

ALL THINGS ZOMBIE MANUAL



LNL PUBLISHING



+106 MELEE



INDICE

1.0	Introduzione	5
2.0	Iniziare	5
3.0	Gli abitanti di domani	5
3.1	Sopravvissuti	5
3.1.1	Protagonisti e Comparse	6
3.1.2	Carta Stato Sopravvissuto	6
3.2	Zombi	6
3.3	Impilare	7
4.0	Altri Segnalini	7
4.1	Armi	7
4.2	Segnalino Sparo	7
4.3	Segnalino Ricerca	7
4.4	Segnalino Entrato	7
4.4	Telescopio	7
4.5	Medicine	8
4.6	Kit Medico	8
4.7	Giubbotto	8
5.0	Giocare	8
5.1	Sequenza di Gioco	8
5.2	Come Giocare	8
5.3	Usare il Dado	9
6.0	Movimento	9
6.1	Terreno	9
6.2	Movimento Veloce	9
6.3	Come muovono gli Zombi	10
7.0	Azioni	10
8.0	Combattimento	10
8.1	Sparare con Armi a Distanza	10
8.1.2	Armi	11
8.1.3	Fucile Mitragliatore	11
8.1.4	Fucile d'Assalto	11

8.1.5 Fucile da Caccia	11
8.1.6 Granate	11
8.1.7 Terminare le Munizioni	11
8.1.8 Sparare in preda al Panico	12
8.1.9 Armi Multiple	12
8.1.10 Cambiare Armi	12
8.2 Linea di Tiro (LOS)	12
8.2.1 Tracciare la Linea di Tiro	12
8.3 Mischia	13
9.0 Reazione	13
9.1 Test di Reazione Essere Caricato	13
9.1.1 Fuga	13
9.2 Test di Reazione al fuoco ricevuto	14
9.2.1 Copertura	14
9.3 Test di Reazione Scoperto	14
9.3.1 Quando i Sopravvissuti smettono di rispondere al fuoco?	15
9.4 Test di Reazione Carica	15
10.0 Trovare Cose	15
10.1 Trovare Zombi	15
10.2 Trovare altri Sopravvissuti	16
10.3 Trovare Armi, Kit Medici, e altre cose	16
11.0 Generare Zombi	16
12.0 Scenari	17
Per qualche pallottola in più	17
La Barricata	17
Cerca e Distruggi	18
Scontro a Fuoco	18
La Cura	19
Corsa verso l'Elicottero	20
13.0 Giocare la Campagna	21
14.0 Giocare la Schermaglia	21
15.0 Esempio di Gioco	22
16.0 Crediti	23

1.0 INTRODUZIONE

Cos'è **All Things Zombies**? È un gioco da tavolo molto veloce basato sul premiato gioco di miniature omonimo. La vita reale in un mondo irreale, dove gli Zombi e umani sono sulla lista delle specie in via di estinzione.

ATZ può essere giocato in **solitario**, in **cooperativa** con ognuno dalla stessa parte, o in maniera **competitiva** tutti contro tutti. Qualunque modo abbiate scelto di giocare, gli zombi sono governati dalle meccaniche di gioco, voi dovete solo cercare di sopravvivere.

ATZ può essere giocato affrontando avventure singole o una campagna, ossia una serie di avventure collegate insieme usando gli stessi sopravvissuti della precedente avventura. È un gioco dove ogni dettaglio è stato considerato, dalla semplice sopravvivenza al prosperare, al come cacciare le creature senza anima che vi minacciano ogni giorno.

Quanto tempo è passato da quando la piaga zombi è arrivata? Non importa; l'obiettivo di **ATZ** è quello di ricostruire il mondo come lo conoscevi; eccetto forse che questa volta sarai tu al comando.

Ed Sez

*Evidenziato in una casella come questa, ci saranno consigli su come sopravvivere e prosperare in **ATZ**. Lezioni di vita apprese in modo duro, e riportate a voi. La prima di queste lezioni riguarda i numeri e i decimali. Esatto, abbiamo creato queste regole che sembrano più un esame d'ammissione universitario che qualcosa di divertente, ma le amerai. I decimali ci aiutano a dare un riferimento alle regole, ti faranno risparmiare tempo, e aumenteranno il divertimento.*

2.0 INIZIARE

Non sforzarti a memorizzare nulla. Leggi velocemente le regole di base, e inizia lo scenario "Per qualche proiettile in più". Piazza la plancia, estrai i segnalini, e lancia i dadi. Comunque, prima di cominciare, introduciamo i personaggi, i termini di gioco, e la descrizione di come si gioca.

3.0 GLI ABITANTI DI DOMANI

Sì, ci sono topi, cani, e altre bestie a quattro zampe nel nostro mondo post-piaga, ma le due creature che ti interessano di più sono i sopravvissuti e gli zombi. Ecco la loro storia.

3.1 Sopravvissuti

I Sopravvissuti sono quelli non ancora infetti. Ciascun segnalino sopravvissuto ha la foto del personaggio e il proprio nome in alto. Il numero riportato nella moneta d'argento, è il costo in Punti Gloria del sopravvissuto in modalità schermaglia (14.0).



Sulla parte bassa di tutti i segnalini sopravvissuto, da sinistra verso destra, ci sono dei numeri. Il loro significato è il seguente.

- ✘ **Reputazione** – Spesso riportata come Rep del sopravvissuto, questo numero definisce la qualità di combattimento del personaggio, addestramento, esperienza il morale e la motivazione. Più è grande, meglio è.
- ✘ **Punti Movimento** – Indica quanto velocemente e lontano un personaggio può muovere.
- ✘ **Dadi Mischia** – Il numero dei dadi a sei facce che dovrete lanciare in mischia.

Ogni segnalino sopravvissuto ha due facce. I numeri del fronte del segnalino, rappresentano un personaggio non ferito. Questo uomo o donna è in forze e pronto per combattere. Il retro del segnalino rappresenta un sopravvissuto ferito.

Questo ti indica che il sopravvissuto è meno capace (i suoi numeri hanno valori più bassi) e sta perdendo sangue, molto sangue.



3.1.1 PROTAGONISTI E COMPARSE

I sopravvissuti sono disponibili in due sapori... stavo scherzando essi hanno lo stesso sapore per gli zombi. Scherzi a parte i sopravvissuti si dividono in due gruppi, Protagonisti e Comparse.

I Protagonisti sono i pezzi grossi, le stelle del gioco, i veterani delle guerre zombi che rimangono calmi e a sangue freddo anche quando sono circondati in una stanza piena di zombi. I Protagonisti hanno di solito Rep5, e hanno una stella d'oro disegnata sul loro segnalino.

Le Comparse sono tutti gli altri sopravvissuti e sono tenuti ad effettuare tutte le prove di reazione, e (ad essere molto franco) a morire molto.

- ✘ I Protagonisti non sono tenuti ad effettuare i test di reazione per Fuoco Ricevuto, Essere Caricato, o Carica (9.0).
- ✘ Le Comparse che iniziano il turno accanto (in un esagono adiacente) a un Protagonista che può attivarsi nel turno corrente, si possono attivare a loro volta (5.2). Questo conta come una attivazione normale. In altre parole le Comparse non si possono attivare perché sono adiacenti ad un Protagonista e poi attivarsi di nuovo perché la loro Rep è più grande del lancio di iniziativa.

PER ESEMPIO, Beck è adiacente a Tonya, il lancio per l'iniziativa è 5. Normalmente Beck (avendo Rep 4) non si può attivare, ma dal momento che si trova in un esagono adiacente a Tonya, lo può fare.



3.1.2 CARTA STATO SOPRAVVISSUTO

Ogni sopravvissuto ha una corrispondente carta stato. Userai questa carta per tenere traccia delle ferite riportate, delle armi che lui o lei sta trasportando, e qualsiasi altra attrezzatura contenuta nelle tasche, pantaloni, zaino etc. Inoltre sulla carta saranno riportate le capacità aggiuntive del sopravvissuto, se ne ha una.

I sopravvissuti cominciano ogni scenario con il segnalino ferita sullo zero, con l'arma scelta nella casella "In Hand", e altre attrezzature nelle caselle "Gear". I sopravvissuti non possono trasportare più attrezzature di quante sono le caselle disponibili, e non possono avere più di due armi. Per ogni ferita che un sopravvissuto riceverà (e succederà, credetemi), il segnalino ferita deve essere mosso di uno spazio verso destra. Quando questo segnalino raggiunge lo spazio Flip, il segnalino sopravvissuto viene girato sul lato ferito, questo comporta una modifica dei valori del personaggio e sangue. Quando il segnalino ferita raggiunge la casella con il teschio, il sopravvissuto è morto e rimosso dalla plancia.

La casella "Rep" può contenere dei segnalini che alterano la Rep del sopravvissuto, come le medicine. Le caselle vuote alla destra del teschio permettono ai giocatori di modificare le carte (es. incrementando la salute del sopravvissuto) come meglio credono.

3.2 ZOMBI

Ogni segnalino zombi ha riportato un disegno di uno zombi al centro. Ha senso, non trovate? I tre numeri nella parte bassa di un segnalino zombi, hanno lo stesso significato dei segnalini dei sopravvissuti. Da sinistra a destra: Reputazione, Punti Movimento, Dadi Mischia. Gli zombi non trasportano armi, e siamo fortunati che non lo facciano!

Il numero in alto a destra in un segnalino zombi, determina in quale direzione lo zombi è piazzato quando viene generato in maniera casuale. Sarà spiegato più avanti.



Dati dei zombi:

- ✘ Gli zombi hanno Reputazione 4.
- ✘ Gli zombi sono insensibili, incuranti, e hanno una sola idea in testa, o l'avrebbero se avessero una mente! Perciò, gli zombi non effettuano mai un test di reazione.

- ✘ Gli zombi possono recare danno solo attraverso il combattimento in mischia.
- ✘ Gli zombi usano i Punti Movimento stampati sul segnalino. Alcuni saranno lenti, altri normali, e altri ancora veloci.

Ed Sez

Non lasciatevi ingannare dagli Zombi. Molti di loro sono lenti, ma bastano un paio di brutti lanci di Attivazione per ritrovarveli letteralmente addosso. Ciò che vi può sembrare un buon posto, può cambiare in un attimo o velocemente, dipende dalle vostre preferenze grammaticali.

3.3 IMPILARE

Un qualsiasi numero di zombi può stare in un esagono uno sopra l'altro. Solo un sopravvissuto può stare in un esagono (fatta eccezione per il "Professore" e gli zombi che egli cura), ma può attraversare un esagono che contiene un altro sopravvissuto. Il movimento è l'unica azione che un sopravvissuto può eseguire se si trova nello stesso esagono di un'altro sopravvissuto (fatta eccezione per il "Professore" e gli zombi che cura).

4.0 ALTRI SEGNALINI

Una miriade di altri segnalini sono usati per segnare il vostro stato, come Munizioni Finite (OOA), Ricerca, Entrato, Armi, Attrezzatura, e altri.

4.1 ARMI

Intendiamoci, a tutti piace ammazzare gli zombi. Ecco il perché giocate a questo gioco. E il modo migliore per uccidere gli zombi è con le armi. I segnalini Arma hanno disegnata l'arma in questione e riportano due numeri in basso.



