



## #1 REGOLAMENTO COMPAGNI CANI

Prima dell'apocalisse li chiamavamo "Animali domestici". Adesso gli chiamiamo "Compagni". Alcuni si sono trasformati, e quelli che non l'hanno fatto adesso sono sopravvissuti come noi. I Cani sono di grande aiuto. Ci avvertono del pericolo, combattono al nostro fianco e ci permettono di raggiungere posti altrimenti irraggiungibili. Un Compagno dev'essere forte per sopravvivere ed eseguire i nostri comandi. Essere il Cane di un sopravvissuto non è un lavoretto da Chihuahua!

### OTTENERE UN COMPAGNO CANE

Le carte Compagno Cane sono carte Equipaggiamento. Un Cane riconosce come suo **Proprietario** il Sopravvissuto che possiede la sua carta nell'inventario. Le carte Compagno sono regolate dalle stesse meccaniche delle carte Equipaggiamento.

Possano essere scambiate e perse. Rimuovere la miniatura Cane se la relativa carta viene persa: Il tuo Compagno si perde fuggendo dalla zona di gioco. Ogni Sopravvissuto può iniziare la partita con un singolo Compagno Cane. Prima dell'inizio della partita sceglie un Compagno Cane e pone la sua carta nell'inventario del Proprietario. Non c'è bisogno che la carta sia equipaggiata per avere effetto. La corrispondente miniatura Cane viene posta nella zona di partenza del suo Proprietario. Durante il corso del gioco, un Sopravvissuto può ottenere o scambiare carte Compagno Cane con i suoi compagni di squadra per avere più carte Compagno Cane nel suo inventario. Può quindi comandare un vero e proprio branco di cani!

Alcune Missioni permettono ai Sopravvissuti di mettere i Compagni Cani nella pila Equipaggiamento o di collegare i Compagni Cane agli Obbiettivi. In questo caso seguire le regole speciali specifiche della Missione.



## CARATTERISTICHE COMPAGNI CANE

Un Compagno Cane:

1- E' un Sopravvissuto.

2- E' sconfitto e rimosso dal gioco dopo la prima ferita ricevuta (Scartare anche la rispettiva carta Compagno).

3- Ha le abilità Basso Profilo (Low Profile), Evasivo (Slippery) e 3 Zone\Caselle (Zones) per Abilità Movimento (3 Zone\Caselle per muovere è come l'abilità 2 Zone\Caselle per Abilità Movimento, ma copre 3 Zone\Caselle).

4- Aggiunge +1 alle Abilità di Mischia del suo Proprietario finchè sono nella stessa Zona. Questo bonus è cumulativo se il Proprietario ha più Compagni Cane.

5- Può muoversi liberamente con il suo Proprietario finchè sono nella stessa Zona. In questo caso, tutte le regole speciali e le Abilità di Movimento del Proprietario si applicano anche al Compagno Cane.

6- Non ha inventario.

I Compagni Cane non hanno nessun'Azione. Il Proprietario può spendere la sua Azione per dare Ordini\Istruzioni ai propri Compagni Cane.

Al costo di 1 punto Azione del suo Proprietario, un Compagno Cane può eseguire le seguenti Istruzioni(Ordini):

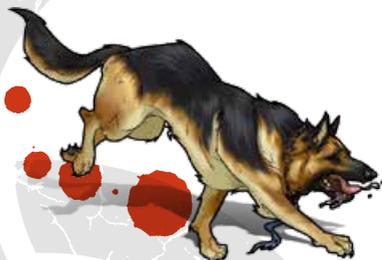
- **Muovere** (fino a 3 Zone\Caselle (Zones))
- **Attacco in Mischia** (Riferirsi alla carta del Cane per le caratteristiche da Mischia)
- **Fare Rumore**
- **Entrare o uscire** da una macchina.

Un cane non può "sedersi" in una macchina e, ovviamente, guidarla.

- **Cercare**. Un cane può tenere una singola carta Equipaggiamento tra quelle che trova (ma non usarla). Mettere la carta Equipaggiamento trovata sotto la carta Compagno Cane. Se si trova nella stessa zona del suo Proprietario, in qualsiasi momento, il Cane può dargli la carta Equipaggiamento che possiede. Il cane può lasciare la carta Equipaggiamento che possiede in qualsiasi momento.

## I COMPAGNI CANE

### German Shepherd



### Blue Heeler



### American Bulldog



**Moog regola speciale:** Moog non può Cercare ma compensa con un bonus di +2 alle Abilità di Mischia (invece che il normale +1).

# ZOMBICIDE