

Traduzione non ufficiale del Regolamento revised con FAQ 2.0 ed errata inclusi Kickstarter Special ed espansioni Radioactive, Zombies, Heli Escape e Victims

Versione 1.0 by The Goblin 2014

DARK DARKER DARKEST

L'oscurità è ovunque...

...l'aria è satura del fumo che si leva dalle rovine di ciò che un tempo è stata una città.

Frammenti di vetri rotti ricoprono il terreno, segnando un tracciato verso il quartiere condannato.

Ti imbatti in altri sopravvissuti, che urlando fuggono da un orrore inimmaginabile.

Non c'è tempo per prendere il fiato. Profonde impronte color rosso sangue macchiano il pavimento. Sangue cola dalle persiane, prova evidente di un massacro nelle vicinanze che alimenta il terrore.

Infine localizzi la casa che stavi disperatamente cercando, l'ultima fortezza in una desolata terra di morte. Ne riconosci la facciata dalla foto sbiadita che tieni fra le mani. Presumibilmente, il laboratorio del dottor Mortimer si trova in questa casa e fra le sue mura si cela una dose della cura contro la letale epidemia che sta trasformando gli esseri umani in Zombie. All'interno di questa casa si trova la tua ultima speranza di sfuggire a questo incubo apocalittico – ma se non sarai rapido, la speranza sarà incenerita dalle fiamme che si stanno propagando all'interno della casa...

Avrai il coraggio di affrontare l'oscurità per portare al mondo la luce della salvezza?



Un gioco da tavolo cooperativo di ambientazione horror, prodotto da Queen Games, 2013

Tutti i diritti sono proprietà esclusiva dell'autore e degli editori.

Il presente regolamento è da intendersi come supporto non ufficiale per i giocatori di lingua italiana, realizzato senza fini di lucro e con il solo scopo di consentire il gioco a tutti coloro che non hanno padronanza con le lingue in cui il gioco è prodotto e disponibile.

L'autore e gli editori non hanno alcuna responsabilità per eventuali imprecisioni o errori nel presente documento.

COMPONENTI

COMPONENTI DEL GIOCO BASE



COMPONENTI AGGIUNTIVI DEL KICKSTARTER SPECIAL

- 2 nuove Plance Sopravvissuto e 2 nuove Miniature Sopravvissuto
- 2 nuove Plance Creatura e 2 nuove Miniature Creatura
- 2 nuove Plance Nemesi e 2 nuove Miniature Nemesi
- 20 Dadi Sopravvissuto in 5 set di 4 colori
- 6 Dadi Creatura fluorescenti
- 1 Dado Terrore fluorescente
- 8 Segnalini Abilità per i 2 nuovi sopravvissuti
- 2 Indicatori Presa
- 7 Cubetti Indicatori bianchi
- 10 nuove Tessere Ambiente con 2 nuove icone Elementi Aggiuntivi per il gioco avanzato
- 10 nuove Carte Equipaggiamento

Tutti i componenti aggiuntivi elencati possono essere aggiunti a quelli del gioco base e utilizzati con il regolamento qui tradotto, che include anche le nuove icone, abilità e caratteristiche dei due nuovi sopravvissuti abbinati ai colori bianco e nero. I Dadi Sopravvissuto colorati del KickStarter Special (Survivor Dice Expansion) consentono di abbinare ad ogni sopravvissuto i dadi del proprio colore, utilizzando quelli bianchi per uno dei nuovi sopravvissuti, ma non sembra esistano i dadi neri per l'altro nuovo sopravvissuto. Analogamente, per il sopravvissuto bianco sono forniti i Cubetti Indicatori bianchi, mentre per l'altro vanno utilizzati 7 Cubetti Indicatori neri del gioco base.

I componenti e le regole delle espansioni incluse nel KickStarter Special (Radioactive Expansion, Zombie Expansion, Victims Mini Expansion e Heli Escape Mini Expansion) sono riportati a parte nella traduzione di tali espansioni.

INTRODUZIONE

Dark, Darker, Darkest è un gioco horror cooperativo di sopravvivenza. Un gruppo da 2 a 5 sopravvissuti dovrà esplorare la casa infestata del dottor Mortimer, sbloccare l'accesso al suo laboratorio per tempo e recuperare la cura. Questo è il solo modo di arrestare l'apocalisse degli zombie.

Per superare il sistema di sicurezza, i sopravvissuti dovranno trovare nella casa l'equipaggiamento da utilizzare per sbloccare le porte chiuse. I Gettoni Codice ottenuti aprendo le porte potranno poi consentire al gruppo dei sopravvissuti di guadagnare accesso al laboratorio... solo per scoprire che l'orda di zombie, le creature mostruose e le fiamme prive di controllo fino a quel punto incontrate sono assai poca cosa, rispetto alla mortale nemesi che dovranno affrontare in un drammatico scontro finale.

IL ROUND DI GIOCO

Ogni Round di gioco consiste di due fasi: la **Fase di Upkeep**, seguita dalla **Fase Azioni**.

In ogni Fase di Upkeep, i giocatori risolvono i vari eventi verificano le condizioni di attivazione secondo i passi riportati sulla Plancia Multifunzione, oltre a determinare la composizione dei diversi gruppi di sopravvissuti nella casa. In questa fase, nuovi zombie entrano in gioco, l'incendio può scoppiare o propagarsi e l'Oscurità (che rappresenta il cronometro di gioco) può avanzare.

Durante la Fase Azioni, i sopravvissuti effettuano le loro azioni e successivamente la casa reagisce di conseguenza. I sopravvissuti si organizzano in gruppi e agiscono per contrastare l'avanzata degli zombie, delle creature e del fuoco, spendendo Punti Azione (AP). Il round termina quando tutti i gruppi hanno completato le loro azioni.

GRAN FINALE

Se i sopravvissuti riescono a superare il sistema di sicurezza che sigilla l'ingresso al laboratorio, potranno entrarvi e recuperare finalmente la cura contro il virus della zombificazione. A questo punto, un componente della famiglia Mortimer rimasto fino a quel momento intrappolato nel laboratorio si rivelerà come la Nemesi da fronteggiare in un Gran Finale per la vittoria, cercando di evitare che distrugga la casa trasformandola nella tomba dei sopravvissuti.

Nel Gran Finale i sopravvissuti agiscono come un singolo gruppo con un solo obiettivo, l'eliminazione della Nemesi per guadagnare la via di fuga dalla casa e portare al mondo la cura contro il virus. Senza più poter arricchire il proprio equipaggiamento e senza poter più spegnere l'incendio che ormai divampa nella casa, i sopravvissuti dovranno ora coordinare ancora maggiormente i loro sforzi per dare ai nemici il minor numero possibile di opportunità di agire.

Tutto questo cercando di non perdere tempo prezioso, proteggendo la vita del portatore della cura e evitando che la Nemesi porti a termine il suo compito mentre zombie e creature continueranno a dar loro la caccia...

NOTA DEL TRADUTTORE

Questa traduzione non è ufficiale, principalmente perché mi sono preso la libertà di riorganizzare il regolamento come sembrava più logico per i miei gusti, eliminando cose a mio parere superflue o ridondanti, e integrando direttamente dove era opportuno i chiarimenti e le precisazioni contenute nelle FAQ e negli Errata del regolamento originale. In alcuni casi, mi sono anche preso la libertà di modificare alcuni degli esempi, oppure di aggiungerne di nuovi, nei casi in cui, sempre a mio parere, poteva sembrare consigliabile.

Anche sulla terminologia nella traduzione ho fatto qualche scelta più libera, anziché procedere in senso letterale, dato che molti termini avrebbero causato ambiguità, ripetizioni o semplicemente non sarebbero stati resi in italiano allo stesso modo. Ad esempio, ho utilizzato "indicatore" o "segnalino" in modo non del tutto corrispondente alle parole inglesi "marker" o "counter" dell'originale, considerando che, in fin dei conti, si tratta pur sempre di pedine.

In conclusione, spero che la traduzione risulti utile ai giocatori di lingua italiana e riesca a far loro piacere questo ottimo titolo come è avvenuto nel mio caso. Mi scuso in anticipo per eventuali sviste, imprecisioni o errori di digitazione, che sarà mia cura correggere eventualmente in future revisioni del presente documento.

Buon gioco a tutti!

PREPARAZIONE DEL GIOCO

1.1 COSTRUZIONE DELLA CASA

La costruzione della casa è un elemento cruciale della preparazione iniziale, poiché consente ai giocatori di decidere quanto la partita risulterà impegnativa per il loro gruppo di sopravvissuti.

La casa è composta da 20 Tessere Ambiente, disposte in una griglia 4 x 5.

Ogni Tessera Ambiente riporta un simbolo sul retro, che indica la sezione della casa in cui dovrà essere utilizzata. Ogni tessera, inoltre, può contenere una singola stanza o due stanze.



LABORATORIO

I sopravvissuti devono sbloccare l'accesso a questa stanza per ottenere la cura, fronteggiare la nemesi e vincere il gioco.

TESSERE ANGOLARI

Stanze singole speciali poste ai quattro angoli della casa.



TESSERE ESTERNE

Costituiscono il bordo esterno della casa, fra gli angoli. Quando vengono posizionate, le finestre devono puntare verso l'esterno.



TESSERE INTERNE

Queste 6 tessere costituiscono il centro all'interno della casa.



INGRESSO

Stanza di partenza, da cui il gruppo inizia a esplorare la casa del dottor Mortimer.

La costruzione della casa avviene in tre passi, come segue:

1. selezionare le quattro Tessere Angolari e posizionarle sul tavolo agli angoli della casa;
2. posizionare la Tessera Ingresso nella posizione centrale della riga inferiore, quindi selezionare e posizionare nove Tessere Esterne lungo i bordi, fra quelle angolari, in modo che le finestre siano orientate all'esterno;
3. completare la casa con sei Tessere Interne, da posizionare nei restanti spazi.

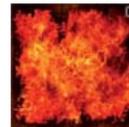
Ah, tu devi essere uno degli ultimi sopravvissuti di questa zona. Benvenuto. Io sono Rosaline Romero, la sorella di Bruce, e uno dei pochi sopravvissuti all'apocalisse. Sarò la tua guida in alcuni degli aspetti di maggior dettaglio dell'oscurità e ti aiuterò con qualche consiglio ogni volta che potrò. Mi auguro che la mia guida possa aiutarti a sopravvivere agli orrori che ti attendono nella casa di Mortimer. Ogni volta che vedrai un riquadro come questo, saprai che sono qui per darti qualche importante informazione di dettaglio. Inizierò con qualche suggerimento sulla costruzione della casa.

- Trova un buon bilanciamento per il numero di stanze contornate da muri che sceglierai per la parte centrale della casa. Due stanze di questo tipo sono spesso sufficienti per costringere il gruppo a pianificare con attenzione i movimenti. Se ne usi troppe, puoi creare un muro che impedirà di raggiungere l'altro lato dell'edificio. Assicurati quindi che vi sia sempre un passaggio libero verso l'ala nord della casa.
- Fai attenzione che tutte le porte siano raggiungibili e non risultino bloccate da un muro in posizione adiacente. Sei libero di ruotare le tessere tutte le volte che vuoi, finché non trovi una disposizione che ti convince.
- Posizionare il laboratorio nella fila superiore può far risparmiare tempo ai gruppi di inesperti, che probabilmente tenderanno a esplorare la casa dal basso verso l'alto.
- Esercitati nell'orientamento delle tessere, a volte una rotazione di 90° può fare una grande differenza.



1.1.1 Tessere in fiamme e tessere distrutte

Ogni Tessera Stanza ha due lati: un lato principale che rappresenta la stanza e le eventuali icone corrispondenti, ed un lato secondario con un mare di fiamme. Durante la preparazione del gioco, le tessere vengono utilizzate dal lato principale, che rappresenta una o più stanze e riporta le icone utili nel corso del gioco per individuare le porte chiuse e gli eventuali effetti speciali.



Nel corso del gioco, potrebbe divampare un incendio all'interno della casa. In questo caso, il Segnalino Incendio sarà utilizzato per rappresentare il fronte del fuoco e indicare dove si sposta quando si propaga, causando danni rappresentati dagli Indicatori Fuoco. Una tessera sulla quale siano presenti uno o più Indicatori Fuoco sarà considerata una "tessera in fiamme". Quando su una tessera dovrebbe essere aggiunto il terzo Indicatore Fuoco, viene voltata dal lato con le fiamme e per il resto del gioco sarà considerata una "tessera distrutta".

1.1.2 Stanze chiuse



Durante la preparazione iniziale, su ogni tessera che riporti il simbolo di un lucchetto verranno posizionati dei Gettoni Codice, a indicare che quella porta è chiusa e i sopravvissuti dovranno riuscire ad aprirla per accedere alla stanza. Una stanza con un Gettone Codice posizionato su ogni icona lucchetto delle sue porte è una "stanza chiusa" (se la stanza ha due porte, ma un solo Gettone Codice è presente sulla tessera su una delle due icone lucchetto, viene considerata aperta, in quanto è comunque possibile entrarvi).

1.2 POSIZIONARE LE TELECAMERE DELLA SICUREZZA



Alcune Tessere Ambiente riportano il simbolo di una telecamera indicato a fianco, su ognuno di questi occorre posizionare un Segnalino Telecamera, orientandolo con la freccia in modo che inquadri il **maggior numero di stanze possibile**. Si consideri a questo scopo che le telecamere possono vedere solo in linea retta (mai in diagonale) e la linea di vista viene bloccata da muri, tessere distrutte e porte chiuse.

Una telecamera ha sempre visuale sulla stanza in cui si trova. Se una telecamera inquadra lo stesso numero massimo di stanze in direzioni diverse, i giocatori possono liberamente scegliere in quale di tali direzioni orientarla.



OK, lo capisco. Non ti è ben chiaro come queste telecamere di sicurezza influenzano le stanze della casa. Nessun problema, ti mostrerò come funzionano con qualche esempio. Nella figura a destra, vedi una telecamera di sicurezza posizionata in una tessera divisa in due stanze.

In questo caso, la telecamera copre sia la stanza principale che lo scantinato, poiché la porta è aperta e la telecamera è orientata in direzione della porta. Se la telecamera fosse stata orientata verso sud, lo scantinato sarebbe stato invisibile, in quanto la parete a nord della scala ne avrebbe bloccato la visuale della telecamera.



Nell'esempio riportato qui sotto, la telecamera osserva la tessera in cui si trova e quelle alla sua sinistra, esclusa quella angolare la cui muro di destra ne blocca la visuale. La stanza d'angolo all'estrema destra è invisibile per l'orientamento della telecamera.



In questo esempio la telecamera copre 3 tessere. Quella centrale è composta di 2 stanze di cui una chiusa da muri, quindi solo il corridoio è visibile anche se la porta è aperta, mentre la stanza a sinistra è interamente coperta. Come regola generale, una stanza è invisibile per una telecamera solo se ha un muro continuo (eventualmente con una porta chiusa) lungo l'intero fronte osservato.



In quest'ultimo esempio, la telecamera di sicurezza punta in direzione di una stanza angolare. Poiché la porta della stanza è aperta (non c'è un Gettone Codice sull'icona del lucchetto), non esiste un muro continuo lungo tutto il fronte osservato. Quindi la stanza è considerata uno spazio aperto e la telecamera di sicurezza è in grado di vedere al suo interno.

Dato che potresti essere nuovo agli oscuri segreti della casa del dottor Mortimer, permettimi di guidarti alla sua costruzione con due esempi, in modo da farti capire come la posizione delle stanze e l'orientamento delle telecamere di sicurezza possano dare luogo a sfide di complessità assai differente.

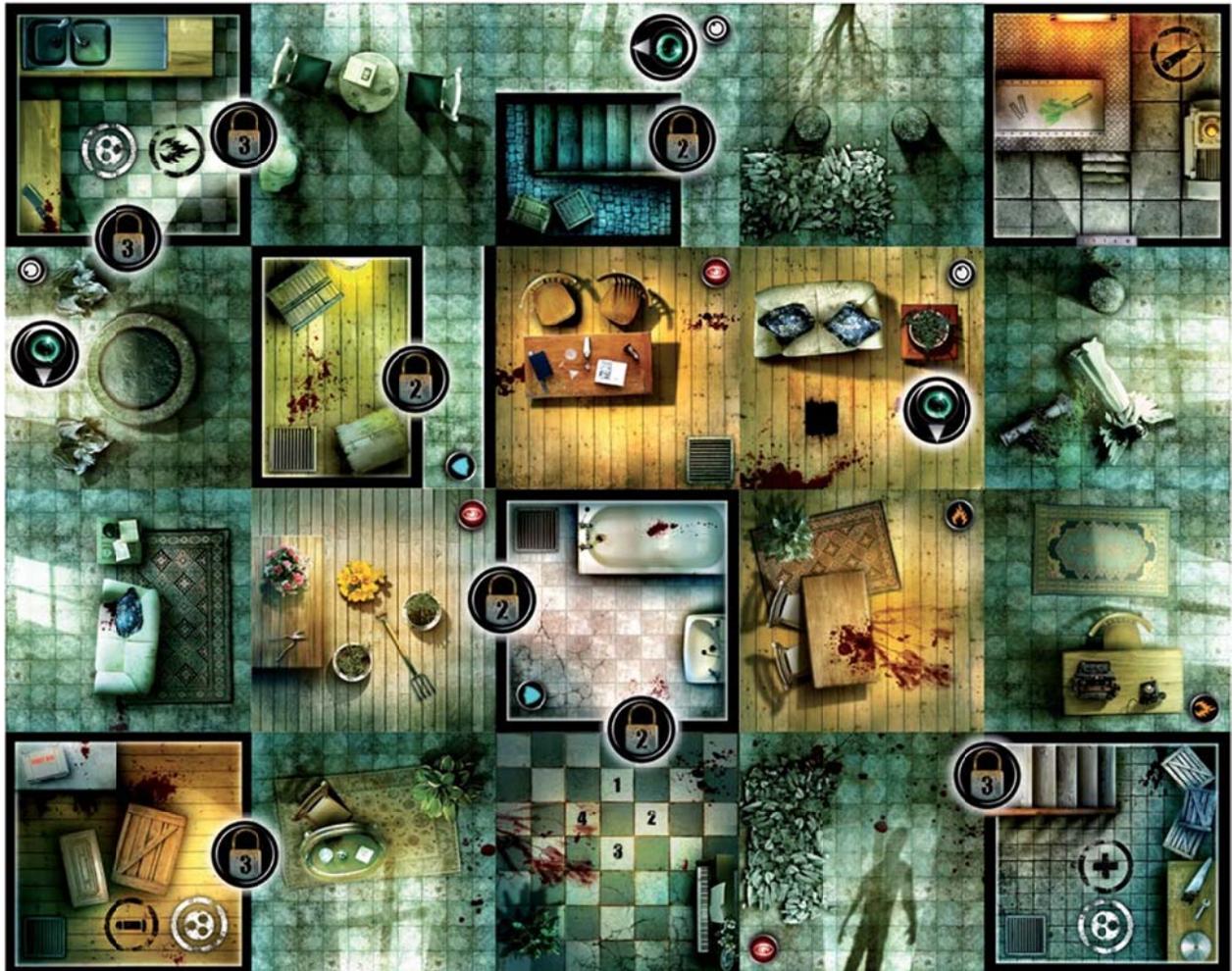


In questo primo esempio, puoi vedere una configurazione ideale per i tuoi primi passi nell'oscurità. Certo, ci sono elementi molto pericolosi, ma offre facili opportunità di ridurre il rischio affrontato dai giocatori.

Le 3 telecamere di sicurezza di questa configurazione sono posizionate in modo tale che due telecamere coprano 2 stanze ognuna, mentre la terza telecamera (nella seconda riga) copre 3 stanze. L'ingresso non è osservato da nessuna telecamera, quindi il gruppo può iniziare con numerose alternative di evitare la sicurezza, riducendo il rischio di attivare eventi di terrore.

Al centro ci sono due stanze racchiuse da muri, lasciando così la casa relativamente aperta a diversi percorsi differenti. Questo riduce significativamente la complessità, dato che avere più percorsi significa che sarà più facile sfuggire o aggirare le orde degli zombi o le creature mostruose.

Infine, l'orientamento delle stanze angolari le rende facilmente accessibili. Ricorda che una semplice rotazione di 90° può rendere una stanza molto più difficile da raggiungere.