Il numero a sinistra è la gittata in esagoni, e il numero a destra è il numero di Dadi Fuoco che l'arma utilizza quando attaccate. Quando determinate la gittata contate l'esagono bersaglio, ma non l'esagono da dove fate fuoco. Il retro del segnalino arma, riporta sempre il disegno dell'arma ma con la dicitura OOA munizioni terminate.... non è una bella notizia per il sopravvissuto. Vedi la sezione 8.1.2 per avere più dettagli sulle armi.

4.2 SEGNALINO SPARO

Ogni segnalino è a doppia faccia, e riporta un numero che va da 1 a 6. Questi segnalini sono utilizzati come segue:

- ✘ Ogni volta che un sopravvissuto fa fuoco con un'arma (ad eccezione della balestra), piazza un segnalino con il numero di dadi fuoco usati, sotto il segnalino del sopravvissuto.
- ✘ Ogni volta che un sopravvissuto utilizza una granata, piazza un segnalino nell'esagono di impatto della granata. Esatto solo uno. Le granate esplodono con un rapida deflagrazione ed'è improbabile che attragga gli zombi.
- ✘ Quando un sopravvissuto si sposta, il segnalino piazzato rimane nell'esagono. Gli spari generano zombi, e il segnalino è usato per questo motivo.

PER ESEMPIO, Tonya spara con tre dadi (3d6) contro uno zombi, e piazza un segnalino Sparo 3 sotto il suo segnalino. Quando successivamente lei si sposterà, il segnalino rimarrà sullo stesso esagono

- ✘ Gli spari possono generare zombi alla fine del turno. Questo dipende dal numero degli spari e dalla fortuna del sopravvissuto (vedi 11.0).

4.3 SEGNALINO RICERCA

Piazzate un segnalino ricerca in un edificio che avete perlustrato. L'edificio non potrà più essere perlustrato durante questo scenario, ne rientrare nell'edificio genererà altri zombi addizionali. E' una croce e una delizia.

4.4 SEGNALINO ENTRATO

Piazzate un segnalino Entrato in un edificio, dopo che ci siete entrati e avete generato degli zombi (Eccezione: piazzate un segnalino Entrato in un edificio anche dopo che Too Tall usi la sua abilità per determinare quanti zombi ci sono in un edificio.). I sopravvissuti non pescano una carta zombi quando entrano in un edificio in cui ci sono sia il segnalino Entrato sia il segnalino Ricerca. Un edificio che contiene un segnalino Entrato, può essere ancora perlustrato alla ricerca di un bottino (vedi 10.3).

4.4 TELESCOPIO

Il telescopio è uno strumento che può essere aggiunto ad ogni arma (inclusa la balestra) ad eccezione del fucile a canne mozze (shotgun). Per aggiungere il telescopio, piazzatelo sull'arma. Una volta aggiunto ad un'arma, non può essere rimosso

durante il resto dello scenario. Le armi dotate di telescopio consentono di lanciare 1d6 aggiuntivo quando eseguite un combattimento a distanza, ma non fanno piazzare un segnalino Sparo con un valore più alto.

Per esempio, una pistola dotata di telescopio lancia 2d6 quando fa fuoco, ma fa piazzare soltanto un segnalino Sparo 1. Un'arma non può ricevere sia il telescopio che il bonus Sparare in preda al Panico (8.1.8).

4.5 MEDICINE

Le medicine fanno parte dell'attrezzatura. Usare le medicine non è un'azione. Per usare la medicina, piazzatela nella casella Rep del sopravvissuto dopo aver effettuato il lancio per l'iniziativa (5.2). L'iniziativa del sopravvissuto viene così incrementata di 1 per l'intero turno. Rimuovere le medicine al termine del turno.

PER ESEMPIO, Beck ha alcune medicine. Nel lancio per l'iniziativa ha ottenuto 5, un risultato che normalmente le impedisce di attivarsi. Usando la medicina, cioè mettendola nella casella Rep, Beck si attiva.

4.6 KIT MEDICO

Il kit medico fa parte dell'equipaggiamento. Usare il kit medico è considerata un'azione. Il kit medico può essere usato sia dal sopravvissuto che lo trasporta, sia da un sopravvissuto vicino. Il kit medico rimuove una ferita dal sopravvissuto bersaglio.

4.7 GIUBBOTTO

Il giubbotto fa parte dell'equipaggiamento. Se il sopravvissuto ha il giubbotto nella casella attrezzatura, si considera che lo indossa. Un sopravvissuto che lo indossa lancia un 1d6 aggiuntivo se si trova in mischia. Egli riceve anche altri vantaggi come descritto sulla Tabella Combattimento a Distanza.

5.0 GIOCARE

Okay, avete letto abbastanza. È arrivato il momento di giocare. Per prima cosa, selezionate uno scenario o generate un gioco di schermaglia (14.0). Piazzate la plancia di gioco davanti a voi. Tirate fuori dalla scatola i segnalini zombi, e piazzateli come indicato sullo scenario scelto.

Piazzate tutti gli altri zombi rimanenti in un contenitore opaco, come una grande tazza da caffè. La chiameremo la tazza degli zombi, o COZ.

5.1 SEQUENZA DI GIOCO

Seguite questa sequenza durante ogni turno.

1. Generare Zombi: solo all'inizio di uno scenario schermaglia e come indicato dalle istruzioni della preparazione dello scenario, e solamente prima del primo turno.
2. Lanciate un 1d6 per stabilire l'iniziativa degli zombi, e un'altro per i sopravvissuti.
3. Gli zombi e i sopravvissuti muovono e combattono seguendo le regole del gioco.
4. Lanciate per stabilire se gli spari effettuati generano degli zombi addizionali.

5.2 COME GIOCARE

Giocare a **All Things Zombi** è veramente semplice. Ogni turno è composto da quattro fasi.

1. Fase di Iniziativa: I giocatori lanciano 2d6 di colore differente. Uno per l'iniziativa degli zombi e l'altro per l'iniziativa dei sopravvissuti.
2. Lo schieramento con l'iniziativa più alta inizia per primo. Se il risultato del lancio di entrambi i dadi è lo stesso, rilanciateli. Altrimenti tutti i sopravvissuti (o gli zombi) con una Rep uguale o maggiore del lancio di iniziativa possono attivarsi.

PER ESEMPIO, il sopravvissuto lancia un 4 mentre lo zombi ottiene un 3. I sopravvissuti si attivano per primi, e ogni sopravvissuto con una Rep di 4 o più può attivarsi. Dopo che i sopravvissuti hanno terminato, tutti gli zombi si possono attivare (tutti gli zombi hanno Rep 4, che è maggiore di 3).

ALTRO ESEMPIO, il sopravvissuto lancia un 4, e gli zombi lanciano un 5. Sebbene gli zombi abbiano ottenuto un valore di iniziativa più alta, non si attivano perché la Rep di tutti gli zombi è 4 (quindi più bassa di 5). Quindi ogni sopravvissuto con una Rep di 4 o più può attivarsi.

3. Durante la propria attivazione, un sopravvissuto può muovere e effettuare una azione; al termine del suo movimento, un sopravvissuto che si trova nello stesso esagono con dei zombi deve combattere in mischia.
4. Durante la propria attivazione, uno zombi può muovere. Dopo che tutti gli zombi hanno mosso, risolvete tutti i test di Reazione che gli zombi attaccanti hanno causato (zombi che entreranno in mischia), e risolvete i combattimenti in mischia in ogni esagono che contiene sia i sopravvissuti che gli zombi.

5.3 USARE IL DADO

Userete i dadi a sei facce (d6) in due modi. Vi riportiamo un esempio per ogni modo di utilizzo.

1. **Aggiungere Reputazione** – Per fare questo aggiungete al risultato di ogni d6 il valore di Rep del personaggio così da ottenere il valore totale. Utilizzerete questo metodo quando aprirete il fuoco, o quando verificherete se avete sorpreso gli zombi che avete trovato nella stazione di servizio in fiamme.

PER ESEMPIO, Too Tall (Rep 4) sta usando il fucile mitragliatore e lancia 3d6. Egli ottiene 2, 3, e 5. Quando aggiunge la sua Rep di 4, avrà ottenuto 6, 7, e 9.

2. **Lanciare contro Reputazione** – Quando fate questo lanciate 2d6 e confrontate ogni risultato individualmente con la Rep del personaggio. Se il risultato del dado è uguale o minore della Rep del personaggio, avrete avuto successo. Se invece è maggiore della Rep del personaggio, allora avete fallito.

PER ESEMPIO, Tonya (Rep 4) lancia 2d6 in un combattimento in mischia (8.3), e ottiene 4 e 5. Lei ottiene quindi un solo successo, dal momento che il risultato di 5 è maggiore della sua Rep.

Dovrete lanciare il dado o i dadi in questo modo sia per gli attacchi in mischia (8.3), sia come Test di Reazione (9.0).

6.0 MOVIMENTO

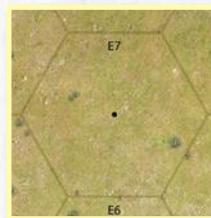
Qui troverete cose di buon senso. Sia gli zombi che i sopravvissuti, si muovono da un esagono all'altro, pagando un costo per entrare in ogni esagono come specificato in 6.1. Non potete utilizzare Punti Movimento (MP) avanzati in un turno precedente, e non potete usare più MP di quelli a vostra disposizione.

6.1 TERRENO

Ogni mappa rappresenta una varietà di terreno che i sopravvissuti e gli zombi calpesteranno. Si noti che ogni esagono ha un piccolo punto nero al centro. Il terreno attorno al punto di centro definisce il terreno dell'esagono.

Ci sono tre tipologie di esagoni:

Sgombro. Questi esagoni non hanno molte particolarità apprezzabili attorno il proprio centro. Il movimento dentro un esagono sgombro costa 1 MP.



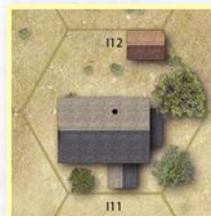
Terreno Irregolare. Questi sono esagoni che contengono vegetazione e campi coltivati nel punto centrale. Entrare in un esagono di questo tipo ha un costo pari a 2 MP. Il terreno irregolare serve anche come copertura per i sopravvissuti, contro il fuoco delle armi a distanza.

Sopravvissuti e zombi devono spendere 2 MP per entrare in questo tipo di terreno. Gli zombi possono entrare in un terreno irregolare solamente per attaccare in mischia un sopravvissuto; altrimenti deve prendere la via più breve, in punti movimento, attorno al terreno irregolare per poter attaccare.



Edificio. Questi sono esagoni che hanno un edificio nel punto centrale. Entrare in un edificio costa 2 MP.

Potete entrare o uscire da un edificio da qualsiasi lato dell'esagono. Inoltre può dare copertura ai sopravvissuti contro il fuoco delle armi a distanza. Quando un sopravvissuto entra in un esagono con un edificio, deve pescare una Carta Zombi per vedere se incontrerà altri sopravvissuti o zombi, a meno che l'edificio abbia un segnalino Entrato o Ricerca su di esso. Gli zombi possono entrare negli edifici soltanto per combattere in mischia con un sopravvissuto; altrimenti deve prendere la via più breve, in punti movimento, attorno all'edificio per poter attaccare un sopravvissuto.



