
ZOMBICIDE
CHRONICLES
QUICKSTART
QUICKSTART
QUICKSTART
QUICKSTART
IL GIOCO DI RUOLO






ZOMBICIDE
CHRONICLES

SCRITTO E SVILUPPATO DA:
Nicola DEGOBBIS, Marco MAGGI, Marco MUNARI,
Francesco NEPITELLO e Matteo PEDRONI

Basato sul gioco ZOMBICIDE progettato da Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN, Nicolas RAOULT e David PRETI

PRODUZIONE: Marcela FABRETI (Capo),
Thiago ARANHA, Raquel FUKUDA,
Guilherme GOULART, Rebecca HO,
Isadora LEITE, Aaron LURIE, Shafiq RIZWAN
e Kenneth TAN

SVILUPPO AGGIUNTIVO:
Michele GARBUGGIO, Umberto PIGNATELLI,
FM Game Studio e NEED GAMES!

ILLUSTRAZIONI: Gio GUIMARÃES,
Edouard GUITON, Saeed JALABI, Giorgia LANZA,
Jeremy MASSON, Eric NOUHAUT, Dany ORIZIO,
Ilaria PARIMBELLI e Andreas ROCHA

GRAFICA: Marc BROUILLON (Capo),
Louise COMBAL (Capo), Fabio de CASTRO,
Julien DEJAEGER e Júlia FERRARI

PROOFREADING: Paulo ANDRADE,
Hervé DAUBET e Jason KOEPP

DIRETTORE ARTISTICO: Mathieu HARLAUT

EDITORE: David PRETI

EDIZIONE ITALIANA A CURA DI NEED GAMES

DIRETTORE EDITORIALE: Nicola DEGOBBIS

SUPERVISIONE: Marco MUNARI, Matteo PEDRONI

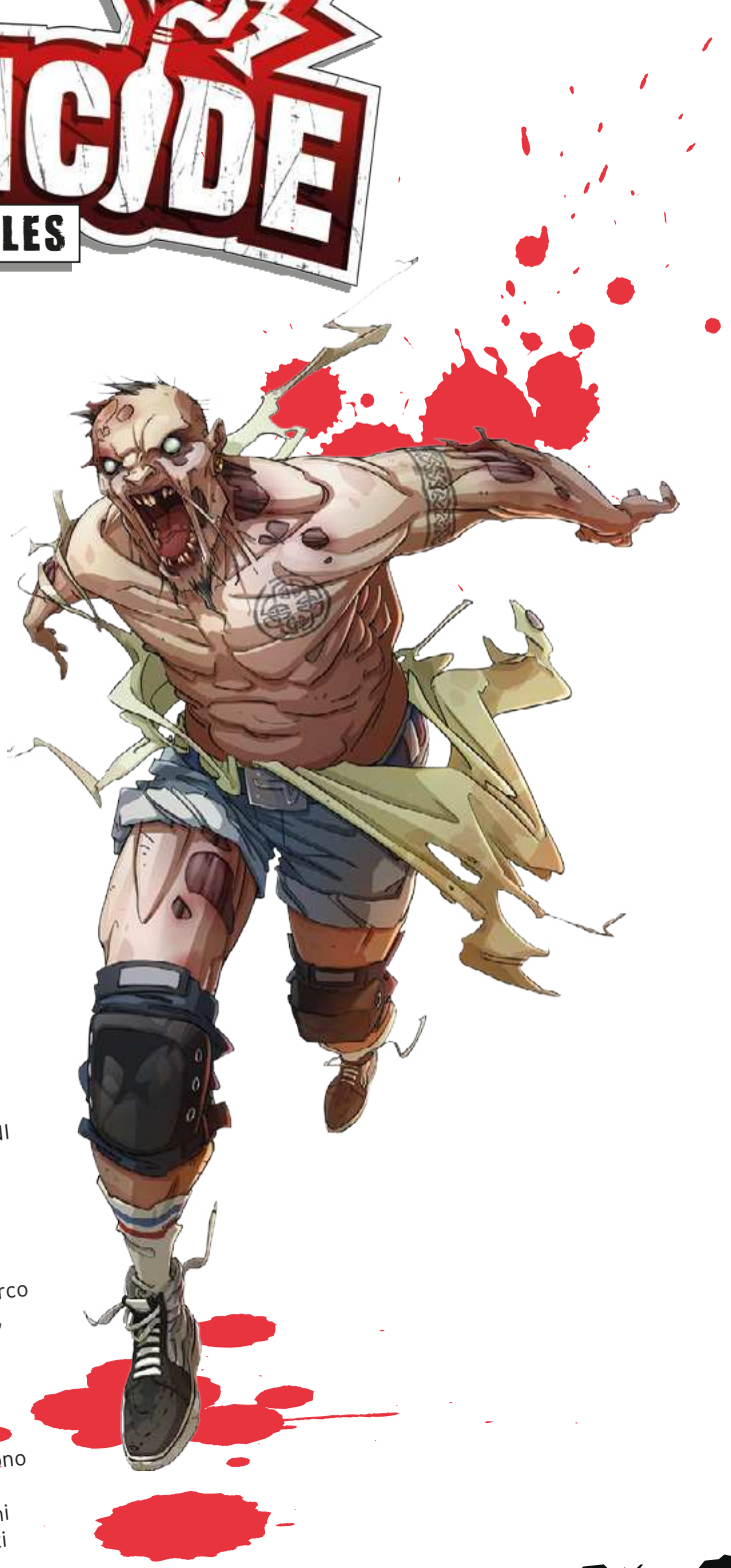
TRADUZIONE: Francesco CASTELLI

REVISIONE: Alberto ORLANDINI

IMPAGINAZIONE: Erica VIOTTO

CACCIATORI DI ERRORI: Nicola DEGOBBIS, Marco MUNARI, Alberto ORLANDINI, Marta PALVARINI, Matteo PEDRONI, Erica VIOTTO

© 2022 CMON Global Limited, Tutti i diritti riservati. Nessuna parte di questo prodotto può essere riprodotta senza permesso esplicito. Guillotine Games e il logo di Guillotine Games sono marchi di Guillotine Press Ltd. Zombicide, Two Little Mice, CMON e il logo di CMON sono marchi registrati di CMON Global Limited. I componenti effettivi possono variare da quelli illustrati.



SOMMARIO

#01. INTRODUZIONE 5

INTRODUZIONE..... 6

Il Mondo di Zombicide..... 7
Come Siamo Giunti Qui?..... 7
La Città dei Morti..... 7
Chi Siamo Noi?..... 7
I Giocatori..... 8
Il Gamemaster..... 9
Struttura del Gioco..... 10
Fase Rifugio e Fase Missione..... 10
Allora, Cosa Facciamo?..... 10
Unisciti al Gruppo..... 10
Impugna le Armi..... 10
Sali di Livello..... 11
Sterminali Tutti!..... 11
Materiali di Gioco..... 11
Scheda Identità del Sopravvissuto..... 11



#02. IL GIOCO 13

MECCANICHE DI BASE 14

Dadi..... 14
D6 e D66..... 14
Dadi Personalizzati?..... 14
Adrenalina..... 14

AZIONE! 15

Azioni..... 15
Riserve di Dadi..... 16
Risultati dei Dadi..... 16
Accumulare Stress per Forzare un Successo..... 17
Modificatori alle Riserve di Dadi..... 17
Qualità di un Successo..... 17
Dadi Bonus..... 18
Livelli di Difficoltà..... 18
Più di un Tentativo..... 18
Dadi Maestria..... 18
Attenzione!..... 18
Tipi di Azione..... 19
Azioni d'Atletica..... 19
Azioni di Background..... 19
Azioni di Combattimento..... 20
Azioni di Percezione..... 20
Azioni di Sopravvivenza..... 21
Azioni di Stile..... 21
Stress..... 22
Punti Ferita..... 22
Adrenalina..... 22
Ottenere Adrenalina..... 22
Abilità..... 22
Tiri Importanti..... 23

Recupero 23
Fare una Pausa 23
Guarire 23
Rincuorare 23
Riposarsi 23
ABILITÀ 24
Abilità per Grado 24
Gradi delle Abilità 24
Descrizioni delle Abilità 25
COMBATTIMENTO 28
Sequenza di Combattimento 28
Colpi d'Apertura 28
Round di Combattimento 28
Fase dei Sopravvissuti 29
Attacchi 29
Ordine di Priorità dei Bersagli 29
Azioni Extra 29
Manovre in Combattimento 30
Manovre Improvvisate 31
Sorpresa 31
Fase degli Zombie 32
Tipi di Zombie 32
Danni 33
Infliggere Danni 33
Subire Danni 33
Ferita Grave 33
Tabella delle Ferite Gravi 33
EQUIPAGGIAMENTO 34
Taglia degli Oggetti 34
Inventario 34
Attrezzi 34
Statistiche delle Armi 34
Misurare la Gittata 35
Tratti Aggiuntivi delle Armi 35
Protezione 35
Lista delle Armi da Mischia 36
Lista delle Armi a Distanza 37
Molotov 38

#03. GESTIRE IL GIOCO 39

IL GAMEMASTER 40
Regole per il Gamemaster 40
Cercare 41
Categorie di Cercare 42
Armi 42
Oggetti 42
Guai 43
Guai in Combattimento 43
Guai di Ogni Tipo 43
Tabella dei Guai 43
Condizioni 44
Esempi di Condizioni 44
Orde di Zombie 44
Deambulanti in un'Orda 44
Bruti & Co 45
Ondate di Orde 45
Tabella di Composizione dell'Orda 45
LA CITTÀ 46
Mappa della Città 47
Livello di Minaccia 48
Attraversare la Città 48
Tabella dei Livelli di Minaccia 48
Tabella degli Eventi di Viaggio 49
Tiri di Viaggio 49
Tempo di Viaggio 49
Tabella del Tempo di Viaggio 49
ZOMBIPEDIA 50
Zombie Comuni 50
Deambulanti 50
Bruti 51
Corridori 52
Abomini 53

INDICE 54
SCHEDA DEL SOPRAVVISSUTO ... 55

Introduzione 6



#01

INTRODUZIONE



INTRODUZIONE



Scienza! Per ottenere livelli di produttività sempre più alti, il genere umano ha alterato piante e animali. Nel farlo, abbiamo inavvertitamente cambiato noi stessi...

Oggi, macchine assassine zoppicanti vagano tra le rovine del nostro mondo.

Se state leggendo questo volume, è probabile che conosciate il gioco da tavolo *Zombicide* e abbiate un'idea di cosa troverete in queste pagine. Altrimenti, saprete presto tutto quello che vi serve. Allacciate le cinture e preparatevi al meglio, perché sarà una gran corsa.

Zombicide: Chronicles è un Gioco di Ruolo ambientato durante un'apocalisse Zombie (sorpresa!), ma non è il classico incubo sui non morti. In questo gioco si interpretano tostissimi ammazza-Zombie armati di fucile e motosega, che invece di soccombere alla follia che ha travolto il mondo l'hanno ***abbracciata***.

Potranno non essere i vicini di casa ideali o i partner migliori per una serata, dal momento che stanno pagando il prezzo di tutto questo massacrare cadaveri rianimati, ma sono ancora vivi e intendono restarvi. Sono Sopravvissuti.

Questo è il Quickstart di *Zombicide: Chronicles;* non include l'intero gioco, ma piuttosto regole introduttive con cui lanciarvi subito all'azione con gli amici in un mondo postapocalittico dove i morti dominano le strade e gli umani combattono tutti i giorni per sopravvivere!



IL MONDO DI ZOMBICIDE

Il mondo che conoscevate appartiene al passato. Quello di oggi è un incubo di piedi strascicanti e mani che afferrano, bocche spalancate e occhi iniettati di sangue. È un luogo vuoto e deserto, dove i suoni della natura e della tecnologia sono stati pian piano sostituiti dal continuo lamento dei morti e dalle urla di chi non ha ancora capito che ***bisogna combattere per restare vivi***.

Come Siamo Giunti Qui?

Nessuno sa bene cosa abbia riportato in vita i morti. Avete sentito ogni sorta di teoria del complotto puntare il dito contro gli OGM, le grandi case farmaceutiche, l'uso di armi chimiche e biologiche o una pandemia. Alcuni dicono che sia tutto parte del piano dell'Onnipotente e che la Fine del Mondo sia prossima. Tutte queste teorie hanno due cose in comune: sono assurde e non aiutano affatto!

Perciò, la domanda non è "come siamo giunti qui", ma "come ne USCIAMO". Di sicuro non avete alcuna possibilità se continuate a discutere sulle cause mentre i morti seminano ovunque il caos. Deambulanti, Corridori, persino Striscianti: le strade traboccano di non morti di ogni forma e dimensione.

Anche se molti di loro somigliano ancora a ciò che erano in vita, altri sono cambiati a tal punto da farvi venire il dubbio che fossero effettivamente umani.

Sì, sono proprio gli Abomini...

La Città dei Morti

Quando ***è successo***, eravate in Città, come ogni giorno della vostra vita precedente. Non che prima fossero in molti a vivere fuori dalla Città, certo. Eravate lì e ci siete ancora, mentre vi nascondete insieme in una cantina o in qualche condominio sufficientemente alto.

I Quartieri cittadini, i vostri posti preferiti, i ristoranti e i teatri ci sono ancora... a parte quelli bruciati nei primi giorni. Tuttavia, quello che vedete al di fuori del vostro piccolo Rifugio non è più il luogo che conoscevate. Ora, tutto quello che rimane sono casse di rifornimenti, depositi di munizioni e luoghi da esplorare in cerca di medicine, cibo e acqua.

E i morti. I morti sono ovunque.



Ci devono essere altri come voi là fuori. Non eravate certo i più duri tra i bastardi, ma siete vivi. Per questo, anche altri devono avercela fatta e potreste riuscire a trovarli: meccanici in grado di sistemare le cose, dottori capaci di sistemare voi e combattenti abili nel sistemare ***loro*** con qualche colpo ben assestato. Forse andrete d'accordo e potreste creare una comunità più grande. Ricominciare da capo.

Forse...

CHI SIAMO NOI?

In *Zombicide: Chronicles* interpretate dei Sopravvissuti, un pugno di individui che, tra molte migliaia, sono stati in grado di affrontare ogni pericolo... sinora. Sono il meglio del meglio, dei veri duri a morire o, forse, solo dei poveri bastardi molto fortunati.

Armati fino ai denti con tutto ciò che si può trasportare, indossare o impugnare, esplorano le strade della Città distrutta, scivolando tra gli edifici infestati di non morti, nascondendosi dietro le macerie e recuperando tutto il possibile per restare in vita un altro giorno.



I GIOCATORI

Durante una partita di *Zombicide: Chronicles*, i giocatori controllano il destino dei Sopravvissuti, decidendo cosa pensano, provano e, soprattutto, come agiscono.

Ogni giocatore ha il compito di interpretare un Sopravvissuto a sua scelta, immaginando di trovarsi davvero in un mondo infestato da non morti e di essere equipaggiato per fronteggiare tale minaccia.

Se non fosse già chiaro, le storie di *Zombicide: Chronicles* non sono racconti di persone che cedono lentamente alla follia causata dal vivere in un mondo di non morti. I Sopravvissuti di Zombicide: Chronicles abbracciano tutto questo e lo usano come un'arma con cui sparare, schiacciare, spiaccicare o eliminare in qualche altro modo Orde di Zombie, il tutto mentre sfrecciano su un paio di rollerblades.



IL GAMEMASTER

In ogni gruppo c'è un giocatore che, invece di interpretare un singolo personaggio, assume il ruolo di Gamemaster (o GM). Questi ha il compito di gestire l'intero mondo di *Zombicide* e descriverlo agli altri giocatori.

Chi assume il ruolo di GM è sia arbitro che narratore. Pone il resto del gruppo di fronte alle sfide del mondo di *Zombicide*, ma concede anche qualche attimo di riposo ogni tanto.

STRUTTURA DEL GIOCO

Giocare a *Zombicide: Chronicles* è un'esperienza a 360 gradi nel mondo di Zombicide che permette di esplorare innumerevoli tematiche, oltre a sopravvivere e combattere i non morti.

Fase Rifugio e Fase Missione

Una tipica sessione di *Zombicide: Chronicles* si divide in Fase Rifugio e Fase Missione.
Essendo prevalentemente rivolta alle campagne di gioco, la Fase Rifugio non viene descritta all'interno di questo Quickstart (vedi il Manuale Base di *Zombicide: Chronicles* per maggiori dettagli).

Per il momento, vi basti sapere che la Fase Rifugio rappresenta un momento sicuro per i personaggi, ovunque si svolga, e include gestione delle scorte, rifornimento e pianificazione necessari per passare alla Fase Missione.

La Fase Missione ha inizio non appena i Sopravvissuti lasciano il Rifugio ed entrano in un'area pericolosa. Questo Quickstart si concentra sulla Fase Missione, dove il ritmo di gioco si fa più complesso e si tiene conto di una serie di regole aggiuntive, dal momento che Stress, Adrenalina e Guai iniziano a fare la loro parte. Quando i Sopravvissuti riescono (o falliscono!) nel loro intento, la Missione si conclude!



ALLORA, COSA FACCIAMO?

Il motto del gioco da tavolo *Zombicide* è: ***unisciti al gruppo, impugna le armi, sali di livello, sterminali tutti!*** Questo semplice mantra riassume molto bene lo spirito di *Zombicide: Chronicles*.