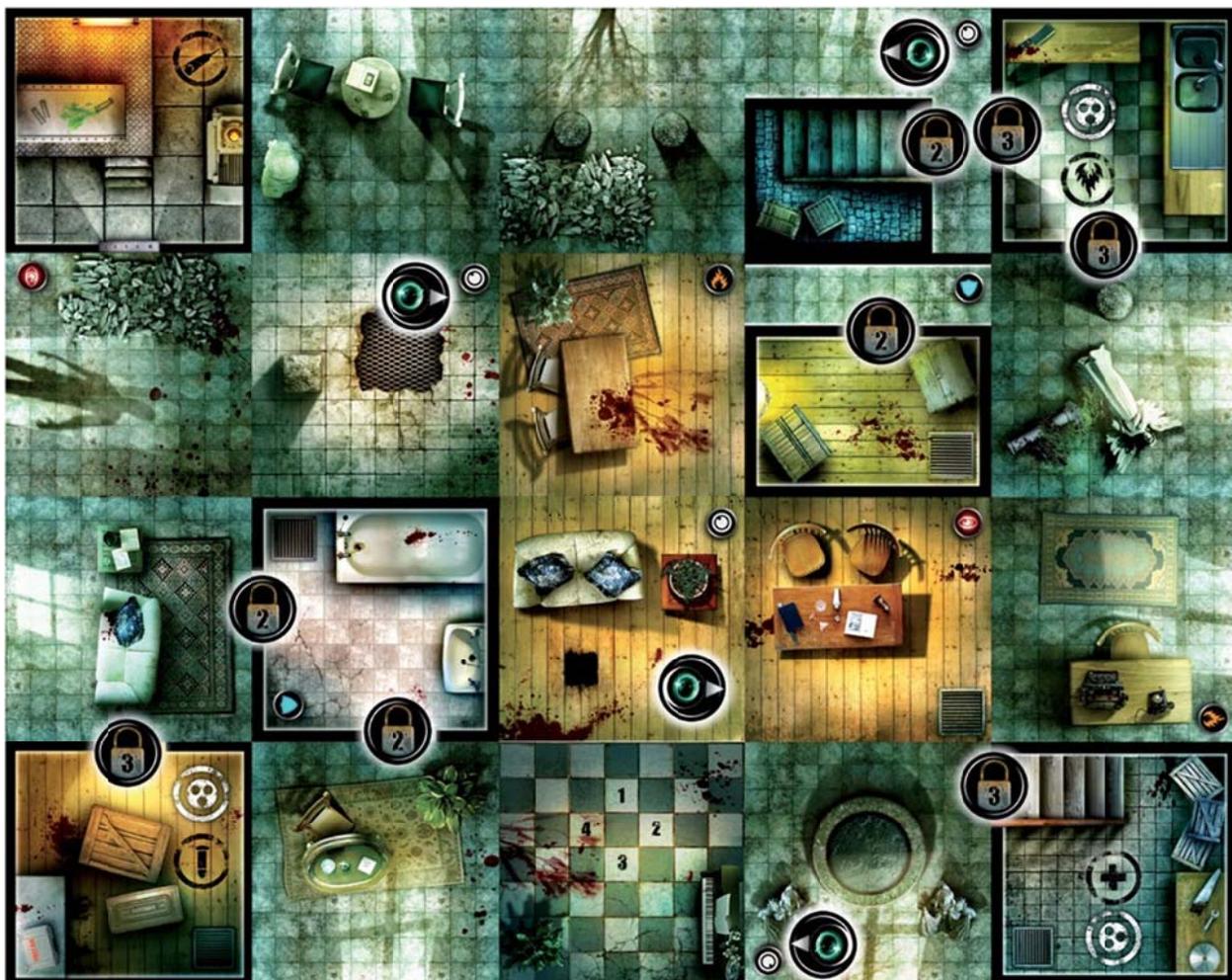


Questo altro esempio di configurazione della casa è decisamente più impegnativo.

Schivare le telecamere di sicurezza è infatti molto più difficile, dato che ogni riga contiene una telecamera che copre almeno 3 stanze. In aggiunta, anche l'ingresso è inquadrato da una telecamera, quindi i sopravvissuti saranno sotto osservazione da parte della sicurezza immediatamente appena entrati. I giocatori avranno decisamente meno alternative per evitare di essere inquadrati dalle telecamere durante l'esplorazione della casa, essendo molto poche le stanze nascoste alla sicurezza.

Osserva anche che l'orientamento della riserva di munizioni (stanza angolare in basso a sinistra) ne rende difficoltoso l'accesso. Posizionare il laboratorio nella riga più in basso renderebbe la situazione anche più complicata, dal momento che il gruppo dovrebbe procedere con l'esplorazione andando da sud a nord per reperire le risorse necessarie a sbloccarne l'accesso, dovendo poi tornare indietro per prendere la cura al suo interno.

Fortunatamente per il gruppo, c'è un percorso libero al centro che permette di andare da un lato all'altro della casa. Quindi spostarsi da una parte all'altra potrebbe risultare semplice e rapido, se il percorso non risulta bloccato da zombi o creature. Con un gruppo di 4-5 sopravvissuti potrebbe essere conveniente dividersi in più gruppi, per ridurre il rischio di essere individuati dalle telecamere di sicurezza e coprire più velocemente una maggiore area di esplorazione.



1.3 PREPARAZIONE DELLE ALTRE COMPONENTI DI GIOCO

- Dividi le carte per tipo. Metti da parte le Carte Equipaggiamento Iniziale dei sopravvissuti, quindi mescola le restanti Carte Equipaggiamento e mettile a faccia in giù formando una pila accanto alla mappa di gioco.
- Posiziona i Gettoni Virus e gli Indicatori Fuoco, assieme al Segnalino Incendio, in due pile.
- Posiziona il Gettone Cura all'interno del laboratorio.
- Volta a faccia in giù i Segnalini Zombie, mescolali senza rivelarli e forma una pila accanto alla mappa di gioco.
- Mescola le Plance Creatura a faccia in giù e forma una pila accanto alla mappa di gioco.

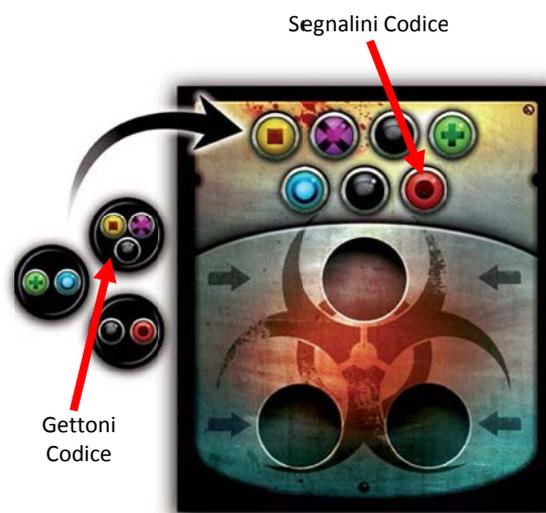
1.4 PREPARAZIONE DELLA PLANCIA SICUREZZA

La Plancia di Sicurezza può essere usata su due lati e predisposta all'inizio del gioco in tre diverse modalità che determinano il livello di difficoltà, come di seguito indicato.

1) Modalità "Dark"

Questa è la modalità ideale per i giocatori alle prime armi, in quanto assicura che siano in gioco tutti i Gettoni Codice necessari per sbloccare l'accesso al laboratorio del dottor Mortimer. In questo caso, la Plancia Sicurezza viene utilizzata dal lato che contiene in alto 7 spazi per i Segnalini Codice.

Per preparare la Plancia Sicurezza, pesca casualmente e rivela 3 Gettoni Codice, 1 dal gruppo con 3 icone e 2 dal gruppo con 2 icone (riconoscibili per il numero 3 o 2 sul retro del gettone): le 7 icone così rivelate costituiscono il codice di accesso al laboratorio. Per ognuna di queste icone, posiziona il corrispondente Segnalino Codice in uno degli spazi in alto della Plancia Sicurezza, finché tutti gli spazi ne conterranno uno (l'ordine non ha importanza).



Ai 3 Gettoni Codice utilizzati per determinare la sequenza di accesso al laboratorio aggiungine ora un numero sufficiente a raggiungere un totale pari al numero di spazi con il lucchetto presenti nella mappa di gioco, quindi voltali tutti a faccia in giù e mescolali accuratamente. Quando aggiungi questi altri Gettoni Codice, **puoi scegliere se prenderli da quelli con 3 o con 2 icone**, purché al termine ve ne siano almeno quattro con 3 icone.

Infine, posiziona casualmente un Gettone Codice coperto su ogni spazio con l'icona del lucchetto sulla mappa di gioco, considerando che **le stanze angolari devono sempre avere gettoni con 3 icone**.

2) Modalità "Darker"

Se i giocatori desiderano una sfida più impegnativa, possono utilizzare il lato della Plancia Sicurezza che mostra in alto 8 spazi per i Segnalini Codice. In questo caso, la plancia viene preparata esattamente come nella modalità "Dark", aggiungendo nell'ottavo spazio un Segnalino Codice pescato a caso dalla riserva.

3) Modalità "Darkest"

Se i giocatori amano l'incertezza, allora possono optare per questa terza opzione, che non offre alcuna garanzia che il codice di sicurezza del laboratorio sia risolvibile con i Gettoni Codice presenti in mappa (ciò non significa tuttavia che sarà impossibile accedervi, solo che probabilmente l'Oscurità avanzerà molto di più).

In questo caso, si utilizza la Plancia Sicurezza dal lato che mostra in alto 7 spazi per i Segnalini Codice, che tuttavia non vengono determinati con i Gettoni Codice, ma sono tutti pescati a caso dalla riserva. I Gettoni Codice in mappa sono quindi pescati in numero pari agli spazi con il simbolo del lucchetto presenti sulla mappa e posizionati come sopra indicato, indipendentemente dalle icone che riportano.

In una partita con 4 o 5 sopravvissuti, assicurati che i Gettoni Codice con 3 e 2 icone siano il più possibile in ugual numero. Nelle partite con meno sopravvissuti, invece, può essere consigliabile utilizzare un numero di Gettoni Codice con 2 icone maggiore di quelli con 3 icone.

Come regola generale, un buon mix iniziale di Gettoni Codice per giocatori inesperti dovrebbe contenere una maggior varietà di simboli codice diversi. Per ottenere un codice di sicurezza ottimale, assicurati che sulla Plancia Sicurezza nessun colore compaia più di due volte.

Uno degli elementi chiave per vincere la partita è costituito dal numero di sopravvissuti attivi all'interno della casa. Per i giocatori alle prime armi è consigliabile avere almeno 3 sopravvissuti per combattere l'Oscurità. Ricorda che questo non significa necessariamente che debbano esserci almeno 3 giocatori, dal momento che uno stesso giocatore potrebbe facilmente controllare più sopravvissuti. Ad esempio, in una partita con 2 giocatori, ciascuno potrebbe controllare 2 sopravvissuti.

Il vantaggio principale nell'aver 4 o 5 sopravvissuti in gioco è che si viene a creare un più ampio ventaglio di possibilità, che permette un alto livello di ottimizzazione delle azioni. Tuttavia, con almeno 3 giocatori si crea l'elemento aggiuntivo della discussione di gruppo, che sviluppa ulteriormente la pianificazione strategica e cooperativa necessaria durante il gioco. Ciò premesso, considerato che grazie alle meccaniche di gioco la casa del dottor Mortimer è in grado di agire come entità autonoma e indipendente, giocare in solitario può rappresentare un modo ideale per impraticarsi con il sistema di gioco, cercando di scoprire le varie possibilità tattiche che questo consente.



I SOPRAVVISSUTI

Prima di iniziare, ogni giocatore sceglie o determina a caso uno dei sopravvissuti, prendendo la relativa Plancia Sopravvissuto, la miniatura e 7 Cubetti Indicatori del colore corrispondente (indicato dalla base della miniatura).

Il lato da utilizzare della Plancia Sopravvissuto dipende dal numero di sopravvissuti in gioco:

- partite con **2-3 sopravvissuti: utilizzare il lato della plancia con la traccia dei Punti Salute che inizia da "4"**
- partite con **4-5 sopravvissuti: utilizzare il lato della plancia con la traccia dei Punti Salute che inizia da "3"**

Ogni giocatore prende l'arma iniziale del proprio sopravvissuto fra le Carte Equipaggiamento Iniziale (identificate dal colore blu e l'icona con la stella rossa), e la posiziona sulla destra della sua Plancia Sopravvissuto. Le Carte Equipaggiamento Iniziale rimanenti (comprese le due carte "Gas Can" se non usate), vengono riposte nella scatola.

Analogamente, ogni giocatore prende i Segnalini Abilità specifici del suo sopravvissuto e li mette accanto alla plancia.

Ogni giocatore posiziona quindi tre dei Cubetti Indicatori del proprio colore come segue:

- **uno nello spazio più a sinistra (riga superiore) della traccia dei Punti Salute sulla sua Plancia Sopravvissuto**
- **uno nello spazio con il numero "0" della traccia dell'Esperienza sulla sua Plancia Sopravvissuto**
- **uno nel riquadro in alto a sinistra della sezione dei gruppi di sopravvissuti sulla Plancia Multifunzione**

A secondo del numero di sopravvissuti in gioco, ciascun giocatore posiziona 3 o 4 dei suoi Cubetti Indicatori nello spazio a sinistra del Riquadro Azioni della propria Plancia Sopravvissuto.

- partite con **2-3 sopravvissuti: 4 cubetti** (vengono usati tutti e 7 i cubetti di ogni sopravvissuto)
- partite con **4-5 sopravvissuti: 3 cubetti** (vengono usati solo 6 dei 7 cubetti di ogni sopravvissuto)

Infine, ciascun giocatore posiziona la miniatura del proprio sopravvissuto nella tessera ingresso della casa.

2.1 PLANCIA SOPRAVVISSUTO

RIQUADRO AZIONI

Indica ai giocatori quante azioni hanno a disposizione i sopravvissuti ogni round. All'inizio di un round, il giocatore posiziona nello spazio a sinistra Cubetti Indicatori del suo colore, chiamati Punti Azione (AP), in numero pari all'attuale livello riportato nella traccia dei Punti Salute. Quando il sopravvissuto effettua un'azione, un cubetto viene spostato nello spazio a destra, e quando tutti i cubetti si trovano in questo spazio, il sopravvissuto ha terminato le sue azioni per il turno corrente.

Se curato, un sopravvissuto può riguadagnare i Punti Azione persi, che però saranno disponibili solo dal Round successivo.



TRACCIA DEI PUNTI SALUTE

Indica le ferite che il sopravvissuto può subire ed i diversi livelli (colori) che determinano il numero di Punti Azione (numeri) che ha a disposizione ogni round.

Per ogni ferita subita dal sopravvissuto, il cubetto indicatore viene spostato di uno spazio verso il teschio.

Quando l'indicatore raggiunga la zona verde, il sopravvissuto inizierà il **prossimo round** con soli 3 Punti Azione, e così via per gli altri colori/numeri.

Quando l'indicatore raggiunge il teschio, il sopravvissuto è morto.

VALORE DI FUGA

Indica il numero di dadi usati dal sopravvissuto per liberarsi da una presa, o che usa per aiutare un altro a liberarsi da una presa.

TRACCIA DELL'ESPERIENZA E ICONE ABILITA'

Durante il gioco, il cubetto indicatore indica i Punti Esperienza (XP) che il sopravvissuto ha ottenuto per certe azioni. Gli XP possono essere spesi per attivare le Abilità riportate dalle icone in basso sulla plancia. Raggiunti 10XP occorre spenderne prima di poterne guadagnare altri.

La potenza delle Abilità ed il costo variabile in XP per attivarle (indicato dai numeri a fianco), sono crescenti da sinistra verso destra. Quando si attiva un'abilità, spostare indietro l'indicatore sulla Traccia dell'Esperienza per gli XP spesi e collocare il Segnalino Abilità sull'icona corrispondente.

Una volta attivate, le Abilità possono essere utilizzate dal sopravvissuto senza spendere AP e si considerano permanenti, a meno che non vengano disattivate a causa del virus (zombificazione).



Ogni sopravvissuto possiede inoltre un'Abilità unica già attivata all'inizio del gioco. L'icona di questa abilità è presente in basso a sinistra sulla Plancia Sopravvissuto ed è colorata diversamente proprio per indicare che è già attiva. Diversamente dalle altre 4 Abilità di un sopravvissuto, questa non viene mai persa o disattivata a causa del virus (zombificazione).

2.2 INVENTARIO DEI SOPRAVVISSUTI

Ogni sopravvissuto può trasportare nel proprio inventario un numero di oggetti che dipende dal numero totale di sopravvissuti in gioco:

- nelle partite con **2-4 sopravvissuti: ogni sopravvissuto può trasportare fino a 5 oggetti**
- nelle partite con **5 sopravvissuti: ogni sopravvissuto può trasportare fino a 4 oggetti**

Ogni Carta Equipaggiamento posseduta conta come un oggetto, indipendentemente dal posizionamento a destra o sinistra della Plancia Sopravvissuto. Analogamente, ogni Segnalino Virus eventualmente ottenuto a causa del contagio conta anch'esso come un oggetto: la zombificazione indebolisce i sopravvissuti riducendone le capacità di trasporto.

Gli eventuali Gettoni Codice acquisiti sbloccando le porte possono essere trasportati in qualsiasi numero, in quanto non contano come oggetti ai fini dell'occupazione di spazio nell'inventario; essi tuttavia possono essere scambiati fra i giocatori come le Carte Equipaggiamento al costo di 1AP durante la loro Fase Azioni.

Se un sopravvissuto entra in possesso di nuove Carte Equipaggiamento quando ha già il massimo numero di oggetti trasportabili nel proprio inventario, può scegliere liberamente quali scartare, fra i nuovi ed i vecchi oggetti. Le Carte Equipaggiamento scartate vengono in tal caso rimosse dal gioco (in alternativa allo scarto, nella propria Fase Azioni il sopravvissuto può passare una Carta Equipaggiamento ad un altro sopravvissuto nella stessa stanza al costo di 1AP per ogni carta, o utilizzare un oggetto Consumabile per fare spazio).

2.3 CARTE EQUIPAGGIAMENTO

Le Carte Equipaggiamento hanno due funzioni: da un lato forniscono ai sopravvissuti armi letali o utensili dalle proprietà uniche, mentre dall'altro rappresentano gli strumenti necessari per sbloccare le porte chiuse, che a loro volta permettono di entrare in possesso dei Gettoni Codice indispensabili per accedere al laboratorio.

Le Carte Equipaggiamento possono essere di due tipi: **Consumabili** (uso singolo) oppure **Attrezzature** (permanenti).

2.3.1 Consumabili

Le Carte Equipaggiamento che rappresentano Consumabili sono identificate dal simbolo "1X" in alto a sinistra e devono essere scartate non appena si utilizza l'oggetto, trattandosi di risorse "usa e getta". Le munizioni, i medicinali e simili sono esempi di oggetti classificati come Consumabili ai fini del gioco.

Quando un sopravvissuto entra in possesso di un Consumabile, la Carta Equipaggiamento va posizionata sul lato sinistro della sua Plancia Sopravvissuto.

I Consumabili possono essere utilizzati in qualsiasi momento della Fase Azioni del sopravvissuto e, a meno che non sia diversamente indicato sulla Carta Equipaggiamento, il loro uso non richiede di spendere Punti Azione (AP). Nella propria Fase Azioni, i Consumabili possono essere utilizzati anche per fare spazio nell'inventario, qualora sia pieno.

2.3.1.1 Munizioni

Le Munizioni sono particolari oggetti Consumabili che riportano il nome e l'icona dell'arma che possono ricaricare. Quando vengono utilizzati, sulla Carta Equipaggiamento dell'arma corrispondente si aggiunge il numero indicato di munizioni (cubetti neri), il cui totale non può mai essere superiore ad 8 per qualsiasi arma.

Consumabile. Il simbolo "1X" indica che va scartata dopo l'uso. Può essere utilizzata in qualsiasi momento nella Fase Azioni senza spendere AP.

Munizioni. Indica il numero di cubetti neri (munizioni) aggiunti, quando si utilizza questa carta, sulla Carta Equipaggiamento dell'arma corrispondente, che non può averne mai più di 8.

Arma. Il simbolo e il nome nel titolo della carta indicano l'arma specifica che è possibile ricaricare con queste munizioni.



2.3.2 Attrezzature

Le Carte Equipaggiamento che rappresentano Attrezzature sono identificate da una o due icone a forma di mano in alto a sinistra. Diversamente dai Consumabili, le Attrezzature sono permanenti, nel senso che quando vengono utilizzate la Carta Equipaggiamento resta al sopravvissuto e non va scartata. Armi, utensili o protezioni sono esempi di oggetti classificati come Attrezzature ai fini del gioco.

Quando un sopravvissuto entra in possesso di un'Attrezzatura, può collocare la Carta Equipaggiamento indifferentemente sul lato destro o sinistro della propria Plancia Sopravvissuto, ma quelle sul lato destro si considerano "equipaggiate" e non possono riportare complessivamente più di 2 icone a forma di mano. Pertanto, sarà possibile posizionare alla destra della Plancia Sopravvissuto due Attrezzature con il simbolo di una mano oppure una sola con due simboli a forma di mano.

In qualsiasi momento e senza spendere Punti Azione, il sopravvissuto può scambiare le Attrezzature che si trovano sul lato destro con quelle sul lato sinistro e viceversa come preferisce, purché rispetti il limite di mani per il lato destro.

2.3.2.1 Armi

Le armi sono particolari Attrezzature, alcune delle quali possono essere utilizzate illimitatamente, non necessitando di munizioni (esempio: il coltello, la mazza da baseball, etc.). Altre armi richiedono invece munizioni o rifornimenti e entrano in gioco con un certo numero di cubetti neri: ogni volta che si utilizza l'arma occorre scartarne uno e quando terminano non può essere più utilizzata finché non verrà ricaricata con la Carta Equipaggiamento Munizioni corrispondente. Nessuna arma può avere mai più di 8 cubetti Munizioni sulla sua Carta Equipaggiamento.