6.2 MOVIMENTO VELOCE

I sopravvissuti possono tentare di muovere più velocemente del normale. Un po' come se la vostra vita dipendesse da questo. Come vi muovereste se un orda zombi fosse dietro di te. Per fare questo, dichiarate la vostra intenzione all'inizio dell'azione del sopravvissuto (prima di muovere o sparare) e lancia 2d6. Ogni successo (un risultato uguale o minore della vostra Rep) aggiunge 1 MP al sopravvissuto per quel turno.

PER ESEMPIO, Too Tall (Rep 4) ha un paio di zombi alle calcagna. Sentendo il bisogno di velocità, decide di tentare un Movimento Veloce. Lancia 2d6 e ottiene 5 e 3, quindi 1 successo. Ora ha 5 MP da utilizzare.

Ci sono alcuni svantaggi però nel Movimento Veloce. In primo luogo, un sopravvissuto in movimento veloce, è sempre sorpreso quando entra in un edificio (10.1). Secondo, un tentativo di movimento veloce viene considerato un'azione, a prescindere se si ha successo o meno, se si tenta un movimento veloce non si può effettuare altre azioni; è possibile solo il movimento veloce. I sopravvissuti possono entrare sulla plancia di gioco utilizzando un Movimento Veloce, ma devono lanciare per tentare quanto descritto in precedenza.

6.3 COME MUOVONO GLI ZOMBI

Gli zombi muovono verso il sopravvissuto più vicino. Se due sopravvissuti sono ad uguale distanza (in MP che lo zombi dovrebbe spendere per raggiungere l'esagono del sopravvissuto) da uno zombi, determinate casualmente quale sopravvissuto attaccherà (lanciate un dado, tirate a sorte, capovolgete il vostro gatto, tutto ciò che serve). Gli zombi si muovono in modo rettilineo, ma non entrano negli edifici o su un esagono con il terreno irregolare, a meno che il sopravvissuto bersaglio si trova in quell'esagono. Se il percorso di uno zombi passa per un edificio o su terreno irregolare, deve passarci attorno per la via più breve. Se dovete scegliere tra due percorsi uguali, sceglierli casualmente ribaltando il gatto.

7.0 AZIONI

A meno che diversamente specificato sulla sua carta Stato, un sopravvissuto può eseguire una sola azione per attivazione, oltre che al movimento. Le azioni possibili sono:

- ✘ Fare fuoco con armi a distanza.
- ✘ Ricaricare un'arma.
- ✘ Usare attrezzatura, in modo appropriato.
- ✘ Perostrare un edificio.
- ✘ Tentare un Movimento Veloce.
- ✘ Tentare una Carica.
- ✘ Cambiare armi.
- ✘ Dare parti di equipaggiamento o armi ad un sopravvissuto adiacente. Solo se entrambi i sopravvissuti si trovano in un esagono senza zombi e senza un sopravvissuto nemico.

Un azione può essere effettuata in qualsiasi momento durante l'attivazione del sopravvissuto.

PER ESEMPIO, Beck si muove di un esagono, effettua un attacco a distanza, e spende i restanti 4 Punti Movimento dati dal segnalino.

8.0 COMBATTIMENTO

In ATZ ci sono due metodi base per infliggere danno. Il primo metodo è fare fuoco con un'arma a distanza, il secondo metodo è in mischia, usando entrambe le mani o attraverso un'arma da mischia, come una mazza da baseball – tutti avete visto i film.

8.1 SPARARE CON ARMI A DISTANZA

Un sopravvissuto può sparare in qualsiasi momento durante la propria attivazione e in altri momenti, come detta il test di reazione. Per fare questo, bisogna soddisfare tre requisiti:

1. Bisogna essere in possesso di un arma che ha munizioni disponibili.
2. Il bersaglio deve essere entro la gittata dell'arma scelta.
3. Il bersaglio deve essere nella linea di tiro (LOS) del sopravvissuto.

Se i requisiti sono soddisfatti, il sopravvissuto lancia il numero di d6 specificati sul segnalino arma, aggiunge il suo valore di Rep, e consulta la tabella del Combattimento a Distanza (RCT). Non ci sono modificatori; essi sono già compresi nella tabella.

Ogni Dado può potenzialmente infliggere danno a un bersaglio, e in molti casi ogni dado in eccesso può essere applicato a bersagli addizionali. Il numero dei Dadi definisce anche la diffusione in esagoni dell'arma, o il numero di esagoni che può attaccare simultaneamente (fa eccezione il fucile [shotgun]; ogni suo dado deve attaccare lo stesso esagono).



Tre dadi fuoco possono attaccare tre bersagli adiacenti.

PER ESEMPIO, un Mitra con 4 Dadi Fuoco, può sparare a quattro bersagli adiacenti, in quanto ha quattro esagoni di diffusione. Ogni Dado Fuoco lanciato si riferisce a uno colpo sparato. Notate che ogni bersaglio deve essere adiacente ad almeno un altro obiettivo.

Applica il dado più alto al primo bersaglio e poi andate a scendere.

PER ESEMPIO, Nick (Rep 5) fa fuoco con il suo Mitra a tre bersagli adiacenti tra loro e a gittata. Lancia i dadi e ottiene 4, 3, 6, e 5. I dadi vengono messi in ordine e ad ognuno gli viene aggiunto il valore di Rep di Nick pari a 5. Così facendo ottiene 9, 8, 11 e 10. Il 10 e l'11 sono colpi a segno sui primi due bersagli, mentre l'8 e il 9 sono colpi non andati a segno, di conseguenza il terzo bersaglio non viene colpito.

8.1.2 ARMI

Le armi hanno tre caratteristiche, e queste sono:

Nome – Che hanno. Ci sono diversi tipi di arma che vengono usati in **ATZ**. Per esempio, pistole, mitragliatrici, fucili da caccia, fucili d'assalto.

Gittata – Questa è la distanza in esagoni che un'arma può raggiungere con ottime possibilità di colpire un bersaglio. La gittata viene calcolata a partire dal primo esagono adiacente chi spara, fino all'esagono del bersaglio incluso, compresi tutti gli esagoni attraversati.



Dadi Fuoco (d6) – Rappresenta il numero di d6 che vengono lanciati quando un personaggio spara con questa arma.

8.1.3 FUCILE MITRAGLIATORE

Quando sparate con il fucile mitragliatore, il possessore può scegliere di fare fuoco con 2, 3, o 4 colpi. Ricordate, lanciate un Dado Fuoco per ogni colpo.

8.1.4 FUCILE D'ASSALTO

Quando sparate con un fucile d'assalto, il possessore può scegliere di sparare 1, 2, o 3 colpi.

8.1.5 FUCILE A CANNE MOZZE

I Dadi Fuoco del fucile a canne mozze sono trattati in maniera differente rispetto alle altri armi. Il fucile a canne mozze lancia 6 Dadi Fuoco e di questi se ne scelgono i 3 migliori. Il fucile a canne mozze genera comunque 6 spari, contate tutti i d6 lanciati per il calcolo delle munizioni rimanenti (8.1.7).

8.1.6. GRANATE

Le granate possono essere lanciate in un esagono adiacente. Fare questo conta come un'azione, proprio come sparare con un'altra arma, ma le granate non hanno bisogno di stare in mano, esse possono stare nello zaino. Lanciate un dado per ogni bersaglio (zombi o sopravvissuto) presente nell'esagono bersaglio. Ogni bersaglio viene considerato come se fosse il primo bersaglio.

PER ESEMPIO, Jimmy (Rep 4) lancia una granata in un esagono con tre zombi. Egli lancia tre Dadi Fuoco ottenendo un 3, 4, e un 5, uccidendo così due dei zombi.

8.1.7 TERMINARE LE MUNIZIONI

Ciascuna arma ha una infinita riserva di munizioni. Ma il caricatore ha bisogno di essere cambiato, e spesso succede nel momento sbagliato.

Quando sparate con la vostra arma, ogni volta che lanciate due o più 1, dovete ricaricare. Risolvete l'attacco e girate il segnalino arma sul lato scarico (OOA). Sarete costretti a utilizzare la vostra azione per poter ricaricare l'arma.

PER ESEMPIO, l'amorevole Tonya ha terminato le munizioni e gira il suo fucile mitragliatore sul lato munizioni terminate (OOA). Nella sua prossima attivazione, scende per la strada ricaricando il suo mitra. Non può aprire il fuoco in questo turno poiché ha usato la sua azione per ricaricare. Alla fine della sua attivazione, rigira il segnalino arma sulla sua Carta Stato del Sopravvissuto.

8.1.7.1 SEGNALINO MUNIZIONI

Se un sopravvissuto ha un segnalino Munizioni sulla sua Carta Stato, può scartare questo segnalino quando termina le munizioni; in questo modo ricarica subito la propria arma. Questo avviene immediatamente, e non conta come un'azione. Abbastanza carino eh?

8.1.8 SPARARE IN PREDAL PANICO

Un sopravvissuto può Sparare in preda al Panico ogni volta che è abilitato a fare fuoco. Se lo fa, lancia semplicemente 1d6 aggiuntivo. Dopo avere effettuato questo tipo di attacco, l'arma utilizzata diventa scarica.

PER ESEMPIO, Sailor vuole Sparare in preda al Panico con la sua pistola, contro un paio di zombi a due esagoni di distanza. Egli normalmente lancia 1d6 quando usa la pistola, ma utilizzando questa modalità riceve 1d6 aggiuntivo, per un totale di 2d6. Egli risolve l'attacco e gira il segnalino pistola sul lato scarica. Ad ogni modo, se Sailor avesse avuto un segnalino Munizioni sulla sua carta stato, avrebbe potuto scartarlo ed evitare così di girare il segnalino pistola sul lato scarica.

8.1.9 ARMI MULTIPLE

Sì, è possibile per un personaggio avere a disposizione più di un'arma. Piazzate il segnalino che rappresenta l'arma di riserva, nello spazio zaino "in pack" posto sotto la scritta armi "weapon" sulla Carta Stato del sopravvissuto. Ad eccezione delle granate (8.1.6), è possibile fare fuoco con le armi solamente se si trovano in mano.

8.1.10 CAMBIARE ARMI

Potete cambiare l'arma in mano in qualsiasi momento durante la vostra attivazione. Prendere un'arma dallo zaino e metterla nella vostra mano, è considerata un'azione. Fare questo pone automaticamente l'arma che avevate in mano, nello zaino.

8.2 LINEA DI TIRO (LOS)

Per fare fuoco su un bersaglio bisogna vederlo. Una linea di tiro (LOS) è semplicemente un metodo per determinare se l'attaccante può vedere il bersaglio.

Chi apre il fuoco può sempre sparare da un esagono a un esagono adiacente, senza tenere conto del tipo di terreno che l'esagono rappresenta.

PER ESEMPIO, Bank fa fuoco con la sua pistola da un esagono edificio a un esagono foresta adiacente.

Ogni altro attacco deve essere effettuato attraverso esagoni sgombri, a prescindere dal tipo di esagono in cui si trova il bersaglio.

PER ESEMPIO, Buffy fa fuoco con la sua pistola da un esagono edificio, e attraverso due esagoni sgombri ad uno zombi in un esagono foresta.

Qualsiasi esagono irregolare – foresta – campo – coltivato – edificio, che si trova tra l'attaccante e il bersaglio impedisce una linea di tiro libera e quindi non consente l'attacco.