Unisciti al Gruppo

In un mondo preso d'assalto dai morti, la cosa migliore per i vivi è restare uniti, perché quando si ha la motosega accesa è bello avere un amico che ti avverta se uno Zombie sta arrivando per ficcarti gli artigli nella schiena!

Trova e salva gli altri. *Uno dei motivi principali per uscire e rischiare di diventare cibo per Zombie è trovare altri Sopravvissuti. Se vuoi creare una solida comunità, devi partire dalle sue fondamenta: la gente.*

Impugna le Armi

Ogni missione richiede i giusti strumenti; il combattimento non fa eccezione. Non portarti dietro una sola arma!

Cerca sempre altra roba. *Le armi si inceppano e si rompono, le munizioni finiscono, gli avversari più potenti richiedono armi ancora più grosse, i veicoli hanno bisogno di carburante, che serve anche per le Molotov. E devi comunque mangiare e bere, ogni tanto.*

Sali di Livello

Allenati continuamente e impara dai migliori. Una persona ben addestrata con solo un coltello ha migliori probabilità di sopravvivere di un pivello ben armato.

Chi si adatta sopravvive. *Per impedire che la situazione diventi un'estinzione di massa, faresti meglio a dimostrare a Madre Natura che l'umanità si merita ancora un posto su questo pianeta.*

Sterminali Tutti!

Al termine di ogni giornata, solo una cosa conta davvero se vuoi a continuare a respirare: distruggere tutti gli Zombie che incontri! Le orde crescono di numero ogni minuto.

Uno Zombicide al giorno. *Progetta e porta a termine ottime strategie, riducendo le probabilità di subire perdite. Per ogni Sopravvissuto che cade, uno Zombie si rialza.*



MATERIALI DI GIOCO

Per giocare a *Zombicide: Chronicles* servono alcuni materiali, una manciata di componenti fisiche che aiutino i giocatori a sentirsi parte dell'ambientazione.
Questi strumenti includono, tra le varie cose, le Schede Identità dei Sopravvissuti e due set di dadi.

SCHEDE IDENTITÀ DEL SOPRAVVISSUTO

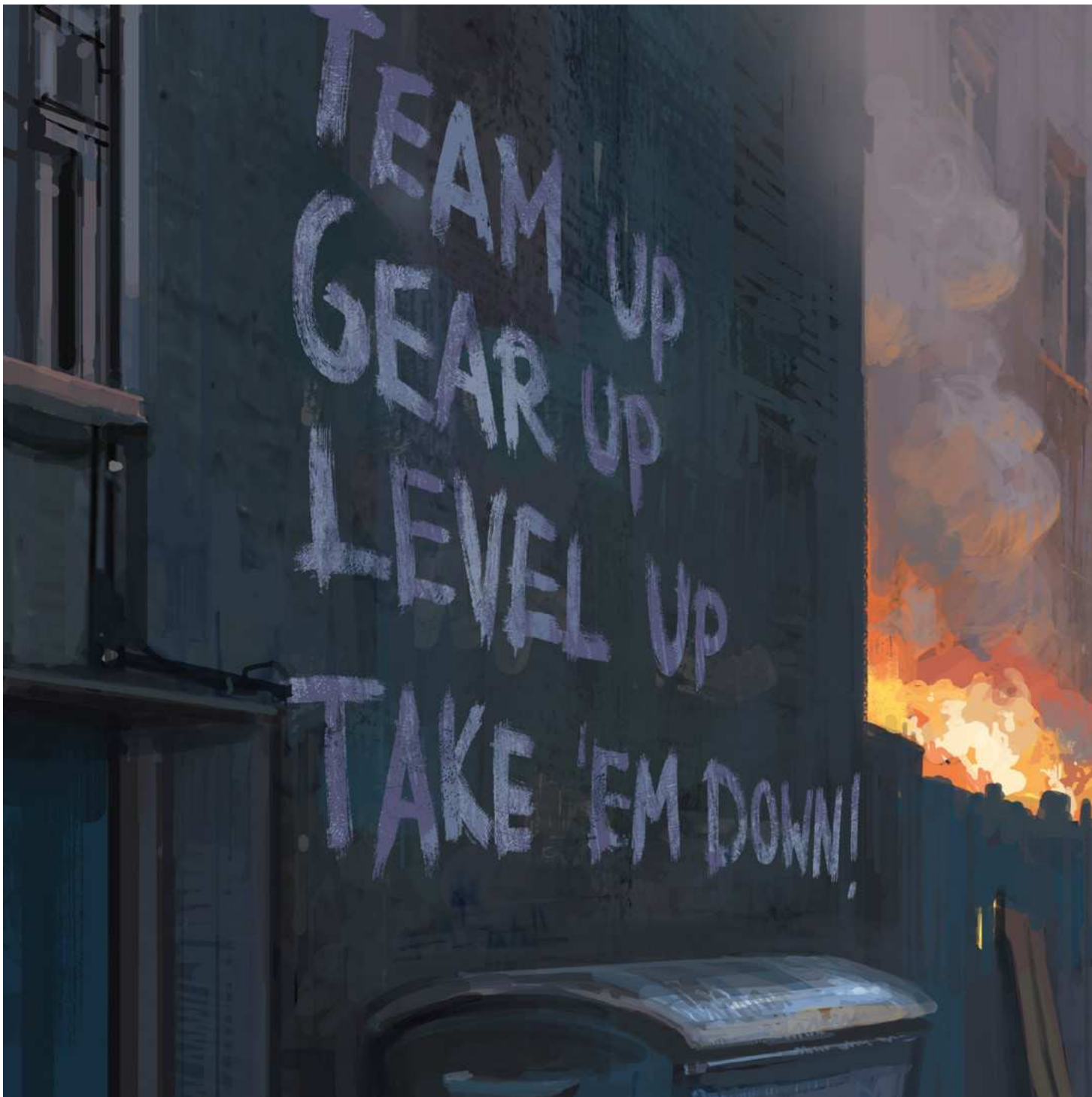
Nel gioco, i Sopravvissuti sono descritti da una serie di valori numerici e termini che ne definiscono i tratti fisici, mentali e della personalità, nonché l'estensione delle loro conoscenze e capacità.

I giocatori di *Zombicide: Chronicles* ricevono una Scheda Identità che riassume le capacità del loro Sopravvissuto, un po' come quelle dei personaggi del gioco da tavolo *Zombicide*.



Potete trovare una Scheda Identità in bianco a pag. 55, o scaricare gratuitamente il PDF dal sito *www.needgames.it*.

Meccaniche di Base 14
Azione! 15
Abilità 24
Combattimento 28
Equipaggiamento 34



#02

IL GIOCO



MECCANICHE DI BASE



Dobbiamo dare corrente al centro commerciale per aprire il carico e scarico. Non sarà facile.

Tramite i Giochi di Ruolo potete vestire i panni di eroi che ancora non sapevano di esserlo. Usando l'immaginazione e i dadi, assieme al Gamemaster (GM) potete determinare se i vostri personaggi riescono o meno a svolgere determinate azioni. Tutti i dadi usati in *Zombicide: Chronicles* sono a sei facce, il tipo più comune che potete trovare anche nei giochi da tavolo più tradizionali.

DADI

Per risolvere la maggior parte delle Azioni compiute dai Sopravvissuti, i giocatori necessitano di due set di dadi a sei facce di colori diversi.

D6 e D66

A volte, soprattutto nelle tabelle, può essere necessario tirare un normale dado a sei facce (D6). oppure due normali dadi a sei facce insieme (D66). Tirare un D66 significa lanciare **due** D6, uno rappresentante le decine e l'altro le unità, dando così luogo a 36 diversi risultati. Normalmente, solo il GM tira i d66; i giocatori non dovrebbero preoccuparsi di ciò in questo Quickstart.

DADI PERSONALIZZATI?

I dadi ufficiali del gioco da tavolo *Zombicide* riportano i simboli Molotov e Testa di Zombie, corrispondenti rispettivamente a 6 e 1. Tenete conto di questa conversione se desiderate utilizzare dei normalissimi dadi a sei facce.



ADRENALINA

Le capacità dei Sopravvissuti sono alimentate dall'Adrenalina. Potete tenerne traccia segnandone l'avanzamento nella sezione corrispondente della Scheda Identità. L'Adrenalina permette ai personaggi di sbloccare determinate Abilità (vedere pag. 24).

AZIONE!

Siamo sopravvissuti e combattiamo contro la morte in persona con ogni arma disponibile.

Si definisce Azione qualunque operazione eseguita dal Sopravvissuto il cui esito incerto sia perlopiù determinato mediante il tiro dei dadi, permettendo così al gioco di proseguire. Come in un film di zombie, le Azioni coprono tutti quei momenti in cui i personaggi corrono, combattono, muoiono e trionfano. Il sistema di gioco di *Zombicide: Chronicles* usa regole semplici ma ben impostate per aiutare i giocatori e il GM a dare vita ai morti, ai Sopravvissuti che li affrontano e al mondo che loro tutti abitano.

Le regole pongono dei limiti a ciò che un personaggio può fare, ma forniscono anche un modo per inserire direttamente le tematiche della storia nella partita.



Inoltre, il sistema di gioco fornisce al Gamemaster gli strumenti per descrivere un ambiente credibile con cui il gruppo possa interagire. È un mondo in cui le azioni hanno successo o falliscono per motivi tangibili, come il livello di abilità del personaggio e la difficoltà dell'azione che si tenta. Le decisioni che i giocatori prendono per i loro Sopravvissuti hanno conseguenze dirette che potranno visibilmente ripercuotersi sul resto della campagna.



AZIONI

Se *Zombicide: Chronicles* fosse un gioco da tavolo, un'Azione rappresenterebbe la ***mossa*** di un giocatore. Quando il Gamemaster ha finito di descrivere la situazione che i Sopravvissuti stanno affrontando, i giocatori devono decidere come i loro personaggi reagiscono alle circostanze. Ognuno dichiara quindi la sua prossima mossa.

Ma ***Zombicide: Chronicles*** non è un gioco da tavolo, quindi come funziona? Beh, è sufficiente raccontare al GM come il Sopravvissuto agisce e reagisce.

Un Gioco di Ruolo è un dialogo continuo, una narrazione di gruppo. I giocatori descrivono ciò che i personaggi dicono o fanno, tenendo in considerazione l'ambiente descritto dal GM. Quest'ultimo ascolta e, a partire da questi input, narra le conseguenze di ogni azione.

A volte, alcune azioni devono essere tradotte in termini di regole, soprattutto quando le capacità del Sopravvissuto hanno un peso rilevante.

Questo è il momento in cui si tirano i dadi.



RISERVE DI DADI

La capacità dei Sopravvissuti di superare le sfide di un mondo popolato da non morti è rappresentata da **Attributi** e **Competenze**. Come indicato nella Scheda Identità del Sopravvissuto, questi valori sono organizzati in una matrice di Azioni che permette di combinare ogni Attributo e ogni Competenza per ottenere Azioni specifiche.

- Quando un Sopravvissuto agisce in un modo che rientra in una delle 18 Azioni della tabella, il giocatore crea una riserva formata da un numero di dadi pari alla somma dell'Attributo e della Competenza corrispondenti a quell'Azione.
- Dopodiché, tira la riserva di dadi Azione e applica il risultato ottenuto.

RISULTATI DEI DADI

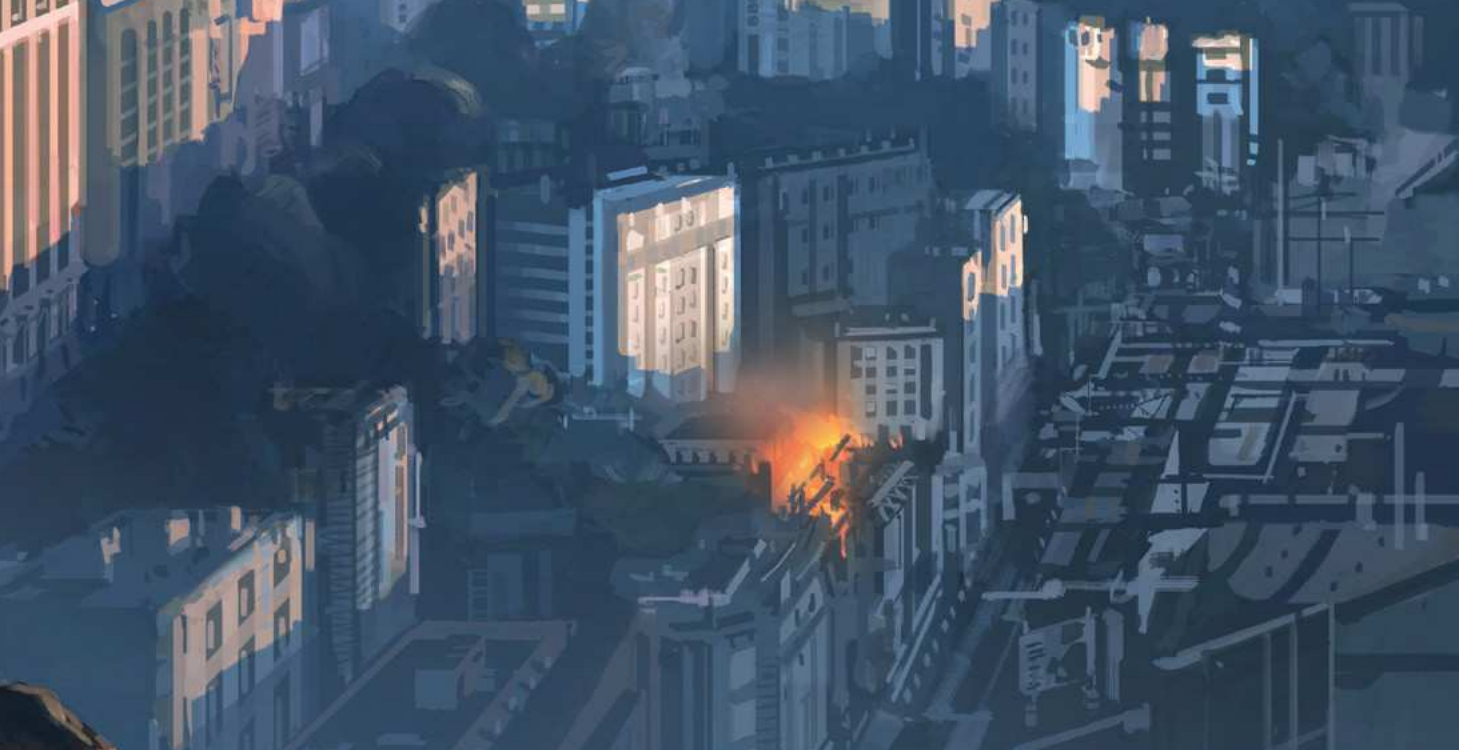
Dopo il lancio dei dadi (e aver eventualmente ritirato i dadi Maestria che hanno ottenuto una Testa di Zombie, vedere pag. 18) è tempo di vedere com'è andata! I dadi possono ottenere i seguenti risultati:

- **Molotov**. La Molotov è un successo.
- **Testa di Zombie**. La Testa di Zombie è un fallimento.
- **Valore numerico**. Ogni numero ottenuto sul dado è un fallimento, che può però essere trasformato in successo ottenendo Stress (solo durante la Fase Missione, vedere la prossima pagina).

Se si ottiene almeno 1 successo, l'Azione riesce e si raggiunge lo scopo.

	Muscoli	Cervello	Fegato
Atletica	Prodezza	Furtività	Tempra
Background	Sicurezza	Istruzione	Contatti
Combattimento	Lotta	Sparare	Freddezza
Percezione	Notare	Valutare	Esplorare
Sopravvivenza	Rovistare	Riparare	Guarire
Stile	Affascinare	Convincere	Rincuorare

Per esempio, un Sopravvissuto che sta cercando di aggiustare l'assale di un'auto deve tirare RIPARARE, creando una riserva di dadi pari alla somma di Cervello e Sopravvivenza.



ACCUMULARE STRESS PER FORZARE UN SUCCESSO

Si dice che "volere è potere". Durante la Fase Rifugio, ottenere valori numerici sui dadi è utile quanto una carta di credito durante l'apocalisse (spoiler: sono inutili).

- In Fase Missione, è possibile ***forzare*** ciascun risultato di 4 o più e trasformarlo in un successo. Per farlo, si accumula 1 Stress per ogni dado che si vuole forzare.
- In Combattimento, il risultato minimo che è possibile forzare in un successo dipende dalla Precisione dell'arma utilizzata (vedere pag. 35).



Tenere traccia dello Stress è facile: basta segnare quanto se ne è accumulato sulla Scheda Identità del Sopravvissuto. È possibile accumulare Stress fino al valore di Stress massimo. Una volta raggiunto tale punteggio, non si può accumularne altro... almeno finché non si riesce ad abbassarne il valore attuale.

MODIFICATORI ALLE RISERVE DI DADI

Non si deve sempre tirare la riserva di dadi così com'è stata formata. A volte è possibile aggiungere ***Dadi Bonus*** grazie a circostanze positive o perderne alcuni a causa di un ***Livello di Difficoltà*** più alto.