Simboli Codice. I simboli riportati in alto a sinistra in tutte le Carte Equipaggiamento possono essere usati dai sopravvissuti per aprire le porte chiuse ottenendo XP e Gettoni Codice necessari per accedere al laboratorio.

Mani. Questi simboli sono utilizzati nella gestione dell'inventario per le Attrezzature. Un sopravvissuto può tenere in mano (lato destro) una singola carta con 2 mani, oppure due carte con 1 mano ciascuna.

Gittata. Distanza massima alla quale può essere usata l'arma per attaccare. In questo esempio, l'Automatic può colpire fino a 2 tessere di distanza in linea retta. La gittata può essere modificata da altre Attrezzature, Abilità o dai risultati dei dati lanciati in combattimento.

Attacco. Indica il numero di dadi che il sopravvissuto lancia quando usa quest'arma in combattimento.

Munizioni. Indica il numero di cubetti neri (munizioni) che vanno posizionati sulla carta all'inizio del gioco o quando un sopravvissuto la ottiene a seguito di una ricerca. Nessuna arma può avere mai più di 8 cubetti neri sulla propria carta.

Potere speciale. Eventuale abilità speciale dell'arma, descritta nel riferimento alle icone di gioco.



Ricorda, un sopravvissuto può usare una sola arma per volta. Non si possono combinare due armi per lanciare più dadi durante un combattimento. Questo ovviamente non vale per quelle Attrezzature che non sono armi e il cui effetto è quello di potenziare un'arma.

Considera sempre che un'arma scarica non è necessariamente inutile. Il simbolo codice riportato sulla Carta Equipaggiamento, infatti, può sempre essere usato per aprire le porte, anche se l'arma non ha più munizioni. Se è il solo simbolo di quel tipo che avete, l'arma scarica potrebbe essere comunque preziosa.

Valuta attentamente quando usare un Consumabile, perché dovrai scartare la Carta Equipaggiamento perdendo la possibilità di utilizzare il suo simbolo codice per aprire le porte. A volte, può essere utile lasciare l'arma scarica un po' più a lungo, piuttosto che rischiare di bloccarsi davanti a una porta chiusa...



2.4 PUNTI ESPERIENZA (XP)

Nel corso del gioco, i sopravvissuti possono guadagnare Punti Esperienza (XP) a seguito di combattimenti o aprendo le porte chiuse. Gli XP sono spesi per acquisire le Abilità riportate nella parte bassa della Plancia Sopravvissuto, oppure per utilizzarle nei casi in cui una specifica Abilità lo richieda. Sulla Plancia Sopravvissuto vengono registrati gli XP guadagnati, fino ad un massimo di 10, oltre i quali non è possibile ottenerne altri se non prima spendendo almeno in parte quelli accumulati. In ogni caso **un sopravvissuto può spendere i propri XP in ogni momento.**

I sopravvissuti guadagnano Punti Esperienza nei casi e nelle modalità di seguito riassunte:

Per ogni zombie eliminato in combattimento (con risultati Successo o Respinta dei Dadi Sopravvissuto)	+1XP (solo il sopravvissuto che ha attaccato)
Per ogni porta chiusa che viene aperta	+1XP (tutti i sopravvissuti in gioco)
Per ogni Creatura eliminata in combattimento (con i risultati Successo o Respinta dei Dadi Sopravvissuto)	+2XP (tutti i sopravvissuti in gioco)

Ogni sopravvissuto inizia con un'Abilità già attiva (prestampata sulla Plancia Sopravvissuto nella posizione più a sinistra), ma nel corso del gioco può acquisirne altre spendendo XP. Per ogni Abilità che è possibile acquisire in questo modo, sulla Plancia Sopravvissuto è riportato il costo in XP a fianco della corrispondente icona. **Le Abilità possono essere acquisite in ogni momento durante il Round di gioco e in qualsiasi ordine il giocatore desideri, fintanto che abbia gli XP necessari.** Quando un'Abilità viene acquisita, si posiziona sull'icona blu corrispondente della Plancia Sopravvissuto il relativo Segnalino Abilità per indicare che da quel momento è utilizzabile.

2.5 MORTE DEI SOPRAVVISSUTI

Un sopravvissuto può essere eliminato in due modi: per la zombificazione causata dal virus, oppure se i suoi Punti Salute vengono ridotti a zero (spazio con il teschio della Plancia Sopravvissuto). Quando ciò avviene, vengono rimossi dal gioco i Cubetti Indicatori, la miniatura e tutte le Carte Equipaggiamento e i Gettoni Codice che il sopravvissuto eliminato possedeva nel proprio inventario. Le Carte Equipaggiamento (tranne quella iniziale) ed i Gettoni Codice così scartati non saranno quindi più disponibili per il resto della partita.

Se un sopravvissuto muore quando è già iniziato il Gran Finale, non potrà essere sostituito da altri e il gruppo avrà un elemento in meno per cercare di completare comunque la sua missione.

Se un sopravvissuto muore quando non è ancora iniziato il Gran Finale, innanzitutto il Segnalino Oscurità avanza di uno spazio sulla Plancia Multifunzione, quindi il giocatore potrà sceglierne uno fra quelli non in gioco (anche lo stesso appena eliminato), predisponendone come all'inizio della partita la Plancia Sopravvissuto, i Cubetti Indicatori e la Carta Equipaggiamento iniziale. Durante il Raggruppamento della successiva Fase di Upkeep tornerà quindi in gioco posizionando la miniatura del "nuovo" sopravvissuto nella Tessera Ingresso.

FASE DI UPKEEP

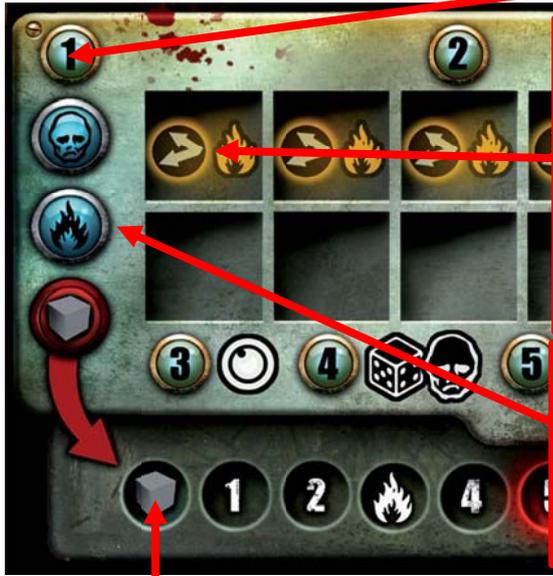
In questa fase di ogni Round di gioco, con l'ausilio della Plancia Multifunzione vengono risolte una serie di eventi ed altre situazioni che influenzeranno la casa, i sopravvissuti e la successiva Fase Azioni.

La Plancia Multifunzione è il cuore del sistema, determina l'avanzamento dell'avventura e registra tutti i vari elementi chiave che vanno dal passare del tempo alla composizione in gruppi dei sopravvissuti all'interno della casa. Le sezioni numerate della plancia indicano l'ordine in cui in ogni Round devono essere risolti i passaggi di seguito descritti.

ORDINE DI RISOLUZIONE

I numeri da 1 a 5 indicano in che ordine devono essere risolte le fasi previste dalla Plancia Multifunzione:

1) Eventi → 2) Raggruppamento → 3) Telecamere di sicurezza → 4) Ingresso zombie → 5) Attivazione del virus



SEZIONE DEI GRUPPI DI SOPRAVVISSUTI

Le 5 caselle superiori vengono utilizzate per indicare la suddivisione dei sopravvissuti in gruppi, in ogni round di gioco.

All'inizio del gioco, un Cubetto Indicatore per ogni sopravvissuto è posizionato nello spazio in alto a sinistra, in quanto sono un solo gruppo nella stessa stanza, l'ingresso. Successivamente si potranno avere più gruppi, uno per spazio, di uno o più sopravvissuti ciascuno.

Durante il gioco, i sopravvissuti che esauriscono le loro azioni lo indicano spostando i cubetti dalla casella superiore a quella inferiore.

CICLO DEGLI EVENTI

All'inizio del gioco mettere un cubetto grigio detto "Segnalino Eventi" nello spazio inferiore (orologio) delle 3 che compongono il ciclo.

Il Segnalino Eventi si muove ad ogni round nella Fase di Upkeep, spostandosi di una casella verso il basso e ricominciando dall'alto, attivando ogni volta l'evento associato allo spazio in cui si sposta.

TRACCIA DELL'OSCURITA'

All'inizio del gioco posizionare un cubetto grigio nella casella a sinistra: questo sarà chiamato **Segnalino Oscurità**.

Durante il gioco, l'Oscurità avanza ogni volta che il Segnalino Eventi raggiunge la casella con l'icona dell'orologio. Ogni volta che l'Oscurità avanza, il Segnalino Oscurità si sposta di una casella verso destra su questa traccia. **Se il gruppo non riesce a sbloccare l'accesso al laboratorio entro il termine del round in cui il Segnalino Oscurità raggiunge la casella "5", l'Oscurità avrà prevalso e i giocatori perdono la partita.**

3.1 EVENTI

Come prima cosa, spostare il Segnalino Eventi sulla posizione successiva del ciclo degli eventi. Questo si muove in modo ciclico, dall'icona dell'evento Ingresso zombie, all'evento Propagazione del fuoco, all'evento Avanzamento dell'Oscurità (simbolo dell'orologio), per poi iniziare da capo con il primo dei tre. Quando il segnalino si sposta in una nuova posizione, si risolve immediatamente l'evento associato.

All'inizio del gioco, il Segnalino Eventi si trova già sull'evento Avanzamento dell'Oscurità, quindi questo non viene risolto. Nella prima Fase di Upkeep, invece, il segnalino si sposterà sull'evento di Ingresso zombie, che a quel punto viene attivato e deve essere risolto prima di procedere con il prossimo passo indicato dalla Plancia Multifunzione.

3.1.1 Ingresso zombie

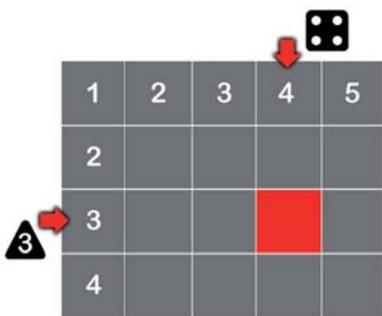


Lanciare i due dadi D6 e D4 per determinare la tessera in cui entrano in gioco nuovi zombie. Il D4 indica la riga (considerando "1" quella più in alto e "4" quella inferiore che contiene l'ingresso), mentre il D6 indica la colonna (considerando "1" quella più a sinistra e "5" quella più a destra, mentre "6" è un caso speciale, vedi sotto). Pescare a caso un Segnalino Zombie e posizionarlo coperto nella tessera indicata dai dadi.

Non c'è limite al numero di Segnalini Zombie o miniature zombie che possono occupare una stessa stanza. Se la riserva di Segnalini Zombie si esaurisce, non si potranno più verificare nuovi ingressi di zombie nella casa. Quando entrano in gioco, gli zombie non attaccano immediatamente eventuali sopravvissuti nella stanza, attaccheranno solo quando attivati in una fase di reazione.

3.1.1.1 Posizionamento e casi particolari

1. Se la tessera indicata dal lancio dei dadi è composta da due stanze, il Segnalino Zombie va posizionato nella stanza aperta. Qualora entrambe le stanze siano aperte (quella chiusa da pareti non ha una porta chiusa), il Segnalino Zombie va posizionato nel corridoio.
2. Se il Segnalino Zombie viene posizionato entro la linea di vista di uno o più sopravvissuti, va rivelato e al suo posto deve essere messo il numero indicato di Miniature Zombie. Il Segnalino Zombie viene quindi rimosso dal gioco.
3. Se la tessera indicata dai dadi è al di fuori della linea di vista di tutti i sopravvissuti, il Segnalino Zombie resta coperto, impedendo così ai giocatori di sapere da quanti zombie è composta l'orda che rappresenta.
4. Se la tessera indicata dai dadi è distrutta o consiste interamente di una singola stanza chiusa, il Segnalino Zombie andrà posizionato in una tessera non in fiamme adiacente ad una contenente almeno un sopravvissuto e nella sua linea di vista (se ci sono più scelte possibili decidono i giocatori). In tal caso, rivelare il segnalino che viene quindi rimosso dal gioco e posizionare in questa tessera il numero di miniature zombie indicato. Se non è possibile individuare una tessera nel modo descritto, il Segnalino Zombie viene posizionato, coperto, in una qualsiasi tessera non in fiamme della casa a scelta dei giocatori.
5. Se il risultato del D6 è "6", il Segnalino Zombie va posizionato come descritto nel precedente punto 4.



In questo esempio, si è effettuato il lancio di dadi per l'evento Ingresso zombie. Il D6 indica che la stanza è nella quarta colonna, mentre il D4 indica la terza riga.

Poiché la tessera così individuata è composta di 2 stanze (un magazzino aperto ed un corridoio), il Segnalino Zombie viene posizionato nella stanza "più aperta", che in questo caso è il corridoio.



Prima che tu vada avanti con il resto delle regole, lascia che ti chiarisca la differenza fra "Orda" e "Segnalino Zombie": Orda è il termine che si usa per un gruppo di miniature zombie che entrano in gioco quando viene rivelato un Segnalino Zombie. Si comportano allo stesso modo per quanto riguarda il movimento e le reazioni ai sopravvissuti, ma un Segnalino Zombie non subisce danni dai Segnalini Fuoco, mentre un'Orda sì. Inoltre, né un Segnalino Zombie né un'Orda muovono mai volontariamente in una tessera in fiamme o distrutta.

3.1.2 Propagazione del fuoco



Se nella casa non è già divampato un incendio non succede nulla, altrimenti, in questa fase il fuoco si propaga. In questo caso, lanciare il D4 e in base alla disposizione dei risultati possibili riportata nella Tessera

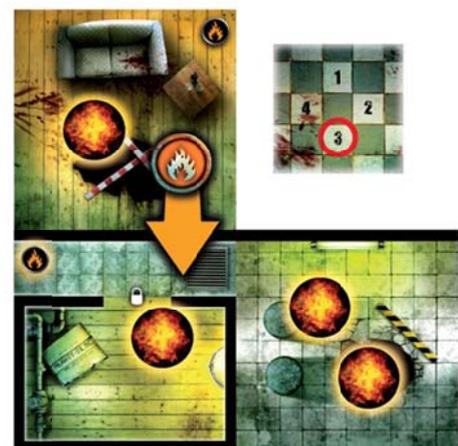
Ingresso, determinare la direzione in cui si propaga il fuoco. Muovere quindi il Segnalino Incendio dalla tessera in cui si trova in quella adiacente nella direzione indicata e aggiungervi un Indicatore Fuoco.

Il fuoco si propaga anche attraverso i muri, le porte chiuse e in tessere già distrutte, ma non nel laboratorio o fuori della casa.

Se il Segnalino Incendio non può muoversi nella direzione indicata dal tiro per la propagazione, aggiungere un Indicatore Fuoco nella tessera in cui si trova. Se si sposta in una tessera già distrutta, non si aggiunge nessun Indicatore Fuoco.

Il fuoco ha effetto sull'intera Tessera Ambiente e non sulle singole stanze eventualmente contenute. Indipendentemente da muri, porte chiuse e dove siano posizionati sulla tessera il Segnalino Incendio e gli Indicatori Fuoco, l'intera tessera si considera in fiamme.

Quando un terzo Indicatore Fuoco viene aggiunto su una tessera, questa si trasforma in un inferno di fiamme e deve essere voltata dal lato opposto, che la indica come distrutta. **Quando una tessera viene distrutta il Segnalino Incendio resta sul posto, ma vanno rimossi gli Indicatori Fuoco, le Telecamere di Sicurezza ed i Gettoni Codice eventualmente presenti; inoltre, l'Oscurità avanza di uno spazio...**



In questo esempio, il risultato del tiro per la propagazione è 3, che dalla Tessera Ingresso indica che il fuoco si propaga verso sud.

Spostando così il Segnalino Incendio, sulla nuova tessera viene aggiunto un secondo Indicatore Fuoco a quello che già era presente.

Se il fuoco in seguito dovesse propagarsi a est, aggiungerebbe un terzo Indicatore Fuoco sulla tessera che già ne ha due, distruggendola.

L'incendio si estingue non appena non sono più presenti Indicatori Fuoco nella casa, a quel punto rimuovere anche il Segnalino Incendio. Se quindi durante la propagazione del fuoco una tessera viene distrutta e, rimuovendo da essa segnalini e indicatori, non resta alcun Indicatore Fuoco nella casa, occorrerà rimuovere anche il Segnalino Incendio.

Si ricordi che **non può mai esserci più di un incendio attivo nella casa** in ogni momento del gioco: per questo si usa un solo Segnalino Incendio, mentre gli Indicatori Fuoco rappresentano solo la distruzione che esso provoca.

3.1.2.1 Effetti del fuoco su sopravvissuti, zombie e creature

Non appena il fuoco si è propagato, in ogni tessera in fiamme o distrutta verificare quanto segue:

- 1) se nella tessera sono presenti Miniature Zombie, eliminare 1 miniatura per ogni Indicatore Fuoco presente oppure 3 miniature se la tessera è distrutta;
- 2) se nella tessera sono presenti Segnalini Zombie, su questi il fuoco non ha alcun effetto;
- 3) se nella tessera è presente una Creatura non resistente al fuoco, subisce 1 danno per ogni Indicatore Fuoco presente o 3 danni se la tessera è distrutta, la cui allocazione sulle Plancia Creatura è a scelta dei giocatori;
- 4) se nella tessera sono presenti sopravvissuti, ognuno perde 1 Punto Salute per ogni Indicatore Fuoco presente o 3 Punti Salute se la tessera è distrutta.

I sopravvissuti non guadagnano mai XP per zombie o creature eliminati dalla propagazione del fuoco. Se tuttavia, a seguito di un risultato di combattimento, uno zombie viene respinto in una tessera in fiamme o distrutta, è immediatamente eliminato e il sopravvissuto che ha causato la respinta guadagna 1XP. Analogamente, se in questo modo si riesce a eliminare una Creatura, tutti i sopravvissuti in gioco guadagnano 2XP.

3.1.3 Avanzamento dell'Oscurità



Quando il Segnalino Eventi raggiunge questa posizione, il Segnalino Oscurità avanza di uno spazio verso destra sulla Traccia dell'Oscurità della Plancia Multifunzione. La Traccia dell'Oscurità indica quanto tempo resta ai sopravvissuti per completare la loro missione: quando il Segnalino Oscurità raggiunge lo spazio finale, il gioco sta per terminare.



Vediamo in particolare come funziona la Traccia dell'Oscurità.

Avanzamento dell'Oscurità. Durante il gioco e prima che inizi il Gran Finale (quando i sopravvissuti riescono ad accedere al laboratorio), il Segnalino Oscurità si sposta di uno spazio verso destra ogni volta che si risolve questo passo della Fase di Upkeep, ma avanza anche in altre occasioni: quando viene eliminato un sopravvissuto (1 spazio), quando una tessera viene distrutta dal fuoco (1 spazio), quando si apre una porta forzando uno o più simboli codice non posseduti dai sopravvissuti (1 spazio per simbolo non posseduto), quando si elimina un Segnalino Codice dalla Plancia Sicurezza senza usare un Gettone Codice (1 spazio).



Incendio. Se il Segnalino Oscurità raggiunge lo spazio con l'icona del fuoco e non c'è ancora un incendio nella casa, allora questo divampa immediatamente. Se invece è già divampato un incendio, allora questo si propaga esattamente come descritto nell'evento Propagazione del fuoco.



Round finale. Se il Segnalino Oscurità raggiunge l'ultimo spazio della Traccia Oscurità, inizia l'ultimo Round di gioco: se almeno un sopravvissuto non riesce a entrare nel laboratorio entro la fine di questo Round, la partita termina e tutti i giocatori vengono sconfitti.

3.1.3.1 Avanzamento dell'Oscurità per altre cause

L'evento descritto, che si verifica come indicato durante la Fase di Upkeep di ogni Round di gioco, non è il solo effetto che causa un avanzamento dell'Oscurità sulla Plancia Multifunzione. Durante il corso del gioco, possono verificarsi altre situazioni che richiedono analogamente di avanzare il Segnalino Oscurità, riducendo drasticamente il tempo a disposizione dei sopravvissuti per completare la loro missione.

In particolare, oltre a questo evento, il Segnalino Oscurità avanza di uno spazio ogni volta che:

- una tessera viene distrutta dal fuoco,
- un sopravvissuto viene eliminato prima che sia iniziato il Gran Finale,
- viene forzata una porta chiusa, aprendola senza possedere tutti i simboli codice necessari,
- viene rimosso un Segnalino Codice dalla Plancia Sicurezza senza utilizzare un Gettone Codice.