PER ESEMPIO, Nick vuole sparare ad uno zombi a tre esagoni di distanza, ma dal momento che ci sono esagoni foresta sulla sua linea di tiro, non può eseguire l'attacco.

La linea di tiro si assume che si estenda per la lunghezza della plancia durante il giorno, mentre si riduce a dodici esagoni durante l'alba o il tramonto, ed è ridotta a due esagoni durante la notte. Le regole speciali dello scenario, vi indicheranno se quest'ultimo non si svolge durante il giorno.

8.2.1 TRACCIARE LA LINEA DI TIRO

Ogni esagono ha un piccolo puntino nero al centro, chiamato appunto punto di centro. Il tipo di terreno sul quale è posto il punto nero, è il tipo di terreno dell'intero esagono, indipendentemente dal fatto che sull'esagono si trovino altri tipo di terreno. Per determinare se l'attaccante ha una LOS libera, tracciate una retta, con un righello o un pezzo di filo, dal punto di centro dell'esagono dell'attaccante, fino al punto di centro dell'esagono del bersaglio. Se la retta tracciata passa attraverso esagoni non sgombri, allora la LOS è bloccata e non è possibile fare fuoco. Se la LOS passa lungo il lato di un esagono non sgombro, la LOS non è bloccata a meno che gli esagoni non sgombri si trovino da entrambe i lati. E' possibile fare fuoco attraverso gli esagoni in cui è presente un sopravvissuto o uno zombi.



Tracciando una LOS da Tonya al primo zombi e poi all'altro zombi, si nota che è possibile aprire il fuoco soltanto sul primo zombi. Infatti l'esagono foresta blocca la LOS.

Se un bersaglio non può essere visto, non è possibile aprire il fuoco su di lui, anche se è adiacente a un bersaglio o a un esagono che può essere visto.

PER ESEMPIO, Beck apre il fuoco con il suo fucile mitragliatore verso un esagono visibile e colpisce tre

volte. Normalmente lei sarebbe in grado di assegnare gli altri due colpi su bersagli adiacenti, ma non può farlo se lei non vede gli esagoni.

8.3 MISCHIA

La mischia rappresenta sopravvissuti e zombi che combattono mano contro mano, pistola contro dente, mazza da baseball contro qualunque cosa. Combatterete in mischia ogni volta che zombi e sopravvissuti, o sopravvissuti ostili, occupano lo stesso esagono. Le mischie sono combattute alla fine dell'attivazione degli zombi o ogni volta che un sopravvissuto entra in un esagono di uno zombi o di un sopravvissuto. Ecco come:

Il sopravvissuto lancia il numero di dadi indicato sul proprio segnalino (a meno che sia modificato da un'arma che il sopravvissuto trasporta) e confronta i risultati con la sua Rep. Gli zombi lanciano un dado per ogni zombi presente nell'esagono. La risoluzione di un combattimento in mischia, è descritta dettagliatamente sulla Tabella Mischia, ma riassumendo, se il sopravvissuto ottiene più successi degli zombi, o di un sopravvissuto ostile, infligge un colpo. Altrimenti è lui a subire una ferita. Se entrambi i combattenti ottengono lo stesso numero di colpi, non succede nulla.

Se ci sono almeno quattro zombi in un esagono, ed essi ottengono il triplo dei successi di un sopravvissuto, quest'ultimo riceve due ferite.

PER ESEMPIO, Beck è bloccato in mischia con quattro zombi. Gli zombi lanciano 5, 3, 4, e 3, ottenendo tre successi. Beck lancia 1 e 5, totalizzando un successo. Dal momento che ci sono quattro zombi, e che gli zombi hanno ottenuto il triplo dei successi di Beck, essi infliggono due ferite a Beck.

9.0 REAZIONE

Sfortunatamente gli uomini e le donne, che i vostri segnalini rappresentano, non sempre reagiscono come vorremmo. Essi sono umani dopo tutto..... o qualcosa di simile.

Quando giocate a **All Things Zombie**, sarete tenuti ad effettuare Test di Reazione in quattro casi: ogni volta che uno zombi o un sopravvissuto vi carica (test Essere Caricato), ogni volta che volete caricare (test Carica), ogni volta un sopravvissuto nemico viene avvistato (test Scoperto) ogni volta siete sotto il fuoco nemico che non ha avuto effetto (test Fuoco Ricevuto). Per ciascun test di Reazione lanciate due dadi, e confrontateli con la vostra Rep. Ogni dado con un risultato uguale o minore alla Rep è un successo.

I Protagonisti, identificabili dalla stella d'oro sul proprio segnalino, possono scegliere la loro reazione per i test Essere Caricato, Fuoco Ricevuto o Carica.

9.1 TEST DI REAZIONE ESSERE CARICATO

Dopo che tutti gli zombi o i sopravvissuti nemici hanno mosso, se ci sono zombi o sopravvissuti nemici nello stesso esagono di un sopravvissuto, quest'ultimo effettua un test di reazione Essere Caricato. Questo test è effettuato solo una volta, non importa quanti zombi hanno caricato il vostro esagono nel turno corrente.

Un Protagonista può scegliere la propria reazione. Tenete comunque a mente, che se un Protagonista sceglie di scappare, lui o lei devono rispettare tutte le disposizioni (9.1.1), inclusa la determinazione casuale della direzione del movimento.

TEST DI REAZIONE ESSERE CARICATO

- ✘ Confrontate con la Rep di chi esegue il test.
- ✘ I Protagonisti scelgono la propria reazione.

Superato con 2d6

- ✘ Chi può, sparerà e poi in mischia.
- ✘ Chi non può sparare combatterà in mischia.

Superato con 1d6

- ✘ Chi si trova su terreno irregolare o in un edificio, sparerà e poi in mischia.
- ✘ Chi si trova su terreno sgombro e viene caricato da tre o più nemici, fuggirà.
- ✘ Chi non può sparare entrerà in mischia.

Superato con 0d6

- ✘ Chi si trova su terreno irregolare o in un edificio, non può sparare e andrà in mischia.
- ✘ Chi si trova su terreno sgombro, Fuggirà.

PER ESEMPIO, Beck (Rep 4) è stata caricata da tre zombi; essa effettua un test "Essere Caricato". Lancia i dadi e ottiene un 3 e un 2, quindi passa il test con 2d6. Gli è permesso fare fuoco e poi entrare in mischia con gli zombi rimanenti.

9.1.1 FUGGIRE

Un sopravvissuto che ottiene un risultato di Fuga, si muove in linea retta in una direzione casuale

(accordatevi sulla numerazione dei lati di un esagono, lanciare 1d6, e spostatevi nella direzione indicata), utilizzando l'andatura del Movimento Veloce, senza effettuare lanci, e aggiungendo 2 MP agli MP totali del sopravvissuto, che dovrete utilizzare tutti a meno che entriate in un edificio o in un esagono irregolare. Se il sopravvissuto entra in un edificio, egli deve pescare una carta zombi (10.1). Gli zombi generati a questo modo sorprendono sempre il sopravvissuto.

9.2 TEST REAZIONE AL FUOCO RICEVUTO

Ogni volta che un sopravvissuto riceve il fuoco nemico e viene mancato, egli deve effettuare un test di reazione al Fuoco Ricevuto. I Protagonisti possono scegliere la loro reazione.

PER ESEMPIO, Too Tall (Rep 4) si trova in un esagono sgombro e riceve degli spari da un'altro sopravvissuto, ma non viene colpito. Egli lancia immediatamente 2d6 contro la propria Rep e ottiene un 5 e un 3, superando il test con 1d6. Questo significa che Too Tall non può rispondere al fuoco ma invece può entrare in copertura.

TEST REAZIONE AL FUOCO RICEVUTO

- ✘ Confrontate con la Rep di chi esegue il test.
- ✘ I Protagonisti scelgono la propria reazione.

Superato con 2d6	<ul style="list-style-type: none"> ✘ Chi ha finito le munizioni o è fuori gittata, entrerà in copertura, chi attacca continuerà ad attaccare. ✘ Gli altri finiscono il proprio movimento e rispondono al fuoco se possono.
Superato con 1d6	<ul style="list-style-type: none"> ✘ Chi carica continuerà il proprio attacco. ✘ Chi si trova in esagono irregolare o in un edificio se può risponderà al fuoco. ✘ Gli altri casi entrano in copertura.
Superato con 0d6	<ul style="list-style-type: none"> ✘ Chi attacca va in copertura. ✘ Chi sta su terreno irregolare o in edificio si mette in copertura. ✘ Gli altri casi fuggono.

9.2.1 COPERTURA

Un sopravvissuto che ottiene un risultato di copertura, muoverà in diverse maniere (a scelta del giocatore) per coprirsi in un terreno irregolare o in un edificio, o mettendo tali terreni tra lui e chi lo ha costretto al test di reazione al Fuoco Ricevuto

(bloccando la linea di tiro).

Un sopravvissuto non può muovere utilizzando MP maggiori di quelli indicati sul proprio segnalino. Non è consentito il Movimento Veloce. Un sopravvissuto non può terminare il suo movimento più vicino al sopravvissuto che lo ha costretto al test (misurato in punti movimento) di quanto lo fosse quando ha cominciato il movimento di copertura.

9.3 TEST REAZIONE SCOPERTO

Ogni volta un sopravvissuto nemico non è visto all'inizio di un turno, e si muove entro sei esagoni e nella LOS di un sopravvissuto, quest'ultimo deve effettuare il test di reazione Scoperto.

TEST REAZIONE SCOPERTO

- ✘ Confrontate con la Rep di chi esegue il test.
- ✘ Anche i Protagonisti lo effettuano.

Superato con 2d6	<ul style="list-style-type: none"> ✘ Chi ha armi che rientrano nella gittata, apre il fuoco. ✘ Gli altri casi effettueranno un test di reazione carica.
Superato con 1d6	<ul style="list-style-type: none"> ✘ Entrambi i sopravvissuti lanciano 1d6 e sommano il risultato alla loro Rep. Il totale più alto spara per primo, con una parità sparano simultaneamente. ✘ Gli spari generati da questo tiro contano come uno "sparo affrettato" (vedi Tabella Combattimento a Distanza). ✘ Chi non ha armi a distanza entra in copertura.
Superato con 0d6	<ul style="list-style-type: none"> ✘ Non potete sparare e rimanete sul posto.

PER ESEMPIO, Jimmy (Rep 4) inizia il turno in mezzo alla strada. Egli non può vedere nessuno. Un sopravvissuto nemico si attiva e esce velocemente da un angolo uscendo allo scoperto. Jimmy effettua un Test di Reazione Scoperto. Egli lancia un 5 e un 3 passando il test con 1d6. Questo significa che entrambi i sopravvissuti lanciano 1d6 e sommano al risultato la propria Rep. Jimmy vince il lancio di dado e può sparare per primo, ma si tratterà di uno sparo affrettato. Più tardi Jimmy si attiva e muove lungo la strada. Egli gira attorno ad un angolo e viene visto da un sopravvissuto nemico. L'altro sopravvissuto effettua un test di reazione Scoperto contro Jimmy.

Ed Sez

Questo è il controllo più importante di tutto ATZ. Esso determina chi sparerà per primo, e questo può fare la differenza tra vivere a lungo o morire velocemente. Tieni a mente questo quando deciderete di giocare ai cowboy e di correre all'aperto.