Qualità di un Successo

Non tutti i successi sono uguali. A volte, le cose vanno meglio del previsto! Se un tiro ottiene più di un successo, il risultato è fuori dal comune. Per determinarne la qualità, basta contare il numero di successi ottenuti:

- ***1 successo***. Semplicemente, l'Azione intrapresa riesce (successo ***ordinario***).
- ***2 successi***. Si ottiene un effetto fuori dal comune (successo ***superiore***).
- ***3 o più successi***. L'azione è eccezionale e memorabile (successo ***straordinario***).

Come regola generale, il GM dovrebbe ricompensare un Sopravvissuto che dovesse ottenere successi superiori alla media con un miglioramento tangibile dei risultati dell'Azione.

Per esempio, un tiro di ISTRUZIONE fornisce più informazioni, uno di AFFASCINARE influenza più persone o uno di ESPLORARE permette non solo di localizzare dei nemici, ma anche di capirne la natura.

Le regole speciali, così come quelle per il Combattimento o le Azioni Prolungate, includono già gli effetti di successi multipli.

Dadi Bonus

Compiere azioni in cui si è abili, usare gli strumenti giusti, ricevere aiuto o impugnare un'arma in combattimento permette di aggiungere dei dadi Azione alla propria riserva. In particolare, si ottengono dadi bonus se:

- Il Sopravvissuto esegue una delle proprie Azioni Preferite (+1 dado bonus).
- Qualcuno aiuta il Sopravvissuto (+1 dado bonus).
- Si usano gli attrezzi adatti (+1 o anche +2 dadi bonus).
- Si usa un'arma (variabile).

Vedere la sezione Equipaggiamento da pag. 34 per più dettagli su attrezzi e armi.

Livelli di Difficoltà

Le Azioni non sono mai semplici, ma a volte possono diventare davvero complicate. Ad esempio, le scale che state salendo di corsa potrebbero star per crollare!

Una volta creata la riserva di dadi Azione, il GM può applicarvi un Livello di Difficoltà per riflettere meglio le circostanze in questa si svolge:

- Se l'Azione è considerata ***impegnativa***, la riserva è ridotta di 1 dado.
- Se l'Azione è considerata ***difficile***, la riserva è ridotta di 2 dadi.

I livelli di difficoltà possono essere spesso abbreviati con LD1 (impegnativo) e LD2 (difficile).

PIÙ DI UN TENTATIVO

Quando fate qualcosa, tanto vale farlo bene, no? In termini di gioco, ciò significa che fallire (o avere successo) non vi permette di ritirare. Proprio così: non ci sono seconde possibilità, sempre che qualcosa non cambi. Per esempio, potreste provare nuovamente procurandovi un attrezzo migliore.

Dadi Maestria

Come avrete visto, sono necessari set di dadi di due colori diversi (ad esempio, bianco e nero). Quelli di un tipo sono detti dadi **ordinari**, o **standard**, mentre gli altri sono detti **Dadi Maestria**.

- I Dadi Maestria vengono tirati quando, dopo aver considerato il Livello di Difficoltà dell'Azione che si vuole compiere, si lanciano comunque più di 6 dadi. Si tira quindi un Dado Maestria per ogni dado nella riserva oltre il sesto.



Ciò che rende speciali questi dadi è il ***Tiro Maestria***:

- Quando si ottiene una Testa di Zombie su un Dado Maestria, è possibile ritirarlo, dovendo però tenere il nuovo risultato (anche se è un'altra Testa di Zombie).

È abbastanza semplice controllare se potete tirare 1 o più Dadi Maestria. Dopotutto, disponete solo di un massimo di 6 dadi ordinari. Perciò, qualsiasi dado in eccesso è necessariamente un Dado Maestria.

Per esempio, Roger sta cercando di sistemare un argano rotto con un tiro di RIPARARE. Sommando Sopravvivenza e Cervello ottiene una riserva di 7 dadi: 6 ordinari e 1 Dado Maestria.

Potreste riuscire ad accumulare più di 6 dadi contando su capacità superiori o disponendo dell'equipaggiamento adatto (vedere pag. 55).

ATTENZIONE!

Non è possibile tirare più di 12 dadi per un'Azione: 6 ordinari e 6 Dadi Maestria, persino quando capacità ed equipaggiamento permetterebbero di superare tale limite.

TIPI DI AZIONE

Quando è necessario valutare con un tiro l'esecuzione di un compito da parte di un Sopravvissuto, il GM sceglie l'Azione più adatta e il giocatore crea una riserva di dadi sommando i valori di Attributo e Competenza corrispondenti.

Per un miglior riferimento, le Azioni sono state raggruppate in base alla Competenza collegata.

Azioni d'Atletica

- **Prodezza (Muscoli).** Effettuate un tiro di Prodezza per ottenere qualcosa grazie alla preparazione fisica, che si tratti di sfondare una porta, scalare un edificio in rovina o guidare evitando i cadaveri. Con pochi dadi rischiate una storta alla caviglia mentre scendete le scale, mentre con molti potete sopravvivere al bungee jumping con una fune rigida.
- **Furtività (Cervello).** Effettuate un tiro di Furtività per scomparire, sfruttare le ombre e aprire le porte cigolanti senza far rumore. Con pochi dadi riuscite a malapena a fare qualche trucco con le carte, mentre con molti potete colpire alle spalle un Bruto prima ancora che riesca a fiutarvi.
- **Tempra (Fegato)**. Se gli Zombie non vi hanno finito, non ci riusciranno neppure pioggia e vento. Effettuate un tiro di Tempra per resistere al clima avverso, alla fatica e al dolore. Con pochi dadi faticate a uscire quando piove, mentre con molti potete ignorare tremende ustioni.

Azioni di Background

- **Sicurezza (Muscoli).** Sicurezza riunisce tutte quelle capacità un po' losche, come scassinare, borseggiare e altri modi per superare misure di sicurezza. Effettuate un tiro di Sicurezza per entrare in un appartamento chiuso o eludere un allarme ancora attivo. Con pochi dadi potreste conoscere bene la teoria, ma non aver mai fatto pratica, mentre con molti potreste aver passato più di una notte a fare qualche lavoretto.



- **Istruzione (Cervello).** Chi si ricorda quei libri noiosi in biblioteca e le ore passate a sezionare le rane? Non sembrano più così inutili, vero? Effettuate un tiro di Istruzione per richiamare alla mente informazioni utili legate alla situazione in cui vi trovate. Con pochi dadi avete difficoltà a ricordare come si fa un nodo, mentre con molti potete ricostruire sul momento la formula dell'esplosivo più adatto.
- **Contatti (Fegato).** Sono lontani i giorni in cui social network e cellulari annullavano le distanze, permettendo di ricevere tutto a domicilio. Effettuate un tiro di Contatti per trovare le persone giuste per un incarico. Magari conoscete qualcuno che potrebbe essere ancora vivo e in grado di procurarvi il necessario, che siano risorse o informazioni. Con pochi dadi conoscete qualche pettegolezzo di quartiere, mentre con molti tutti vi fermano per fare due chiacchiere.



Azioni di Combattimento

- **Lotta (Muscoli)**. È l'ora dello show! Con un tiro di Lotta potete attaccare in mischia e stendere ogni maledetto Deambulante a mani nude o con una motosega. Con pochi dadi riuscite a malapena a far fuori un paio di Zombie di fila, mentre con molti potete affrontare un Abominio e sopravvivere per raccontarlo.
- **Sparare (Cervello)**. Colpo in canna! La maggior parte delle volte non vorrete far avvicinare gli Zombie. In *Zombicide: Chronicles* potete Sparare con molti tipi di armi. Con pochi dadi dovrete svuotare un caricatore per fare un paio di centri, mentre con molti potete generare un sacco di potenza di fuoco a lungo raggio.
- **Freddezza (Fegato)**. Niente panico! Le cose vanno già male, per cui non rendetele ancora peggio. Quando dovete assolutamente mantenere la calma di fronte a orrori indescrivibili, effettuate un tiro di Freddezza.

  Con pochi dadi potete ricaricare un'arma senza tremare troppo sotto il fuoco nemico, mentre con molti riuscite a mantenere la calma anche di fronte a orde di Corridori.

Azioni di Percezione

- **Notare (Muscoli)**. A volte, la capacità di distinguere un Corridore nascosto in una pila di cadaveri può fare la differenza tra la vita e la morte. Effettuate un tiro di Notare per accorgervi di dettagli minuscoli. Con pochi dadi riuscite a malapena a capire da dove sono arrivati degli spari, mentre con molti potete distinguere anche un piccolo animale a isolati di distanza.
- **Valutare (Cervello)**. Può essere difficile pensare lucidamente quando si è impegnati a stendere Zombie. Effettuate un tiro di Valutare quando il buon senso non basta e dovete analizzare una situazione complessa o capire cosa stia pensando qualcun altro. Con pochi dadi potete percepire rabbia, ostilità o paura, mentre con molti avete capacità deduttive degne di un detective.

- **Esplorare (Fegato)**. Chi va a Esplorare un'area spesso si sacrifica per il gruppo. Che la vostra missione riguardi lo scoprire da dove arrivano quei Deambulanti o trovare un nuovo Rifugio, spesso dovete gettarvi nell'ignoto. Con pochi dadi è meglio che non rimaniate soli, mentre con molti avrete sicuramente il petto decorato di distintivi da boy-scout!

Azioni di Sopravvivenza

- **Rovistare (Muscoli).** Il mondo è cambiato, per certi versi in meglio. Per esempio, le banconote servono solo per accendersi i sigari. Tutto è gratuito. Dovete solo prenderlo! Finché sapete dove Rovistare, non ci sono problemi. Con pochi dadi potete trovare abbastanza cibo per resistere un altro giorno, mentre con molti siete in grado di mettere le mani su molte risorse sia per voi che per gli altri Sopravvissuti.
- **Riparare (Cervello)**. Le cose si rompono, le armi si inceppano e siete abbastanza sicuri che le garanzie siano ormai scadute. Effettuate un tiro di Riparare per aggiustare oggetti e barricate e persino potenziare le armi. Con pochi dadi potete forse sistemare una pistola inceppata, mentre con molti siete in grado di costruire armi di distruzione di massa.
- **Guarire (Fegato).** Guarire indica la vostra capacità di curare ferite e malattie, che sia per voi stessi o per gli altri. Vi tornerà sicuramente utile, statene certi. Con pochi dadi potete fasciare una ferita e distinguere gli antibiotici dai lassativi, mentre con molti siete capaci di eseguire amputazioni e trattare le malattie più rare, grazie a miscele perfette di erbe e farmaci.

Azioni di Stile

- **Affascinare (Muscoli).** Effettuate un tiro di Affascinare per irretire il prossimo, giocando sui suoi bisogni e aspettative o contando sul vostro magnetismo animale. Con pochi dadi potete far sì che altri ridano a una vostra battuta, mentre con molti avrete bisogno di dire loro di smetterla di seguirvi anche solo dopo averci parlato una volta.
- **Convincere (Cervello).** Nell'apocalisse, nessuno fa niente per niente. Potete Convincere il prossimo che vi meritate di essere aiutati o che quanto state dicendo è nel suo interesse. Con pochi dadi potete ottenere l'ultimo boccone di uno spuntino, mentre con molti riuscite a cavarvela nelle peggiori situazioni.
- **Rincuorare (Fegato)**. Una volta, i vostri amici vi chiamavano quando avevano bisogno di consigli o di una spalla su cui piangere. Ora, effettuate un tiro di Rincuorare per aiutare gli altri a superare le loro miserie, radunare altri Sopravvissuti o convincerli che l'orda di Zombie fuori dalla porta non è ***così*** pericolosa. Con pochi dadi potete distribuire qualche perla di saggezza, mentre con molti siete in grado di tenere viva la speranza nei momenti più bui.





STRESS

(Cervello + Fegato) x2

Quando il gioco si fa duro, i duri iniziano a giocare! Lo Stress misura la vostra capacità di spingervi oltre i vostri limiti per avere successo.

- Man mano che il gioco procede, potete accumulare Stress per trasformare i fallimenti in successi o migliorare un'azione già riuscita (vedere pag. 17).

Ovviamente, tutto questo ha un limite e dovreste sempre tenere a mente quale sia il vostro. Ogni tanto, prendetevi una pausa per ridurre lo Stress attuale e cercate sempre di dormire qualche ora, come ogni bravo soldato.

PUNTI FERITA

(Muscoli + Fegato)

Di certo lo sapete già... perdete Punti Ferita (PF) quando vi fate male! È forse un morso quel segno sul vostro braccio?

- Durante il gioco, perdete Punti Ferita combattendo e facendo cose stupide come tentare di risalire una scala malmessa, solo per cadere.

Non subite conseguenze negative (i Sopravvissuti sono tosti!) finché non arrivate a zero Punti Ferita o meno. Quando ciò accade, perdete i sensi e rischiate di diventare cibo per i morti... a meno che non arrivi aiuto.

ADRENALINA

Molte persone lavorano meglio sotto pressione e le altre lo dicono perché suona bene. L'Adrenalina misura gli effetti positivi di queste situazioni.

- L'Adrenalina sale man mano che avete successo, per esempio massacrando Zombie o raggiungendo Obiettivi importanti che vi permettano di avvicinarvi al completamento della Missione.

Tenete traccia dell'Adrenalina usando la barra in cima alla Scheda Identità del Sopravvissuto. Questa è divisa in 4 livelli d'intensità: Blu, Giallo, Arancione e Rosso. Quando raggiungete una nuova sezione, sbloccate anche le Abilità collegate. Da questo momento potete usarle liberamente, ed è proprio qui che comincia il vero divertimento.

Ottenere Adrenalina

Si ottiene Adrenalina ogni volta che si raggiunge un risultato importante:

- ***Successo!*** Si ottiene 1 punto di Adrenalina per ogni successo di un dado Azione, compresi quelli forzati.
- ***Scarica d'Adrenalina.*** Si ottengono 5 punti di Adrenalina quando si riesce in un'azione fuori dal comune, come sconfiggere un avversario eccezionalmente forte o aver raggiunto una pietra miliare durante una Missione.



ABILITÀ

In *Zombicide: Chronicles* le Abilità sono quelle capacità speciali che permettono a un Sopravvissuto di fare quanto necessario: uccidere e non essere ucciso.

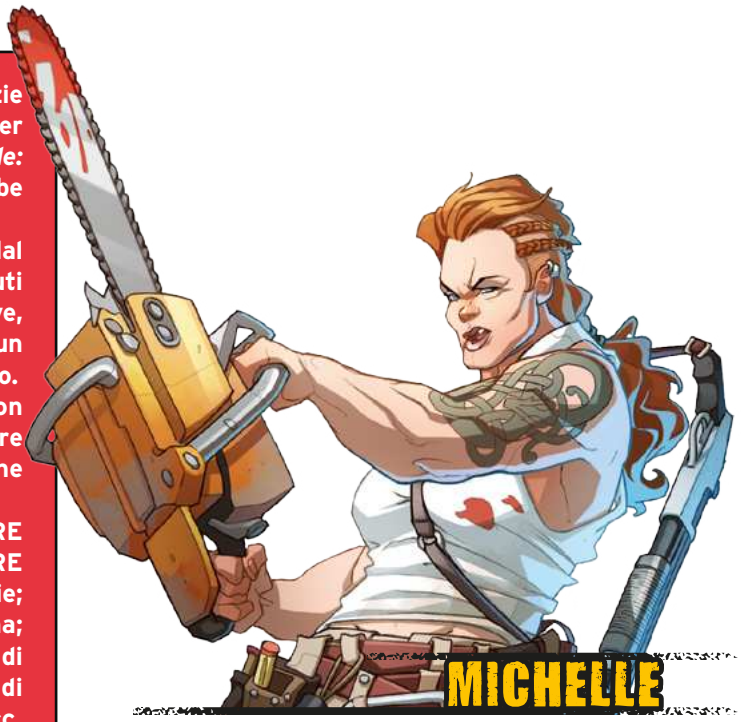
- Nel corso di una sessione, le capacità dei Sopravvissuti migliorano enormemente, man mano che sbloccano nuove Abilità ogni volta che la barra dell'Adrenalina raggiunge un nuovo livello d'intensità.

TIRI IMPORTANTI

La regola per accumulare Adrenalina grazie ai tiri di dado può spingere i giocatori a voler lanciare i dadi troppo spesso. In *Zombicide: Chronicles*, però, un tiro di dado dovrebbe segnare un momento importante della storia. Quindi, i giocatori dovrebbero trattenersi dal mettere mano ai dadi, a meno che i Sopravvissuti non si trovino di fronte a un momento chiave, qualcosa il cui esito possa determinare un cambiamento drammatico della storia in corso.

- **Per scoraggiare ulteriormente i tiri non necessari, il GM dovrebbe negare l'Adrenalina risultante da quei tiri che dovesse ritenere poco significativi.**

Esempi di tiri importanti includono: GUARIRE per recuperare i PF persi; LOTTA o SPARARE per danneggiare e uccidere gli Zombie; RINCUORARE per ottenere Adrenalina; ROVISTARE per permettere ai Sopravvissuti di trovare Armi o Oggetti; i tiri di Viaggio, quelli di Interazione per ottenere qualcosa di utile, ecc.



RECUPERO

Andare in Missione è un lavoro duro che può consumare in fretta le vostre energie. Inoltre, potreste restare feriti in molti modi diversi. È bene che vi preoccupiate della vostra salute, a meno che non vogliate ingrossare le fila del non morti.

