiettivo, si applicano le regole seguenti:

- Non è possibile Cercare in quella Zona.
- Non è possibile prendere la sua Cassa di Armi Pimpate.

29R	30R
31R	32R
33R	34R
7R	6R



M10 - DIFESA DELLA TORRE EIFFEL

Molto Difficile / 90 minuti

Sembra di essere tornati dove tutto ha avuto inizio: la Torre Eiffel. Campo di Marte. Affollato come sempre, ma con meno fuochi d'artificio, oggi.

Sconfiggere Delamarre non significa che il nostro lavoro sia finito. Sembra che il miscuglio polveroso sia stato sparso ovunque, anche se lui non è mai riuscito a portare a termine il suo piano di raggiungere la cima della Torre, come abbiamo fatto noi. Se non sono gli zombie che incontri lungo la via a ucciderti, di sicuro lo faranno le scale. Ma sembra meglio che rimanere all'aperto ed essere attaccati da ogni lato.

Non siamo stati gli unici a pensarci, comunque: abbiamo trovato un divano e una vecchia ricetrasmittente quassù, ma nessuna traccia del loro proprietario. Speriamo che qualcuno abbia ricevuto il nostro S.O.S. Ma anche se siamo soli, manterremo la posizione e ci occuperemo di ogni cosa non morta che oserà avvicinarsi alla Torre finché ci sarà possibile.

Tessere richieste: 29R, 30R, 31R, 32R, 33R e 34R.



• OBIETTIVI

Mantenete la calma e continuate a sparare! Completare l'Obiettivo seguente:

- Sopravvivere finché non arrivano i rinforzi.

Orario di partenza: 1 pm.

• REGOLE SPECIALI

• Preparazione.

- Collocare 3 Sopravvissuti in ogni Zona di Partenza dei Sopravvissuti.
- Collocare in modo casuale 8 segnalini Albero come indicato sulla mappa.
- Collocare 4 Casse di Armi Pimpate come indicato sulla mappa.
- Collocare Maria Antonietta Zombie e 7 Deambulanti, 2 Corridori e 1 Bruto come indicato sulla mappa.
- Collocare 3 segnalini Rumore in ogni Zona evidenziata. Essi sono permanenti e non possono essere rimossi durante la Fase Finale.

• **Sirena di emergenza.** Le Zone evidenziate sono sempre considerate le Zone più rumorose sulla mappa.

• **Turisti zombie.** Alla fine di ogni Fase degli Zombie, collocare 1 Deambulante in ogni Zona di Oscurità all'interno della Torre Eiffel.

• **Conscience de Classe.** Ogni volta che una carta Obiettivo viene rivelata, il Sopravvissuto con meno PA ottiene 5 PA.

• **Ultima risorsa.** Alla fine della Fase dei Giocatori, se ci sono 8 o più Zombie all'interno delle Zone della Torre Eiffel, la Missione è persa.



29R	30R
31R	32R
33R	34R

NOTA
#1NOTA
#2NOTA
#3NOTA
#4NOTA
#5NOTA
#6NOTA
#7NOTA
#8

Zone di Partenza
dei Sopravvissuti



Zone di Generazione

4x



Casse di Armi
Pimpate

8x



Segnalini
Albero



Porte
Aperte



Corridore



Deambulante



Bruto



Maria Antonietta
Zombie



Segnalino
Ghigliottina

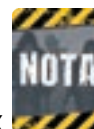


Zona evidenziata con
segnalini Rumore
permanenti



6x

Carte Obiettivo



8x

Note

EPILOGO

È passata qualche settimana da quella che ora viene chiamata "La Battaglia per la Torre Eiffel". Se ve lo state chiedendo, le cose non sono tornate alla normalità. È difficile dire se mai succederà o se dovremo abituarci ai non morti che vagano per la città.

Alcune aree sono relativamente sicure, ma la gran parte di Parigi è stata abbandonata agli zombie, almeno per ora. Abbiamo ancora qualche speranza di riuscire lentamente a riprendere la nostra casa dai non morti.

Per quanto riguarda gli amici, ne abbiamo ottenuto qualcuno e ne abbiamo persi alcuni. Questa è la realtà di un'epidemia di zombie. Non tutti sono sopravvissuti a ciò che è successo dall'anniversario della Presa della Bastiglia. Pensavamo che Lorànt fosse uno degli amici persi, finché un giorno non abbiamo acceso la radio. Non era un Sopravvissuto a mandarci un messaggio, ma un notiziario internazionale!