3.2 RAGGRUPPAMENTO

Nel secondo passaggio della Fase di Upkeep, i sopravvissuti si riorganizzano in gruppi, decidendo in che ordine ciascuno di essi agirà rispetto agli altri. Come prima cosa, mettere assieme i cubetti dei sopravvissuti che si trovano nella stessa stanza, componendo in questo modo uno o più gruppi formati da uno o più sopravvissuti ciascuno.

A questo punto i giocatori decidono liberamente l'ordine di azione dei gruppi, disponendo per ogni gruppo i relativi cubetti in uno degli spazi superiori della sezione apposita sulla Plancia Multifunzione, un gruppo per singolo spazio: l'ordine di azione dei gruppi sarà in base allo spazio occupato, iniziando da quello più a sinistra e procedendo verso destra.

Per ciascun gruppo di sopravvissuti, i relativi cubetti colorati devono essere messi nello stesso spazio, senza alterare il raggruppamento iniziale in base a coloro che occupano una stessa stanza. Se ad esempio quattro sopravvissuti si dividono finendo per trovarsi due in una stanza e due in un'altra, i primi due spazi superiori della sezione gruppi sulla Plancia Multifunzione dovranno necessariamente contenere ciascuno i 2 cubetti relativi.

Durante la successiva Fase Azioni, i giocatori che hanno il proprio cubetto nel primo spazio a sinistra della sezione gruppi della Plancia Multifunzione agiranno per primi e dovranno completare le proprie azioni prima che il gruppo successivo (giocatori con i cubetti nel successivo spazio a destra) possa iniziare ad agire. Di conseguenza, stabilire opportunamente l'ordine in cui i gruppi di sopravvissuti effettueranno le proprie azioni è un elemento strategico e cooperativo di grande importanza per aumentare le possibilità di successo dei sopravvissuti.

In ogni caso, ai fini del gioco e dei vari effetti, i sopravvissuti restano membri del gruppo stabilito in questo passo per tutto il Round, anche se durante il movimento si dovessero separare. I nuovi gruppi saranno stabiliti solo quando si tornerà a risolvere questo passo nella successiva Fase di Upkeep.



*Fai attenzione, qui siamo nella Fase di Upkeep, quindi **non è ora che i sopravvissuti effettuano le loro azioni!** Anche se inevitabilmente i sopravvissuti pianificheranno almeno in parte ora le loro azioni, questo è solo il momento in cui si stabilisce l'ordine in cui agiranno i gruppi nella Fase Azioni. Prima di arrivare a quel momento, tuttavia, ci sono ancora 3 cose da fare per completare la Fase di Upkeep.*



*Ricorda inoltre che **la composizione in gruppi è determinata solo in questo momento della Fase di Upkeep e resta questa per tutta la durata del Round**, anche se successivamente, con il movimento o altri effetti, i sopravvissuti di uno stesso gruppo dovessero separarsi. In sintesi, i cubetti dei sopravvissuti sulla Plancia Multifunzione vengono raggruppati in base alle stanze in cui si trovano solo in questo momento della Fase di Upkeep e non vanno "aggiustati" durante il Round. Quindi un sopravvissuto resta sempre parte del gruppo definito in questo momento per tutto il Round ai fini dei vari effetti di gioco.*

3.3 TELECAMERE DI SICUREZZA

Per ogni stanza contenente almeno un sopravvissuto nella linea di vista di una telecamera, occorre ora verificare se la sicurezza viene attivata. **Lanciare un Dado Sopravvissuto per ciascun sopravvissuto presente nella tessera, assieme al Dado Terrore: se si ottiene almeno un risultato Fallimento, occorre risolvere l'evento mostrato sul Dado Terrore** (gli eventi attivati dal Dado Terrore e la loro risoluzione sono spiegati in dettaglio più avanti nel regolamento).

Nel caso in cui vi siano 5 sopravvissuti nella stanza, lanciare i 4 Dadi Sopravvissuto e poi, se non si è ottenuto nessun risultato Fallimento, rilanciarne uno per il quinto sopravvissuto.

Se una stanza contenente sopravvissuti è inquadrata da più telecamere, occorre ripetere il lancio per ogni telecamera.

I giocatori devono completare il controllo per una stanza, compresa l'eventuale risoluzione dell'evento terrore, prima di effettuarlo per un'altra. I giocatori possono decidere liberamente l'ordine con cui risolvere il controllo delle telecamere, nel caso questo sia necessario per più stanze.

3.4 INGRESSO ZOMBIE

Indipendentemente dal fatto che possa essere già avvenuto nella stessa Fase di Upkeep durante la Risoluzione Eventi, a questo punto compaiono nella casa nuovi zombie con la stessa procedura precedentemente descritta (vedi 3.1.1).



Purtroppo, è del tutto regolare che, nel primo Round di gioco, si abbiano due eventi Ingresso Zombie, prima che i sopravvissuti possano iniziare a effettuare le loro azioni! Nella prima Fase di Upkeep, infatti, come prima cosa il Segnalino Eventi si sposta nella prima posizione in alto e attiva l'evento (il primo del ciclo) una prima volta. Quindi, dopo il Raggruppamento e le Telecamere, l'evento si verifica una seconda volta. Solo al termine della Fase di Upkeep i sopravvissuti potranno iniziare ad agire nella prima Fase Azioni.

3.5 ATTIVAZIONE DEL VIRUS

Nell'ultimo passo della Fase di Upkeep, il Virus della Zombificazione produce i suoi nefasti effetti a danno dei sopravvissuti in cui sia stato attivato. **Il virus è attivo e agisce solo per i sopravvissuti che hanno 2 Segnalini Virus nel proprio inventario**, pertanto in questo passaggio non accade nulla ai sopravvissuti che ne siano privi o ne abbiano soltanto uno (mentre quelli con 2 Segnalini Virus rischiano di subire gli effetti progressivamente peggiorativi dell'infezione in ogni Fase di Upkeep, durante questo passo, fino all'eventuale zombificazione).

Ogni sopravvissuto con 2 Segnalini Virus nel proprio inventario deve:

- **posizionare un Cubetto Indicatore grigio sull'icona Abilità più a sinistra della sua Plancia Sopravvissuto**, se non ne aveva già uno messo in precedenza, oppure
- **spostare il Cubetto Indicatore grigio dall'icona Abilità su cui si trova verso quella successiva a sinistra**, se ne aveva già dovuto metterne uno in precedenza.

Se l'abilità speciale sulla cui icona viene posizionato o spostato il Cubetto Indicatore grigio era stata già attivata dal sopravvissuto, questa viene disattivata dal virus e occorre scartare il Segnalino Abilità. **Per il resto del gioco, l'Abilità sulla cui icona è stato posizionato un Cubetto Indicatore grigio e tutte quelle alla sua destra, sono perse e non potranno più essere utilizzate o attivate dai sopravvissuti.**



Lucy ha attivato la seconda Abilità (costo 5XP) ed ha messo il relativo Segnalino Abilità (attiva) sull'icona blu (inattiva) della Plancia Sopravvissuto. A causa di due morsi, Lucy ha 2 Segnalini Virus, quindi ora deve aggiungere un Cubetto Indicatore grigio sull'abilità più a destra. Al prossimo Round, il cubetto si sposterà a sinistra e, in quello dopo ancora, Lucy perderà l'Abilità attiva.

3.5.1 Zombificazione

Una volta che il virus si è attivato, il sopravvissuto ha un tempo limitato per trovare e usare un Antidoto, allo scopo di arrestare, almeno temporaneamente, il processo di deterioramento che lo trasformerà altrimenti in uno zombie.

Se il cubetto grigio raggiunge l'icona Abilità più a sinistra della plancia, il sopravvissuto viene zombificato: la sua miniatura è rimossa dalla mappa di gioco e sostituita da una Miniatura Zombie, il Segnalino Oscurità avanza di uno spazio, tutte le Carte Equipaggiamento ed i Gettoni Codice che aveva sono rimossi dal gioco. Il sopravvissuto zombificato non parteciperà al resto del Round in corso, ma il giocatore potrà scegliere lo stesso o un nuovo sopravvissuto fra quelli non usati, con cui rientrare in gioco nella Fase di Upkeep del Round seguente, all'inizio del Raggruppamento (3.2). La miniatura del sopravvissuto sarà allora posizionata nella Tessera Ingresso come all'inizio del gioco, rientrando solo con la sua Carta Equipaggiamento iniziale, ma al pieno dei Punti Salute e senza Segnalini Virus.

3.5.2 Antidoto

Fra le Carte Equipaggiamento o nel laboratorio, è possibile trovare un Antidoto che arresta temporaneamente il processo di zombificazione, sebbene non possa eliminare il virus dal sangue dei sopravvissuti.

L'Antidoto può essere utilizzato solo da un sopravvissuto con 2 Segnalini Virus per rimuoverne uno senza rimuovere il cubetto grigio dalla propria plancia, e non ha effetto su chi abbia un solo Segnalino Virus. In questo modo il virus tornerà al suo stato inattivo, ma una volta nel sangue, non può mai essere eliminato completamente, poiché un singolo Segnalino Virus non può essere scartato in alcun modo.

Se un sopravvissuto che ha precedentemente utilizzato l'Antidoto dovesse essere nuovamente morso, riprenderà un secondo Segnalino Virus, pertanto il virus tornerà ad attivarsi in questo momento di ogni Fase di Upkeep. In tal caso, il processo di zombificazione riprenderà da dove si era interrotto e il Cubetto Indicatore grigio proseguirà la sua marcia letale da dove si trovava in precedenza.

Il virus della zombificazione può essere completamente eliminato solo con la cura che state cercando e che si trova nel laboratorio del Dottor Mortimer, l'antidoto può solo bloccarne momentaneamente gli effetti.

Un sopravvissuto senza Segnalini Virus è sano e non rischia troppo se viene morso una prima volta. Un sopravvissuto con 1 Segnalino Virus ha contratto la malattia, ma non ne subisce al momento gli effetti, sebbene rischi molto, perché con un altro morso prenderebbe un secondo Segnalino Virus il virus si attiverebbe.

*Un sopravvissuto con 2 Segnalini Virus ha contratto la malattia e ne subisce gli effetti in ogni Fase di Upkeep: rischia di trasformarsi in uno zombie se non trova un antidoto al più presto e, anche in tal caso, non potrà tornare del tutto sano; tuttavia, è immune a ulteriori morsi, poiché **un sopravvissuto non può mai avere più di 2 Segnalini Virus nel suo inventario.***



FASE AZIONI

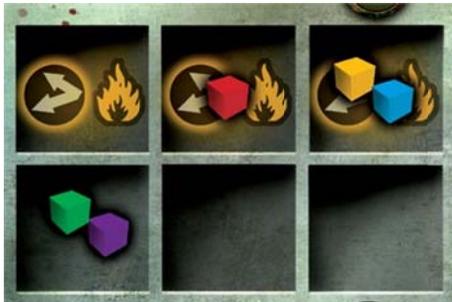
Durante la Fase Azioni, i gruppi di sopravvissuti effettuano le loro azioni nell'ordine indicato dalla Plancia Multifunzione, quindi la casa ed i suoi occupanti reagiscono di conseguenza.

Durante la Fase di Upkeep i sopravvissuti sono stati suddivisi in uno o più gruppi di uno o più sopravvissuti ciascuno, in base alle stanze occupate alla fine del Round precedente, posizionando i cubetti dei sopravvissuti che fanno parte di ogni gruppo in uno stesso spazio della Plancia Multifunzione, nell'ordine stabilito dai giocatori (Raggruppamento).

Iniziando dal gruppo che occupa lo spazio più a sinistra e procedendo verso destra, per ogni spazio in cui sono presenti cubetti dei sopravvissuti si svolgono i passi seguenti:

- 1) Azioni dei sopravvissuti:** tutti i sopravvissuti che hanno il proprio cubetto nello spazio considerato formano il "gruppo attivo" e possono effettuare le loro azioni in qualsiasi ordine, alternandosi fra loro come desiderano; quando il gruppo attivo ha terminato le proprie azioni, i cubetti vengono spostati nello spazio inferiore.
- 2) Reazioni:** gli zombie e la creatura eventualmente in gioco reagiscono ai sopravvissuti.
- 3) Propagazione del fuoco:** se è divampato un incendio nella casa, il fuoco si propaga.

La sequenza viene ripetuta per ciascun gruppo presente sulla Plancia Multifunzione (spazio occupato da cubetti dei sopravvissuti). La Fase Azioni e il Round di gioco terminano quando l'ultimo gruppo ha completato i tre passi indicati.



In questo esempio, i sopravvissuti formano 3 gruppi, ciascuno identificato dai cubetti presenti nei 3 spazi della Plancia Multifunzione.

Il verde ed il viola sono nel primo spazio, quindi sono il primo gruppo che effettua le proprie azioni. In questo esempio, entrambi hanno completato le loro azioni e si trovano quindi nello spazio inferiore, a indicare che la loro Fase Azioni è completa.

Le due icone così rivelate nello spazio superiore ora vuoto, ricordano ai giocatori che devono risolvere le reazioni della casa e la propagazione del fuoco prima che il prossimo gruppo (composto solo dal rosso) inizi a effettuare le proprie azioni.

Il gruppo composto dai sopravvissuti giallo e blu, trovandosi nello spazio più a destra, agirà per ultimo e alla fine della sua Fase Azioni termina il Round.

4.1 AZIONI DEI SOPRAVVISSUTI

Non c'è un ordine di azione prefissato fra i sopravvissuti all'interno di ciascun gruppo, i giocatori decidono liberamente in che ordine ciascun sopravvissuto effettua le sue azioni e quante. Il solo ordine che ha importanza nel gioco è quello in base al quale i gruppi agiscono uno rispetto all'altro, stabilito dai giocatori nella Fase di Upkeep (Raggruppamento).

Il numero di azioni che ciascun sopravvissuto può effettuare è pari al livello attualmente indicato sulla traccia dei Punti Salute della sua Plancia Sopravvissuto nel primo spazio, in cui è stato posizionato un Cubetto Indicatore. All'inizio della partita, ognuno ha quindi 3 o 4 Punti Azione (AP), a secondo del numero di sopravvissuti in gioco. Per ogni ferita subita dal sopravvissuto, il Cubetto Indicatore si sposta di uno spazio verso il teschio: quando raggiunge una zona di un diverso colore, il numero indicato nel primo spazio di quella zona indica quanti AP ha a disposizione da quel momento. Allo stesso modo, quando il sopravvissuto viene curato e recupera ferite, il Cubetto Indicatore si sposta nell'altro verso e, nel caso in cui cambi zona (colore), i suoi AP aumenteranno come indicato nel primo spazio della zona.

Nel caso in cui un sopravvissuto, per effetto del combattimento, subisca una presa e venga bloccato, immediatamente perderà tutti i suoi AP tranne uno, che potrà usare nella Fase Azioni solo per tentare di liberarsi. Qualora riesca nel tentativo, riguadagnerà immediatamente gli AP disponibili e potrà agire se non ha già terminato la sua Fase Azioni.

In ogni caso, i cambiamenti nel numero di AP disponibili a causa delle ferite si applicano solo a partire dal Round successivo, mentre i cambiamenti causati dall'effetto Presa in combattimento si applicano immediatamente.

Nei paragrafi seguenti sono riportate in dettaglio le diverse azioni che possono essere effettuate dai sopravvissuti in questa fase. **Ogni azione può essere effettuata una o più volte e in qualsiasi ordine**, fintanto che il sopravvissuto abbia AP da spendere. E' possibile che un gruppo decida di terminare la sua Fase Azioni senza che siano stati spesi tutti gli AP disponibili dei suoi sopravvissuti, in tal caso gli AP residui sono persi e i cubetti relativi sulle Plance Sopravvissuto devono essere spostati dallo spazio di sinistra (disponibili) a quello di destra (usati).

Quando il gruppo attivo effettua le sue azioni, i giocatori decidono l'ordine di azione dei sopravvissuti. Ad esempio, nel gruppo di Bruce e Nina il primo potrebbe fare 2 azioni prima di passare a Nina, che ne potrebbe fare una e passare di nuovo a Bruce e così via, finché non avranno speso tutti i loro AP.

Ricorda che i gruppi di sopravvissuti agiscono come un'unità, pertanto dovranno pianificare e coordinare le loro azioni come gruppo, non come individui. Una pianificazione ottimale darà le massime probabilità di sopravvivenza, quindi cerca di non sprecare le azioni e le opportunità di effettuarle.



4.1.1 Movimento

Un sopravvissuto può spendere 1AP per muovere ortogonalmente (in orizzontale o verticale, mai diagonalmente) dalla stanza in cui si trova in una adiacente. Se una tessera contiene due stanze separate, muovere da una all'altra conta come spostarsi in una stanza adiacente.

I muri e le porte chiuse impediscono il movimento. **I sopravvissuti non possono muovere per uscire da una stanza contenente zombie o creature**, con la sola eccezione nel caso di uno o più risultati Ritirata durante il combattimento.

Se durante il movimento si viene a stabilire una linea di visuale su un Segnalino Zombie, questo viene immediatamente rivelato, sostituito dal numero indicato di Miniature Zombie, e quindi rimosso dal gioco.

I sopravvissuti possono muovere in una tessera in fiamme o già distrutta, tuttavia in questo caso perderanno 1 Punto Salute per ogni Indicatore Fuoco presente, o 3 Punti Saluti se la tessera è distrutta.

I sopravvissuti del gruppo attivo che si trovino nella stessa stanza possono decidere di muoversi simultaneamente in una stanza adiacente, spendendo ciascuno 1AP, anziché muovere in sequenza uno dopo l'altro.



Muovere simultaneamente o separatamente può risultare decisivo in certe situazioni.

Con le Regole Avanzate, alcune Tessere Ambiente comportano dei rischi per i sopravvissuti che vi entrano, che si risolvono lanciando un dado per ogni sopravvissuto presente. Se ad esempio 3 sopravvissuti muovono uno dopo l'altro in una stanza di questo tipo, lanceranno prima 1, poi 2 e infine 3 dadi per un totale di 6 dadi, mentre muovendo simultaneamente ne lanceranno solo 3, dimezzando il rischio.

Valuta sempre attentamente le situazioni e i pro ed i contro del muovere come gruppo o come singoli individui!

4.1.2 Ricerca

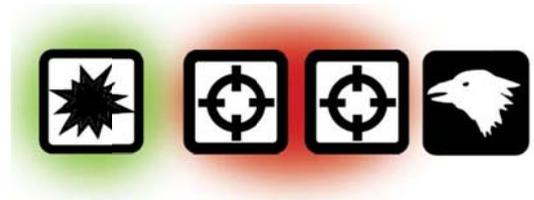
Un sopravvissuto può spendere 1AP per effettuare una ricerca all'interno di una tessera non distrutta dal fuoco, lanciando un **numero di Dadi Sopravvissuto pari al numero di sopravvissuti nella stanza che non siano sotto presa, fino ad un massimo di 4, insieme con il Dado Terrore**.

Per ogni risultato di Successo ottenuto, il giocatore pesca una Carta Equipaggiamento dal mazzo, quindi decide come distribuirle fra sé stesso e gli altri sopravvissuti presenti nella stanza, con il limite che ciascun sopravvissuto potrà ottenere al massimo una Carta Equipaggiamento in questo modo. In ogni caso, distribuire ad altri le Carte Equipaggiamento ottenute con la ricerca in questo modo non richiede di spendere altri AP.

Se, a parte gli eventuali risultati di Successo, il lancio dei dadi per la Ricerca produce **due o più risultati uguali di qualsiasi tipo, occorre risolvere immediatamente l'evento indicato dal Dado Terrore**. Nella ricerca, i risultati di Fallimento non cancellano quelli di Successo, come avviene invece nei tiri di combattimento.

In questo esempio, un sopravvissuto effettua una ricerca in una stanza con altri due sopravvissuti, pertanto lancia 3 Dadi Sopravvissuto assieme al Dado Terrore. Il singolo risultato Successo ottenuto (il primo a sinistra in figura) indica che i sopravvissuti trovano 1 Carta Equipaggiamento.

Tuttavia, il doppio risultato Mirino attiva l'evento del Dado Terrore: una creatura appare quindi nella casa!



E' possibile effettuare una sola ricerca con successo in ogni stanza. Se una ricerca ha esito positivo (si ottiene almeno un Successo), posizionare un cubetto grigio nella stanza per indicare che non vi si possono effettuare altre azioni Ricerca per il resto della partita. Se la tessera contiene due stanze, può essere ricercata una volta per ciascuna stanza.

4.1.3 Dare o ricevere oggetti

Un sopravvissuto può spendere 1AP per dare una Carta Equipaggiamento ad un altro sopravvissuto nella stessa stanza, oppure per prenderne una. **Solo il sopravvissuto che spende 1AP per effettuare questa azione deve essere parte del gruppo attivo**, l'altro deve solo essere presente nella sua stessa stanza.

Con questa azione i sopravvissuti possono anche scambiare le Carte Equipaggiamento Iniziale ed i Gettoni Codice, sebbene questi ultimi non occupino spazi nell'inventario. Al contrario, sebbene occupino uno spazio nell'inventario, **i sopravvissuti non possono mai usare questa azione per scambiare Segnalini Virus**.