Fare una Pausa

Gli Zombie sono duri a morire, ma mai quanto le vecchie abitudini. Per recuperare un po' di Stress, potreste indulgere nella vostra Abitudine preferita: fumare una sigaretta, leggere un libro, mangiare il vostro spuntino preferito... o magari fare tutto questo contemporaneamente!

- Una volta al giorno, è possibile spendere una certa quantità di Adrenalina per ridurre lo Stress accumulato dello stesso valore. Tuttavia, c'è un limite: non è possibile sfruttare questa opzione per portare l'Adrenalina sotto il livello attuale.

Guarire

Se siete rimasti feriti, potete provare a curarvi.

- Una volta al giorno, con un tiro di GUARIRE si possono recuperare un numero di Punti Ferita pari ai successi ottenuti. Questo tiro può essere effettuato anche da un altro Sopravvissuto.

Rincuorare

Che si tratti di un grido di guerra, un discorso motivazionale o una chiacchierata, alcune parole scelte con cura possono fare la differenza quando vi sentite un po' giù di morale.

- Una volta al giorno, 1 Sopravvissuto nel gruppo può effettuare un tiro di RINCUORARE per conferire agli altri Sopravvissuti una quantità di Adrenalina pari ai successi che ha ottenuto (il Sopravvissuto che effettua il tiro può ottenere Adrenalina secondo le normali regole sui successi).

Solo 1 Sopravvissuto al giorno può sfruttare questa regola per effettuare il tiro. I grandi discorsi tendono a stufare.

Riposarsi

Mangiare qualcosa e farsi un sonnellino è il modo migliore per rimettersi in forma per una nuova caccia agli Zombie.

- Chi mangia un po' di cibo e riposa per almeno 6 ore di seguito (nell'arco di 24 ore) riduce lo Stress attuale di un numero di punti pari al suo valore di Cervello e recupera un numero di PF persi pari al proprio valore di Muscoli.

ABILITÀ

Dimmi come ammazzi gli Zombie e ti dirò chi sei.

Talenti, doni, capacità speciali. Le Abilità sono ciò che vi rendono diversi da tutti coloro che hanno provato a diventare dei Sopravvissuti e hanno fallito.

In termini di gioco, le Abilità sono capacità superiori che vengono sbloccate man mano che l'Adrenalina sale. All'inizio della partita si comincia con 4 Abilità, 1 per ogni livello di Adrenalina.

- Durante la Fase Missione, quando si passa da un livello di Adrenalina al successivo (per esempio, da Blu a Giallo) si attiva una nuova Abilità, che può essere usata liberamente assieme alle altre già sbloccate.

Se si ha più di un'Abilità per livello, occorre sceglierne 1. Gli effetti di ogni Abilità sono immediati. Ciò significa che possono essere usate nello stesso turno in cui vengono ottenute. In caso di contraddizioni con le regole generali, le regole delle Abilità hanno sempre la precedenza.

ABILITÀ PER GRADO

La tabella sottostante include le Abilità divise per grado, così da poterle usare insieme alle regole sui livelli di Esperienza. Per il momento, i giocatori possono limitarsi alle Abilità indicate nelle loro Schede Identità.

GRADI DELLE ABILITÀ

Base	Avanzato	Maestro	Finale
Amante del Rischio	Arma Improvvisata	Ambidestro	Barbaro
Avido	Esperto di Armi Doppie	Blitz	Centro Perfetto
Basso Profilo	Fortunato	Caricare	Consapevolezza
Bruciapelo	Mordi e Fuggi	Mietitore	Fratelli in Armi
Cecchino	Picchiatore	Precisione	Fuoco Automatizzato
Coriaceo	Pistolero	Rapido	Super Forza
Destino	Riflessi da Combattimento	Sete di Sangue	-
Inafferrabile	Rigenerazione	Temerario	-
Irruzione	Saltare	-	-
Leader Nato	Scarto Laterale	-	-
Mano Ferma	Scatto	-	-
Medico da Campo	Spadaccino	-	-
Provocare	Spingere	-	-
Riciclatore	Tutto Qui?	-	-
Salvatore	-	-	-
Tattico	-	-	-
Tiro Lungo	-	-	-
Turarsi il Naso	-	-	-

DESCRIZIONI DELLE ABILITÀ

Questa lista presenta le 46 Abilità in ordine alfabetico.

- **Amante del Rischio (Base)**
  Ottieni +4 Adrenalina. Se prendi questa Abilità al livello Blu, inizi il gioco con 4 Adrenalina.

- **Ambidestro (Maestro)**
  Consideri tutte le armi come Doppie.



- **Arma Improvvisata (Avanzato)**
  Puoi eseguire un Attacco Extra ogni turno con le seguenti caratteristiche:

Tipo	Gittata	Dadi	Precis.	Danni	Tratti
A Distanza	0-1	1	5+	1	Silenziosa

- **Avido (Base)**
  Il tuo slot ***zaino*** può contenere fino a 4 oggetti (invece di 2).

- **Barbaro (Finale)**
  Quando Attacchi con un'arma da Mischia, puoi sostituire il valore di Dadi dell'arma con il numero di avversari che stai affrontando. Altre Abilità che modificano il valore di Dadi, come Spadaccino, si applicano normalmente.

- **Basso Profilo (Base)**
  Non puoi essere colpito dal Fuoco Amico (ma puoi comunque subire l'effetto delle Molotov) e ignori il Tratto Rumorosa delle armi.

- **Blitz (Maestro)**
  Ottieni 1 Attacco Extra usando un'arma a Distanza.

- **Bruciapelo (Base)**
  Puoi sempre eseguire Attacchi a Distanza con Gittata 0, a prescindere dalla Gittata minima dell'arma impiegata. Quando lo fai, puoi scegliere liberamente i bersagli, ignorando l'Ordine di Priorità.

- **Caricare (Maestro)**
  Puoi spendere un'Azione di Supporto per eseguire un Attacco Extra con un'Arma da Mischia. Se lo fai, ottieni un numero di dadi bonus pari ai Danni dell'arma usata.

- **Cecchino (Base)**
  Ottieni un'Azione Extra che puoi usare solo per Mirare.

- **Centro Perfetto (Finale)**
  Ottieni un bonus di +1 ai Danni di tutte le armi a Distanza.

- **Consapevolezza (Finale)**
  Alla fine di ogni Round di Combattimento, puoi ridurre lo Stress di 1.

- **Coriaceo (Base)**
  Ottieni un bonus di +2 PF (sia attuali che massimi).

- **Destino (Base)**
  Ogni volta che effettui un tiro per determinare cosa trovi durante un'Azione Cercare (che sia un'arma o un oggetto) puoi ignorare il primo risultato e ritirare.

- **Esperto di Armi Doppie (Avanzato)**
  Quando impugni delle armi Doppie, puoi spendere l'Azione di Supporto per Attaccare.

- **Fortunato (Avanzato)**
  Ogni volta che esegui un'Azione, puoi scegliere di ritirare tutti i dadi. I nuovi risultati sostituiscono i precedenti.

- **Fratelli in Armi (Finale)**
  Quando ottieni questa Abilità, scegli un'altra Abilità di grado Maestro o inferiore che già possiedi. Tutti i Sopravvissuti entro Gittata 0 ottengono i benefici dell'Abilità scelta.

- **Fuoco Automatizzato (Finale)**
  Quando Attacchi con un'arma a Distanza, puoi sostituire il valore di Dadi dell'arma con il numero di avversari che stai affrontando. Altre Abilità che modificano il valore di Dadi, come Pistolero, si applicano normalmente.

- **Inafferrabile (Base)**
  Quando tenti di Eludere o Disingaggiare, tiri un dado in più.

- **Irruzione (Base)**
  Puoi aprire automaticamente porte e finestre chiuse, senza usare attrezzi o fare rumore. Non puoi usare questa Abilità per aprire le porte di sicurezza. In combattimento, puoi aprire una porta o effettuare un tiro di SICUREZZA come Azione Extra.

- **Leader Nato (Base)**
  Durante il tuo turno, puoi conferire 1 Azione di Supporto Extra a tua scelta a un altro Sopravvissuto, che può usarla immediatamente. Dopodiché, il tuo turno prosegue normalmente. Solo 1 Sopravvissuto può usare questa Abilità a ogni turno.
  NOTA: l'Azione così conferita non può essere usata per Eludere.

- **Mano Ferma (Base)**
  Ottieni un'Azione Extra che puoi usare solo per Sfoderare/Scambiare, Raccogliere o ricaricare un'arma con il Tratto Ricarica.

- **Medico da Campo (Base)**
  Ottieni un'Azione Extra che puoi usare solo come Pronto Soccorso.

- **Mietitore (Maestro)**
  Ogni volta che infliggi 1 o più colpi con un Attacco, ne infliggi uno in più.

- **Mordi e Fuggi (Avanzato)**
  Quando infliggi 1 o più colpi con un Attacco in Mischia o a Distanza, puoi spendere un'Azione di Supporto per Disingaggiare e aggiungere i colpi inflitti come dadi bonus mentre tiri PRODEZZA.

- **Picchiatore (Avanzato)**
  Il Valore di Danni di tutte le armi da Mischia che utilizzi è considerato pari a 2.

- **Pistolero (Avanzato)**
  Lanci un dado extra quando Attacchi con armi a Distanza. Se usi armi Doppie, ognuna ottiene un dado, per un totale di +2 dadi extra.

- **Precisione (Maestro)**
  Sottrai 1 punto dalla Precisione di ogni arma che usi (5+ diventa 4+ e così via).

- **Provocare (Base)**
  Ottieni un'Azione Extra che puoi usare solo per Fare Rumore. Inoltre, questa Azione non conta come usare un'arma Rumorosa per Fare Rumore.

- **Rapido (Maestro)**
  Ottieni un'Azione Extra che puoi usare per Eludere o Disingaggiare.

- **Riciclatore (Base)**
  Puoi sempre eseguire 1 Cercare in più del normale in ogni zona. Inoltre, puoi Cercare durante un combattimento come Azione Extra.

- **Riflessi da Combattimento (Avanzato)**
  Nel primo Round di Combattimento, ottieni un Attacco Extra a Gittata 0.

- **Rigenerazione (Avanzato)**
  Hai bisogno di solo 3 ore di riposo (invece di 6) nell'arco di 24 ore. Inoltre, recuperi tutti i Punti Ferita persi a ogni riposo.

- **Saltare (Avanzato)**
  Puoi spendere l'Azione Principale per Disingaggiare. Se hai successo, rimani a Gittata 1 anche durante il Round di Combattimento seguente.

- **Salvatore (Base)**
  Una volta per turno, scegli un altro Sopravvissuto. Questi ottiene un'Azione Extra di Disingaggiare.

- **Scarto Laterale (Avanzato)**
  Se lo desideri, puoi iniziare il tuo primo turno (senza considerare i Colpi d'Apertura) a Gittata 1 (non è richiesto un tiro o l'Azione Disingaggiarei). Come al solito, ritorni comunque a Gittata 0 all'inizio del round seguente.

- **Scatto (Avanzato)**
  Necessiti di 1 successo in meno per Disingaggiare (fino a minimo di 1 successo).





- **Sete di Sangue (Maestro)**
  Ottieni 1 Attacco Extra usando un'arma da Mischia.

- **Spadaccino (Avanzato)**
  Lanci un dado extra quando Attacchi con armi da Mischia. Se usi armi Doppie, ognuna ottiene un dado, per un totale di +2 dadi extra.

- **Spingere (Avanzato)**
  Quando provi a Disingaggiare, devi superare il valore di Forza più alto tra tutti gli avversari, invece della Velocità. Se ci riesci, puoi scegliere un altro Sopravvissuto e questo riesce a Disingaggiare con successo al posto tuo.

- **Super Forza (Finale)**
  Ottieni un bonus di +1 ai Danni di tutte le armi da Mischia.

- **Tattico (Base)**
  Sei sempre pronto e non puoi mai essere sorpreso dagli Zombie in combattimento (svolgi il tuo turno per primo).

- **Temerario (Maestro)**
  Una volta per Fase degli Zombie, puoi ignorare 1 Danno a te inflitto dagli Zombie.

- **Tiro Lungo (Base)**
  La Gittata massima delle tue armi a Distanza aumenta di 1.

- **Turarsi il Naso (Base)**
  Una volta per Fase Missione, trovi un oggetto casuale ogni volta che l'ultimo Zombie di un'Orda viene eliminato (tira una volta sulla tabella delle Categorie di Ricerca, quindi sulla colonna appropriata).

- **Tutto Qui? (Avanzato)**
  Puoi usare questa Abilità quando stai per perdere Punti Ferita. Puoi negare 1 Danno per ciascun punto di Stress che accumuli in questo modo.

COMBATTIMENTO

Non si tratta solo di vendetta, si tratta del futuro.

SEQUENZA DI COMBATTIMENTO

In *Zombicide: Chronicles*, gli scontri sono caotici, sanguinosi e brutali. Non si tratta di duelli d'astuzia tra generali o battaglie tra esperti guerriglieri urbani. È una questione tra la gente che ancora respira e quei morti senza cervello, un puro e semplice lavoro di macelleria.

Ciò non significa che non ci sia pericolo, ma che dovete diventare efficienti nell'uccidere gli Zombie. Più in fretta li eliminate, più è facile che non siate sopraffatti dal loro numero o che un colpo fortunato non strappi la carne dalle vostre ossa.

Molti Zombicide iniziano quando un'orda di Zombie si avvicina e il gruppo apre il fuoco. Sfortunatamente, è difficile che ciò sia sufficiente a fermarli e potreste dovervi affidare al corpo a corpo.

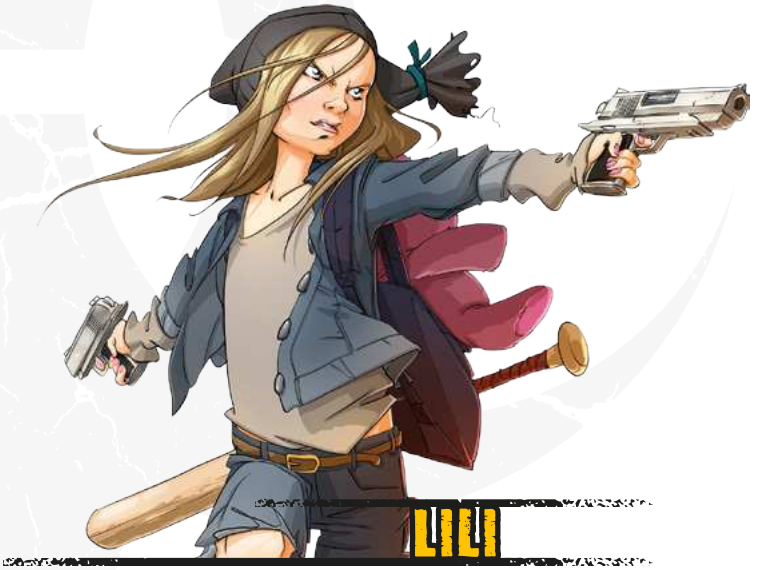
- La Sequenza di Combattimento è formata da una serie di Colpi d'Apertura, seguiti da un ciclo di Round di Combattimento.

Colpi d'Apertura

A meno che non veniate sorpresi (vedere pag. 31) o decidiate di gettarvi nel mezzo di un'Orda di Zombie, dovreste riuscire ad avvistare i vostri avversari non morti già da una certa distanza. In tal caso, potreste approfittarne per sparare alcuni colpi contro gli avversari in avvicinamento, sfruttando le vostre armi a distanza prima che inizi lo scontro ravvicinato.

Il numero di Colpi d'Apertura dipende dalle circostanze dello scontro presentate dal GM (per esempio, la presenza di ostacoli tra i Sopravvissuti e gli Zombie in arrivo).

- Normalmente, il numero massimo di Colpi d'Apertura che è possibile effettuare è pari alla Gittata dell'arma con cui si sta sparando. Questo varia in genere da 1 a 3, ma il GM può ridurlo se c'è scarsa visibilità o i morti sono già troppo vicini.



I Colpi d'Apertura sono risolti come normali Attacchi a Distanza, iniziando da quelli dell'arma con la Gittata più lunga.

Una volta che tutti i Sopravvissuti hanno avuto modo di aprire il fuoco, i nemici sono ormai così vicini che si rischia di essere fatti a pezzi.

Round di Combattimento

Una volta giunti in contatto con i morti viventi, il gioco viene suddiviso in una serie di Round di Combattimento.

- Ogni round è diviso in una ***Fase dei Sopravvissuti*** e una ***Fase degli Zombie***, momenti in cui i Sopravvissuti e i loro avversari svolgono turni per eseguire le loro Azioni.

Dato che i vivi tendono a essere più reattivi, la Fase dei Sopravvissuti avviene di solito per prima. In questa fase, ogni Sopravvissuto esegue le sue Azioni durante il suo turno (a meno di non essere ***Sorpreso***, vedere pag. 31).

Dopodiché, tutti gli Zombie, lenti e inesorabili, agiscono simultaneamente nella Fase degli Zombie.

FASE DEI SOPRAVVISSUTI

I Sopravvissuti agiscono uno alla volta, nell'ordine scelto.

- Durante il suo turno, ogni sopravvissuto può eseguire, in qualsiasi ordine, 2 Azioni: 1 **Azione Principale** e 1 **Azione di Supporto**.

Nella maggior parte dei casi, l'Azione Principale viene usata per Attaccare, mentre quella di Supporto permette di perseguire fini diversi.