"Con la situazione in [interferenza] relativamente sotto controllo contro la cosiddetta 'epidemia zombie', la città di [interferenza] ha ricevuto i suoi primi sopravvissuti internazionali. Il gruppo di persone è giunto oggi da Parigi con un aereo privato originariamente appartenuto al famigerato miliardario Frederic Delamarre, di cui è stata confermata la morte. Il gruppo era composto da ex membri dello staff di Delamarre, più precisamente il suo capo della sicurezza, un membro del suo staff di cucina e uno dei suoi maggiordomi. Il trio era accompagnato dallo studioso francese Lorànt Béarn, responsabile del recupero di centinaia di manufatti di valore storico inestimabile dalla collezione privata di Delamarre. Gli oggetti recuperati saranno integrati nella collezione di musei locali. Lorànt viene ora definito 'un eroe della storia antica' e riceverà un premio per il coraggio e un dottorato ad honorem non appena la situazione si normalizzerà in città."

#06 NUOVE ABILITÀ

In caso di conflitto con le regole generali, le regole delle Abilità hanno la priorità. Gli effetti delle Abilità e/o bonus seguenti sono immediati e possono essere usati nel Turno in cui vengono acquisiti. Questo significa che se un'Azione fa in modo che un Sopravvissuto avanzi di livello e ottenga un'Abilità, quell'Abilità può essere usata immediatamente se al Sopravvissuto rimangono ancora delle Azioni (oppure il Sopravvissuto può usare le eventuali Azioni extra che l'Abilità conferisce).

+1 Azione [Tipo di Azione] Al Massimo gratuita: Il Sopravvissuto possiede 1 Azione gratuita extra del tipo specificato (Combattimento, Mischia o Distanza) con cui andare Al Massimo. Questa Azione può essere usata soltanto per effettuare un'Azione del tipo specificato.

Cameratismo: Una volta per Fase dei Giocatori, il Sopravvissuto può effettuare 1 Azione gratuita immediatamente prima o dopo che un altro Sopravvissuto nella sua Zona effettua un'Azione.

Colpo doppio: Dopo aver inflitto successi con un Attacco in Mischia, il Sopravvissuto può effettuare immediatamente 1 Azione a Distanza gratuita.

Colpo in parata: Il Sopravvissuto ignora la prima Ferita che sta per ricevere durante ogni Fase degli Zombie. Se una Ferita viene ignorata in questo modo, il Sopravvissuto può eliminare 1 Deambulante o 1 Corridore nella sua Zona.

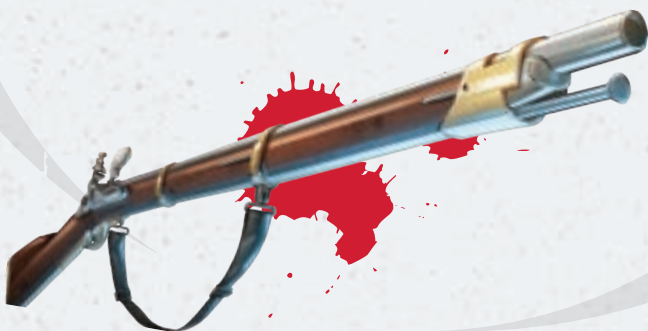
Guerriero notturno: Gli Attacchi a Distanza del Sopravvissuto effettuati durante le ore notturne hanno Precisione 5+ (è richiesto un risultato pari o superiore a 5 per un successo). Gli effetti di gioco che alterano la Precisione si applicano comunque (per esempio +1 al risultato dei dadi: Distanza). Anche i successi automatici, come per esempio lanciare una Molotov, si applicano.

Ignora 1 Rottura: Questa Abilità può essere usata una volta per Round di Gioco, subito dopo un tiro per un'Azione di Combattimento. Il Sopravvissuto ignora tutti i risultati Rottura ottenuti al tiro per questa Azione.

Pezzi di ricambio: Ogni volta che il Sopravvissuto ottiene 1 o più risultati Rottura durante un Attacco in Mischia o a Distanza, può scartare una carta arma del tipo corrispondente (Mischia o Distanza) per ignorare questi risultati Rottura.

Scorta nascosta: Il Sopravvissuto può conservare 2 carte Equipaggiamento invece di 1 alla fine di ogni Missione.

Visione notturna: Il Sopravvissuto ignora le regole della Notte e quelle delle Zone di Oscurità (Regolamento base, pagina 33).



RICONOSCIMENTI

BASATO SU UN'IDEA ORIGINALE DI: Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN, Nicolas RAOULT e David PRETI

DESIGN DEL GIOCO: Fel BARROS (Capo), Rodrigo SONNESSO, Fabio TOLA e Toi VON GLEHN

SVILUPPO: Toi VON GLEHN e Rodrigo SONNESSO

VP DESIGN DEL GIOCO: Guilherme GOULART

STORIA: Fel BARROS e Umberto PIGNATELLI

EDITING STORIA: Marcela FABRETI e Eric KELLEY

EDITING: Adam KRIER

PRODUZIONE: Marcela FABRETI (Capo), Thiago ARANHA, Daryl CHOO, Rebecca HO, Isadora LEITE, Nicholas SIA, Kenneth TAN e Gregory VARGHESE

ILLUSTRAZIONI: David KARPACCIO, Giorgia LANZA, Nicolas FRUCTUS, Marc LEE e Giorgia VENDITTI