Non sottovalutare il fuoco, anche se ci può essere un solo incendio attivo, può causare seri problemi.

Delle due diverse pedine associate al fuoco, il Segnalino Incendio indica dove si propaga, mentre gli Indicatori Fuoco rappresentano i danni causati dall'incendio. Nella fase di propagazione, solo il Segnalino Incendio si può spostare e si aggiunge un Indicatore Fuoco nella tessera che occupa, se non è già distrutta.

Al terzo Indicatore Fuoco, una tessera viene immediatamente distrutta e vanno rimossi gli Indicatori Fuoco, le telecamere ed i Gettoni Codice. A questo punto la stanza sarà estremamente pericolosa, poiché ogni sopravvissuto che tenterà di farlo perderà 3 Punti Salute. Peggio ancora, il Segnalino Oscurità avanza di uno spazio ogni volta che una tessera è distrutta dal fuoco...



4.1.6 Usare le funzioni speciali delle tessere angolari

Tre delle quattro tessere angolari hanno due funzioni speciali ciascuna, che possono essere attivate da un sopravvissuto nella sua Fase Azioni spendendo 2AP. Il laboratorio è la quarta Tessera Angolare, che ha una sola funzione speciale anziché due. Una volta aperta la porta di una tessera angolare, un sopravvissuto che vi entri potrà:

- 1) **spendere 2 AP per utilizzare la funzione speciale unica della stanza** (presente in tutte le Tessere Angolari), oppure
- 2) **spendere 2 AP per operare sulla Plancia Sicurezza con il terminale del computer** (non presente nel laboratorio).

Ogni funzione speciale delle Tessere Angolari può essere utilizzata una sola volta per round di gioco dai sopravvissuti. Quando in un round viene utilizzata per la prima volta una di queste funzioni speciali, collocare un Cubetto Indicatore nero sull'icona corrispondente della tessera: questa non potrà essere utilizzata nuovamente dai sopravvissuti nel Round corrente. I cubetti verranno rimossi durante la Fase di Upkeep del round seguente.

4.1.7 Combattimento

Un sopravvissuto può spendere 1AP per attaccare zombie e/o una creatura nella sua stanza, o anche in altre stanze entro la sua linea di vista se usa un'arma in grado di colpire a distanza (con un valore di gittata maggiore di zero). Quando effettua questa azione, **il sopravvissuto sceglie una sola delle armi equipaggiate e lancia il numero di Dadi Sopravvissuto indicati sulla relativa Carta Equipaggiamento, oppure un singolo Dado Sopravvissuto se non ha armi utilizzabili** (nel qual caso si considera combattere a mani nude).

Non si può utilizzare più di un'arma sommandone i valori per lanciare più Dadi Sopravvissuto: indipendentemente dal fatto che la Carta Equipaggiamento abbia uno o due simboli mano si può utilizzare una singola arma. E' possibile lanciare Dadi Sopravvissuto aggiuntivi rispetto a quelli dell'arma, se dovuti agli effetti di altre Carte Equipaggiamento o Abilità attive del sopravvissuto. In ogni caso **on si possono mai lanciare più di 4 Dadi Sopravvissuto.**

Alcune armi richiedono l'utilizzo di munizioni quando vengono utilizzate in combattimento, in tal caso quando entrano in gioco vengono posizionati dei cubetti neri sulla Carta Equipaggiamento, che rappresentano le munizioni a disposizione. **Se un'arma che richiede munizioni non ha più cubetti neri sulla sua Carta Equipaggiamento, non potrà essere utilizzata in combattimento, altrimenti occorre scartare un cubetto ogni volta che viene usata.**

Per ciascun attacco, il giocatore lancia i Dadi Sopravvissuto e successivamente assegna i risultati ottenuti ai bersagli. Il bersaglio di un attacco non deve essere dichiarato prima di lanciare i dadi. Se si ottengono più risultati di successo, i colpi possono essere assegnati a più bersagli entro il raggio d'azione dell'arma, anche se posizionati in stanze diverse.

I dettagli sulla risoluzione del combattimento sono riportati nel capitolo seguente.

4.1.8 Liberarsi dalla presa

A causa del combattimento con zombie e creature, un sopravvissuto può subire una presa (nel qual caso avrà un Indicatore Presa posto sotto la propria miniatura), restando bloccato nel combattimento e disponendo solo di 1AP per Round, indipendentemente dal livello dei suoi Punti Salute. **Questa è la sola azione che un sopravvissuto sotto presa possa effettuare nella sua Fase Azioni, spendendo il suo unico AP, per lanciare un numero di Dadi Sopravvissuto pari al Valore di Fuga riportato sulla sua plancia: se ottiene almeno un risultato Ritirata riesce a liberarsi e ottiene immediatamente tutti gli AP cui avrebbe diritto per il Round meno uno.** Ogni sopravvissuto del gruppo attivo non sotto presa e nella stessa stanza, può spendere 1AP per aggiungere il proprio Valore di Fuga a quello del compagno consentendogli di lanciare così un maggior numero di Dadi Sopravvissuto.

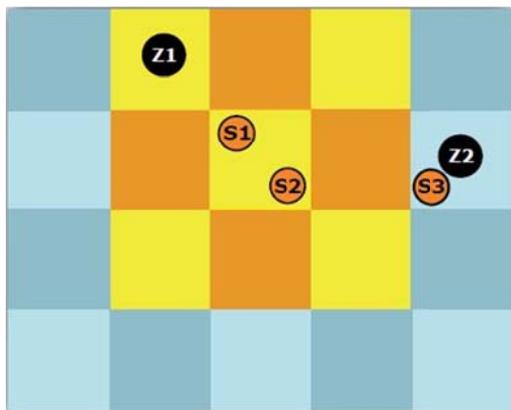
I sopravvissuti del gruppo attivo possono sempre tentare di liberare un compagno sotto presa anche se appartiene a un altro gruppo, spendendo 1AP ciascuno e lanciando Dadi Sopravvissuto pari alla somma dei loro Valori di Fuga. In tal caso, tuttavia, se il tentativo riesce, il sopravvissuto sbloccato non potrà utilizzare gli AP ripresi se ha già completato la sua Fase Azioni.

4.2 REAZIONI

Quando tutti i sopravvissuti del gruppo attivo hanno completato le proprie azioni spostando i loro cubetti nello spazio inferiore della Plancia Multifunzione, gli zombie e l'eventuale creatura nella casa possono attivarsi e il fuoco si propaga, prima di passare alle azioni del gruppo successivo (o di iniziare un nuovo Round di gioco).

Il gruppo attivo, che ha appena completato le proprie azioni, viene considerato ora come "gruppo attivante", in quanto le reazioni degli zombie e/o della creatura dipendono dalla posizione dei sopravvissuti che ne fanno parte. Ogni sopravvissuto del gruppo attivante crea infatti un'area di attivazione composta dalla tessera in cui si trova e le 8 adiacenti (se i sopravvissuti si trovano ai bordi della casa, l'area di attivazione sarà ridotta).

Tutti i Segnalini Zombie e le Miniature Zombie all'interno dell'area di attivazione cercheranno di raggiungere i sopravvissuti e, possibilmente, attaccarli. Diversamente dagli zombie, se nella casa è presente una Creatura, questa si attiverà ovunque si trovi, cercando di raggiungere e attaccare i sopravvissuti.



Il diagramma a fianco mostra il gruppo di attivazione composto dai due sopravvissuti S1 e S2, che hanno appena terminato le proprie azioni. Quindi si viene ora a creare un'area di attivazione formata dalla tessera in cui si trovano, più le otto adiacenti.

L'orda Z1 si trova all'interno dell'area pertanto viene attivata, mentre l'orda Z2, che si trova al di fuori, resta inattiva.

Il sopravvissuto S3 non fa parte del gruppo attivante, quindi non causa l'attivazione dell'orda Z2 in questo momento della Fase Azioni di S1 e S2.

Se i sopravvissuti del gruppo attivo si sono separati durante le loro azioni, allora ogni singolo sopravvissuto o sottogruppo del gruppo originario formerà una propria area di attivazione: **nel caso di gruppi attivanti multipli, i giocatori decidono in che ordine risolvere le reazioni.** I giocatori devono quindi considerare sempre attentamente le posizioni finali dei propri sopravvissuti al termine delle loro azioni.

Le reazioni vengono risolte in due passi successivi, descritti in dettaglio nei seguenti paragrafi:

- 1) gli zombie attivati e/o la creatura nella stessa stanza con uno o più sopravvissuti attaccano immediatamente,
- 2) gli zombie attivati e/o la creatura muovono e se possibile attaccano immediatamente il primo bersaglio a portata.

4.2.1 Attacco di zombie e creature

Prima gli zombie attaccano i sopravvissuti in ogni stanza in cui si trovino entrambi, poi se è presente una Creatura, questa attacca i sopravvissuti eventualmente presenti nella sua stessa stanza. Se si verificano combattimenti in più stanze contemporaneamente, i giocatori decidono liberamente in che ordine risolvere gli attacchi.

Per gli attacchi di zombie e creature si usano i Dadi Creatura: gli zombie attaccano sempre in gruppo e lanciano 1 Dado Creatura per ogni miniatura attaccante, fino ad un massimo di 6 dadi, mentre la Creatura attacca individualmente con il numero di dadi indicato sulla corrispondente Plancia Creatura.

I dettagli sulla risoluzione del combattimento sono riportati nel capitolo seguente.

4.2.2 Movimento e attacco di zombie e creature

Tutti gli zombie che si trovano in una tessera ortogonalmente o diagonalmente adiacente a quella in cui sia presente uno o più sopravvissuti del gruppo di attivazione cercheranno di raggiungere la stanza in cui si trovano. **Gli zombie muovono fino a 2 spazi (due stanze) verso i sopravvissuti più vicini, non possono attraversare muri, tessere in fiamme o distrutte e porte chiuse, inoltre non possono mai uscire dall'area di attivazione durante il movimento.** Se due stanze contenenti sopravvissuti si trovano alla stessa distanza, i giocatori decidono liberamente quale delle due attirerà il movimento degli zombie.

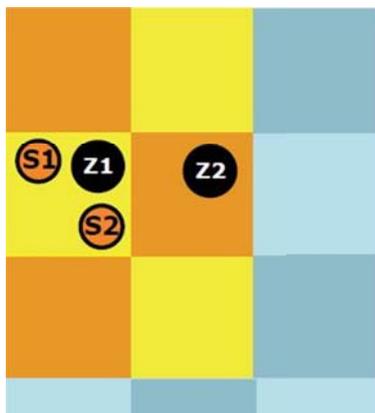
Può capitare che gli zombie non riescano a raggiungere i sopravvissuti con i 2 spazi di movimento a disposizione. In questi casi muoveranno comunque, se alla fine si vengono a trovare in una stanza più vicina ai sopravvissuti rispetto a quella di partenza, nel senso che occorrono meno mosse per raggiungerli alla successiva attivazione.

Se il solo modo per avvicinarsi ai sopravvissuti, a causa di percorsi ciechi, tessere in fiamme o distrutte, porte chiuse o muri, richiederebbe obbligatoriamente di muovere al di fuori dell'area di attivazione, gli zombie non muoveranno affatto. In ogni caso, se durante il movimento verso i sopravvissuti del gruppo attivante gli zombie attraversano una stanza con altri sopravvissuti, vi si fermano e li attaccano immediatamente, anche se fanno parte di un gruppo diverso.

Diversamente dagli zombie, una Creatura eventualmente presente nella casa si attiva comunque in questa fase, indipendentemente dalla sua posizione e dall'area di attivazione. Il suo movimento verso i sopravvissuti del gruppo attivante deve comunque avvenire senza passare attraverso muri, porte chiuse e tessere in fiamme o distrutte, a meno che, in quest'ultimo caso, la Creatura non sia resistente al fuoco. Anche per una Creatura, se con il movimento a disposizione non riesce a raggiungere i sopravvissuti, si sposterà solo nel caso in cui riesca a ridurre la sua distanza per raggiungerli (meno mosse necessarie alla prossima attivazione), oppure non muoverà affatto.

Per essere certa che comprenda bene le basi delle reazioni degli zombie, permettimi di riassumerti le regole fondamentali che devi tenere a mente.

- Se attivati, gli zombie muovono sempre verso i sopravvissuti più vicini. La strada più breve, quindi, può anche non portarli verso il gruppo attivante, ma verso un altro nelle vicinanze, purché entro l'area di attivazione. E' quindi assolutamente possibile che il gruppo attivante causi l'attacco degli zombie contro un altro gruppo di sopravvissuti: ciò rende estremamente delicate le scelte sul posizionamento dei sopravvissuti, se si vuole evitare di mettere inutilmente a rischio qualcun altro.
- Zombie attivati non lasceranno mai una stanza in cui siano presenti dei sopravvissuti e li attaccheranno, invece di muovere, indipendentemente dal fatto che appartengano o meno al gruppo attivante.
- Gli zombie non escono mai al di fuori dell'area di attivazione durante il movimento di reazione. Se il solo modo in cui possono raggiungere i sopravvissuti richiede di uscirne, non muovono affatto. Ricorda che gli zombie sono allo stesso tempo stupidi e irresistibilmente attratti dal rumore: non si allontaneranno mai dalla fonte del rumore, a costo di ammuccinarsi contro l'ostacolo che gli impedisce di raggiungerla, non essendo sufficientemente intelligenti da poter escogitare un percorso alternativo, se questo li allontana anche momentaneamente dal rumore che li attrae.
- Nel movimento, gli zombie evitano sempre tessere in fiamme o distrutte. Anche in questo caso, se il solo modo per raggiungere i sopravvissuti richiederebbe di passare in una tessera del genere, o si dirigeranno verso un altro che si trovi comunque nell'area di attivazione, oppure non muoveranno affatto.
- E' possibile che un'orda venga attivata due volte nello stesso Round, a causa del movimento di una seconda orda che, entrando nella loro stessa stanza, li attiva nuovamente. Considera ad esempio il caso di una stanza in cui siano già presenti degli zombie con dei sopravvissuti, nella reazione come prima cosa gli zombie effettuano il loro attacco; successivamente, altri zombie nell'area di attivazione potrebbero raggiungere la stessa stanza, dando luogo ad un secondo attacco, da parte dell'orda composta dall'unione di entrambe! A seconda del numero di zombie, il numero di Dadi Creatura lanciati nel secondo attacco potrebbe essere maggiore, quindi fai sempre attenzione quando orde diverse di zombie si avvicinano.



In questa situazione, l'orda Z1 si trova nella stessa stanza con i sopravvissuti S1 e S2, mentre una seconda orda Z2 si trova nelle immediate vicinanze ed è in grado di raggiungere la stanza con il proprio movimento. Gli zombie che si trovano assieme ai sopravvissuti attaccano come prima cosa durante le reazioni, pertanto l'orda Z1 effettuerà un attacco prima che Z2 muova nella stessa stanza ed attacchi a sua volta.

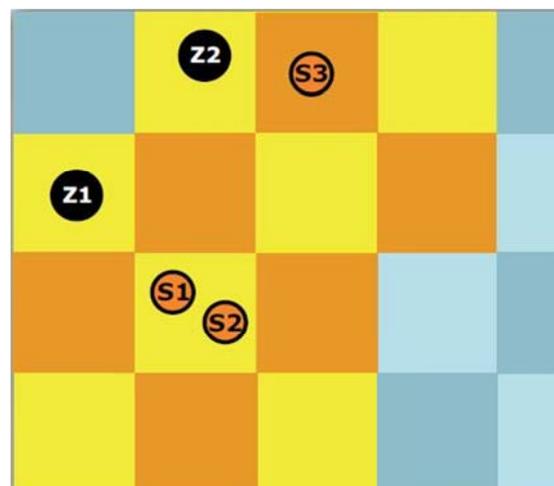
Poiché Z1 è formata da 2 zombie, lancerà 2 Dadi Creatura per il proprio attacco. Quando poi si attiva Z2, che è composta di 4 zombie, come prima cosa muoverà entrando nella stanza dove è già presente Z1, quindi sferrerà un secondo e più letale attacco contro S1 e S2. Infatti, non verranno lanciati solo i 4 Dadi Creatura per gli zombie di Z2, poiché questi si uniranno a quelli di Z1 in una singola orda più consistente, per un totale di 6 zombie, lanciando quindi 6 Dadi Creatura! Al termine della reazione, S1 e S2 avranno subito ben 8 dadi di attacco anziché solo $2 + 4 = 6$ poiché gli zombie di Z1 si sono attivati due volte.

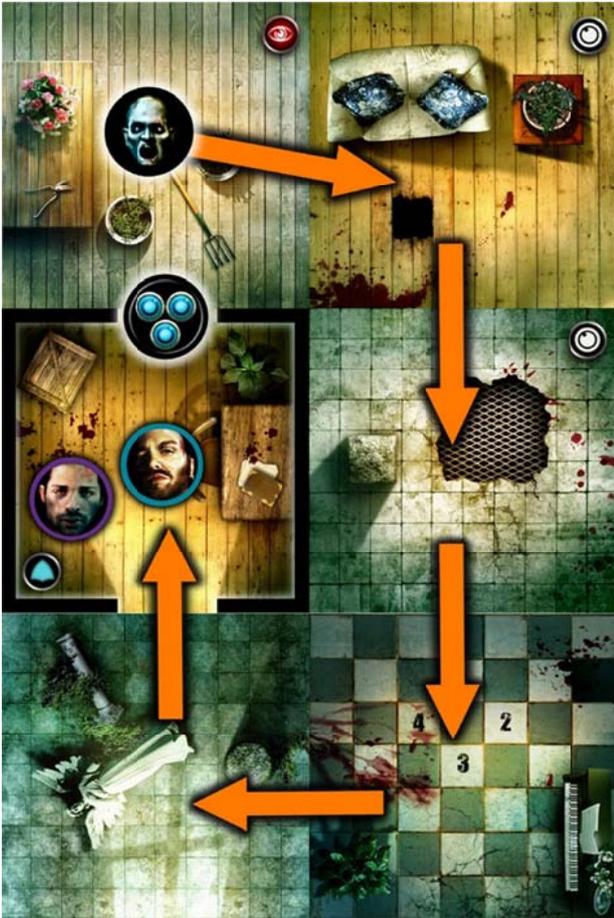
Si consideri comunque che in un singolo attacco non si possono mai lanciare più di 6 Dadi Creatura indipendentemente da quanti zombie sono presenti.

In questo secondo esempio un gruppo di tre sopravvissuti, Bruce (S1), Nina (S2) e Leo (S3) hanno terminato le loro azioni e iniziano quindi le reazioni. Nella Fase Azioni, Leo (S3) ha lasciato la stanza in cui si trovava con gli altri due (S1 e S2), creando così due distinte aree di attivazione, che in questo caso si sovrappongono parzialmente.

A causa della seconda area di attivazione causata da Leo (S3), vi sono quattro tessere in più da considerare per le reazioni, che causa l'attivazione dell'orda Z2. Durante le reazioni, Z2 si muoverà verso Leo (S3), essendo il più vicino dei sopravvissuti.

Se Leo (S3) fosse rimasto con Bruce (S1) e Nina (S2), l'orda Z2 non si sarebbe attivata in questa fase di reazioni.





Questa figura riporta un esempio di un Segnalino Zombie che viene attivato dai due sopravvissuti che si trovano nella stanza posizionata a sud rispetto alla sua posizione.

Poiché fra il Segnalino Zombie e la stanza dei sopravvissuti c'è una porta chiusa, per gli zombie non esiste un percorso diretto fra le due tessere. Gli zombie cercano disperatamente di raggiungere o almeno di avvicinarsi ai sopravvissuti, in caso contrario non si muoveranno affatto.

Per superare l'ostacolo della porta chiusa, nella fase di reazione, gli zombie muovono all'interno dell'area di attivazione passando nelle tessere adiacenti. Se i sopravvissuti non si sposteranno dalla stanza attuale, gli zombie potrebbero raggiungerli in 3 Round.

Un modo semplice per ricordare i movimenti consentiti agli zombie è quello di considerare che, se possono muovere entro l'area di attivazione per raggiungere i sopravvissuti, lo faranno.