- Un Attacco è sempre considerato Azione Principale, ma ci sono molti altri modi di usare l'Azione Principale o quella di Supporto, come descritto nella sezione Manovre in Combattimento nella prossima pagina. A meno che non sia indicato diversamente, un'Azione di Supporto non può essere usata per Attaccare.

Attacchi

Attaccare è forse il modo migliore per impiegare l'Azione Principale, ragione per cui si merita una sezione a parte.

Per attaccare in corpo a corpo durante un Round di Combattimento, si può usare l'Azione Principale impugnando un'arma da Mischia o una a Distanza con Gittata minima pari a 0. Non viene scelto un bersaglio, poiché si sta solo sparando nel mucchio o menando fendenti a destra e a manca.

Con un'arma da Mischia si tira LOTTA, mentre con una a Distanza si tira SPARARE. Ogni successo è un colpo a segno.

Assegnare i Colpi

Se si usa un'arma da Mischia, è possibile suddividere i colpi come si preferisce, distribuendoli tra i bersagli disponibili.

Se si impiega un'arma a Distanza, bisogna invece assegnare i colpi in base alla Velocità:

- I colpi vanno prima assegnati ai bersagli più lenti, finché non sono stati tutti eliminati. Quindi si può passare a quelli un po' più veloci, e così via. Se più bersagli dispongono della stessa Velocità, si sceglie a quali assegnare i colpi.

L'Ordine di Priorità dei Bersagli a lato elenca i tipi di Zombie in ordine crescente di Velocità.



Per esempio, state sparando a 2 Deambulanti e 2 Corridori. 3 colpi vanno a segno: dovete prima assegnarli ai Deambulanti, riuscendo così a spazzarli via. Il colpo rimanente colpisce invece un Corridore, che viene eliminato.

ORDINE DI PRIORITÀ DEI BERSAGLI

1. **Velocità 1:** (Bruto o Abominio, a scelta dell'attaccante)
2. **Velocità 2:** (Deambulante)
3. **Velocità 3:** (Corridore)
4. **Velocità 4:** (Cani e altri animali veloci)

AZIONI EXTRA

Man mano che il gioco progredisce e l'Adrenalina sale, potreste sbloccare Abilità che permettono di eseguire Azioni Extra, inclusi altri Attacchi. Le Azioni Extra permettono di superare il normale limite di 2 Azioni (1 Azione Principale e 1 di Supporto) per turno.

Manovre in Combattimento

Eseguire una qualsiasi delle Manovre descritte in questa sezione richiede di spendere 1 delle 2 Azioni disponibili per ogni turno. La maggior parte delle Manovre richiede di spendere 1 qualsiasi delle 2 Azioni, con le seguenti eccezioni:

- ***Disingaggiare*** richiede di spendere l'Azione Principale.
- ***Mirare*** richiede di spendere l'Azione di Supporto.

Ogni altra Manovra può essere eseguita a scelta come Azione Principale o di Supporto, semplicemente annunciandolo durante il proprio turno.



Disingaggiare

Provi ad allontanarti dai non morti, restando comunque entro gittata per sparare.

- Spendi la tua Azione Principale per effettuare un tiro di PRODEZZA. Devi ottenere un numero di successi pari o superiore alla Velocità più alta tra gli Zombie che stai affrontando.

Se il tiro è un successo, sei considerato come se ti fossi spostato a Gittata 1, ma solo **fino al termine del Round**. Se disponi di un'altra Azione, puoi spenderla per fuggire dallo scontro. Disponendo di un'Azione Extra adatta, potresti anche eseguire un Attacco a Distanza da Gittata 1.

Eludere

Questa Manovra è diversa dalle altre, perché non viene risolta nel tuo turno, ma solo quando subisci 1 o più Attacchi dei tuoi avversari (vedere Fase degli Zombie nella prossima pagina).

Per poter Eludere, devi aver messo da parte 1 Azione se hai già svolto il tuo turno, oppure spenderne preventivamente una se i nemici hanno agito prima del tuo turno.

Per esempio, se sei stato sorpreso da un gruppo di Zombie e questi ti attaccano prima che tu possa reagire, puoi decidere di spendere subito 1 Azione per provare a Eludere. All'inizio del tuo turno avrai però solo 1 Azione residua.

- Per Eludere, tira FREDDEZZA. Ogni successo riduce il numero degli Attacchi a te diretti in questo Round.

Non hai bisogno di impugnare un'arma o altro oggetto per difenderti. Stai facendo tutto il possibile per tenerti alla larga dalla la stretta dei non morti, incluso schivare, saltare o sfruttare qualsiasi possibilità di trovare una copertura.

Se lo desideri, puoi anche spendere più di 1 Azione per Eludere. In tal caso, tira FREDDEZZA un numero di volte pari alle Azioni spese per Eludere e riduci gli Attacchi a te rivolti in base ai successi totali accumulati.

Fare Rumore

Spendi 1 Azione per attirare l'attenzione degli Zombie, allontanandoli dai tuoi compagni.

- Se altri Sopravvissuti tentano di Disingaggiare in questo turno, hanno automaticamente successo. Questa Manovra equivale a usare un'arma Rumorosa (vedere pag. 35).

Mirare
Spendi la tua Azione di Supporto per Mirare con un'arma a Distanza.

- Così facendo, se Attacchi con l'arma a Distanza nello stesso Round di Combattimento, puoi assegnare i colpi liberamente, ignorando l'Ordine di Priorità. Ignori anche ogni Guaio che provochi Fuoco Amico (vedere pag. 43).

Pronto Soccorso
Spendi 1 Azione per applicare un laccio emostatico a un arto sanguinante, rattopparti in qualche modo o far rinvenire un amico privo di sensi. Chiunque sia bersaglio di questa Manovra deve trovarsi ad almeno Gittata 1 da qualsiasi avversario.

- Tira GUARIRE per ripristinare un numero di Punti Ferita pari ai successi ottenuti. Questo viene conteggiato come il tuo tiro giornaliero di GUARIRE.

Raccogliere
Spendi 1 Azione per raccogliere un oggetto, arma o altro dal campo di battaglia.

Sfoderare/Scambiare
Spendi 1 Azione per recuperare un'arma o oggetto dallo slot ***fondina*** e/o scambiarlo con un altro Sopravvissuto.



Manovre Improvvisate

Volete fare più di quanto scritto fin qui, vero? In fondo, rischiare la vita non è un vostro problema...

Durante il vostro turno, potete tentare qualsiasi atto ragionevole nel mezzo di uno scontro, come aprire una porta o passare l'accendino a un compagno affinché possa dar fuoco alla benzina.

- Dovete solo dire al GM cosa avete intenzione di fare: la maggior parte delle volte, potreste spendere 1 delle vostre Azioni ed eventualmente tirare dei dadi.



Sorpresa

Gli Zombie non sono particolarmente bravi a scivolare alle spalle dei vivi e in genere non riescono a evitare di mugugnare ad alta voce alla vista di una preda. Perciò, è raro che i Sopravvissuti vengano colti di sorpresa. D'altra parte, gli Zombie non cedono facilmente al panico, quindi tendere imboscate non conferisce molti vantaggi.

Tuttavia, nel mondo di *Zombicide: Chronicles* molte cose possono andare storte... ed è qui che comincia il divertimento. Per esempio, i Sopravvissuti potrebbero ritrovarsi circondati da un gruppo di Zombie dopo che il pavimento è crollato sotto i loro piedi o aver corso alla cieca nell'oscurità. D'altro canto, le circostanze potrebbero fornire un vantaggio inatteso, permettendo, ad esempio, di sparare contro un Abominio da lunga distanza.

- Quando un buon piano o un colpo di fortuna permette ai Sopravvissuti di ottenere un vantaggio, il GM può concedere loro 1 o 2 Colpi d'Apertura in più.

- Viceversa, se la situazione coglie i Sopravvissuti impreparati, il GM potrebbe decidere che sono sorpresi, potendo così agire solo dopo tutti gli Zombie.

FASE DEGLI ZOMBIE

Quando tocca a loro, tutti gli Zombie attaccano! Sommate molto semplicemente la Forza di tutti gli Zombie coinvolti nello scontro. Il totale è il numero di Attacchi diretti contro l'intero gruppo dei Sopravvissuti.

- I giocatori possono suddividere a piacere gli Attacchi degli Zombie tra i Sopravvissuti (quelli che sono riusciti a ***Disingaggiare*** non possono essere scelti).

I Sopravvissuti che vogliono Eludere effettuano ora i loro tiri, riducendo gli Attacchi subiti di un numero pari ai successi ottenuti. Gli Zombie non tirano per Attaccare. Ogni Attacco rimanente che non sia stato annullato infligge Danni (vedere prossima pagina).

Per esempio, 3 Sopravvissuti affrontano un gruppo di 6 Deambulanti e 2 Bruti. Durante la Fase dei Sopravvissuti, riescono a falciare tutti i Bruti e 1 Deambulante, lasciando la possibilità di Attaccare a 5 Deambulanti. I Sopravvissuti devono quindi dividersi ***tra loro*** *(a piacere) ben 5 Attacchi.*

La tabella in fondo alla pagina riassume le caratteristiche dei vari tipi di Zombie. Per maggiori dettagli, vedere la ***Zombipedia*** a pag. 50.

Velocità

Questo è il valore usato per stabilire l'Ordine di Priorità durante gli Attacchi a Distanza.

Forza

Questo punteggio indica il Valore di Danni minimo necessario per ferire lo Zombie e il numero di Attacchi che questi effettua contro i Sopravvissuti.

Punti Ferita

Di solito, basta un colpo per stenderli. I PF indicano quanti colpi sono necessari per dare l'eterno riposo al non morto.







TIPI DI ZOMBIE

Tipo	Velocità	Forza/Punti Ferita	Regole Speciali
Abominio	1	3	-
Bruto	1	2	-
Deambulante	2	1	-
Corridore	3	1	I Corridori riducono il numero massimo di Colpi d'Apertura a 1. Quindi, attaccano due volte: una prima della Fase dei Sopravvissuti e una durante la Fase degli Zombie.

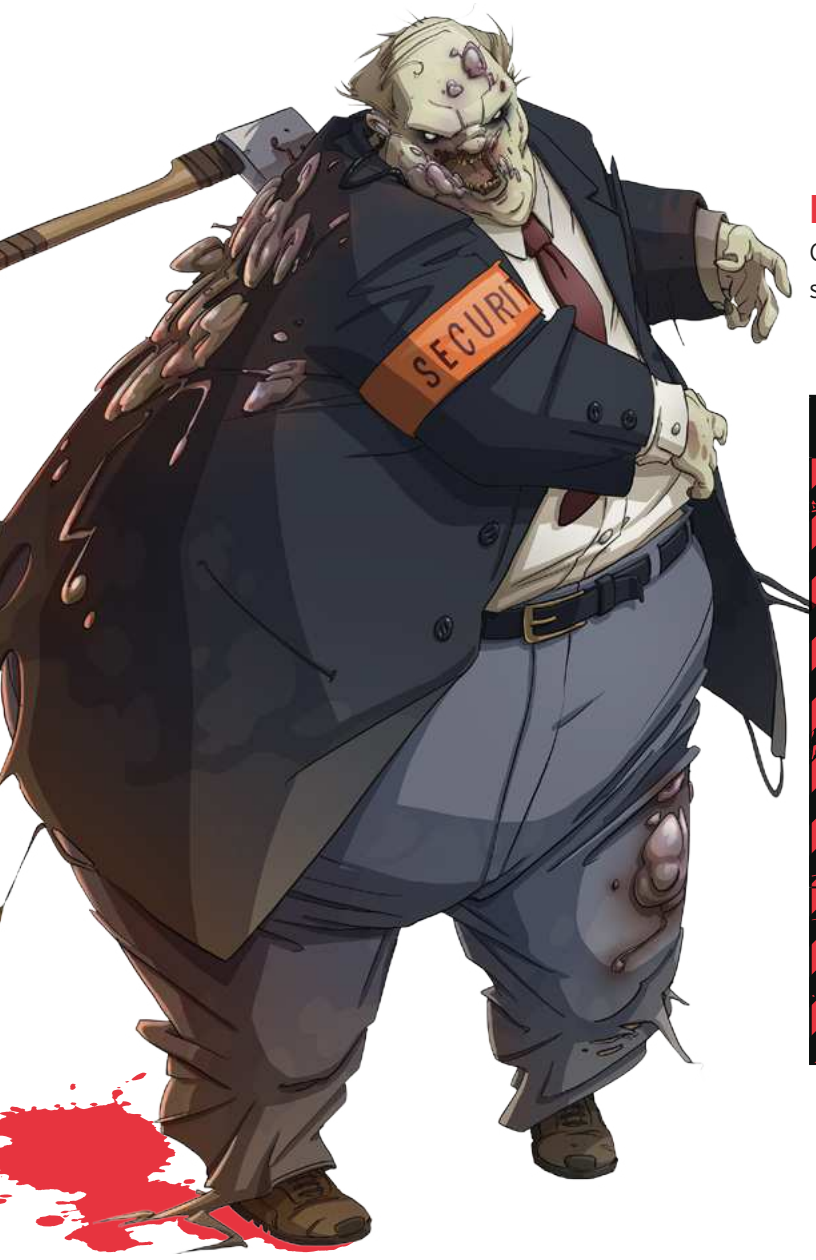
DANNI

I Sopravvissuti infliggono Danni ai bersagli con i propri Attacchi e possono a loro volta essere feriti. In entrambi i casi, il risultato di un Attacco è la riduzione dei Punti Ferita totali del bersaglio.

Infliggere Danni

Ogni colpo inflitto a un bersaglio da un Attacco riduce i suoi Punti Ferita di 1, ma solo se il ***Valore di Danni*** dell'arma impiegata è pari o superiore alla Forza del bersaglio. In caso contrario, il colpo si limita a rimbalzare senza alcun effetto.

- Quando uno Zombie viene ridotto a 0 Punti Ferita o meno, collassa in un cumulo di carne putrida.



Per esempio, se un Sopravvissuto dovesse sparare a 2 Bruti e 6 Deambulanti usando una pistola con Danni 1, tutti i colpi sarebbero inutili contro i Bruti. Per eliminare i Deambulanti, il Sopravvissuto avrebbe bisogno di armi con Danni 2 per far fuori prima i Bruti, oppure potrebbe Mirare (vedere pag. 31) per ignorare l'Ordine di Priorità.

Subire Danni

I Sopravvissuti colpiti da 1 o più Attacchi perdono un pari ammontare di PF.

- Un Sopravvissuto ridotto a 0 Punti Ferita perde i sensi e subisce una Ferita Grave, potenzialmente fatale.

... occorre davvero spiegare cosa succede se si perdono i sensi in mezzo a un'orda di morti affamati?

- Un Sopravvissuto che perde i sensi mentre lotta corpo a corpo con gli Zombie muore alla fine del Round seguente.

Ferita Grave

Quando si viene ridotti a 0 PF, si tira un dado sulla tabella sottostante.

TABELLA DELLE FERITE GRAVI

D6	Conseguenze
	***C'è mancato poco!*** Sei vivo, ma resti privo di sensi finché non recuperi dei PF. Hai una bella cicatrice per ricordo.
Valore numerico	***Ferita Seria.*** Oltre a quanto indicato sopra, subisci -1 a un Attributo a tua scelta (Cervello, Fegato o Muscoli, fino a un minimo di 0) per un numero di settimane pari al risultato del dado. Modifica di conseguenza le Statistiche Derivate (Stress e PF).
	***Incidente mortale!*** Ahi, sei morto. Un giorno potresti rialzarti come Zombie... a meno che i tuoi amici non facciano in modo di impedirlo.

EQUIPAGGIAMENTO

Lo so bene. Più ne sparate, più secondi vi resteranno da vivere!

Mai dimenticare l'equipaggiamento! Quando vi lanciate in una Missione, potete star certi che affronterete almeno una o due orde di Zombie, perciò assicuratevi di portare delle armi, oltre ad arnesi con cui sfondare le porte, aprire le finestre sbarrate o abbattere i muri.

E se siete abbastanza fortunati (o ve la cavate più che bene) potreste non aver bisogno di scavare una fossa.

TAGLIA DEGLI OGGETTI

Per semplicità, ogni oggetto trasportato conta come 1 singolo pezzo. Se volete aggiungere un tocco di realismo, potreste considerare oggetti grandi o molto pesanti equivalenti a 2 o anche 3 pezzi.
Per esempio, una motosega è grossa e scomoda e potrebbe contare come 2 oggetti. Di conseguenza, la motosega andrebbe a occupare tutti gli slot pronto o 2 slot fondina.

INVENTARIO

Potete tenere traccia di ciò che state trasportando con i tre riquadri in fondo alla Scheda Identità del Sopravvissuto (se state usando i materiali del gioco da tavolo *Zombicide*, questi possono contenere le Carte Equipaggiamento).

- Lo slot ***pronto*** può contenere fino a 2 oggetti e rappresenta ciò che si impugna ed è pronto all'uso. Di questi 2 oggetti, solo 1 può essere un'arma, a meno che non si stiano impugnando 2 armi identiche con il Tratto ***Doppia*** (vedere prossima pagina).
- Lo slot ***fondina*** può contenere fino a 2 oggetti o armi e rappresenta ciò che è facile da recuperare e impugnare (usando la Manovra Sfoderare/Scambiare).
- Lo slot ***zaino*** può contenere fino a 2 oggetti ulteriori e rappresenta ciò che si può effettivamente portare nella propria borsa. A differenza dello slot fondina, non è possibile accedere al contenuto dello zaino durante un combattimento.