9.3.1 QUANDO I SOPRAVVISSUTI SMETTONO DI RISPONDERE AL FUOCO?

I sopravvissuti continuano a spararsi a vicenda finché continuano a passare il test di reazione al fuoco ricevuto, non finiscono le munizioni, non colpiscono il bersaglio, entrano in copertura fuori dalla linea di tiro, o fuggono.

PER ESEMPIO, Jimmy fa fuoco su Nick e lo manca. Nick esegue un test di reazione al fuoco ricevuto e lo passa con 2d6. Egli risponde al fuoco e manca Jimmy. Jimmy esegue a sua volta un test di reazione al fuoco ricevuto e lo passa con 2d6. Risponde quindi al fuoco e colpisce Nick. La sequenza di reazione al fuoco è terminata.

9.4 TEST DI REAZIONE CARICA

In qualsiasi momento un sopravvissuto voglia attaccare in mischia o in un combattimento a mani nude, egli deve effettuare un test di reazione Carica. I Protagonisti possono scegliere la propria reazione. Si noti che i sopravvissuti che passano il test di reazione Carica possono anche effettuare il Movimento Veloce; questo non è considerato eseguire due azioni. Un sopravvissuto non può tentare una carica, a meno che egli non riesca a raggiungere l'esagono dove si trova il bersaglio della carica, con un Movimento Veloce.

TEST REAZIONE CARICA

- ✘ Confrontate con la Rep di chi esegue il test.
- ✘ I Protagonisti scelgono la propria reazione.

Superato con 2d6	✘ Carica!
Superato con 1d6	✘ Chi è armato con armi a distanza, invece sparerà. ✘ Chi non può sparare, invece caricherà.
Superato con 0d6	✘ Rimane sul posto.

10.0 TROVARE COSE

La maggior parte del tempo della vostra vita in **ATZ**, lo spenderete a trovare utensili. Alcune volte voi troverete ottimi equipaggiamenti, come Kit Medici, o fucili mitragliatori. Altre volte troverete cose non buone, come sopravvissuti molto cattivi e zombi. Molti zombi.

10.1 TROVARE ZOMBI

Quando entrate negli esagoni edificio, potrete trovare delle cose. Ecco come.

Quando entrate in un edificio in cui non è presente un segnalino Entrato o Ricerca, prendete una carta zombi dalla cima del mazzo zombi. Sulla carta ci sarà indicato quanti zombi il sopravvissuto ha trovato nell'edificio. Piazzate gli zombi nello stesso esagono del sopravvissuto. Questi sono gli zombi che desiderano fare uno spuntino di sopravvissuto non-sempre-indifeso.

Gli zombi possono sorprendere il sopravvissuto, o forse il sopravvissuto è pronto per loro. Per scoprirlo, gli zombi lanciano 1d6 e sommano il numero di zombi presenti nell'esagono. Il sopravvissuto invece lancia 1d6 e ci aggiunge la propria Rep. Se il risultato totale del sopravvissuto è uguale o maggiore di quello degli zombi, il sopravvissuto sorprende gli zombi. Altrimenti, sono gli zombi a sorprenderlo.

Ed Sez

Notate però, che se un sopravvissuto ha usato un Movimento Veloce per entrare in un edificio, viene automaticamente sorpreso.

Se il sopravvissuto sorprende gli zombi, può aprire il fuoco con la propria arma prima di entrare in mischia, o – usando la discrezione come la parte migliore del coraggio – uscire dall'esagono, ritornando all'esagono dal quale era entrato. Se il sopravvissuto sceglie di fare fuoco con l'arma, questo avviene nel modo normale, e ogni eventuale zombi eliminato viene rimosso dalla plancia prima della mischia. Se gli zombi totalizzano un risultato più grande del sopravvissuto sorprendendolo, essi entrano immediatamente in mischia.

Se l'edificio è marcato con un segnalino Entrato, non c'è bisogno di pescare una carta zombi. L'edificio è stato già ripulito dagli zombi. Ogni esagono di un edificio NON è ispezionabile; quando un sopravvissuto entra per la prima volta in un edificio, gli zombi che si trovano all'interno rappresentano tutti gli zombi presenti nella struttura.

10.2 TROVARE ALTRI SOPRAVVISSUTI

Non siete soli in questo mondo post-apocalittico, ma questo non è sempre un pensiero confortante. Quando è indicato nelle speciali regole dello scenario, oppure quando avete concordato le regole in un gioco di schermaglia (14.0), dei sopravvissuti potrebbero essere generati quando un'altro sopravvissuto entra in un edificio. Per esempio, uno scenario potrebbe dire ai giocatori di non tenere conto della carta zombi "0"; al suo posto invece la carta genera un sopravvissuto.

Quando viene generato un sopravvissuto, piazzate un sopravvissuto generico nello stesso esagono del sopravvissuto che lo ha generato. Scegliete casualmente un'arma per il sopravvissuto generato e piazzatela sul suo segnalino. I sopravvissuti generici (indicato sul segnalino) non posseggono una carta Stato Sopravvissuto. La prima ferita che gli viene inflitta fa girare il loro segnalino sul lato ferito, e la seconda ferita gli elimina definitivamente dal gioco.

Naturalmente, avrete bisogno di conoscere se le intenzioni del sopravvissuto sono amichevoli o meno. Per stabilirlo è molto semplice, il giocatore che controlla il sopravvissuto che è entrato nell'edificio, lancia 1d6 e ci somma la Rep del proprio sopravvissuto. Il sopravvissuto scoperto lancia 1d6 (non importa quale giocatore lanci fisicamente il dado) e ci somma la propria Rep. Se il totale del giocatore è più grande del totale del sopravvissuto appena scoperto, quest'ultimo è amichevole, altrimenti viene considerato un nemico. Modificate il lancio del giocatore per il suo sopravvissuto come segue:

- ✖ +1 se il sopravvissuto del giocatore è di sesso opposto a quello del sopravvissuto scoperto.
- ✖ +1 se l'arma del sopravvissuto controllato dal giocatore è un fucile a canne mozze, fucile d'assalto, o un SMG, e l'arma del sopravvissuto scoperto è una pistola, doppia pistola, o la balestra.

I sopravvissuti amici si uniranno immediatamente al gruppo di sopravvissuti del giocatore, e saranno controllati dal giocatore stesso per il resto del gioco.

I sopravvissuti nemici entreranno in mischia con il sopravvissuto del giocatore. Nei turni seguenti lanciate un dado di iniziativa separato per il sopravvissuto nemico (no, non si unisce a nessun altro giocatore che sia in gioco, egli è un rinnegato). Il sopravvissuto nemico effettua un turno come descritto nel paragrafo 5.2.

Durante questo turno i sopravvissuti combatteranno in mischia ogni sopravvissuto o zombi presente nel proprio esagono. Se non c'è nessuno dei suddetti, il sopravvissuto aprirà il fuoco sul più vicino zombi o sopravvissuto. Se non ci sono bersagli nella sua LOS, egli si sposterà per piazzarsi nella LOS dello

zombi o sopravvissuto più vicino, aprendo il fuoco su di esso. Se lo zombi e il sopravvissuto sono equidistanti, determinate casualmente verso chi si sposterà il sopravvissuto nemico per aprire il fuoco. Se il sopravvissuto termina le proprie munizioni, egli tenterà di caricare il sopravvissuto o lo zombi più vicino. Egli non ricaricherà la sua arma.

Non importa chi esegue le sue azioni, è il gioco che lo controlla. Chiunque può muovere il segnalino, o lanciare il dado in mischia, etc.

10.3 TROVARE ARMI, KIT MEDICI, E ALTRE COSE

Dopo che il sopravvissuto ha ripulito l'edificio da zombi (e/o da sopravvissuti nemici), e se ha ancora un'azione da eseguire, può effettuare una ricerca nell'edificio. Pescate una carta dal mazzo bottino. Quello che vedete è quello che otterrete.

Dopo aver effettuato una ricerca nell'edificio, piazzateci sopra un segnalino Ricerca. Se un edificio è marcato con questo segnalino, ci potrete ancora entrare e usarlo come copertura, ma non potrete effettuarci una nuova ricerca, e nemmeno pescare una carta zombi.

Se un sopravvissuto entra in un edificio che ha un segnalino Entrato, può immediatamente effettuare un'azione (se ne ha una disponibile) per cercare nell'edificio. Egli non ha bisogno di pescare una Carta Zombi, in questo caso.

11.0 GENERARE ZOMBIE

Al termine di ogni turno lanciate 1d6 per ogni colpo sparato, indicato dal segnalino Sparo sulla plancia.

PER ESEMPIO, un segnalino Sparo 3 richiede che un giocatore (non importa chi) lanci tre dadi.

Con un risultato di 4, 5, o 6 dovrete piazzare zombi sulla plancia. Pescate un numero di zombi, dal contenitore degli zombi (COZ), pari al numero indicato dal dado. Piazzate questi zombi nella direzione indicata sul segnalino zombi, a sei esagoni dal segnalino Sparo che li ha generati. Se questo li piazza fuori dalla plancia, piazzateli sul bordo. Infine rimuovete tutti i segnalini Sparo.

Gli zombi possono essere generati (e generalmente lo sono) all'inizio dello scenario o in un gioco di schermaglia (14.0). Per fare ciò, dopo che i sopravvissuti sono stati piazzati sulla plancia, lanciate 6d6 per ogni sopravvissuto e piazzate zombi come indicato nella sezione di piazzamento zombi generati dal segnalino Sparo. Gli zombi generati dai sopravvissuti che sono stati piazzati sulla plancia di gioco, non muovono fino al prossimo turno. I giocatori decidono di comune accordo quale direzione rappresenti ogni lato dell'esagono, prima di iniziare a giocare. Se, per qualche bizzarra ragione, non raggiungete un accordo, designate il lato nord o il nord-est dell'esagono come 1, e il resto della numerazione in senso orario.

12.0 SCENARI

Su ogni scenario sono riportati i seguenti dati:

- ✘ **Plance Scenario:** indica i fondali da usare nello scenario.
- ✘ **Sopravvissuti:** Sono i sopravvissuti che parteciperanno allo scenario con le armi e ogni utensile che trasporteranno, o i punti dati a loro per comprare equipaggiamento e armi.
- ✘ **Sopravvissuti Nemici:** Ogni sopravvissuto nemico presente nello scenario.
- ✘ **Zombi:** Come si impostano o generano gli zombi.
- ✘ **Regole Speciali:** Le regole speciali dello scenario scelto.
- ✘ **Vittoria:** indica le condizioni di vittoria.

Una parola riguardo ai luoghi dello scenario. Qualche volta gli scenari faranno riferimento a un luogo specifico sulla plancia. In questo caso la locazione sarà indicata attraverso questa forma: Plancia-Esagono, Riga-Numero Esagono. Per esempio 4C15, significa esagono C15 sulla plancia quattro.

Se il luogo si riferisce ad un edificio, l'esagono dato si riferirà all'intero edificio. Per esempio, se lo scenario vi indica di mettervi nell'edificio 4C6, voi potete posizionarvi ovunque nell'edificio il cui centro si trova in 4C6.