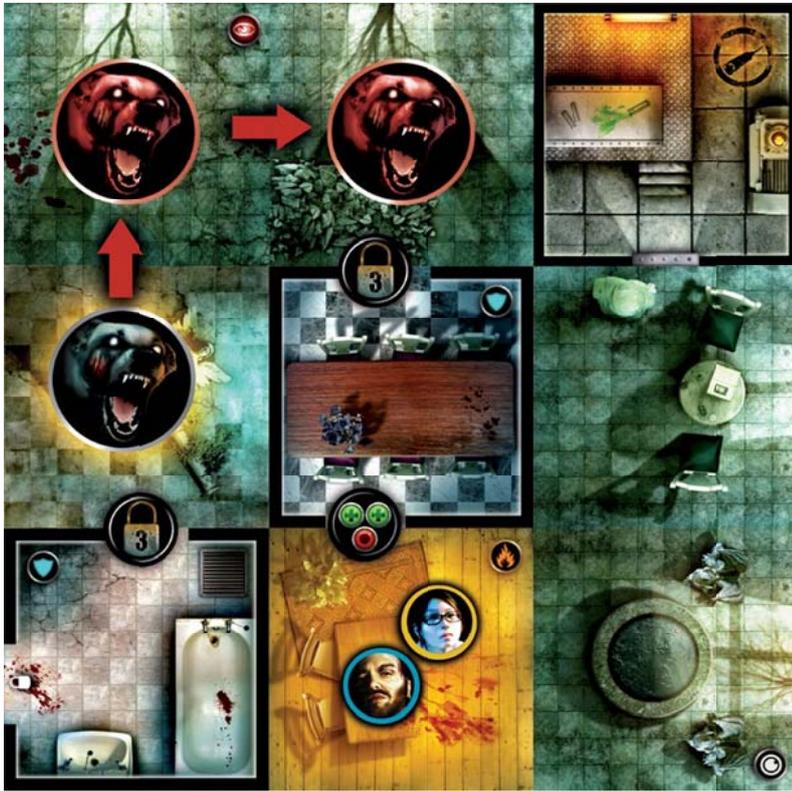
In questo caso, all'inizio gli zombie si trovano a 5 movimenti di distanza dai sopravvissuti. Muovendo di 2 spazi non possono raggiungerli, ma riuscirebbero a restare sempre nell'area di attivazione e si verrebbero a trovare alla fine del movimento a 3 spazi di distanza, che non è più di quanto fossero distanti all'inizio, quindi sicuramente muoveranno.



Sebbene non servano aree di attivazione per determinare se una Creatura possa reagire o meno, le regole per il movimento sono piuttosto simili a quelle che si usano per gli zombie.

Lascia che te le riassume:

- una Creatura cerca sempre di muoversi verso la stanza più vicina in cui siano presenti sopravvissuti, verso la quale abbia un percorso aperto (non bloccato da muri o porte chiuse);
- una Creatura muoverà attraverso tessere in fiamme o distrutte solo se dotata dell'abilità speciale di resistenza al fuoco (indicata dall'icona delle fiamme nell'angolo in alto a destra della Plancia Creatura);
- qualora esista un percorso valido, se muovendo attorno agli ostacoli dovesse comportare che la Creatura termini il suo movimento in una tessera più lontana dai sopravvissuti di quella da cui era partita, non si muoverà affatto.



Bruce (blu) e Lucy (giallo) hanno terminato le loro azioni nella stessa stanza, che così diventa il centro della loro area di attivazione.

Nella casa è presente una Creatura, lo Zombie Dog, il cui movimento di reazione è bloccato a est da un muro e a sud da una porta chiusa.

La situazione mostrata in figura non mostra alcun percorso aperto verso i sopravvissuti, poiché se la Creatura muovesse verso nord e quindi a est, sarebbe bloccata da una seconda porta chiusa. Dal momento che non esiste alcun percorso aperto, lo Zombie Dog non muove affatto durante la sua reazione.

Se entrambe le porte della stanza a nord dei sopravvissuti fossero state aperte, allora la Creatura, che ha 3 spazi di movimento disponibili, avrebbe potuto muovere. Infatti, in tal caso, avrebbe terminato il proprio movimento proprio nella stanza a nord dei sopravvissuti, che non è più lontana di quella in cui si trovava all'inizio (ovvero una tessera adiacente).

4.3 PROPAGAZIONE DEL FUOCO

Dopo aver risolto le reazioni degli zombie ed dell'eventuale Creatura in gioco, se nella casa è già divampato un incendio, questo si propaga esattamente come già descritto per questo evento nella Fase di Upkeep (vedi 3.1.2), lanciando il D4 e consultando la tessera Ingresso per determinare la direzione di propagazione.

Se il Segnalino Incendio si sposta, aggiungere un Indicatore Fuoco nella nuova tessera. Se resta stazionario, aggiungere un Indicatore Fuoco nella tessera in cui si trovava già, a meno che questa non sia distrutta.

COMBATTIMENTO

Il combattimento si verifica in due situazioni: durante la Fase Azioni dei sopravvissuti oppure durante le reazioni di zombie e creature quando ciascun gruppo ha terminato le proprie azioni. Nel primo caso, i sopravvissuti lanciano Dadi Sopravvissuto applicandone subito gli effetti agli zombie e/o alla Creatura. Nel secondo caso, gli zombie e/o la Creatura lanciano i Dadi Creatura per determinare i risultati, ma i sopravvissuti effettuano un tiro difensivo per modificare tali risultati, prima di applicarne gli effetti.

5.1 COMBATTIMENTO DEI SOPRAVVISSUTI

Come anticipato a proposito della Fase Azioni (vedi 4.1.7), un sopravvissuto può spendere 1AP per attaccare gli zombie e/o la Creatura nella sua o in altre stanze, in funzione della singola arma utilizzata, dell'eventuale gittata se a distanza, e della eventuale disponibilità di munizioni, se richieste. Per ciascun attacco, il giocatore lancia fino ad un massimo di 4 Dadi Sopravvissuto e successivamente assegna i risultati ottenuti ai bersagli possibili, che vengono determinati solo dopo il lancio e non devono essere dichiarati prima di risolvere l'azione.

5.1.1 Linea di vista

Sebbene risulti cruciale nel caso del combattimento, la linea di vista viene utilizzata nel gioco per tutta una serie di situazioni, allo scopo di determinare se un sopravvissuto può attaccare un bersaglio al di fuori della sua stanza, vedere un elemento specifico della mappa, interagire con elementi della casa e le condizioni in cui un Segnalino Zombie deve essere convertito nel numero indicato di Miniature Zombie.

In generale, per verificare se esiste una linea di vista fra due elementi, si seguono due regole basilari:

- la linea di vista è in **linea retta e ortogonalmente alle Tessere Ambiente, mai in diagonale**;
- la linea di vista **viene interrotta da muri, porte chiuse e tessere distrutte**.



Alcuni esempi sulla linea di vista.

Lucy (giallo) ha una linea di vista sul Segnalino Zombie n.1, ma non sul n.2 a causa della porta chiusa.

Bruce (blu) non ha linea di vista su nessuno. La tessera distrutta gli impedisce di vedere il Segnalino Zombie n. 3, non vede il n. 4 anche per il muro della stanza e non vede il n. 1 che è in diagonale.

Leo (viola) è entrato nel corridoio e ha una linea di visuale su entrambi i Segnalini Zombie n. 3 e n. 4.

Jack (arancio) è in una tessera distrutta, che blocca del tutto la linea di vista, quindi non vede nessuno, accecato dal fumo.

In tutti i casi in cui c'è la linea di vista, il Segnalino Zombie andrà sostituito dalle Miniature Zombie.

5.1.2 Risultati dei Dadi Sopravvissuto



SUCCESSO. Durante il combattimento, ogni risultato Successo ottenuto infligge un danno con l'arma utilizzata. Un danno è sufficiente per eliminare un singolo zombie, mentre le Creature richiedono più danni. Nelle azioni non di combattimento che richiedano il lancio dei dadi, questo risultato può assumere altri significati, di volta in volta dettagliati a secondo dell'azione.



MIRINO. Per ogni risultato Mirino la gittata dell'arma viene aumentata di 1 punto (più risultati di questo tipo hanno effetto cumulativo). La nuova gittata così determinata per l'arma può essere applicata a tutti i risultati Successo ottenuti nello stesso tiro di combattimento. Questo risultato permette ai giocatori di provare comunque un attacco, anche nel caso in cui non abbiano bersagli a tiro, poiché i risultati Mirino combinati con i risultati Successo potrebbero comunque consentire di mettere a segno uno o più colpi.

I risultati Mirino possono essere applicati solo alle armi a distanza, ovvero quelle che già abbiano un valore di gittata maggiore di zero (es. *Handgun*), non a quelle da combattimento ravvicinato (es. *Fire Axe*), che hanno gittata zero.



RESPINTA. Questo risultato permette di spingere via un avversario dalla stanza del sopravvissuto in linea retta, in una stanza ortogonalmente adiacente ed accessibile. La Respinta **può essere applicata esclusivamente ai bersagli che si trovino nella stessa stanza del sopravvissuto che effettua l'attacco**, indipendentemente dal fatto che abbia utilizzato un'arma a distanza o da combattimento ravvicinato.

La Respinta è un effetto indipendente e può essere applicato anche senza ottenere un Successo nello stesso tiro, rappresenta la forza d'impatto dell'attacco contro il nemico, che lo costringe ad arretrare anche se non lo danneggia.

E' possibile assegnare più risultati Respinta ad uno stesso avversario, che in questo caso sarà spostato di altrettante stanze, purché in linea retta, accessibili e entro la linea di vista dell'attaccante. Analogamente, più risultati di Respinta possono essere applicati a più bersagli validi, in qualsiasi combinazione.

E' possibile utilizzare i risultati Respinta per spingere gli avversari in una tessera in fiamme o distrutta: in questo caso, si applicheranno i danni del fuoco (vedi 3.1.2.1) e in caso di eliminazione il sopravvissuto guadagnerà XP.

L'applicazione di uno o più risultati Respinta è sempre opzionale.



RITIRATA. Consente al sopravvissuto attaccante, o a uno a sua scelta che si trovi nella stessa stanza, di spostarsi in un'altra stanza ortogonalmente adiacente ed accessibile. Nel caso si ottengano più risultati Ritirata, questi possono essere assegnati cumulativamente allo stesso sopravvissuto, che potrà spostarsi di altrettante stanze, o distribuiti in qualsiasi modo fra più sopravvissuti a scelta dell'attaccante.

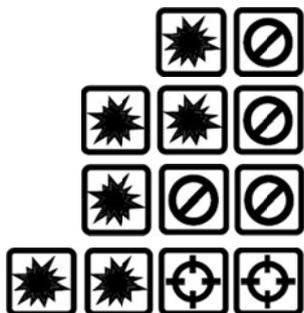
Un sopravvissuto che si trovi sotto l'effetto di una presa non può utilizzare questo risultato per uscire dalla stanza in cui si trova. E' tuttavia possibile utilizzare questo risultato per fuggire dalle stanze in cui siano presenti zombie e/o una Creatura, cosa che la normale azione di movimento non consente.

L'applicazione di uno o più risultati Ritirata è sempre opzionale.



FALLIMENTO. Durante il combattimento, ogni risultato Fallimento annulla il risultato di un altro Dado Sopravvissuto, anche un altro Fallimento. L'attaccante sceglie liberamente quali risultati annullare per ogni Fallimento.

ESEMPI DI LANCIO DEI DADI SOPRAVVISSUTO NEL COMBATTIMENTO



Il lancio di 2 Dadi Sopravvissuto ottiene 1 Successo e 1 Fallimento. Come risultato, il Fallimento annulla il Successo e l'attacco non ha effetto.

Il lancio di 3 Dadi Sopravvissuto ottiene 2 Successi e 1 Fallimento. Uno dei due risultati Successo viene annullato dal Fallimento, mentre l'altro si applica e causa quindi 1 danno.

In questo caso, uno dei due risultati Fallimento viene utilizzato per annullare l'altro, così che il Successo resta valido e l'attacco causa 1 danno.

Grazie ai 2 Mirino, entrambi i risultati Successo possono colpire ad una distanza maggiorata di 2 rispetto alla normale gittata, se il sopravvissuto usa un'arma a distanza. In tal caso può scegliere di suddividere i 2 danni fra bersagli nella stessa stanza o anche in stanze differenti.

5.1.3 Combattimento contro le Creature

Per la maggior parte, le regole di combattimento contro gli zombie si applicano anche contro le Creature. Tuttavia, mentre un singolo danno è sufficiente a eliminare uno zombie, e Creature sono molto più resistenti ed impegnative da affrontare. Una Creatura richiede molti più danni per essere eliminata, possiede abilità ed attacchi speciali e inoltre potrebbe anche essere resistente al fuoco risultando immune ai danni causati dalle tessere in fiamme o distrutte.

Ogni Creatura ha diverse aree cui possono essere assegnati i danni durante il combattimento, rappresentate dai mirini riportati sulla Plancia Creatura, i cui colori evidenziano l'abilità o la caratteristica che ciascuna area influenza. Per ogni danno inflitto in combattimento alla Creatura, l'attaccante posiziona un cubetto grigio su un'area di danno a scelta della Plancia Creatura. Quando una determinata area ha ricevuto il numero di danni indicato (1 se non presente), l'area di danno si considera distrutta e la Creatura viene indebolita, a secondo dei casi, nella sua capacità di movimento, di infettare con il suo morso, di effettuare un attacco speciale o nella forza stessa dei suoi attacchi.

Gli effetti della distruzione di una o più aree di danno della Plancia Creatura sono cumulativi e dipendono dal colore:

- **Arancio:** annulla uno dei risultati Morso fra quelli ottenuti in combattimento con il lancio dei Dadi Creatura.
- **Blu:** la Creatura perde 1 punto di movimento.
- **Rosso:** la Creatura lancia 1 Dado Creatura in meno durante i combattimenti.
- **Bianco:** annulla uno dei risultati Rinforzo fra quelli ottenuti in combattimento con il lancio dei Dadi Creatura (risultato che per le Creature attiva il loro attacco speciale).

Alcune Creature hanno più aree di danno dello stesso colore, in questo caso gli effetti sono cumulativi ogni volta che ne viene distrutta una dai sopravvissuti.

Quando tutte le aree di danno sono distrutte, la Creatura è eliminata e tutti i sopravvissuti guadagnano 2XP.

5.1.3.1 Plancia Creatura in dettaglio



ABILITA' SPECIALE

Il simbolo riportato in figura indica che questa Creatura è resistente al fuoco, quindi può attraversare e occupare tessere in fiamme e distrutte senza subire danni. Altre Creature possono avere abilità speciali diverse, i cui simboli vengono riportati in questa posizione.

AREE DI DANNO

Sono le parti del corpo della Creatura, il numero indica quanti danni vanno assegnati a ciascuna area per distruggerla. Per ogni Successo ottenuto in combattimento, il sopravvissuto colloca un cubetto grigio in una di queste aree a sua scelta. Quando tutte le aree sono distrutte, la Creatura è eliminata e tutti i sopravvissuti guadagnano 2 XP.

I colori sono collegati alle Caratteristiche della Creatura e indicano così quali attributi sono indeboliti dalla distruzione di ogni area.

Assegnando 2 danni ad una delle due aree blu dello Zombie Dog qui riportato ad esempio, la sua capacità di movimento passerebbe da 3 a 2.

CARATTERISTICHE

L'icona blu indica il movimento della Creatura durante le reazioni. Quella rossa è la forza di attacco, ovvero il numero di Dadi Creatura che lancia in combattimento. L'icona bianca attiva l'attacco speciale riportato in fondo alla Plancia Creatura. L'icona arancione rappresenta il Morso infetto.

ATTACCO SPECIALE

Ogni Creatura ha un attacco speciale unico, che avviene quando ottiene il risultato Rinforzo in combattimento.



Le Creature sono nemici pericolosi e scomodi, in quanto tenerli a bada rischia di far perdere tempo prezioso ai sopravvissuti nella loro ricerca della cura ed il solo aspetto positivo è che può esserci solo una Creatura per volta in gioco. Proprio per questo, alcuni amici adottano la strategia della CARCASSA AMBULANTE.

Tenere in gioco una Creatura, infatti, può essere comodo, dopo averla indebolita, per avere meno problemi con le telecamere o le ricerche, poiché uno dei risultati più nefasti del Dado Terrore, l'apparizione di una Creatura, non si potrebbe verificare. Rinunciando per un po' ai 2XP dell'eliminazione, una volta distrutte le aree di danno più critiche e ridotto il movimento lasciandola con 1 o 2 danni, la Creatura potrebbe non essere più un problema e potrà essere facilmente eliminata più avanti.

5.2 COMBATTIMENTO DEGLI ZOMBIE E DELLE CREATURE

Quando attaccano gli zombie o le Creature, si lanciano i Dadi Creatura. Il numero di dadi dipende dalla forza di attacco della Creatura, riportata sulla sua plancia, oppure dal numero di zombie che compongono l'orda attaccante, nel qual caso si lancia un dado per ogni zombie (fino ad un massimo di 6 Dadi Creatura).

Se si verificano attacchi multipli, i giocatori decidono in che ordine risolverli. Si ricordi tuttavia che qualora sia zombie che una Creatura attacchino i sopravvissuti, **gli zombie attaccano sempre per primi, seguiti successivamente dall'attacco della Creatura.** Una volta lanciati i Dadi Creatura, i risultati vengono assegnati ai sopravvissuti che si trovano nella stanza in cui si è verificato l'attacco, anche se appartengono a gruppi diversi.

E' possibile assegnare ad uno stesso sopravvissuto più risultati ottenuti dai Dadi Creatura. I giocatori decidono liberamente come assegnare i risultati ai sopravvissuti, con le seguenti limitazioni:

- i risultati Presa devono essere sempre applicati prima dei risultati Paura;
- non si possono assegnare ulteriori risultati Morso a sopravvissuti che abbiano già 2 Segnalini Virus, questi devono essere obbligatoriamente assegnati ad altri sopravvissuti nella stanza che ne abbiano meno di 2;
- se non è possibile assegnare risultati di Morso perché tutti i sopravvissuti nella stanza hanno già 2 Segnalini Virus, i risultati Morso vengono ignorati.

5.2.1 Risultati dei Dadi Creatura



DANNO. Per ogni risultato Danno ottenuto, un sopravvissuto nella stanza dell'attacco riduce di 1 punto i suoi Punti Salute. Se con il tiro per il combattimento si ottengono più risultati Danno, questi possono essere assegnati a sopravvissuti diversi o allo stesso in qualsiasi combinazione a scelta dei giocatori.



DANNO GRAVE. Per ogni risultato Danno Grave ottenuto, un sopravvissuto nella stanza dell'attacco riduce di 2 punti i suoi Punti Salute. Se con il tiro per il combattimento si ottengono più risultati Danno Grave, questi possono essere assegnati a sopravvissuti diversi o allo stesso in qualsiasi combinazione a scelta dei giocatori, purché ciascuno perda 2 Punti Salute per ogni risultato assegnato: **non è possibile dividere un singolo risultato Danno Grave facendo perdere 1 Punto Salute a due sopravvissuti diversi.**



PRESA. Per ogni risultato Presa ottenuto, uno dei sopravvissuti nella stanza dell'attacco viene bloccato dagli zombie o dalla Creatura e sotto la sua miniatura va messo un Indicatore Presa. **Un sopravvissuto sotto presa riceverà solo 1AP ogni Round e non potrà lasciare la stanza finché non riuscirà a sfuggire alla presa oppure finché non saranno eliminati (o allontanati con risultati Respinta) tutti gli zombie e/o la Creatura in essa presenti.**

Non è possibile assegnare un risultato Presa ad un sopravvissuto che si trovi già sotto presa. Inoltre, **un sopravvissuto sotto presa non contribuisce al numero di Dadi Sopravvissuto che si lanciano per la Ricerca né per i Tiri Difensivi e non può utilizzare le sue Abilità a meno che non prevedano di essere utilizzate specificamente in caso di presa.**

Se una Creatura è dotata dell'abilità di effettuare attacchi a distanza, i risultati Presa potranno essere assegnati solo ai sopravvissuti che si trovino nella sua stessa stanza, altrimenti saranno ignorati.

I risultati Presa devono sempre essere assegnati ai sopravvissuti PRIMA dei risultati Paura.

Se tutti i sopravvissuti si trovano sotto presa, il gioco termina immediatamente e sono sconfitti.

Un sopravvissuto sotto presa si trova in gravi difficoltà, bloccato da nemici e impossibilitato a combattere o allontanarsi dalla stanza in cui si trova. Le sue possibilità di sopravvivenza si basano su due sole speranze: di riuscire a liberarsi oppure che gli altri sopravvissuti eliminino i nemici che lo bloccano in quella stanza.

Per questo, un sopravvissuto sotto presa ha solo 1AP nella sua Fase Azioni, e può utilizzarlo solo per tentare la fuga: quando stai per essere divorato vivo puoi solo cercare di scappare, non c'è tempo per pensare ad altro...

Per fortuna, gli altri sopravvissuti possono dare una mano a chi cerca di liberarsi dalla presa, o anche tentare loro stessi di liberarlo. Ricorda tuttavia che ogni tentativo riguarda un singolo sopravvissuto sotto presa, se ha successo si può liberare sempre solo un singolo sopravvissuto e occorre ripetere il tentativo se ce ne sono altri!



PAURA. Ogni risultato Paura ottenuto costringe un sopravvissuto nella stanza dell'attacco a muoversi in una stanza ortogonalmente adiacente ed accessibile (non bloccata da muri o porte chiuse) che non sia in fiamme o distrutta. **E' possibile assegnare un solo risultato Paura a ciascun sopravvissuto e solo se non sotto presa,** pertanto si consiglia di assegnare per ultimi questi risultati, così da non dimenticare di assegnare prima quelli di Presa.

Se più sopravvissuti nella stanza dell'attacco subiscono l'effetto del risultato Paura, possono decidere liberamente se spostarsi nella stessa stanza oppure in stanze differenti, purché siano adiacenti, accessibili e non in fiamme o distrutte.