ATTREZZI

Come indicato nelle regole delle Azioni, avere lo strumento giusto nelle situazioni più adatte permette di aggiungere 1 o 2 dadi alla riserva di dadi Azione.

- Se un attrezzo viene considerato ***utile*** per l'Azione che si sta tentando di eseguire, si può aggiungere 1 dado. Se l'attrezzo viene invece considerato ***molto utile***, se ne possono aggiungere 2.

A volte, gli attrezzi non aggiungono alcun dado, ma permettono di fare qualcosa altrimenti impossibile. Per esempio, non si può bucare un muro senza una mazza o un piccone, né scendere lungo una parete liscia senza una corda, ecc.

STATISTICHE DELLE ARMI

Tutte le armi di *Zombicide: Chronicles* sono definite da una serie di valori: Gittata, Dadi, Precisione e Danni. Inoltre, possono disporre di uno o più Tratti speciali, che rappresentano particolari vantaggi o difetti.

Ovviamente, come avrete già capito, un'arma può essere da Mischia o a Distanza.

Gittata
Le armi da Mischia hanno Gittata 0, ossia possono essere usate solo contro bersagli in corpo a corpo. Le armi a Distanza hanno una Gittata minima e una massima. Non possono sparare sotto la Gittata minima (di solito 0 o 1) né oltre quella massima (normalmente da 1 a 3).

Nelle regole per il combattimento, la Gittata indica quanti Colpi d'Apertura possono essere sparati prima di arrivare al corpo a corpo. Le armi a Distanza con una Gittata minima pari a 0 possono essere impiegate anche in mischia; tuttavia, Attaccare con un'arma a Distanza a Gittata 0 è comunque considerato un Attacco a Distanza (per cui si applica l'Ordine di Priorità.

MISURARE LA GITTATA

Al di fuori del combattimento, la Gittata serve a valutare se un'arma può colpire efficacemente un bersaglio lontano.

- **Gittata 0, o bruciapelo, corrisponde alla distanza raggiungibile con un bel pugno o una Katana.**
- **Gittata 1, o corta, corrisponde a quella di Pistole e Sub-MG (fino a 20 metri).**
- **Gittata 2, o media, corrisponde a quella dei Fucili d'Assalto (fino a 100 metri).**
- **Gittata 3, o lunga, corrisponde a quella dei Fucili da Cecchino (fino a 200 metri).**
- **Gittata 4, o molto lunga, corrisponde a quella di un Fucile da Cecchino Militare (fino a 400 metri).**

Dadi
Questo punteggio indica quanti dadi vengono aggiunti al tiro quando si usa l'arma. Il valore può variare in genere da 1 a 5 (le armi improvvisate, come le Molotov, non hanno Dadi e perciò non aggiungono dadi al tiro quando vengono usate).

Precisione
Come spiegato nelle regole del combattimento, il numero minimo richiesto per poter forzare in successi i risultati del tiro effettuato impiegando un'arma è pari alla sua Precisione.

Danni
Questo è il Valore di Danni dell'arma, che viene confrontato con la Forza del bersaglio. Se il Valore di Danni dell'arma è pari o superiore alla Forza del bersaglio, ogni successo riduce di 1 i Punti Ferita del bersaglio. Viceversa, se la Forza supera il Valore di Danni dell'arma impiegata, tale arma risulta completamente inefficace contro quel bersaglio.

TRATTI AGGIUNTIVI DELLE ARMI

Apertura Porte
Strumenti come piedi di porco e motoseghe permettono di sfondare le porte senza tirare i dadi.

Cecchino
Si possono scegliere liberamente i bersagli degli Attacchi a Distanza e si ignora il Fuoco Amico.

Doppia
Chi impugna 2 armi identiche con il Tratto Doppia può usarle insieme per eseguire un singolo Attacco. In tal caso, si sommano i Dadi di entrambe.

Ricarica
Se si usa questa arma per Attaccare, è necessario spendere un'azione per ricaricarla prima di impiegarla di nuovo.

Rumorosa
Ogni volta che si usa un'arma o attrezzo Rumoroso si rischia di attirare attenzioni indesiderate (vedere le regole delle Orde a pag. 44).

Silenziosa
Ovviamente, usare un'arma o attrezzo Silenzioso non produce rumore. Alcuni oggetti potrebbero essere Silenziosi se usati come armi, ma Rumorosi se usati per aprire una porta (o eseguire altre azioni).

PROTEZIONE

Dicono che la miglior difesa sia l'attacco, ma proteggersi non è mai una brutta idea quando si ha a che fare con gli Zombie. I Sopravvissuti possono usare di tutto per difendersi: scudi, abiti imbottiti o rinforzati, armature... questi oggetti non sono considerati attrezzi. Per questo motivo, **non** aggiungono 1 o 2 dadi alle Azioni.

Se i Sopravvissuti riescono a trovare o costruire qualche tipo di protezione, il GM potrebbe decidere di assegnarvi un valore in PF. Le protezioni sono in genere di due tipi:

- Uno scudo, come quelli antisommossa, ha 2 PF e deve essere impugnato in 1 degli slot pronto del Sopravvissuto;
- Un'armatura, come l'equipaggiamento sportivo o un giubbotto antiproiettile, ha 1 o 2 PF e occupa altrettanti slot zaino, in base alla resistenza e all'ingombro.

Quando un Sopravvissuto perde Punti Ferita a causa di un trauma fisico (o altre fonti di danno che possono essere ostacolate da una protezione) può assegnare parte del danno (o tutto) a un oggetto protettivo.

Una protezione che perde tutti i Punti Ferita si rompe e diventa inutile. Tuttavia, può essere sistemata con l'azione RIPARARE, impiegando circa un'ora e ripristinando 1 PF per successo (fino al valore massimo dell'oggetto).

LISTA DELLE ARMI DA MISCHIA

Tutte le armi da Mischia si usano effettuando un tiro di LOTTA.



Ascia Antincendio

Non dovremmo chiamarla Ascia da Zombie?

Tipo	Gittata	Dadi	Precisione	Danni	Doppia	Tratto	Tratto 2
Mischia	0	1	4+	2	-	Silenziosa	Apertura Porte (Rumorosa)



Katana

Silenziosa... e letale.

Tipo	Gittata	Dadi	Precisione	Danni	Doppia	Tratto	Tratto 2
Mischia	0	2	4+	1	Sì	Silenziosa	-



Kukri

Credi che sia una lama buffa? Ripensaci.

Tipo	Gittata	Dadi	Precisione	Danni	Doppia	Tratto	Tratto 2
Mischia	0	2	4+	2	-	Silenzioso	-



Machete

Continua a tagliare. Dove finiscono le piante, iniziano gli Zombie.

Tipo	Gittata	Dadi	Precisione	Danni	Doppia	Tratto	Tratto 2
Mischia	0	1	3+	2	Sì	Silenzioso	-



Mazza da Baseball

Vuoi sapere perché preferisco le mazze di legno?
Prova a mettere i chiodi a una d'alluminio!

Tipo	Gittata	Dadi	Precisione	Danni	Doppia	Tratto	Tratto 2
Mischia	0	2	3+	1	-	Silenziosa	-



Motosega

... vrinnn Vrinnn, VRINNN! Musica per le mie orecchie.
Il testo dovrebbe essere tipo: uccidi, Ucciiidi, UCCIIIDIII!

Tipo	Gittata	Dadi	Precisione	Danni	Doppia	Tratto	Tratto 2
Mischia	0	5	5+	2	-	Rumorosa	Apertura Porte (Rumorosa)



Piede di Porco

Con questo posso aprire porte e teste. Che te ne pare?

Tipo	Gittata	Dadi	Precisione	Danni	Doppia	Tratto	Tratto 2
Mischia	0	1	4+	1	-	Silenzioso	Apertura Porte (Silenzioso)

LISTA DELLE ARMI A DISTANZA

Tutte le armi a Distanza si usano effettuando un tiro di SPARARE.

Canne Mozze



Mira alle ginocchia. Se le hanno ancora.

Tipo	Gittata	Dadi	Precisione	Danni	Doppia	Tratto	Tratto 2
Distanza	0-1	2	3+	1	Sì	Rumoroso	Ricarica

Fucile da Cecchino



Utile quando hai abbastanza spazio per stendere quei maledetti Corridori uno alla volta.

Tipo	Gittata	Dadi	Precisione	Danni	Doppia	Tratto	Tratto 2
Distanza	1-3	1	3+	2	-	Rumoroso	Cecchino

Pistola



Impugnala sempre con due mani e mira solo alla testa.
È inutile se non gli fai saltare il cervello. Oppure usane una per mano e divertiti!

Tipo	Gittata	Dadi	Precisione	Danni	Doppia	Tratto	Tratto 2
Distanza	0-1	1	3+	1	Sì	Rumorosa	-

Shotgun



Quando vedi una simile montagna di carne morta, sai che è ora di tirare fuori l'artiglieria.

Tipo	Gittata	Dadi	Precisione	Danni	Doppia	Tratto	Tratto 2
Distanza	0-1	2	4+	2	-	Rumoroso	-

Sub-MG



Non togliere il dito dal grilletto finché il caricatore non è vuoto!

Tipo	Gittata	Dadi	Precisione	Danni	Doppia	Tratto	Tratto 2
Distanza	0-1	3	5+	1	Sì	Rumoroso	-

MOLOTOV

Dall'inizio dell'epidemia, il consumo di alcol è andato alle stelle! Beh, per essere esatti, il consumo di qualsiasi roba infiammabile...

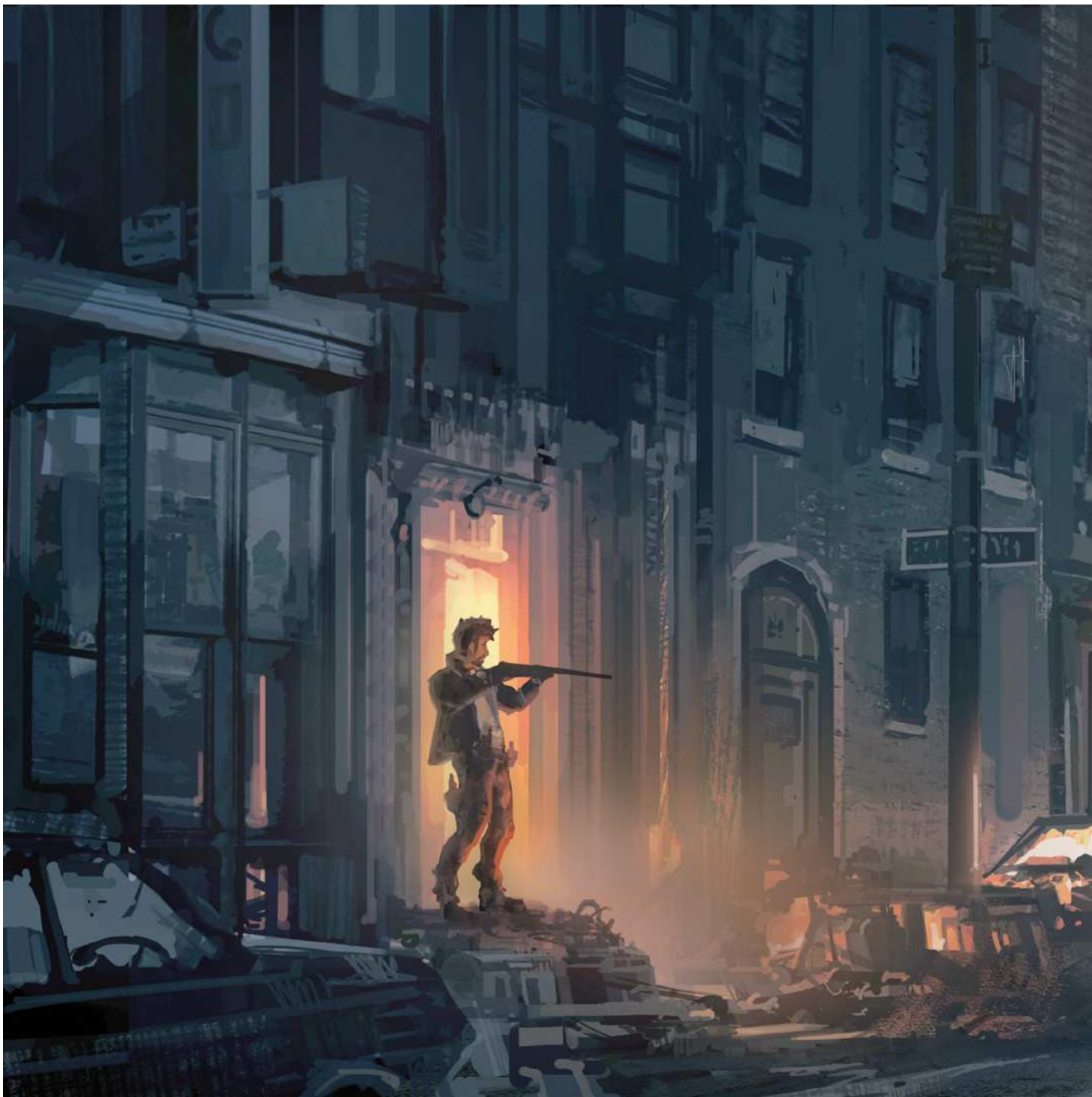
Le Molotov sono divenute l'arma finale dei Sopravvissuti più accorti sin dalla scoperta che i morti bruciano come legna secca.
È possibile lanciare una Molotov come un'arma con Gittata 0-1 che si consuma dopo che è stata lanciata.

- **Per lanciare una Molotov, effettuare un tiro di PRODEZZA. Il numero di successi equivale al numero di Danni inflitti a chiunque si trovi entro Gittata 0, Sopravvissuti compresi (a meno che non sia stata lanciata durante i Colpi d'Apertura). I non morti subiscono Danni doppi.**

Se si causa un Guaio con il tiro di PRODEZZA per lanciare una Molotov, parte del liquido incendiato si rovescia e infligge 1 Danno a chi l'ha lanciata.



Il Gamemaster 40
La Città. 46
Zombipedia 50



#03

GESTIRE IL GIOCO



IL GAMEMASTER

Stiamo cercando altri Sopravvissuti e siamo già entrati in contatto con alcuni di loro. Molti non sono esperti quanto noi nello Zombicide, ma possono imparare.

Il Gamemaster (GM) è un giocatore che descrive il mondo di *Zombicide: Chronicles* e funge da arbitro del regolamento, in quanto è sua responsabilità tradurre le decisioni dei giocatori in regole, tiri di dado e risultati.

Tuttò ciò che vedete, sentite, odorate e temete è compito del Gamemaster, narratore della fine dei giorni a cui spetta l'ultima parola in caso di incomprensioni. Chiunque legga per primo questo Quickstart, o abbia già sperimentato altri Giochi di Ruolo, dovrebbe fare da Gamemaster.

REGOLE PER IL GAMEMASTER

- ***Regola #1: Sii gli occhi e le orecchie dei Sopravvissuti*** - L'abilità del GM di dare (non) vita al mondo di *Zombicide* è lo strumento grazie al quale i Sopravvissuti visualizzano ciò che accade... oltre alla loro immaginazione, ovviamente. Il tuo obiettivo è alimentare costantemente questa immaginazione con le tue descrizioni.



- ***Regola #2: Non essere il nemico*** - Anche se metterai spesso i giocatori in situazioni disperate, è tuo compito renderle dei momenti interessanti, in modo che non sembrino solo una punizione per i giocatori. L'arsenale di *Zombicide: Chronicles* serve a creare l'atmosfera giusta, non a massacrare il gruppo.

- ***Regola #3: Conosci i tuoi giocatori*** - *Zombicide: Chronicles* non racconta di enormi continenti da esplorare o grandi misteri da risolvere. È un gioco di Sopravvissuti. Più conosci le aspettative e gli obiettivi dei tuoi giocatori, più ti sarà facile aggiungere capitoli alla loro storia.

- ***Regola #4: Zombicide: Chronicles è un gioco collaborativo*** - Gestire il gioco non è la tua unica responsabilità! Ricordati che sei qui per divertirti esattamente come tutti gli altri.

- ***Regola #5: Fai il pazzo e divertiti*** - Sì, è lo stesso consiglio dato ai giocatori, ma per te è ancora più importante. Aggiungi quando possibile un po' di quello stravagante humour tipico di *Zombicide*. Dopo un po', le Orde di Deambulanti diventano noiose senza l'occasionale cosplayer non morto, il "vero" Babbo Natale o qualche celebrità.

- ***Regola #6: Il mondo di Zombicide è a tua disposizione*** - *Zombicide: Chronicles* è del tutto compatibile con il gioco da tavolo *Zombicide*. Usarne i componenti, come mappe e miniature, è un ottimo sistema per migliorare l'esperienza di gioco.

Anche se all'inizio può sembrare spaventoso, il ruolo del Gamemaster può dare grandi soddisfazioni. Inoltre, le regole di *Zombicide: Chronicles* permettono di organizzare una sessione di gioco quasi senza alcun tipo di preparazione.

Non dovete mai dimenticare che *Zombicide: Chronicles* è un gioco e la chiave di una vera esperienza di narrazione condivisa è far sì che tutti i partecipanti conoscano e applichino le stesse regole.