PER QUALCHE PALLOTTOLA IN PIU' APOCALISSE +26

Tonya e Beck erano soliti andare in discoteca, in cerca di un grasso portafoglio per le vie illuminate di Las Vegas. Ora essi corrono, cercando cibo, munizioni e armi, ma per lo più armi. Due donne e uno yuppie con apprezzabili conoscenze del karate non dureranno a lungo in uno sciame di zombi, e le pistole 9mm che portano per respingerli non hanno

fermato l'insensibile, spietato non morto. Essi hanno bisogno di vera attrezzatura, e sperano di trovarla a Last Chance, una piccola città del deserto incrostato fuori Las Vegas.

SOPRAVVISSUTI:

Tonya: 1 Pistola, 1 Kit Medico.
Beck: 1 Pistola, 1 Munizioni.
Entrate attraverso il lato est della Plancia uno.

ZOMBI:

Generati dopo Tonya e Beck, entrano nella plancia come specificato nel paragrafo 11.0.

VITTORIA:

Per vincere, Tonya e Beck devono trovare ciascuno un'arma aggiuntiva e fuggire da un lato della plancia, oppure ricercare in ogni edificio e fuggire dalla plancia.



LA BARRICATA APOCALISSE +29

Tonya e Beck hanno trovato le loro armi, e hanno trovato Bank, e Sailor – due dei più improbabili padrini che si possano immaginare. Per loro sfortuna anche gli zombi hanno trovato loro – e essi sono in numero sempre crescente. Forse è l'odore degli umani, o forse il suono delle loro pistole, ma correndo come potevano, uccidendo come dovevano, inesorabilmente gli zombi continuano a seguirli. Tonya, riconosciuta leader del gruppo, potrebbe pensare che non c'è nulla da fare, ma invece attira gli zombi in una trappola per poterli sterminare tutti quanti.

SOPRAVVISSUTI:

Tonya, Beck, Bank, Sailor, e 12 punti di attrezzatura e/o armi.

AL TRUCCO ZOMBIE

Tre dei sopravvissuti devono posizionarsi sull'esagono 1G9, o entro un esagono di distanza, della Plancia uno. Piazzate un segnalino Entrato su qualsiasi edificio dove i sopravvissuti si piazzano, ad eccezione del 4D5. I sopravvissuti possono ancora effettuare un'azione per perlustrare l'edificio. L'altro sopravvissuto, quello a guardia del manipolo di sopravvissuti, si posiziona ovunque nell'edificio 4D5.

ZOMBI:

Generati dopo il posizionamento dei sopravvissuti come da specifiche su 11.0. Il sopravvissuto nel grande edificio non lancia per gli zombi, ma ciascun sopravvissuto dei tre all'incrocio, lancia il doppio. Gli zombi vengono piazzati a 4 esagoni, invece di 6, dal sopravvissuto che li ha generati. Questo è solamente il piazzamento iniziale. Gli zombi generati dagli Spari, sono piazzati come di consueto a 6 esagoni di distanza.

A partire dal secondo turno, e per ogni turno successivo (se gli zombi si attivano), 2d6 di zombi entrano attraverso il lato est della mappa all'inizio dell'attivazione degli zombi. Se gli zombi non si attivano (5.2), non entra nessuno zombi dal lato est. Gli zombi entrano uno per esagono. Il primo zombi viene piazzato sulla colonna "G", il successivo sul seguente esagono "H", e il successivo nell'esagono "F". Continuate a questo modo fino a quando ogni nuovo zombi generato venga piazzato.

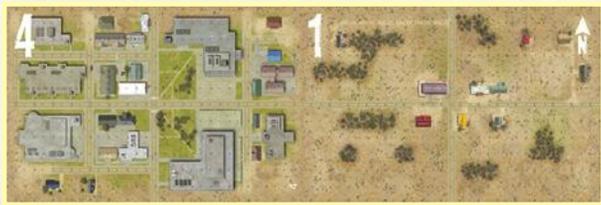
REGOLE SPECIALI:

L'edificio 4D5 è un avamposto. I sopravvissuti hanno costruito un muro/ostacolo di pneumatici e materiale di scarto per rallentare gli zombi, e sprangato le finestre e le porte. Per rappresentare questo fatto, gli zombi devono pagare 3 MP per entrare in ogni esagono con il bordo verde – per esempio il 4C4 – (che rappresenta il muro), e 3 MP per entrare nell'edificio dall'esterno, ma solo 2 MP per muoversi all'interno dell'edificio. I sopravvissuti spendono i costi normali del movimento.

I sopravvissuti che entrano in ogni edificio, ad eccezione dell'avamposto, devono pescare una Carta Zombi per vedere se è occupato, e possono perlustrarlo dopo che lo hanno liberato dagli zombi.

VITTORIA:

Per vincere, tre dei quattro sopravvissuti dovranno sopravvivere per 15 turni.



CERCA E DISTRUGGI

APOCALISSE +30

Tonya piange sopra i cadaveri dei suoi amici. Sono cadaveri veri, nessuno che potrebbe rianimarsi. Per essere sicura di questo, gli aveva staccato la testa con un coltello da macellato, abbastanza affilato da consentirgli di non segare. Quasi.....

Questa parte della città è sua, non di quelle larve infestate di merda. Hanno avuto la loro occasione per scappare. Lei e i suoi compagni sono intenzionati a ripulire ogni edificio della città o a morire tentando.

SOPRAVVISSUTI:

Tonya, Bank, Sailor, Buffy, Too Tall, Nick e 18 punti per attrezzatura e armi.

I sopravvissuti entrano attraverso il lato est della Plancia tre.

ZOMBI:

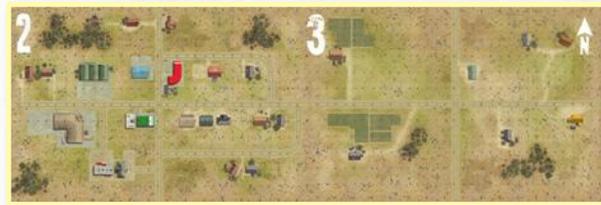
Generateli dopo il posizionamento dei sopravvissuti come spiegato in 11.0.

REGOLE SPECIALI:

Nessuna.

VITTORIA:

Per vincere, i sopravvissuti devono perlustrare sette edifici sulla Plancia due, inclusi gli edifici su più esagoni (2H4, 2E5) prima della fine del turno 20.



SCONTRO A FUOCO

APOCALISSE +36

"Non penso proprio."

Tonya posa il binocolo sul davanzale della finestra, facendo attenzione a non tagliarsi il dito sui vetri sparsi. Tagliarsi vuol dire infezione, e infezione – in un'era senza dottori a ogni angolo o antibiotici a disposizione – vuol dire morte.

"Che cos'è?" chiede Bank, entrando nella stanza. Senza proferire parola Tonya gli passa il binocolo, e Bank analizza le costruzioni in fiamme, le macchine distrutte, e le devastazioni che ci sono state a sud-ovest di Las Vegas.

L'osservazione non richiede molto tempo. Lì, a non più di un quarto di miglio di distanza, ci sono quattro sopravvissuti con armi pesanti. Essi si fermano ad ogni edificio in cerca di rifornimenti.

Bank restituisce il binocolo a Tonya. "Pensi che ci si possa parlare?"

Le parole le stavano uscendo dalla bocca quando un urlo tagliò l'aria. Tonya riportò di scatto il binocolo sulla sua faccia, in tempo per vedere una donna, una donna reale non la versione non morta, correre fuori da una casa. I quattro teppisti, che fino a un momento prima si trovavano nella stessa casa, corrono fuori inseguendo la ragazza urlante. Senza tanti preamboli, uno degli inseguitori – una donna dai capelli rossi in un cappotto color ruggine – tira fuori un Uzi da dietro la spalla e spara una lunga raffica, con un rumore simile alla carta strappata. La ragazza cadendo in avanti, rotola un poco e poi rimane immobile, ora non urla più.

"No," Tonya replica tra i denti, "non credo che dobbiamo cercare di parlare con loro."

Raccoglie il suo M4 dal pavimento sporco. "Lascia Sailor a guardare le nostre stronzate; prendi Beck e seguitemi."

SOPRAVVISSUTI:

Tonya, Beck, Bank, e 12 punti attrezzatura e armi. Entrano dal lato est della Plancia quattro.

SOPRAVVISSUTI NEMICI:

Nick, Jimmy, e Buffy e 12 punti attrezzatura e armi. Entrano dal lato ovest della Plancia due.

ZOMBI:

Tonya e i suoi compagni avevano già ripulito questa sezione di Las Vegas, ma queste cose hanno la cattiva abitudine di saltar fuori nuovamente. I sopravvissuti non lanciano dadi per gli zombi dopo che sono entrati sulla plancia di gioco o quando entrano negli edifici. Gli spari, comunque, generano zombi come di consueto. Gli zombi attaccano il sopravvissuto più vicino, indipendentemente dallo schieramento del sopravvissuto.

VITTORIA:

I sopravvissuti si fronteggiano fino a quando uno schieramento viene eliminato.



LA CURA APOCALISSE +42

"Non ci posso credere."

"Che altro c'è da credere?" replicò Tonya.

Per un momento, Bank continuò a pulire il fucile da caccia. Poi cominciò a parlare "Vedi Tonya, abbiamo visto quello che alcuni cosiddetti umani fanno per trovare altri sopravvissuti. Per trovarli e ucciderli, se non peggio. Come facciamo a sapere che non si tratti di una trappola?"

Tonya si sedette accanto alla finestra, i vetri sudici permettevano di far passare solo un po' più di luce rispetto alle pareti che li circondavano. Per la trentesima volta in un'ora, guardò fuori con diffidenza. In un angolo della stanza una radio a batteria sibilò. Infine Tonya sospirando.

"Non lo sappiamo, ma questo è troppo grande per ignorarlo"

"Sì, ok. Vorrei non aver mai trovato le batterie per questa"

Il sibilo cessò e la voce gracchiante parlò, come aveva fatto tutte le ore sin da quando avevano trovato le batterie un giorno fa.

"A chiunque sia in ascolto: io ho trovato la cura. Ripeto: posso curare l'infezione. Mi trovo in una clinica circondato da infetti, e non ho le attrezzature adatte per curare tutti. Aiutatemi. Salvatemi, così che io possa salvare l'umanità."

SOPRAVVISSUTI:

Tonya, Bank, Nick, Jimmy, Buffy, Too Tall, e 20 punti per attrezzatura e armi. Entrate dal lato est della Plancia due.

IL PROFESSORE:

Posizionatelo in 4E2. Piazzate un segnalino Ricerca nell'edificio. Non può essere ispezionato nel corso dello scenario.

ZOMBI:

Mettete due zombi in ciascun esagono adiacente l'edificio del Professore. Questi zombi non possono muovere, almeno fino a quando un sopravvissuto avvicinandosi agli zombi, si trova alla stessa distanza del professore rispetto agli zombi, oppure se il Professore lascia 4E2. Dopo che il Professore lascia l'edificio 4E2, tutti gli zombi che circondano l'edificio si muovono liberamente.

Inoltre, gli zombi sono generati dopo il piazzamento dei sopravvissuti come da regolamento 11.0, e a ogni sparo o ricerca in un edificio.