Quando un sopravvissuto si sposta a causa del risultato Paura, non genera una nuova area di attivazione e quindi non innesca ulteriori reazioni degli zombie e/o della Creatura eventualmente presente nella casa.



RINFORZO. Ogni risultato Rinforzo è un segnale che avvisa un'orda o un Segnalino Zombie che ci sono sopravvissuti sotto attacco. In questo caso **si viene a creare un'area di attivazione che influenza solo le orde ed i Segnalini Zombie esattamente a 2 tessere di distanza** da quella in cui si verifica il combattimento e non ha alcun effetto sulle tessere adiacenti.

Per ogni risultato Rinforzo, i giocatori dovranno cercare di muovere una singola orda o Segnalino Zombie così attivato, ma solo se con il suo normale movimento riesce a raggiungere la stanza in cui si verifica il combattimento. Se ciò è possibile, gli zombie si uniranno all'orda attaccante, ma non attaccheranno ancora nello stesso Round.

Nel caso vi siano più scelte i giocatori decidono liberamente. Eventuali risultati Rinforzo non applicabili sono ignorati.



Nell'esempio sopra riportato, il gruppo dei due sopravvissuti S1 e S2 viene attaccato dall'orda Z1. Nel lancio dei Dadi Creatura si ottiene un risultato Rinforzo, che richiede di verificare se vi siano altre orde o Segnalini Zombie a 2 mosse di distanza. In questo caso, vi sono nella zona di attivazione due orde, Z2 e Z3 che hanno bisogno di più di 2 mosse per raggiungere la stanza in cui avviene il combattimento, pertanto non vengono attivate. Tuttavia, l'orda Z4 riesce a entrare nella stanza con le sue 2 mosse a disposizione, quindi i giocatori devono spostarla e unirla con l'orda Z1. Sarà meglio che i sopravvissuti abbiano parecchie munizioni...



MORSO. Per ogni risultato Morso ottenuto, uno dei sopravvissuti nella stanza dell'attacco, a scelta dei giocatori, riceve un Segnalino Virus, che viene posizionato a destra o sinistra della Plancia Sopravvissuto, poiché occupa uno spazio dell'inventario. Una volta posizionato, il Segnalino Virus non potrà più essere spostato o riposizionato, quindi si presti attenzione a decidere dove metterlo nell'inventario dei sopravvissuti.

Il primo Segnalino Virus assegnato ad un sopravvissuto non può essere scartato in alcun modo per tutto il resto del gioco. Quando un sopravvissuto riceve il secondo Segnalino Virus, posiziona anche questo nel proprio inventario dove occupa un altro spazio, ma in aggiunta viene infettato e da quel momento è soggetto al processo di zombificazione.

Diversamente dal primo, tuttavia, il secondo Segnalino Virus può essere rimosso se il sopravvissuto utilizza un Antidoto, arrestando almeno per il momento la zombificazione.

Non è possibile assegnare un risultato Morso ad un sopravvissuto che abbia già 2 Segnalini Virus, il morso deve essere sempre assegnato, se possibile, ad un sopravvissuto che non ne abbia o ne abbia solo uno. Se tutti i sopravvissuti in combattimento hanno già 2 Segnalini Virus, altri risultati Morso vengono ignorati.



Un sopravvissuto che venga morso riceve un Segnalino Virus che va tenuto come una Carta Equipaggiamento, a destra o sinistra della propria plancia, dove occupa uno spazio che poteva essere utile per altre cose. Se l'inventario era già pieno, il sopravvissuto dovrà scartare una Carta Equipaggiamento per fare spazio al Segnalino Virus. Questo rappresenta gli effetti debilitanti del virus sul sopravvissuto ora indebolito.

Diversamente dalle Carte Equipaggiamento, il Segnalino Virus non può mai essere passato ad un altro sopravvissuto, e il primo ricevuto non potrà mai più essere scartato per il resto del gioco. Fortunatamente, un sopravvissuto può averne al massimo due.

Non appena si riceve un secondo Segnalino Virus, inizia un processo che potrebbe trasformare il sopravvissuto in uno zombie. Questo avviene durante la Fase di Upkeep e lentamente priva il sopravvissuto delle sue abilità più importanti. Il processo può essere arrestato, ma non è reversibile: una volta che il virus ha disattivato un'abilità, questa non potrà più essere attivata o usata. Per arrestare almeno temporaneamente il virus, un sopravvissuto può solo utilizzare un Antidoto che gli permette di scartare il secondo Segnalino Virus quando ne ha due.

5.2.2 Tiri difensivi dei sopravvissuti

Dopo che l'orda o la Creatura ha effettuato il lancio dei Dadi Creatura per il combattimento, prima di applicarne i risultati i sopravvissuti hanno una possibilità di mitigarne gli effetti con un Tiro Difensivo. I Tiri Difensivi non sono obbligatori, ma sono quasi sempre determinanti per annullare quanti più risultati possibile dei Dadi Creatura. Per effettuare il Tiro Difensivo, si lancia **un Dado Sopravvissuto per ogni sopravvissuto non sotto presa che si trovi nella stanza dell'attacco, fino ad un massimo di 4 dadi, indipendentemente dal gruppo di cui fanno parte: per ogni risultato Successo ottenuto, i giocatori possono scegliere ed annullare un risultato dei Dadi Creatura.** Tutti i risultati non annullati dei Dadi Creatura a questo punto dovranno essere assegnati ai sopravvissuti applicandone gli effetti.

IL DADO TERRORE

Il Dado Terrore viene utilizzato durante il corso del gioco, per determinare eventi che possono verificarsi in aggiunta a quelli normalmente previsti, con l'effetto di rendere più difficile la vita dei sopravvissuti, nel loro tentativo di accedere al laboratorio e reperire la cura contro il virus della zombificazione.

Durante il gioco, gli eventi corrispondenti ai risultati del Dado Terrore possono verificarsi come di seguito riassunto.

- Durante la Fase di Upkeep, al controllo delle Telecamere di sicurezza, si lancia il Dado Terrore in aggiunta ai Dadi Sopravvissuto (uno per ogni sopravvissuto nella stanza inquadrata): l'evento viene risolto se almeno uno di questi ottiene un risultato Fallimento.
- Durante la Fase Azioni dei sopravvissuti, quando viene effettuata un'azione di Ricerca, si lancia il Dado Terrore in aggiunta ai Dadi Sopravvissuto (uno per ogni sopravvissuto nella stanza): l'evento viene risolto se almeno due di questi ottengono uno stesso risultato diverso dal Successo.

6.1 RISULTATI DEL DADO TERRORE



ORDA NELLE VICINANZE (2 risultati sul Dado Terrore). Se possibile, aggiungere un Segnalino Zombie pescato a caso in una tessera non chiusa e adiacente, anche diagonalmente, a quella in cui si trova il gruppo che attiva l'evento. Nel caso in cui i sopravvissuti abbiano una linea di vista su questo Segnalino Zombie, verrà rivelato e rimosso dal gioco come di consueto, sostituendolo con il numero indicato di Miniature Zombie.



REAZIONE DELLE CREATURE (2 risultati sul Dado Terrore). Quando si verifica questo evento, la tessera con i sopravvissuti che hanno causato l'evento viene considerata "Tessera Attivante" e si risolve la particolare fase di Reazione di seguito descritta, applicando le regole normali (vedi 4.2) ove non indicato diversamente:

- se nella casa è presente una Creatura, questa utilizza il suo intero movimento per avvicinarsi e possibilmente entrare nella Tessera Attivante, fermandosi e attaccando immediatamente quando incontra dei sopravvissuti;
- se nella casa non è presente una Creatura, tutte le tessere adiacenti alla Tessera Attivante formano un'Area di Attivazione e i giocatori devono muovere di 2 stanze fino a 2 Orde o Segnalini Zombie che vi si trovino all'interno, nell'ordine che desiderano, in modo da avvicinarsi ai sopravvissuti della Tessera Attivante, fermandosi e attaccando immediatamente i sopravvissuti incontrati; se non ci sono Orde o Segnalini Zombie all'interno dell'Area di Attivazione, l'evento viene ignorato.



INGRESSO CREATURA. Se nella casa non è presente una Creatura, ne entra in gioco una in una tessera determinata casualmente con il lancio dei dadi D4 e D6 come nell'evento Ingresso Zombie. La Creatura non può apparire in una stanza chiusa, pertanto ripetere il lancio qualora il primo risultato dovesse indicare una tessera del genere. Una volta determinata la tessera di apparizione, selezionare a caso una Plancia Creatura e posizionarvi la miniatura corrispondente.



INCENDIO/PROPAGAZIONE FUOCO. Se è già divampato un incendio nella casa, questo si propaga secondo le normali regole già descritte (vedi 3.1.2). In caso contrario, divampa un incendio in una tessera determinata come per l'evento Ingresso Zombie con i dadi D4 e D6, e posizionarvi il Segnalino Incendio con un Indicatore Fuoco.

IL LABORATORIO

I sopravvissuti possono entrare nel laboratorio in qualsiasi Round nel quale siano riusciti a superare il sistema di sicurezza che ne controlla la porta d'accesso, rappresentato dalla Plancia Sicurezza.

I giocatori devono riuscire a entrare nel laboratorio entro la fine del Round in cui il Segnalino Oscurità raggiunge lo spazio finale della Traccia Oscurità ("5") sulla Plancia Multifunzione, altrimenti vengono sconfitti e perdono il gioco.

Per superare il sistema di sicurezza, i sopravvissuti devono utilizzare i Gettoni Codice che avranno collezionato aprendo le porte chiuse durante l'esplorazione della casa. Questi potranno essere "inseriti" nel sistema di sicurezza da uno qualsiasi dei tre terminali di computer che si trovano nelle altre Tessere Angolari. I sopravvissuti possono superare il sistema di sicurezza inserendo Gettoni Codice che riportino i Simboli Codice posizionati sulla Plancia Sicurezza all'inizio del gioco: quando tutti i simboli saranno stati inseriti, il sistema di sicurezza sarà stato superato e la porta del laboratorio si aprirà consentendo l'accesso.

7.1 OPERARE SUL SISTEMA DI SICUREZZA DA UN TERMINALE

Quando un sopravvissuto in una Tessera Angolare spende 2AP per operare sul terminale del computer, può:

- **inserire uno dei suoi Gettoni Codice in uno spazio vuoto dei tre presenti sulla Plancia Sicurezza per rimuovere dalla plancia tutti i Segnalini Codice che corrispondono a quelli riportati sul gettone;**
- **inserire uno dei suoi Gettoni Codice in uno spazio vuoto dei tre presenti sulla Plancia Sicurezza per rimuovere dalla plancia 1 Segnalino Codice a sua scelta, anche se diverso da tutti quelli riportati sul gettone;**
- **forzare il sistema senza inserire alcun Gettone Codice e rimuovere comunque dalla Plancia Sicurezza 1 Segnalino Codice a sua scelta, facendo avanzare di uno spazio il Segnalino Oscurità sulla Plancia Multifunzione.**

Se si sceglie di inserire un Gettone Codice sulla Plancia Sicurezza, questo deve essere nell'inventario del sopravvissuto che spende i suoi 2AP per utilizzare il terminale, si ricordi quindi che è sempre possibile scambiarli fra sopravvissuti al costo di 1AP come le Carte Equipaggiamento, sebbene non occupino spazio nell'inventario.

Una volta sulla Plancia Sicurezza, un Gettone Codice non può più essere spostato o rimosso, pertanto si faccia attenzione a scegliere quali inserire in questo modo. E' sempre possibile inserire un Gettone Codice sulla Plancia Sicurezza anche se non tutti i simboli coincidono con i Segnalini Codice sulla Plancia Sicurezza: sebbene non sia una scelta ottimale, a volte può essere la sola opzione possibile.

Per questo, è anche possibile forzare il sistema, senza inserire Gettoni Codice, sebbene questo abbia un prezzo davvero alto, causando l'avanzamento dell'Oscurità. Tuttavia, una volta che il Segnalino Oscurità abbia raggiunto lo spazio finale della Traccia Oscurità sulla Plancia Multifunzione, non sarà più possibile ricorrere alla forzatura.

Quando viene rimosso l'ultimo Segnalino Codice dalla Plancia Sicurezza, il laboratorio si apre automaticamente, ma questo sfortunatamente non impedisce che l'Oscurità possa continuare ad avanzare, fino a quando un sopravvissuto non entrerà nel laboratorio.

Il primo sopravvissuto che entra nel laboratorio acquisisce la cura, ma i giocatori dovranno sceglierlo con attenzione, poiché da quel momento ne diventa il portatore (indicato dal Gettone Cura che mette davanti a sé) e per poter vincere dovrà sopravvivere al... Gran Finale!



In questo esempio, attivando un terminale al costo di 2AP un sopravvissuto inserisce il primo Gettone Codice sulla Plancia Sicurezza. I sopravvissuti compiono così il primo passo per superare il sistema di sicurezza, rimuovendo dalla plancia i Segnalini Codice che corrispondono a quelli riportati sul gettone. In questo caso, i sopravvissuti hanno scelto saggiamente, poiché tutti e tre i simboli riportati corrispondono e consentono di rimuovere 3 Segnalini Codice. Ora ne restano solo altri 4...

GRAN FINALE

Il Gran Finale inizia non appena i sopravvissuti sono riusciti a sbloccare l'accesso al laboratorio ed uno di loro vi è entrato per reperire la cura, diventandone il portatore.

Nel momento in cui i sopravvissuti hanno superato il sistema di sicurezza, la casa ha attivato le misure di sicurezza, chiudendo le finestre e le porte esterne con paratie di sicurezza che ne blindano le uscite. I sopravvissuti sono a questo punto prigionieri della casa che, qualora la Nemesis riesca nei suoi intenti, diventerà la loro tomba. La sola possibilità per i sopravvissuti è riuscire a sconfiggere la Nemesis e recuperare la tessera di sicurezza che ha con sé, per sbloccare una delle porte e scappare infine con la cura.

8.1 PREPARAZIONE PER IL GRAN FINALE

Non appena un sopravvissuto entra nel laboratorio, il gioco subisce una serie di cambiamenti e occorre predisporre diversamente alcuni elementi come di seguito descritto.

1. **Il sopravvissuto che è entrato nel laboratorio prende il Gettone Cura**, che lo qualifica da questo momento come portatore del vaccino. Il gettone non occupa spazio nell'inventario, ma non può essere passato ad altri sopravvissuti: **se il portatore della cura viene eliminato, la partita è persa.**
2. Tutte le porte chiuse si aprono e le telecamere di sicurezza vengono disattivate: **rimuovere tutti i Gettoni Codice ed i Segnalini Telecamera eventualmente ancora in mappa.** Da questo momento non si verificheranno più controlli per le telecamere di sicurezza.
3. **Tutti i Segnalini Zombie vengono rivelati, sostituiti dal numero indicato di Miniature Zombie** e rimossi dal gioco.
4. **Se nella casa non è presente un incendio, divampa in questo momento:** determinare la tessera lanciando i dadi D4 e D6 come nell'evento Ingresso Zombie e posizionarvi il Segnalino Incendio con un Indicatore Fuoco.
5. Un membro della famiglia Mortimer, fino a questo momento intrappolato nel laboratorio, si rivela ora come Nemesis ai sopravvissuti: **selezionare a caso una Plancia Nemesis e posizionare la corrispondente miniatura nel laboratorio. Quindi, prendere un numero di Cubetti Indicatori grigi pari alla somma degli AP disponibili di tutti i sopravvissuti più il numero di sopravvissuti in gioco e distribuirli nel modo più omogeneo possibile fra le aree di danno della Plancia Nemesis. Per vincere il gioco, i sopravvissuti dovranno sconfiggere la Nemesis rimuovendo tutti i Cubetti Grigi così posizionati sulle aree di danno della Plancia Nemesis, eliminandola di conseguenza.**
6. **Voltare dal lato opposto la Plancia Multifunzione** e posizionare un Cubetto Indicatore grigio nello spazio inferiore del ciclo degli eventi (quello più in basso con l'icona dell'orologio) come **nuovo Segnalino Eventi** da questo momento. Posizionare quindi un secondo Cubetto Indicatore grigio nel primo spazio vuoto a sinistra della Traccia Oscurità, come **nuovo Segnalino Oscurità** da questo momento.
7. I giocatori rimuovono ora i cubetti del loro colore dagli spazi azioni delle Plance Sopravvissuto e ciascuno ne terrà in mano solo il numero corrispondente alle azioni disponibili per il livello attuale dei propri Punti Salute, formando una riserva comune con tutti gli altri.

8.2 REGOLE SPECIALI DEL GRAN FINALE

Durante il Gran Finale, alcune regole cambiano sostanzialmente il gioco come si è svolto fino a questo momento.

1. **I sopravvissuti non possono più effettuare azioni di Ricerca.**
2. **Se un sopravvissuto viene eliminato, è permanentemente rimosso dal gioco e non viene più sostituito. La morte di un sopravvissuto non causa più l'avanzamento dell'Oscurità.**
3. **I sopravvissuti non possono più rimuovere Indicatori Fuoco dalle tessere. Se una tessera viene distrutta dal fuoco, non causa più l'avanzamento dell'Oscurità.**
4. **La distruzione delle Tessere Angolari da parte della Nemesis non causa l'avanzamento dell'Oscurità.**
5. **I sopravvissuti possono ora muovere di 2 stanze al costo di 1AP per ogni azione di movimento**, essendo ormai familiari con la disposizione di casa Mortimer.
6. **Le funzioni speciali delle Tessere Angolari possono ancora essere usate dai sopravvissuti, ad eccezione del controllo antincendio.**

8.3 ROUND DI GIOCO NEL GRAN FINALE

Nel Gran Finale, il Round di gioco non è più rigidamente strutturato nella suddivisione fra automatismi gestiti dalla Plancia Multifunzione (Fase di Upkeep) e azioni dei sopravvissuti registrate sulle Plance Sopravvissuto mediante lo spostamento dei cubetti azione (Fase Azioni). L'intero Round di gioco viene ora regolato e gestito sul lato opposto della Plancia Multifunzione, che mescola gli automatismi di gioco e le azioni dei sopravvissuti secondo una logica completamente diversa. Mano a mano che i sopravvissuti svolgono le loro azioni, infatti, posizionano i cubetti che hanno ora in mano sulla plancia, la quale determina quando si verificano le reazioni, gli eventi e tutto il resto.

In sintesi, la struttura del Round si articola in tre passaggi principali.

- 1) **Azioni dei sopravvissuti:** i sopravvissuti svolgono le loro azioni in qualsiasi ordine desiderino, posizionando i cubetti utilizzati nello spazio più a sinistra della Plancia Multifunzione.
- 2) **Eventuale slittamento sulla Plancia Multifunzione:** non appena viene posizionato il sesto cubetto azione, di qualsiasi colore, nello spazio più a sinistra, si verifica uno slittamento dei cubetti fra i tre spazi della Plancia Multifunzione che può attivare le Reazioni e rendere nuovamente disponibili cubetti ai sopravvissuti.
- 3) **Eventuali reazioni:** ogni volta che uno slittamento comporta lo spostamento di cubetti azione nello spazio centrale della Plancia Multifunzione, si attiva la reazione della Nemesi, dell'eventuale Creatura in gioco e degli zombie.

8.3.1 Azioni dei sopravvissuti

Ciascun sopravvissuto ha la possibilità di risolvere un numero di azioni pari agli AP disponibili in funzione dei cubetti del proprio colore che tiene ora in mano. **Ogni volta che un sopravvissuto effettua un'azione, posiziona ora uno dei cubetti che ha in mano nello spazio più a sinistra della Plancia Multifunzione:** i due spazi in alto sulla sua Plancia Sopravvissuto verranno ignorati e non saranno più utilizzati fino al termine del gioco.

Se un sopravvissuto perde Punti Salute causando un cambiamento di livello sulla propria Plancia Sopravvissuto e perdendo quindi 1AP, dovrà scartare uno dei suoi cubetti che va rimesso nella riserva comune. Il giocatore può scegliere in questo caso se scartare un cubetto dalla mano (azioni ancora da effettuare) oppure dalla Plancia Multifunzione (azioni già risolte). Analogamente, qualora un sopravvissuto si curi e i suoi Punti Salute aumentino cambiando livello sulla Plancia Sopravvissuto, riguadagnerà 1AP riprendendo in mano un suo cubetto dalla riserva.

I sopravvissuti possono ora effettuare le azioni in qualsiasi ordine: non essendo più divisi in gruppi sulla Plancia Multifunzione, si considerano tutti come un unico gruppo concentrato sul solo scopo di eliminare la Nemesi ed il loro posizionamento nella casa non determinerà più una suddivisione in più gruppi.

Ogni sopravvissuto può ora effettuare tutte le azioni normalmente previste nella Fase Azioni, con le opportune modifiche delle regole speciali del Gran Finale (vedi 8.2): non potrà ad esempio ricercare, spegnere gli incendi, rientrare in gioco in caso di morte e muoverà sempre di due spazi per ogni azione di movimento.