Nulla rovina la sospensione dell'incredulità di un giocatore quanto la sensazione che il destino di un personaggio sia meramente dettato dalle decisioni del Gamemaster, piuttosto che dalle proprie.



CERCARE

Ciò che i personaggi di *Zombicide: Chronicles* non possono fare a meno di fare è Cercare. Il mondo giace in rovina e chiunque deve arrabattarsi con quel che trova per sopravvivere. Usate le seguenti regole quando i personaggi decidono di perlustrare una determinata area.

Quando i Sopravvissuti sono in cerca di un oggetto in un luogo che può ragionevolmente contenerlo, come una latta di vernice in un negozio di bricolage, il compito viene normalmente risolto mediante una semplice Azione. Il GM può far sì che venga trovata automaticamente o richiedere un tiro di NOTARE o ROVISTARE.

Tuttavia, nel mondo di *Zombicide*, quasi ogni oggetto trovato in condizioni decenti potrebbe rivelarsi utile, prima o poi (vedere le regole per l'Equipaggiamento a pag. 55). Per questo motivo, tutti i Sopravvissuti hanno preso la buona abitudine di controllare qualsiasi luogo che non sembri già completamente saccheggiato.

- In termini di gioco, questo si chiama ***Cercare*** e viene gestito come una Prova Prolungata di ROVISTARE che richiede in genere 3 successi.
- In caso di successo, si trova 1 oggetto utile, che può essere aggiunto all'inventario di un Sopravvissuto.

Ogni Sopravvissuto in un'area cercata può contribuire al totale richiesto. Se l'area è abbastanza grande (o sufficientemente fornita), il GM può permettere diverse Azioni Cercare contemporanee, che possono così potenzialmente portare a diversi oggetti trovati.

Il termine tra parentesi indica la categoria di oggetti che si possono trovati con Cercare (***Generale***, ***Medicinali***, ***Sport***, ***Sopravvivenza***, ***Sicurezza*** o ***Armi***), il numero indica quanti tentativi di Cercare possono essere effettuati. Se il termine tra parentesi è ***(Qualsiasi)***, il GM tira sulla Tabella delle Categorie di Cercare per determinare cos'è stato trovato.



L'Area Cercata È:	# di Cercare
Piccola o mal fornita (stanzetta, cantina, auto distrutta)	1
Media o ben fornita (negozio di ferramenta, parcheggio)	2
Grande o molto ben fornita (magazzino, banca, centro commerciale)	3

In altri casi, ciò che può essere trovato con Cercare può essere improvvisato dal GM in base al luogo in cui si effettua il tentativo o determinato usando le tabelle seguenti.

- Se occorre un risultato completamente casuale, tirare prima sulla Tabella delle Categorie di Cercare e quindi nella colonna corrispondente.
- Se si preferisce restringere il campo a una categoria specifica, andare subito alla colonna corrispondente.

Ovviamente, gli oggetti elencati non rappresentano tutto ciò che può essere trovato nel mondo di *Zombicide*. Teneteli solo come linee guida per crearne di vostri. Ricordate che quasi tutto quello che potreste normalmente trovare oggi nei negozi è diventato una rarità dopo l'epidemia.

CATEGORIE DI CERCARE

D6	
⚀	Armi
⚁	Medicinali
⚂	Sport
⚃	Sopravvivenza
⚄	Sicurezza
⚅	Generale

ARMI

D66	Arma
11-16	Arma Rotta
21-26	Mazza da Baseball
31-33	Piede di Porco
34-35	Ascia Antincendio
36	Motosega
41-43	Machete
44-45	Katana
46	Kukri
51-53	Pistola
54-55	Sub-MG
56	Fucile da Cecchino
61-63	Canne Mozze
64-65	Shotgun
66	Molotov



OGGETTI

D6	Generale	Medicinali	Sport	Sopravvivenza	Sicurezza
⚀	Oggetto Rotto				
⚁	Set di Attrezzi	Kit di Pronto Soccorso	Arnesi da Scalata	Arnesi da Campeggio	Coperta Ignifuga
⚂	Manuali e Riviste di Bricolage	Antidolorifici	Abbigliamento Sportivo Professionale	Bussola Multifunzione	Torcia Ricaricabile
⚃	Grimaldelli	Guanti e Mascherina Chirurgica	Equipaggiamento Protettivo	Binocolo Multiuso	Maschera Antigas
⚄	Prodotti da Toilette di Qualità (Cosmetici, Dentifricio, Dopobarba)	Antibiotici	Bici o Skateboard	Uniforme Mimetica	Giubbotto Antiproiettile
⚅	Metanolo	Alcol	Olio di Paraffina	Petrolio	Trementina

GUAI

I Sopravvissuti provocano Guai ogni volta che ottengono più Teste di Zombie che successi quando effettuano il tiro di un'Azione, indipendentemente dal successo o meno dell'Azione stessa. A seconda delle circostanze, i Sopravvissuti che hanno causato il Guaio possono attirare attenzioni indesiderate, perdere qualcosa di importante o addirittura farsi del male da soli.

Guai in Combattimento

Quando un Sopravvissuto causa Guai con un tiro di LOTTA o SPARARE, le conseguenze sono semplici e spiacevoli:

Fuoco Amico

Durante un Round di Combattimento, se si causa un Guaio con un tiro di SPARARE e ci sono altri Sopravvissuti nella mischia, questi sono vittima del Fuoco Amico!

- Si assegna il primo colpo a un altro Sopravvissuto (a scelta dei giocatori). Quindi, gli altri vengono assegnati normalmente in base alla Velocità.

Arma Caduta/Incastrata

Se si causa un Guaio con un tiro di LOTTA, si perde la presa sull'arma che si sta usando o questa resta incastrata nel cranio di uno Zombie.

- Se il tiro è un successo, si applica normalmente il danno, ma il Sopravvissuto deve spendere un'Azione per raccogliere l'arma o estrarla da... qualunque posto sia finita.



Guai di Ogni Tipo

Quando Azioni diverse da SPARARE e LOTTA provocano Guai, anche fuori dal combattimento, le conseguenze vengono stabilite dal GM, normalmente basandosi sulle circostanze in cui i Sopravvissuti si sono ritrovati. Il GM deve tenere bene a mente che un Guaio significa sempre che qualcosa è andato storto e la situazione sta per diventare ancora più buia per i Sopravvissuti.

Rumore

Se il GM ha difficoltà a improvvisare le conseguenze di un Guaio, può sempre descrivere il rumore provocato dai Sopravvissuti. Far rumore è male, perché non c'è dubbio che gli Zombie abbiano un ottimo udito. Per esempio, causare un Guaio con un tiro di ESPLORARE può voler dire tornare dal resto del gruppo con alcuni ca daveri al seguito.

TABELLA DEI GUAI

Gravità	Esempi
Fastidioso	Ti dimentichi qualcosa. Perdi la voce per un giorno. Ti ferisci un dito. Ti metti in imbarazzo di fronte ad altri.
Preoccupante	Lasci cadere qualcosa. Ti fai male a un piede e zoppichi. Ti lussi un polso. Perdi la pazienza.
Angosciante	Perdi qualcosa di valore. Picchi la testa e resti stordito. Ti rompi un dito. Insulti qualcuno senza motivo.
Traumatico	Rompi la tua arma. Precipiti da grande altezza. Ti tagli e continui a sanguinare. Ferisci qualcun altro.
Catastrofico	Distruggi un veicolo. Ti fai molto male e perdi i sensi. Spari a un amico. Distruggi completamente qualcosa.



CONDIZIONI

La vita del Sopravvissuto è dura, ma può peggiorare in fretta. In un mondo che precipita lentamente verso una nuova Età della Pietra, è facile morire di freddo, fame, contrarre malattie o essere costretti a cercare qualcosa al buio.

Quando la situazione di un Sopravvissuto viene peggiorata da un elemento (che sia frutto dell'ambiente, di un incidente o di un attacco molto feroce), il GM può imporre una o più Condizioni, ostacoli che rendono più facile fallire o causare Guai. Dopo il tiro di un'Azione, ma prima che il giocatore decida di spendere Stress per forzare i successi, il GM può imporre una delle seguenti:

- Se la Condizione può essere considerata ***intralciante*** per il Sopravvissuto, il dado Azione con il valore numerico più alto viene ruotato su una Testa di Zombie.
- Se la Condizione può essere considerata ***debilitante*** per il Sopravvissuto, i 2 dadi con i valori numerici più alti vengono ruotati sulle Teste di Zombie.

Solo i dadi ordinari sono soggetti agli effetti delle Condizioni (i Dadi Maestria vengono sempre esclusi). I giocatori possono tenere traccia della Condizioni segnandole nella sezione Note della Scheda Identità del Sopravvissuto.

ESEMPI DI CONDIZIONI

Condizioni Intralcianti: **scarsa visibilità, forte mal di testa, stordito, stanco, ubriaco, freddo intenso, demoralizzato, scosso, vittima di un incidente, ecc.**
Condizioni Debilitanti: **oscurità, cecità parziale, malato, avvelenato, molto affamato, ipotermia, soffocamento, esausto, in preda al panico, ecc.**

ORDE DI ZOMBIE

Nonostante sia possibile incontrare Zombie solitari, i morti hanno questa fastidiosa abitudine di muoversi in massa.

- In *Zombicide: Chronicles*, un grande gruppo di non morti è detto ***Orda*** (ne potete incontrare nel *Libretto delle Missioni*).

Un'Orda di Zombie è un ammasso di carne non morta che attacca a ondate. Come accade per una normale folla, la composizione di un'Orda può variare, ma la maggior parte è sempre formata dagli onnipresenti Deambulanti.

- In termini di gioco, il numero di Deambulanti in un'Orda dipende da quello dei Sopravvissuti, mentre la fastidiosa presenza di Bruti, Corridori e Abomini è decisa dal Livello di Minaccia dell'area. Il Livello di Minaccia (LM) rappresenta la pericolosità di un'area secondo i Sopravvissuti (ulteriori dettagli nel *Libretto delle Missioni* e nel *Manuale Base*).

Deambulanti in un'Orda

Gruppi più grandi di Sopravvissuti attirano più attenzione e questo si traduce in un moltiplicatore dell'Orda, un valore che va da x1 a x6.

- Il numero di Deambulanti nell'Orda è pari a quello dei Sopravvissuti modificato dal moltiplicatore.

Per esempio, se 4 Sopravvissuti affrontano un'Orda (x2), significa che hanno di fronte 8 Deambulanti.

Se hai bisogno di improvvisare il moltiplicatore, aggiungi 1 al Livello di Minaccia dell'area in cui si trovano i Sopravvissuti.

Per esempio, se i Sopravvissuti incontrano degli Zombie in una zona LM2, affrontano un'Orda (x3).

Bruti & Co.

La presenza di altri tipi di Zombie in un'Orda viene determinata dalla tabella di Composizione dell'Orda.

- Tira un dado e somma al risultato il Livello di Minaccia del Quartiere dove si svolge l'incontro. Quindi, controlla la riga corrispondente.

Ogni colonna della tabella viene utilizzata per determinare la quantità di Zombie di un determinato tipo che possono essere aggiunti ai comuni Deambulanti (il cui numero dipende dal moltiplicatore dell'Orda).

Anche questi valori sono indicati come moltiplicatori, che vanno da x0,5 a x3. Un valore di x0,5 indica che il numero di avversari di quel tipo è pari a metà dei Sopravvissuti (purtroppo arrotondato per eccesso!).

Per esempio, se 4 Sopravvissuti devono affrontare un'Orda che include x1 Corridori, significa che oltre ai Deambulanti ci sono 4 Corridori.

In quanto GM, sei sempre libero di modificare il numero di Zombie presenti in un'Orda per rendere la vita dei Sopravvissuti più facile o ancora più orrenda di quanto non sia. Per questo motivo, le quantità indicate nella tabella di Composizione dell'Orda vanno considerate dei semplici suggerimenti. In particolare, l'aggiunta di Abomini a un'Orda va valutata con grande attenzione.

- Nei supplementi Missione, la composizione di un'Orda può essere modificata aggiungendo dei valori dopo il moltiplicatore tra parentesi.

Per esempio, un'Orda (x3) + 1 Bruto significa che bisogna sempre aggiungere un Bruto all'usuale ammasso di creature putrefatte.

Ondate di Orde

Quando si ha a che fare con un'Orda, tutti sanno come si comincia ma non come finirà. I morti sono strani, perché, nonostante la lentezza, non riescono a trattenersi dall'unirsi a una mischia con i propri simili. Di conseguenza, quel che si affronta in un round potrebbe essere solo la prima ondata.



Alla fine di ogni Round di Combattimento, se c'è almeno uno Zombie ancora in piedi, il GM lancia 1 dado per ogni Sopravvissuto che ha fatto Rumore (per esempio, usando un'arma Rumorosa).

- Se almeno 1 dado ottiene una Testa di Zombie, un'Orda (x1) si unisce alla scontro nel round seguente.

È possibile aggiungere altri tipi di Zombie ritirando sulla tabella di Composizione dell'Orda, ma considerando l'area con LMO. In ogni round può apparire un'altra Orda.

Per esempio, di 4 Sopravvissuti che stanno affrontando un'Orda in un Quartiere con LM2, 2 hanno usato armi Rumorose. A fine round, il GM lancia 2 dadi e ottiene 1 Testa di Zombie. Un'Orda (x1) si avvicina! Poi, il GM tira sulla tabella di Composizione dell'Orda (con un modificatore pari a 0) per vedere se questa includa Zombie di altri tipi. Ottiene 4: altri 4 Deambulanti e 2 Corridori si uniscono allo scontro.



TABELLA DI COMPOSIZIONE DELL'ORDA

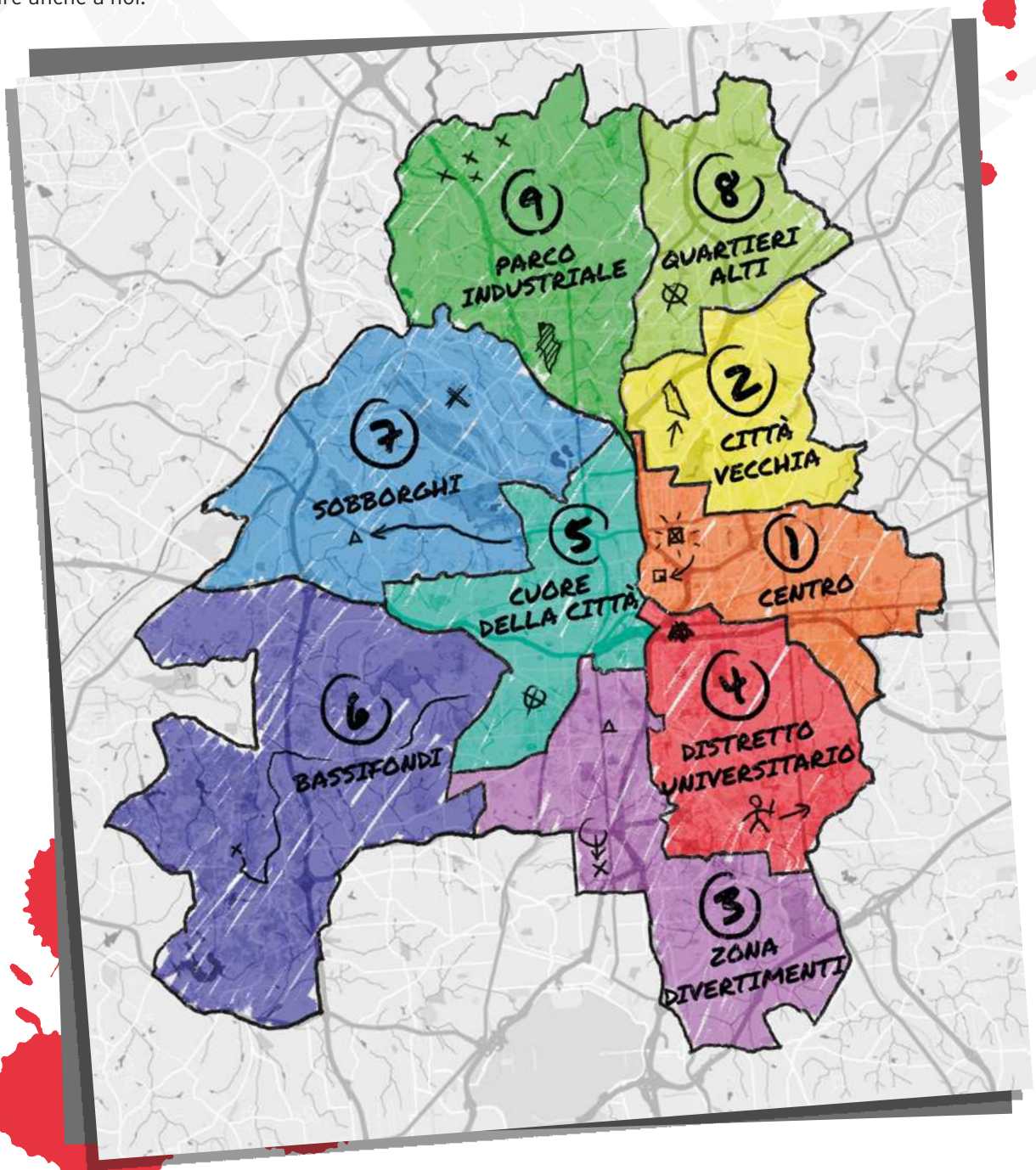
D6 + LM	Corridori	Bruti	Abomini
1-2	-	-	-
3-4	x0,5	-	-
5-6	x1	x0,5	-
7-8	x2	x1	-
9-10	x2	x1	1

LA CITTÀ

Dov'eravamo quando è iniziata l'invasione degli Zombie? Certo che me lo ricordo. Eravamo in Città. Non ci conoscevamo ancora. Eravamo persone qualunque con vite qualunque. Eravamo consumatori con un lavoro e le bollette da pagare. Mattoni nel muro.