REGOLE SPECIALI:

Il Professore non trasporta armi, non carica in mischia (difenderà se stesso) e non può uscire dall'edificio, a meno che non venga creato un passaggio libero dagli zombi da parte degli altri sopravvissuti. Gli zombi non possono entrare nell'edificio del professore. E' completamente sbarrato. Una sola volta nel gioco, invece di combattere in mischia con uno zombi nel suo stesso esagono, il Professore può tentare di curare lo zombi. Lancia 2d6 e confrontate ogni dado con la Rep del Professore. Se il professore ottiene almeno un successo, egli cura lo zombi. Sostituite lo zombi con un sopravvissuto generico non in uso. La mischia termina per questo turno.

Il sopravvissuto curato è disarmato, ma può in un turno successivo ricevere un'arma. Il sopravvissuto rimane nello stesso esagono del Professore per il resto dello scenario, si muove con il Professore. Il sopravvissuto combatte in mischia con ogni zombi in mischia con il Professore, lanciate i dadi separatamente, e assorbite il danno che il Professore avrebbe preso. Al primo danno ricevuto dal sopravvissuto, girate il relativo segnalino sul lato ferito, e al secondo colpo, rimuovetelo.

VITTORIA:

Il Professore deve uscire attraverso il lato nord della Plancia due.



CORSA VERSO L'ELICOTERO

APOCALISSE +44

“E' una stronzata e lo sai,” sbraitò Tonya.

Il magro Professore occhialuto allargò le proprie mani. “Ne sono a conoscenza. Voi mi avete salvato, io ho trovato la cura, ma non abbiamo modo di produrre il vaccino nelle quantità necessarie per debellare questa piaga.”

Egli indicò verso la radio a due vie sul tavolo di fronte a Tonya. “Gli uomini che parlano dall'altra parte dicono che possono riprodurre il vaccino e salvare l'umanità, ma per farlo abbiamo bisogno di arrivare alla piattaforma di atterraggio nei pressi dell'ospedale.”

Tonya guardò Bank, che appoggiato al muro stava fumando una sigaretta. “Potrebbe essere un trucco.”

Lui si strinse nelle spalle “Potrebbe essere la salvezza per l'uomo. Non vedo come possiamo avere una scelta.”

“Anche per la donna,” mormorò Tonya mentre si alzava e afferrava il suo fucile.

SOPRAVVISSUTI:

Tonya, Bank, Nick, Jimmy, Buffy, Too Tall, Sailor, Professore e 24 punti di attrezzatura e armi.

Entrate attraverso il lato est della Plancia tre. Ogni plancia va piazzata con il proprio numero in alto a sinistra. Vedi le regole speciali.

ZOMBI:

Gli zombi vengono generati dopo che i sopravvissuti entrano sulla plancia come descritto al paragrafo 11.0.

REGOLE SPECIALI:

I sopravvissuti devono raggiungere l'eliporto. Per fare questo, devono uscire attraverso il lato ovest della Plancia tre. Il turno seguente l'uscita di TUTTI i sopravvissuti dalla Plancia tre, essi rientrano nella plancia di gioco dal lato est della Plancia due. Tutti i sopravvissuti si attivano in questo turno. Dopo che i sopravvissuti sono entrati, vengono generati gli zombi (11.0). In aggiunta, alla prima attivazione degli zombi, dopo il rientro dei sopravvissuti, ogni zombi rimasto sulla Plancia tre quando i sopravvissuti sono usciti, appare sul lato est della Plancia due. Il primo zombi viene piazzato sulla colonna “G”, il successivo nella colonna “H”, e prossimo nella “F”. Continuate in questo modo fino a quando ogni zombi verrà piazzato.

Nel turno successivo a quello nel quale tutti i sopravvissuti sono usciti dal lato ovest della Plancia due, essi rientrano attraverso il lato est della Plancia quattro. Tutti i sopravvissuti si attivano in questo turno. Dopo che i sopravvissuti sono entrati, vengono generati gli zombi (11.0). In aggiunta, alla prima attivazione degli zombi, dopo il rientro dei sopravvissuti, ogni zombi rimasto sulla Plancia due quando i sopravvissuti sono usciti, appare sul lato est della Plancia quattro. Il primo zombi viene piazzato sulla colonna "G", il successivo nella colonna "H", e prossimo nella "F". Continuate così fino a quando ogni zombi verrà piazzato. Quando i sopravvissuti si muovono in un esagono adiacente l'eliporto (l'edificio segnato con una "H" in un cerchio), lanciate 1d6 e piazzate in questo edificio un numero di zombi pari al risultato del dado lanciato +4.

VITTORIA:

Tutti i sopravvissuti devono trovarsi nell'eliporto prima della fine del turno 24. Devono sopravvivere almeno 4 sopravvissuti e il professore.

13.0 GIOCARE LA CAMPAGNA

Avete giocato attraverso sei scenari, e essendo un brillante giocatore-tipo – come lo siamo tutti noi in quanto non sprechiamo il nostro tempo spaparanzati sul divano a vedere le repliche di Cops – avrai notato che esse raccontano una storia. Giocare una campagna, permette a te e ai tuoi amici, di giocare seguendo questa storia, reclutando da soli i sopravvissuti, accumulando il vostro personale arsenale di armi, raccontando così la vostra storia. Ecco come.

Iniziate la campagna con il primo scenario, usando Tonya e Beck equipaggiandoli come descritto, e giocando in maniera sequenziale tutte e sei gli scenari. Giocando la campagna, ogni edificio perlustrato e zombi ucciso vi fa guadagnare Punti Gloria (GP). Potrete usare questi GP tra uno scenario e l'altro della campagna, per costruire, curare, ed equipaggiare il vostro team. I Punti Gloria vengono assegnati nel seguente modo:

Azione	Punti Gloria
Edificio Perquisito	1
5 zombi uccisi	1
Sopravvissuti Nemici uccisi	1
Scenario Vinto	2

Tra uno scenario e l'altro è anche possibile usare i GP per acquistare equipaggiamento, a seconda del costo; reclutare altri sopravvissuti; e curare sopravvissuti (due GP per ferita). Tenete traccia dei punti guadagnati su di un foglio mentre giocate lo scenario.

Negli scenari che seguono potete usare solamente Tonya, Beck e ogni altro personaggio e/o equipaggiamento e/o arma che avete trovato o acquistato. Per vincere la campagna avete bisogno di uccidere gli zombi, perlustrare gli edifici, e restare in salute.

Come vincere? Se portate il professore all'eliporto alla fine dello scenario sei insieme ad almeno 4 dei vostri sopravvissuti, avete vinto. Buona fortuna.

14.0 GIOCARE LA SCHERMAGLIA

Qualche volta avrete voglia di andare semplicemente a caccia di zombi o di giocare uno scenario in maniera diversa. Ci abbiamo pensato noi. Si chiama Schermaglia.

1. Scegliete a caso due Plance. Determinate casualmente come devono essere piazzate e da quale lato i sopravvissuti devono entrare. Se si tratta di giocare in modo competitivo, i sopravvissuti entrano ciascuno dal lato opposto della plancia di gioco.
2. Acquistate sopravvissuti, equipaggiamento e armi come descritto di seguito.

Numero di giocatori	Max numero di sopravvissuti per giocatore	Numero di Punti Gloria per giocatore
1 – 2	3	30
3 – 4	2	20
5 – 6	1	12

3. Determinate se sono consentite le scoperte di sopravvissuti. Lanciate 1d6. Qualunque risultato otteniate, questo è il numero di riferimento che genera un sopravvissuto (invece del numero di zombi) quando pescate una carta zombi.
4. Giocate 15 turni, lo schieramento che totalizza più punti è dichiarato il vincitore.

15.0 ESEMPIO DI GIOCO

Scelgo di giocare come Nick, armato con un fucile da caccia (shotgun). Prendo il segnalino di una Comparsa dalla pila degli avventurieri non utilizzati; è Jimmy, ed'è armato con un fucile mitragliatore (Submachine Gun). Si parte. Scelgo di giocare con le Plance due e tre, e le piazza una accanto l'altra.

Entriamo sulla plancia di gioco dal lato ovest ed effettuiamo il movimento massimo. Lancio 12d6, sei per ognuno di noi, e totalizzo con tre dadi un valore maggiore di 4. Questo ci fa cominciare con tre zombi. Pesco tre zombi dal COZ, e li piazza come indicato sul loro segnalino. Comincia il primo turno.

Lancio il dado per l'attivazione, io ottengo un 5 mentre gli zombi ottengono un 4. Jimmy si trova accanto a Nick, quindi egli può attivarsi con Nick, le cui relative Rep sono uguali o superano il tiro di iniziativa.

Essi si muovono verso un edificio che si trova a sei esagoni di distanza. Non avendo punti movimento sufficienti per entrare nell'edificio, rimangono fuori. Scelgo di non fare fuoco, poiché questo attirerebbe altri zombi.

Gli zombi ora si attivano e si muovono verso di noi. Si trovano ora a tre esagoni di distanza da noi. La loro attivazione termina ed ora effettuo nuovamente il lancio per l'iniziativa.

Ottingo un 6 il che non mi fa muovere, perché 6 è più grande di ogni iniziativa dei sopravvissuti, mentre gli zombi ottengono un 3. Queste sono cattive notizie.

Gli zombi si attivano e caricano. Gli zombi non effettuano mai un test di reazione. Due dei zombi caricano me e uno carica Jimmy, terminando così il loro movimento nei nostri esagoni, pronti al combattimento in mischia.

Io sono un Protagonista (Nick) quindi scelgo la mia reazione invece di effettuare un test Essere Caricato. Scelgo di sparare e di prepararmi alla mischia. Lancio 6d6 con il mio fucile ottenendo 2, 3, 5, 5, 6, e 6. Posso tenere solo i migliori tre risultati quindi tengo il 5, il 6, e il 6. Aggiungo a questi dadi la mia Rep di 5 ottenendo così 10, 11, e 11. Tre colpi! Uccido facilmente gli zombi, e piazza un segnalino Sparo 6 sulla plancia sotto il mio segnalino.

Jimmy lancia 2d6 sul suo test Essere Caricato e ottiene un 3 e un 6. Avendo una Rep di 4 egli passa il test con solo 1d6, quindi non può sparare. E' tempo di mischia. Jimmy prende 2d6 e li lancia, ottenendo 1 e 2 per due successi. Lo zombi lancia

1d6 e ottengo un 3 per un successo. Jimmy ha più successi degli zombi, quindi lo zombi muore.

Lancio 6d6 per i sei spari che ho effettuato, che fanno apparire altri due ulteriori zombi, che pesco dal COZ. Essi appaiono in maniera casuale alle nostre spalle e di fronte a noi.

Nel turno successivo lancio per l'attivazione. Io ottengo un 3 e gli zombi un 4.

Essi muovono per primi spostandosi verso di noi, ma senza raggiungerci, quindi ora è il nostro turno. Attivo e muovo Nick dentro un edificio. Jimmy rimane adiacente ma fuori dell'edificio.

Pesco una carta dalla cima del mazzo zombi. Si legge che dentro questo edificio mi imbatto in tre zombi. Ora devo stabilire chi sorprende chi. Lancio 1d6 per gli zombi e ottengo un 5, a cui sommo il numero degli zombi presenti ottenendo così un totale di sorpresa zombi pari a 8. Lancio 1d6 per me e totalizzo 4, a cui sommo la mia Rep ottenendo così un 9 e così posso sparare.