PROGETTO GRAFICO: Fabio de CASTRO (Capo), Max DUARTE, Marc BROUILLON e Louise COMBAL

INGEGNERE DELLE SCULTURE: Vincent FONTAINE

STUDIO DI SCULTURA: BigChild Creatives

RESPONSABILE DELLE SCULTURE: Benito Sevilla SÁNCHEZ

SCULTORI: Sara González GUERRA, Diego IRRAZABAL, M^a Mar GARCÍA, Claudia Rodríguez del VALLE, Natalia Romero ALFONSO, Jesús Ruiz LÓPEZ e Eugenia Suarez NÚÑEZ

RENDERING: Edgar RAMOS

REVISIONE: Hervé DAUBET e Jason KOEPP

DIRETTORE ARTISTICO: Mathieu HARLAUT

EDITORE: David PRETI

PLAYTESTER: Karina ALVES, Julyana BARRADAS, Arthur CASULLI, Keli CRUZ, Barbara PERES e Guilherme VASCONCELOS

EDIZIONE ITALIANA:

Traduzione: Elisabetta COLOMBO, Sara CONATO, Fiorenzo DELLE RUPI

Revisione: Aurora CASARO, Sara CONATO

Adattamento Grafico: Deborah DICUONZO, Giacomo PELLINI

Direzione Editoriale: Massimo BIANCHINI

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

RIASSUNTO DEL ROUND DI GIOCO

Il giocatore con il segnalino Primo Giocatore attiva tutti i suoi Sopravvissuti, 1 alla volta, nell'ordine di sua scelta. Quando ha finito, inizia il Turno del giocatore successivo. Si gioca in senso orario.

Ogni Sopravvissuto inizialmente ha 3 Azioni da spendere, che sceglie dalla lista seguente. Salvo dove specificato diversamente, ogni Azione può essere effettuata più volte per ogni Attivazione.

OGNI ROUND INIZIA CON:

01 - FASE DEI GIOCATORI

• 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 1 carta dal mazzo Equipaggiamento.

• APRIRE LE PORTE:

Il Sopravvissuto usa l'Equipaggiamento per aprire le porte per aprire una porta nella sua Zona. Non è richiesto alcun tiro.

NOTA: Le porte aperte non possono essere richiuse.

• RIORGANIZZARE/SCAMBIARE:

Il Sopravvissuto può riorganizzare le carte nel proprio inventario nel modo che preferisce. Il Sopravvissuto può scambiare simultaneamente un qualsiasi numero di carte con 1 altro Sopravvissuto attualmente nella stessa Zona. Quest'altro Sopravvissuto può riorganizzare il suo inventario gratuitamente.

• AZIONE DI COMBATTIMENTO:

Azione in Mischia: È richiesta un'arma da Mischia equipaggiata.

Azione a Distanza: È richiesta un'arma a Distanza equipaggiata.

• **PRENDERE O ATTIVARE UN SEGNALINO OBIETTIVO** nella Zona del Sopravvissuto. Se si sta prendendo da una Cassa di Armi Pimpate, pescare una carta dal mazzo delle Armi Pimpate.

• **FARE RUMORE:** Collocare 1 segnalino Rumore nella Zona del Sopravvissuto.

• **NON FARE NIENTE:** Tutte le Azioni rimanenti vanno perse.

QUANDO OGNI GIOCATORE HA FINITO:

02 - FASE DEGLI ZOMBIE

PASSO 1: ATTIVAZIONE

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

• ATTACCO:

Ogni Zombie nella stessa Zona di uno o più Sopravvissuti effettua un Attacco. L'Attacco di uno Zombie ha sempre successo, non richiede alcun tiro del dado.

• MOVIMENTO:

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

NOTA: I Corridori hanno diritto a 2 Azioni, quindi possono attaccare 2 volte, attaccare e muoversi, muoversi e attaccare o muoversi 2 volte.

PASSO 2: GENERAZIONE

Usando i segnalini Generazione di Zombie, le mappe della Missione indicano dove gli Zombie compaiono alla fine di ogni Fase degli Zombie. Queste sono le Zone di Generazione.

• La Zona di Generazione di Partenza è sempre la prima che genera Zombie.

• Pescare sempre le carte Zombie per tutte le Zone di Generazione in senso orario partendo dalla Zona di Generazione di Partenza.

• Gli Zombie si generano in base al Livello di Pericolo più alto ottenuto tra i Sopravvissuti (Blu, Giallo, Arancione o Rosso).

03 - FASE FINALE

• Rimuovere tutti i segnalini Rumore dal tabellone.

• Il primo giocatore passa il segnalino Primo Giocatore al giocatore alla sua sinistra. Ha quindi inizio un nuovo Round di Gioco.

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 Minimi per Eliminarlo	Punti Adrenalina
1	BRUTO/ABOMINIO	1	2/3	1/5
2	DEAMBULANTE	1	1	1
3	CORRIDORE	2	1	1