Avremmo dovuto accorgercene. Una volta eravamo intelligenti, ma non ci siamo riusciti, anche se avevamo tutte le informazioni necessarie. Ci sentivamo al sicuro nelle nostre città di cemento e acciaio e non pensavamo che tutte quelle cose di cui sentivamo parlare potessero capitare anche a noi.

Beh, abbiamo scoperto che la Città era il posto peggiore dove stare durante un'epidemia. Alle malattie piacciono i luoghi con un'alta densità di popolazione e povertà... ed era solo quello al principio: una malattia.





Persino prima che i morti si rialzassero, avevamo scoperto che era difficile contenerla senza misure radicali. Quando finalmente avevamo trovato il coraggio di applicarle, ormai era troppo tardi. Loro camminavano già sulla terra...

Per prima cosa avevamo chiamato poliziotti e pompieri. Era stato poi il turno dell'esercito, che aveva raso al suolo interi isolati senza pensarci troppo. Altri erano stati "accidentalmente" dati alle fiamme... ma non bastava. Avevano imposto la quarantena sull'intera Città. Eravamo isolati da tutto il resto. Abbandonati. Soli.

Lo siamo ancora. Ma non abbiamo più paura.

MAPPA DELLA CITTÀ

La Città di *Zombicide: Chronicles* può rappresentare una qualsiasi metropoli del mondo. La mappa può essere usata così com'è, ignorando eventuali elementi di verosimiglianza. Altrimenti, può essere adattata e modificata per ricreare una città fittizia. Infine, è possibile sovrapporla a un luogo del mondo reale, magari portando l'apocalisse proprio a casa vostra.

1. Centro

2. Città Vecchia

3. Zona Divertimenti

4. Distretto Universitario

5. Cuore della Città

6. Bassifondi

7. Sobborghi

8. Quartieri Alti

9. Parco Industriale

Come si può vedere dalla mappa, la Città è divisa in nove Quartieri. Questa suddivisione è utilizzata dal GM per regolare gli spostamenti e dai Sopravvissuti per esplorare e tenere traccia dei cambiamenti durante la partita. Alcuni isolati possono essere ripuliti dai morti e messi in sicurezza, altri posti in quarantena, altri ancora identificati come punti d'interesse dove trovare risorse utili.

Se desiderate usare la mappa come punto di partenza per adattare un luogo reale, prima di tutto dovete far corrispondere a ogni Quartiere di questo capitolo a un luogo esistente, modificando la mappa di conseguenza.

I Sopravvissuti possono fare copie della mappa per prendere appunti e tenere traccia delle informazioni utili riguardanti la Città, soprattutto delle Voci raccolte nella Fase Rifugio.



LIVELLO DI MINACCIA

I Sopravvissuti classificano i Quartieri secondo il Livello di Minaccia (LM), basato non solo sullo stato dell'area e quanto la civiltà sia andata in rovina, ma anche sulla presenza di Zombie e il loro tipo. Per qualche ragione, i non morti più pericolosi e aggressivi tendono a bazzicare le zone più malridotte.

- Il LM va da 0 a 4. In termini di gioco, questo valore si usa con le regole per Attraversare la Città e per le Orde di Zombie.

ATTRAVERSARE LA CITTÀ

"Nessun posto è come casa". Tuttavia, durante la Fase Missione, i Sopravvissuti devono spesso lasciare il rione e attraversare la Città... un'idea molto pericolosa.

Orientarsi nella Città popolata dai morti non è affatto facile: le strade sono bloccate da veicoli distrutti e resti umani, gli incendi divampano senza controllo, gli edifici crollano e le esplosioni rompono l'inquietante silenzio generale.

TABELLA DEI LIVELLI DI MINACCIA

Livello di Minaccia	Descrizione	Note
0	***Potrei Abituarmici*** (Facile)	A parte il fatto che non c'è nessuno in giro, questa zona sembra uguale a prima dell'epidemia. C'è qualche Deambulante, ma poca roba.
1	***Va Ancora Bene*** (Normale)	Finestre rotte e qualche edificio bruciato. I morti sono gestibili, a parte gli occasionali Corridori.
2	***Venite a Prendermi!*** (Medio)	Inizia a diventare un'avventura seria. Si viene qui solo dopo aver guadagnato i galloni. Hic sunt Bruti!
3	***Non per i Deboli di Cuore*** (Difficile)	Se vi piacciono morte, dolore, sangue e distruzione, qui inizia il divertimento. C'è di tutto, da isolati ridotti in cenere a enormi orde, formate dagli Zombie più grotteschi e deformi che possiate immaginare.
4	***Città degli Incubi. Popolazione: Noi.*** (Molto Difficile)	Un deserto popolato da mostri non morti. Il lamento degli Zombie è interrotto solo dai ruggiti degli Abomini.

TABELLA DEGLI EVENTI DI VIAGGIO

D6	Tipo	Tiro di Viaggio	Conseguenze del Fallimento
⚀	***Scontro***	COMBATTIMENTO	Perdi 1 Punto Ferita
⚁	***Ritardo***	PERCEZIONE	Accumuli 1 Stress
⚂	***Incidente***	ATLETICA	Sei Stanco (***intralciante***)
⚃	***Incontro***	STILE	Sei Demoralizzato (***intralciante***)
⚄	***Rischio***	SOPRAVVIVENZA	Perdi 1 oggetto che hai con te
⚅	***Occasione***	BACKGROUND	Nulla. Con un successo, tutti i Sopravvissuti guadagnano 1 PE

Vedere Manuale Base per informazioni su Condizioni **intralcianti e PE.*

Tiri di Viaggio

In termini di gioco, i Sopravvissuti che attraversano la città devono:

1 - Determinare il Livello di Minaccia totale dei Quartieri attraversati, sommando i singoli LM.
2 - Nominare un apripista che tiri ESPLORARE. Per ogni successo ottenuto, il Livello di Minaccia totale per il viaggio scende di 1 (fino a un minimo di 1).
3 - Infine, effettuare un numero di tiri sulla tabella sottostante pari al Livello di Minaccia per il viaggio. Ogni risultato rappresenta un imprevisto a sé stante, da risolvere uno alla volta.

Per affrontare ciascun imprevisto, 1 Sopravvissuto (a scelta del gruppo) deve effettuare un tiro usando un'Azione a sua scelta che faccia parte della Competenza indicata nella tabella. Se il gruppo include 4 o 5 Sopravvissuti, l'Azione ha LD1; se ne include 6 o più, l'Azione ha invece LD2. In caso di fallimento, il Sopravvissuto che ha tirato soffre le conseguenze indicate.

Tempo di Viaggio

I Sopravvissuti sono soliti attraversare la Città a piedi. Ci sono molti motivi per cui auto e altri veicoli sono riservati alle emergenze, alle fughe e ai traslochi verso altri Rifugi. Primo, il consumo di carburante; non rimane più molta Benza. Secondo, il rumore; spostarsi in auto o in moto è un modo sicuro per trovare un bel comitato d'accoglienza a destinazione.

- Come regola generale, attraversare un Quartiere a piedi richiede un numero di ore pari al suo LM.



TABELLA DEL TEMPO DI VIAGGIO

Quartiere	Livello di Minaccia
Centro	LM3
Città Vecchia	LM2
Zona Divertimenti	LM3
Distretto Universitario	LM1
Cuore della Città	LM2
Bassifondi	LM2
Sottosuolo (Extra)	LM3
Sobborghi	LM2
Quartieri Alti	LM1
Parco Industriale	LM1

ZOMBIPEDIA

Non siamo più le persone che eravamo. Il passato è passato e ora siamo liberi di scegliere il nostro destino. Questo non sarà più un mondo di Zombie. È l'ora della vendetta. È l'ora dello Zombicide!

Siete finalmente giunti alla ciccia di *Zombicide: Chronicles* (scusate la battuta), gli Zombie. In questa sezione c'è tutto quello che occorre sapere sui vari tipi di non morti, i veri protagonisti dell'epidemia.

Queste informazioni non sono certo top secret, ma i giocatori di *Zombicide: Chronicles* dovrebbero evitare di leggere questa parte, così da conservare almeno un po' di mistero.

In quanto GM, puoi utilizzare queste informazioni come preferisci. Per esempio, per descrivere meglio ciò che i Sopravvissuti incontrano mentre attraversano la città.

ZOMBIE COMUNI

Alcuni sostengono che gli Zombie siano un riflesso delle nostre paure ed errori. Dominare il proprio Zombie interiore è metà della battaglia, ma l'altra deve essere vinta con armi automatiche.

- Gli Zombie comuni, che si incontrano di solito, sono divisi in ***Deambulanti***, ***Corridori***, ***Bruti*** e ***Abomini***.





Deambulanti

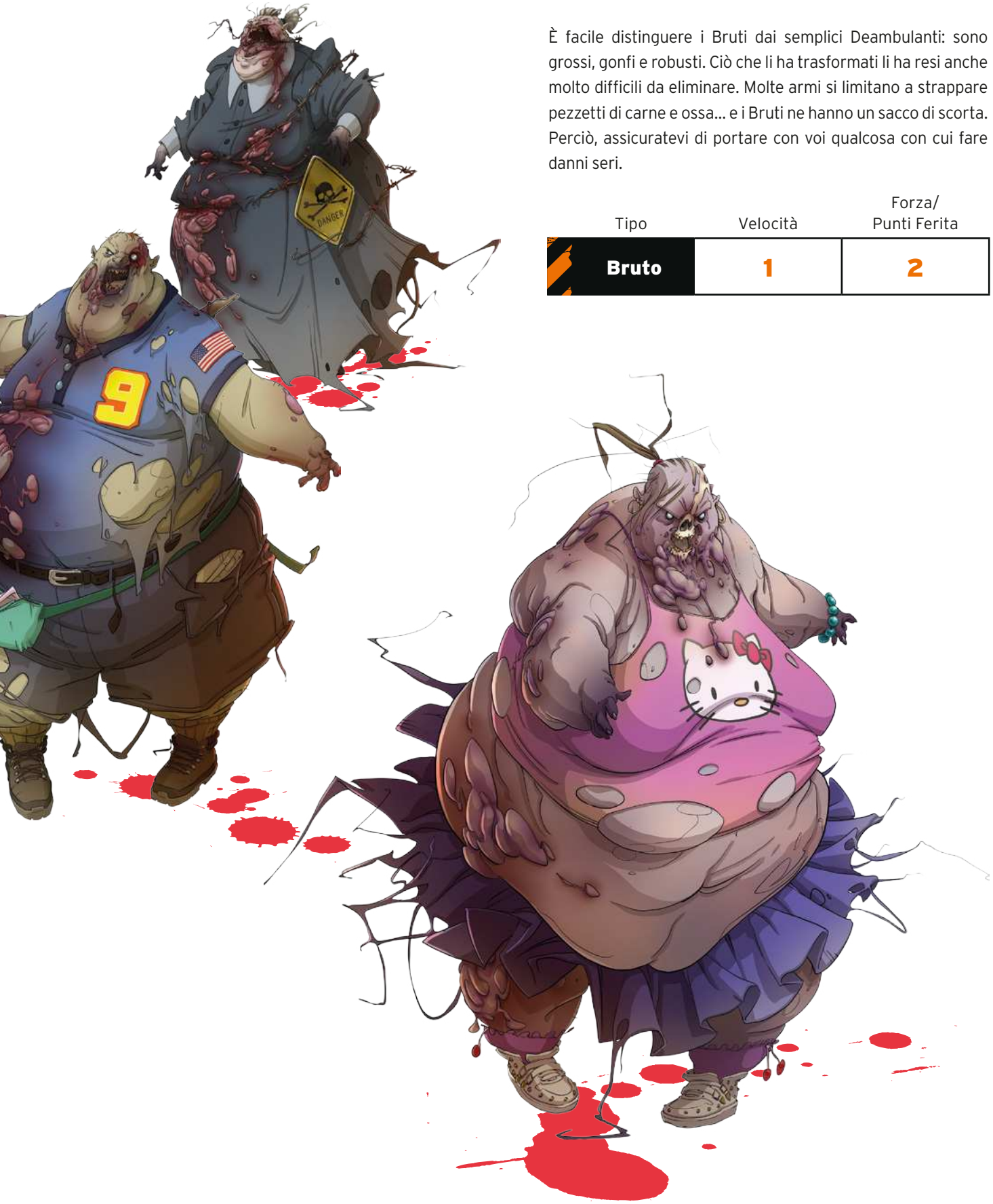
Il tipo di Zombie più comune è detto Deambulante. Questo perché si prendono il loro tempo per avvicinarsi a voi. Tuttavia, potreste rimpiangere di averli ritenuti meno pericolosi degli altri non morti qualora dovessero riuscirci. Possono essere lenti, ma ce ne sono UN SACCO e il loro morso non è meno nocivo di quello dei loro simili più aggressivi. Sottovalutateli e ne verrete presto sopraffatti.

Tipo	Velocità	Forza/ Punti Ferita
Deambulante	2	1

Bruti

È facile distinguere i Bruti dai semplici Deambulanti: sono grossi, gonfi e robusti. Ciò che li ha trasformati li ha resi anche molto difficili da eliminare. Molte armi si limitano a strappare pezzetti di carne e ossa... e i Bruti ne hanno un sacco di scorta. Perciò, assicuratevi di portare con voi qualcosa con cui fare danni seri.

Tipo	Velocità	Forza/ Punti Ferita
Bruto	1	2



Corridori

Tipo	Velocità	Forza/ Punti Ferita
Corridore	3	1

Non si sa perché i Corridori siano tanto reattivi e aggressivi. Si nascondono dietro altri Zombie, soprattutto i Bruti, e raggiungono le vittime in un istante, se non vengono abbattuti subito. Pur essendo veloci, non sono in grado di superare facilmente gli ostacoli.

Regole Speciali

I Corridori riducono il numero massimo di Colpi d'Apertura a 1. Dopodiché, attaccano due volte: una prima della Fase dei Sopravvissuti e una durante la Fase degli Zombie, insieme agli altri Zombie.



Abomini

Enormi, forti e deformi oltre ogni immaginazione, gli Abomini sono il peggior incubo dei Sopravvissuti. Se ne avvistate uno e lui non vi vede, scappate. Sono quasi invulnerabili e solo le armi più potenti, o una Molotov ben piazzata, possono fermarli.

Tipo	Velocità	Forza/ Punti Ferita
Abominio	1	3



INDICE

Abilità 22, 24
Abominio 53
Adrenalina 14, 22
Attacchi 29
Attrezzi 34
Azione di Supporto 29
Azione Principale 29
Azioni 15
Azioni Extra 29
Bruti 51
Cercare 41, 42
Città 46
Combattimento 28
Condizioni 44
Dadi 14
Dadi Bonus 18
Danni 33
Deambulanti 50
Eludere 30
Equipaggiamento 34
Eventi di Viaggio 49
Fare Rumore 30
Fare una Pausa 23
Fase degli Zombie 32
Fase dei Sopravvissuti 29
Ferita Grave 33
Forzare un Successo 17
Gamemaster 39,40
Giocatori 8
Gittata 34
Guai 43
Guarire 23
Inventario 34
Lista delle Armi, Distanza 37
Lista delle Armi, Mischia 36
Livello di Minaccia 48
Manovre Improvvisate 31
Mappa della Città 47
Mirare 30
Misurare la Gittata 35
Molotov 37
Ondate di Orde 45
Orde di Zombie 44
Ordine di Priorità dei Bersagli ... 29
Pronto Soccorso 31
Protezione 35
Punti Ferita 22
Raccogliere 31
Recupero 23
Rincuorare 23
Riposarsi 23
Sfoderare/Scambiare 31
Sorpresa 31
Statistiche delle Armi 37
Stress 17, 22
Taglia degli Oggetti 34
Tempo di Viaggio 49
Tipi di Zombie 32
Tiri di Viaggio 49
Zombipedia 50



0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43

ABILITÀ

BIO

NOME: LIVELLO:

OCCUPAZIONE:

ABITUDINI:

ASPETTO:

ARMI

Tratti

AZIONI

	MUSCOLI	CERVELLO	FEGATO
ATLETICA	PRODEZZA	FURTIVITÀ	TEMPRA
BACKGROUND	SICUREZZA	ISTRUZIONE	CONTATTI
COMBATTIMENTO	LOTTA	SPARARE	FREDDEZZA
PERCEZIONE	NOTARE	VALUTARE	ESPLORARE
SOPRAVVIVENZA	ROVISTARE	RIPARARE	GUARIRE
STILE	AFFASCINARE	CONVINCERE	RINCUORARE

ZOMBICIDE CHRONICLES

STRESS

EQUIP.

PUNTI FERITA

CONDIZIONI:

☐ Avido



IMPUGNA LE ARMI
UNISCITI AL GRUPPO
SALI DI LIVELLO
STERMINALI TUTTI!

ZOMBICIDE
CHRONICLES

QUICKSTART