Lancio 6d6 e ottengo 1, 3, 3, 4, 5, 5, tengo i migliori tre risultati per un totale di due colpi (l'ultimo dado -4- quando ci sommo la mia Rep di 5 non ottiene un colpo andato a segno). Piazza un segnalino Sparo 6 nel mio esagono, ora Nick è pronto per la mischia. Egli ottiene un successo, ma anche lo zombi rimasto ottiene lo stesso risultato. E' uno stallo e entrambi rimangono nell'esagono. Jimmy sceglie di non fare nulla.

Entrambi abbiamo terminato i rispettivi turni, quindi lancio per i miei sei spari effettuati per vedere se appare qualche zombi. Vengono generati altri tre zombi. Ora zombi e sopravvissuti lanciano per le loro rispettive attivazioni per vedere così chi inizia prima. Mi attivo per primo. Jimmy si ritira dalla mischia di un esagono e io apro il fuoco con 6d6 verso lo zombi, uccidendolo. Piazza un'altro segnalino Sparo 6 sotto il mio segnalino.

Gli zombi muovono nuovamente verso di noi, ma rimangono comunque fuori portata. Finisce il turno per entrambi gli schieramenti, e lancio i dadi per gli spari che ho effettuato in questo turno, piazzando altri quattro zombi. Questo crea un grosso assembramento di zombi entro 8 esagoni dall'edificio; adesso siamo circondati.

Lancio per l'attivazione e dal risultato muovo per primo. Devo prendere una decisione: uso l'intero turno per perlustrare l'edificio, o scappo?

Decido che gli zombi sono decisamente troppi e comincio a correre. Tento di effettuare un Movimento Veloce lanciando 2d6, ottenendo un 5 e un 6, quindi aggiungo 1 ai miei punti movimento. Jimmy lancia un 3 e un 2, e aggiunge 2 ai suoi punti

movimento. Ma egli decide che è meglio rimanere in gruppo, quindi muove utilizzando solo 5 punti movimento rimanendo accanto a me.

Troviamo il modo per fuggire. Si attivano gli zombi che ci inseguono ma li abbiamo superati in velocità.

La successiva attivazione otteniamo un 6 e non possiamo attivarci.

Si attivano gli zombi e uno di loro carica Jimmy. Egli deve effettuare un test di reazione Essere Caricato, e lo supera con 2d6. Jimmy apre il fuoco e lanciando i dadi ottiene un 1, 1, 4, e 5. Munizioni finite! Giro il segnalino dell'SMG, presente sulla carta Stato Sopravvissuto di Jimmy, sul lato scarico, e dal momento che Jimmy a aperto il fuoco 4 volte, piazza un segnalino Sparo 4 sotto il suo segnalino. Lo zombi che lo caricava viene ucciso, veramente ucciso.

E così via.....

16.0 CREDITS

GAME DESIGN:

Ed Teixeira

BOARD GAME DEVELOPMENT:

Mark H. Walker

ARTWORK:

Lohran

Marc von Martial

MAP ARTWORK:

Paul Kime

GRAPHIC DESIGN AND LAYOUT:

Marc von Martial

ADDITIONAL GRAPHIC DESIGN:

Guillaume Ries

TESTING:

Greg Porter

Mark H. Walker

Janice Walker

Jessica Walker

Denver Walker

Ayron Walker

Ed Teixeira

ITALIAN TRASLATION:

Andrea Garbini

TABELLA COMBATTIMENTO A DISTANZA

#	RISULTATO
3 - 7	<ul style="list-style-type: none"> ✘ Mancato!
8	<ul style="list-style-type: none"> ✘ Se il bersaglio è un sopravvissuto in un esagono irregolare o edificio, conta come mancato. ✘ Se è uno "Sparo Affrettato", conta come mancato. ✘ Se il bersaglio è un sopravvissuto a 5 o più esagoni di distanza, conta come mancato. ✘ Se il bersaglio indossa un'armatura, conta come mancato. ✘ Il secondo o terzo bersaglio, conta come mancato. ✘ Tutti gli altri casi sono considerati, colpiti!
9	<ul style="list-style-type: none"> ✘ Se il bersaglio è un sopravvissuto in un esagono irregolare o edificio, conta come mancato. ✘ Il terzo bersaglio, conta come mancato. ✘ Tutti gli altri casi sono considerati, colpiti!
10+	<ul style="list-style-type: none"> ✘ Colpito!

TABELLA COMBATTIMENTO IN MISCHIA (# LA MORTE E' DETERMINATA DAL VALORE DI MISCHIA SUL SEGNALINO)

# DI SUCCESSI	COMBATTERE ZOMBI	COMBATTERE SOPRAVVISSUTO
Il sopravvissuto ottiene più successi del nemico.	<p>Viene ucciso uno zombi.</p> <p>Se rimangono zombi, sia il sopravvissuto che gli zombi, rimangono nell'esagono fino alla loro successiva attivazione. Quando avviene, il sopravvissuto può scegliere se uscire o entrare nuovamente in mischia. Gli zombi scelgono sempre di entrare in mischia.</p>	<p>Il sopravvissuto nemico viene ferito. Entrambi i sopravvissuti rimangono nell'esagono fino alla loro successiva attivazione. Quando avviene, ogni sopravvissuto può scegliere se uscire o entrare nuovamente in mischia.</p>
Il nemico ottiene più successi del sopravvissuto.	<p>Il sopravvissuto riceve una ferita. Se la ferita non uccide il sopravvissuto, sia il sopravvissuto che gli zombi, rimangono nell'esagono fino alla loro successiva attivazione. Quando avviene, il sopravvissuto può scegliere se uscire o entrare nuovamente in mischia. Gli zombi scelgono sempre di entrare in mischia.</p>	<p>Il sopravvissuto viene ferito. Entrambi i sopravvissuti rimangono nell'esagono fino alla loro successiva attivazione. Quando avviene, ogni sopravvissuto può scegliere se uscire o entrare nuovamente in mischia.</p>
Entrambe le parti ottengono lo stesso numero di successi.	<p>Sia il sopravvissuto che gli zombi, rimangono nell'esagono fino alla loro successiva attivazione. Quando avviene, il sopravvissuto può scegliere se uscire o entrare nuovamente in mischia. Gli zombi scelgono sempre di entrare in mischia.</p>	<p>La mischia continua. Entrambi i sopravvissuti rimangono nell'esagono fino alla loro successiva attivazione. Quando avviene, ogni sopravvissuto può scegliere se uscire o entrare nuovamente in mischia.</p>
Se almeno quattro zombi si trovano in un esagono, e gli zombi ottengono per tre volte gli stessi successi di un sopravvissuto.	<p>Il sopravvissuto riceve due ferite. Se la ferita non uccide il sopravvissuto, sia il sopravvissuto che gli zombi, rimangono nell'esagono fino alla loro successiva attivazione. Quando avviene, il sopravvissuto può scegliere se uscire o entrare nuovamente in mischia. Gli zombi scelgono sempre di entrare in mischia.</p>	<p>Non applicabile.</p>

TEST REAZIONE SCOPERTO

LANCIATE 2D6

- ✘ Confrontate con la Rep di chi esegue il test.
- ✘ Anche i Protagonisti lo effettuano.

Superato con 2d6	<ul style="list-style-type: none">✘ Chi ha armi che rientrano nella gittata, spareranno.✘ Gli altri casi effettueranno un test di reazione carica.
-------------------------	---

Superato con 1d6	<ul style="list-style-type: none">✘ Entrambi i sopravvissuti lanciano 1d6 e sommano il risultato alla loro Rep. Il totale più alto spara per primo, con una parità sparano simultaneamente.✘ Gli spari generati da questo tiro contano come uno "sparo affrettato" (vedi Tabella Combattimento a Distanza).✘ Chi non ha armi a distanza entra in copertura.
-------------------------	---

Superato con 0d6	<ul style="list-style-type: none">✘ Non potete sparare e rimanete sul posto.
-------------------------	--

TEST REAZIONE AL FUOCO RICEVUTO

LANCIATE 2D6

- ✘ Confrontate con la Rep di chi esegue il test.
- ✘ I Protagonisti scelgono la propria reazione.

Superato con 2d6	<ul style="list-style-type: none">✘ Chi ha finito le munizioni o è fuori gittata, entrerà in copertura, chi attacca continuerà ad attaccare.✘ Gli altri finiscono il proprio movimento e rispondono al fuoco se possono.
-------------------------	---

Superato con 1d6	<ul style="list-style-type: none">✘ Chi carica continuerà il proprio attacco.✘ Chi si trova in esagono irregolare o in un edificio se può risponderà al fuoco.✘ Gli altri casi entrano in copertura.
-------------------------	--

Superato con 0d6	<ul style="list-style-type: none">✘ Chi attacca va in copertura.✘ Chi sta su terreno irregolare o in edificio si mette in copertura.✘ Gli altri casi fuggono.
-------------------------	---

*UN SOPRAVVISSUTO che ha ottenuto come risultato di entrare in copertura può muoversi in diversi modi (a sua scelta), può entrare e coprirsi in un terreno irregolare o in un edificio, o frapporre tali tipi di terreno tra lui e il sopravvissuto che lo ha spinto al test (bloccandogli la LOS).

TEST DI REAZIONE ESSERE CARICATO

LANCIATE 2D6

- ✘ Confrontate con la Rep di chi esegue il test.
- ✘ I Protagonisti scelgono la propria reazione.

Superato con 2d6	<ul style="list-style-type: none">✘ Chi può, sparerà e poi in mischia.✘ Chi non può sparare combatterà in mischia.
-------------------------	---

Superato con 1d6	<ul style="list-style-type: none">✘ Chi si trova su terreno irregolare o in un edificio, sparerà e poi in mischia.✘ Chi si trova su terreno sgombro e viene caricato da tre o più nemici, fuggirà.✘ Chi non può sparare entrerà in mischia.
-------------------------	---

Superato con 0d6	<ul style="list-style-type: none">✘ Chi si trova su terreno irregolare o in un edificio, non può sparare e andrà in mischia.✘ Chi si trova su terreno sgombro, Fuggirà.
-------------------------	--

* Un sopravvissuto che ottiene un risultato di Fuga si muove in linea retta in una direzione casuale (accordatevi sulla numerazione dei lati di un esagono, lanciate 1d6 e spostatevi nella direzione indicata), utilizzando l'andatura del Movimento Veloce senza effettuare alcun lancio, e aggiungendo 2 MP agli MP totali del sopravvissuto, e utilizzandoli tutti a meno che entriate in un edificio o in un esagono irregolare. Se il sopravvissuto entra in un edificio, egli deve pescare una carta zombi (10.1). Gli zombi generati in questo modo sorprendono sempre il sopravvissuto.

TEST REAZIONE CARICA

- ✘ Confrontate con la Rep di chi esegue il test.
- ✘ I Protagonisti scelgono la propria reazione.

Superato con 2d6	<ul style="list-style-type: none">✘ Carica!
-------------------------	---

Superato con 1d6	<ul style="list-style-type: none">✘ Chi è armato con armi a distanza, invece sparerà.✘ Chi non può sparare, invece caricherà.
-------------------------	--

Superato con 0d6	<ul style="list-style-type: none">✘ Rimane sul posto.
-------------------------	---



LNL PUBLISHING

© 2009 Lock 'n Load Publishing, Inc.