Un sopravvissuto è entrato nel laboratorio ed ha preso il Gettone Cura. Questo fa scattare il Gran Finale e la Nemesi compare nel laboratorio. Dopo aver selezionato e posizionato la Nemesi, si volta la Plancia Multifunzione sul lato rosso. Un Cubetto Indicatore grigio diventa il nuovo Segnalino Eventi e viene messo nello spazio inferiore del Ciclo degli Eventi (simbolo orologio più in basso), mentre un secondo diventa il nuovo Segnalino Oscurità e viene messo nel primo spazio vuoto della Traccia Oscurità.

All'inizio del Gran Finale, i sopravvissuti possono effettuare azioni prima che i nemici reagiscano. Non ci sono più gruppi per determinare la sequenza delle azioni, i sopravvissuti agiscono nell'ordine che desiderano.

Quando un sopravvissuto effettua un'azione, mette uno dei suoi cubetti nel riquadro più a sinistra della Plancia Multifunzione.

8.3.2 Slittamento sulla Plancia Multifunzione

Quando il sesto cubetto di qualsiasi colore viene posizionato nello spazio più a sinistra, tutti i cubetti che si trovano nello spazio più a sinistra e in quello centrale si spostano di uno spazio verso destra della Plancia Multifunzione interrompendo momentaneamente il normale svolgimento delle azioni. Di conseguenza, i sopravvissuti possono liberamente organizzarsi e agire nell'ordine che preferiscono, ma dovranno tenere conto che dopo aver effettuato 6 azioni in totale, si possono verificare degli eventi di gioco prima che possano continuare.

Tutti i cubetti che si trovano ora nello spazio più a destra vengono immediatamente restituiti ai sopravvissuti. Questo è il solo momento in cui i sopravvissuti possono riprendere in mano i cubetti precedentemente spesi per effettuare le loro azioni, pertanto i giocatori dovranno tenere conto del tempo necessario perché un sopravvissuto possa agire nuovamente dopo aver speso tutti i suoi cubetti.

Se almeno un cubetto è stato spostato nello spazio centrale, si risolvono immediatamente le Reazioni.

8.3.2.1 Slittamento volontario

In aggiunta allo slittamento automatico sopra descritto, che avviene obbligatoriamente, i giocatori possono **volontariamente attivare lo slittamento sulla Plancia Multifunzione prima di aver posizionato il sesto cubetto nello spazio più a sinistra, a patto che ve ne sia almeno uno in tale spazio**, attivando dunque le Reazioni. In questo modo i sopravvissuti possono rientrare anticipatamente in possesso dei loro cubetti che si trovano nello spazio centrale, se necessario, anche se al costo di un'attivazione anticipata delle reazioni. Tutto sta, per i sopravvissuti, nel decidere se il rischio di una simile scelta ne ripaghi i benefici...

Quando il sesto cubetto viene messo nello spazio più a sinistra, tutti i cubetti della Plancia Multifunzione vengono slittati di uno spazio a destra. Il simbolo riportato nello spazio più a sinistra ricorda che 6 cubetti attivano lo slittamento.

Quando i cubetti vengono slittati nello spazio centrale, i giocatori devono risolvere i quattro passaggi delle reazioni, chiaramente indicati dai numeri sulla Plancia Multifunzione. Il simbolo riportato nello spazio centrale ricorda ai giocatori che devono iniziare con il passo "1" della sequenza.



8.3.3 Reazioni

Come avviene durante la Fase di Upkeep della prima parte del gioco, quando si attivano le Reazioni si svolgono una serie di passaggi come indicato dalla sequenza numerata riportata sulla Plancia Multifunzione:

- 1) **Eventi:** il Segnalino Eventi si sposta in avanti di una posizione nel ciclo e attiva l'evento corrispondente alla posizione in cui si viene a trovare. Sul lato ora utilizzato della Plancia Multifunzione, la prima posizione in alto del Ciclo degli Eventi non dà luogo ad alcun evento, mentre le altre due causano l'avanzamento del Segnalino Oscurità.
- 2) **Propagazione del fuoco:** lanciare normalmente il D4 per lo spostamento del Segnalino Incendio e aggiungere un Indicatore Fuoco nella posizione in cui resta o si sposta.
- 3) **Zombificazione:** tutti i sopravvissuti con 2 Segnalini Virus ne subiscono normalmente gli effetti, posizionando o facendo avanzare di una posizione a sinistra il Cubetto Indicatore grigio sulle Abilità della Plancia Sopravvissuto.
- 4) **Reazioni degli avversari:** come prima cosa si attiva la Nemesi, quindi gli zombie e infine l'eventuale Creatura.



Come mostrato a sinistra, il Segnalino Eventi dal fondo viene spostato in cima al ciclo degli Eventi. Il primo spazio (blu) è vuoto, quindi non accade nulla sulla Traccia Oscurità in questo Round. Tuttavia, le altre due posizioni del Ciclo degli Eventi, ognuna indicata dal simbolo dell'orologio, causeranno l'avanzamento del Segnalino Oscurità di una posizione.



Dopo aver spostato il Segnalino Eventi, i passaggi successivi sono indicati sulla Plancia Multifunzione: 2 → Propagazione del fuoco, 3 → Zombificazione, 4 → Reazioni (prima la Nemesi, quindi gli zombie e infine l'eventuale Creatura).

8.3.3.1 Reazione della Nemesi

La Nemesi è guidata da un solo desiderio: demolire l'intera casa, per seppellirci i sopravvissuti in modo che non possano uscirne con la cura. **Il suo obiettivo è distruggere le 3 Tessere Angolari diverse dal laboratorio.**

Durante la sua reazione, **la Nemesi si muove direttamente verso la Tessera Angolare più vicina e non distrutta, utilizzando il percorso più breve possibile e si ferma non appena entra in una Tessera Angolare.** Nel caso in cui esistano più percorsi ugualmente brevi verso una Tessera Angolare, i giocatori scelgono quale seguirà la Nemesi.

Se inizia la sua reazione in una stanza in cui siano presenti sopravvissuti, o vi entra lungo il percorso, la Nemesi effettua un singolo attacco contro i sopravvissuti, quindi riprende il cammino fintanto che non ha esaurito il movimento riportato sulla Plancia Nemesi, o non raggiunge una Tessera Angolare. La Nemesi non ha alcun interesse in uno scontro prolungato con i sopravvissuti, che considera solo ostacoli lungo il suo percorso di distruzione. Gli attacchi della Nemesi sono risolti come nel normale combattimento delle Creature e i sopravvissuti hanno normalmente diritto ai Tiri di Difesa.

Se la Nemesi inizia la sua reazione in una Tessera Angolare la distrugge immediatamente, quindi attacca eventuali sopravvissuti presenti e, alla prossima reazione, ripeterà il ciclo ricominciando il suo movimento verso la prossima

Tessera Angolare. La Tessera Angolare distrutta viene voltata dal lato opposto esattamente come se fosse stata distrutta per effetto del fuoco, nel qual caso:

- ogni sopravvissuto nella stanza perde 3 Punti Salute;
- un'eventuale Creatura non resistente al fuoco nella stanza subisce 3 danni;
- tutti gli zombie nella stanza vengono eliminati.

8.3.3.2 Reazione degli zombie e/o della Creatura

Durante la reazione degli zombie e delle creature nel Gran Finale, le normali aree di attivazione sono ignorate. L'intera casa diventa invece un'unica grande area di attivazione e tutti gli zombie e l'eventuale Creatura al suo interno reagiscono come segue:

- 1) tutti gli zombie che si trovino in una stanza con dei sopravvissuti li attaccano immediatamente;
- 2) tutti gli altri zombie muovono fino a 2 stanze verso i sopravvissuti più vicini e, se li raggiungono al termine o durante il movimento, si fermano e li attaccano immediatamente;
- 3) se l'eventuale Creatura in gioco si trova in una stanza con dei sopravvissuti li attacca immediatamente, altrimenti muove in base alla sua capacità verso i sopravvissuti più vicini e, se li raggiunge al termine o durante il movimento, si ferma e li attacca immediatamente.



Dopo aver risolto le reazioni, i sopravvissuti riprendono a effettuare le loro azioni allo stesso modo, mettendo un cubetto nello spazio a sinistra per ogni azione. In questo esempio, il sesto cubetto causa un nuovo slittamento.

I cubetti nello spazio centrale passano in quello a destra e vengono immediatamente restituiti ai sopravvissuti, mentre quelli nello spazio a sinistra passano al centro attivando una nuova reazione.

8.4 FINE DEL GIOCO

I sopravvissuti vincono esclusivamente se riescono a eliminare la Nemesi prima questa che abbia distrutto le 3 Tessere Angolari diverse dal laboratorio.

I sopravvissuti perdono non appena si verifica una di queste condizioni:

- la Nemesi riesce a distruggere tutte e 3 le Tessere Angolari diverse dal laboratorio,
- il Segnalino Oscurità raggiunge lo spazio finale della Tracia Oscurità sulla Plancia Multifunzione,
- il portatore della cura viene eliminato.

REGOLE AVANZATE

9.1 ELEMENTI AGGIUNTIVI DELLE STANZE

Alcune Tessere Ambiente riproducono icone che vengono ignorate nel gioco normale, ma possono essere utilizzate dai giocatori esperti per un gioco avanzato. I giocatori devono concordare in anticipo se durante la partita vorranno utilizzare o meno questi effetti aggiuntivi. In ogni caso, gli effetti di seguito descritti si applicano sempre all'intera Tessera Ambiente, indipendentemente dal numero di stanze che questa comprenda.



FUGA DI GAS. Ogni volta che il Segnalino Incendio si sposta in una tessera di questo tipo, il gas causa un'esplosione e occorre mettere un Indicatore Fuoco aggiuntivo in due tessere adiacenti, se possibile.



CREATURA IN AGGUATO. Se non è già presente una Creatura nella casa, appena un sopravvissuto entra in una tessera di questo tipo deve lanciare Dadi Sopravvissuto in numero pari ai sopravvissuti presenti al momento nella tessera (compreso sé stesso). Il lancio è necessario anche se il sopravvissuto entra nella tessera per effetto di un risultato Paura a seguito di combattimento. Se si ottiene almeno un risultato Fallimento, entra immediatamente in gioco una Creatura: scegliere a caso la Plancia Creatura e posizionare la miniatura corrispondente in gioco determinandone la posizione con un normale lancio dei dadi D4 e D6.

Si ricordi che ci può essere una sola Creatura per volta nella casa, quindi questo effetto può essere ignorato se è già entrata in gioco in precedenza.



Un gruppo di 3 sopravvissuti cerca di non farsi notare da una creatura in agguato muovendosi tutti assieme. Lanciano pertanto 3 Dadi Sopravvissuto. Sfortunatamente uno è un Fallimento: da qualche parte nella casa appare quindi una Creatura.



BARRIERE DIFENSIVE. Alcune tessere offrono coperture e ripari che danno ai sopravvissuti vantaggi aggiuntivi quando vengono attaccati. In queste stanze, i sopravvissuti non sotto presa lanciano sempre 4 Dadi Sopravvissuto per i Tiri Difensivi, indipendentemente da quanti sopravvissuti si trovano nella stanza in cui si verifica il combattimento.



MAGAZZINO (KickStarter Special). Quando i sopravvissuti effettuano un'azione di Ricerca in queste stanze, i risultati Mirino si considerano Successi ai fini del numero di Carte Equipaggiamento che possono essere pescate.



VISIBILITA' OTTIMALE (KickStarter Special). Quando un sopravvissuto effettua un attacco da questa stanza utilizzando un'arma a distanza, i risultati Mirino ottenuti aggiungono 2 alla gittata dell'arma anziché 1.

9.2 LIVELLO DI DIFFICOLTA'

Di seguito si riportano alcuni suggerimenti per coloro che desiderano modificare il livello di difficoltà del gioco.

- 1) I giocatori possono modificare la riserva di Segnalini Zombie in funzione dei loro valori numerici. Rimuovendo i segnalini di valore maggiore o minore (1-2 oppure 5-6) è possibile aumentare o diminuire la difficoltà.
- 2) Nelle partite con 2-3 sopravvissuti, i giocatori possono decidere di utilizzare comunque le Plance Sopravvissuto dal lato previsto per le partite con 4-5 sopravvissuti per aumentare la difficoltà (solo 3AP per Round), o viceversa nelle partite con 4-5 giocatori è possibile usare il lato per 2-3 sopravvissuti per diminuirla (4AP per Round).
- 3) I giocatori possono ignorare le funzioni delle Tessere Angolari, a parte i terminali, per aumentare la difficoltà.
- 4) Per i gruppi inesperti che avvertano troppa pressione sul tempo a disposizione, è possibile consentire un round aggiuntivo, facendo in modo che il laboratorio possa essere acceduto nel round successivo a quello in cui il Segnalino Oscurità raggiunge lo spazio "5" finale della Traccia Oscurità.
- 5) I giocatori possono modificare il mix dei Gettoni Codice usati durante la preparazione, aggiungendo più gettoni con 3 Simboli Codice o più gettoni con 2 Simboli Codice per aumentare o diminuire la difficoltà.
- 6) Nel lancio dei dadi per l'ingresso di nuovi zombie, è possibile rilanciare un eventuale "6" del D6 invece di aggiungere un Segnalino Zombie adiacente ai sopravvissuti, per diminuire la difficoltà.
- 7) Nella costruzione della casa è possibile scegliere l'orientamento delle telecamere, l'utilizzo o meno degli elementi aggiuntivi, una maggiore o minore presenza di stanze chiuse, per variare a piacere il livello di difficoltà.

GUIDA DI RIFERIMENTO ALLE ICONE DEL GIOCO

10.1 ABILITA' E CARATTERISTICHE DEI SOPRAVVISSUTI

 Bunny Van Camp – Cheerleader furiosa (KickStarter Special) Colore: Bianco Arma Iniziale: Chaisaw (Motosega) Abilità speciale: quando partecipa al tentativo di liberare dalla presa un altro sopravvissuto, lancia separatamente i suoi dadi e sia il Successo che la Ritirata contano come risultati positivi.	
 Visione notturna Bunny può rivelare e convertire in Miniature Zombie i Segnalini Zombie nelle stanze adiacenti anche se non ha linea di vista.	 Pattuglia di salvataggio Il Valore di Fuga di Bunny aumenta di 1 punto.
 Bendaggio continuo Una volta per Round, Bunny può curare sé stessa al costo di 2XP, per recuperare 1 Punto Salute.	 Esperto di corpo a corpo Quando usa un'arma da mischia (con gittata 0), Bunny lancia 1 Dado Sopravvissuto in più.
 Bruce Romero – Guardia del corpo in pensione Colore: Arancione Arma Iniziale: Handgun (pistola) Abilità speciale: una volta per Round Bruce può dare o ricevere fino a 3AP a/da un altro sopravvissuto del suo gruppo.	
 Coordinatore Bruce può dare oggetti ad altri sopravvissuti nella stessa stanza senza spendere AP.	 Esperto con le pistole Se usa una Handgun in combattimento, Bruce lancia un Dado Sopravvissuto in più.
 In guardia Bruce aggiunge 2 Dadi Sopravvissuto invece di uno nei Tiri Difensivi ai quali partecipa.	 Tiratore scelto Tutte le armi da fuoco hanno +1 alla gittata quando Bruce le usa in combattimento.
 Chuck Lee – Istruttore di tennis cintura nera (KickStarter Special) Colore: Nero Arma Iniziale: Shurikans (non si lanciano dadi in combattimento, ogni Shurikan causa 1 danno automatico) Abilità speciale: quando partecipa a un Tiro Difensivo può rilanciare ogni dado una volta al costo di 1XP per dado.	
 Pugno potenziato Quando combatte senza armi, Chuck lancia 2 Dadi Sopravvissuto anziché uno.	 Esperto di corpo a corpo Quando usa un'arma da mischia (con gittata 0), Chuck lancia 1 Dado Sopravvissuto in più.
 Spintone Ogni risultato Respinta ottenuto in combattimento da Chuck allontana un nemico di 2 spazi anziché 1.	 Occhio di falco Ogni risultato Mirino che Chuck abbina a un Successo durante il combattimento causa un danno in più (oltre al normale aumento di gittata).
 Jack Fulci – Trafficante di armi di Brooklyn Colore: Blu Arma Iniziale: Handgun (pistola) Abilità speciale: una volta per Round Jack può effettuare un'azione di Combattimento senza spendere 1AP.	
 Zaino in spalla Jack ha uno spazio di inventario in più.	 Occhio di falco Ogni risultato Mirino che Jack abbina a un Successo durante il combattimento causa un danno in più (oltre al normale aumento di gittata).
 Esperto con le pistole Se usa una Handgun in combattimento, Jack lancia un Dado Sopravvissuto in più.	 Scorta di munizioni Se fa un'azione Ricerca e trova delle munizioni, Jack può mettere 2 cubetti neri in più sulla carta, senza eccedere il massimo di 8.

 Leo Friedkin – Pompiere cittadino Colore: Viola Arma Iniziale: Fire Axe (ascia) Abilità speciale: Leo non subisce danni quando entra nelle tessere in fiamme non distrutte.	
 Occultamento Se è parte di un gruppo inquadrato da una telecamera, Leo non conta per determinare il numero di dadi da lanciare.	 Protezione Leo subisce solo 1 Punto Salute di danno invece di 3 quando entra in una tessera distrutta.
 Medico Quando Leo usa un oggetto che cura ferite su sé stesso o altri, cura 1 Punto Salute aggiuntivo.	 Pompieri Quando spende AP per estinguere gli incendi, Leo rimuove 1 Indicatore Fuoco aggiuntivo.

 Lucy Chang – Sapietona del college Colore: Giallo Arma Iniziale: Baseball Bat (mazza da baseball) Abilità speciale: al costo di 4XP Lucy può sostituire un Gettone Codice adiacente con uno di quelli rimasti fuori gioco all'inizio, pescandolo a caso e posizionandolo scoperto.	
 Coordinatore Lucy può dare oggetti ad altri sopravvissuti nella stessa stanza senza spendere AP.	 Maga del computer Se utilizza un Terminale di Computer, Lucy può inserire più Gettoni Codice al costo totale di 2AP.
 Ricercatrice Se si ottiene almeno un Successo in una Ricerca nella stanza di Lucy, aggiunge un Successo in più.	 Spintone Ogni risultato Respinta ottenuto in combattimento da Lucy allontana un nemico di 2 spazi anziché 1.

 Nina Argento – Infermiera spiritosa Colore: Verde Arma Iniziale: Combat Knife (coltello da guerra) Abilità speciale: Nina può curare le ferite degli altri sopravvissuti al costo di 1AP per Punto Salute recuperato.	
 Esperta con i coltelli Quando usa un Combat Knife in combattimento, Nina lancia un Dado Sopravvissuto in più.	 Bendaggio continuo Una volta per Round, Nina può curare sé stessa al costo di 2XP, per recuperare 1 Punto Salute.
 Esperta di fucile da caccia Quando usa uno Shotgun in combattimento, Nina lancia un Dado Sopravvissuto in più.	 Resistenza al Virus Nina può ricevere 3 Segnalini Virus invece di 2. Il virus si attiva per Nina solo se ha 3 Segnalini Virus e resta inattivo se ne ha 1 o 2.

10.2 FUNZIONI SPECIALI DELLE TESSERE ANGOLARI



CONTROLLO ANTINCENDIO (1 stanza)

Un sopravvissuto in questa stanza può spendere 2AP per rimuovere tutti gli Indicatori Fuoco presenti in una tessera non distrutta.



SCORTE DI MEDICINALI (1 stanza)

Un sopravvissuto in questa stanza può spendere 2AP per curarsi fino a 2 Punti Salute.



TERMINALE DEL COMPUTER (3 stanze)

Un sopravvissuto in questa stanza può spendere 2AP per operare sulla Plancia Sicurezza posizionando un Gettone Codice o bypassando i controlli (nello stesso round è possibile effettuare più operazioni sulla Plancia Sicurezza solo agendo da terminali diversi, poiché ciascuno può essere usato una sola volta per round).



ARMADIETTO DELL'ANTIDOTO (1 stanza)

In questa stanza, un sopravvissuto che abbia 2 Gettoni Virus può spendere 2 AP per rimuoverne uno dal proprio inventario.



RISERVA DI MUNIZIONI (1 stanza)

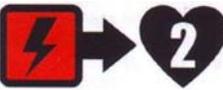
Un sopravvissuto in questa stanza può spendere 2AP per ricaricare al massimo (8 cubetti) un'arma nel proprio inventario.

10.3 ABILITA' E ATTACCHI SPECIALI DI CREATURE E NEMESI

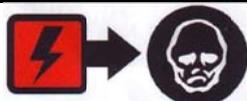
10.3.1 Abilita' generali

	Resistente al Fuoco La creatura è resistente al fuoco, pertanto il suo movimento può avvenire attraverso tessere in fiamme o distrutte e non subisce danni per gli Indicatori Fuoco eventualmente presenti nella tessera.
	Passa attraverso i muri La creatura è in grado di passare sotto le assi del pavimento, pertanto il suo movimento non si considera mai bloccato dai muri.

10.3.2 Attacchi speciali delle Creature

	Giant Snake (Serpente Gigante) - KickStarter Special Se nel lancio per il combattimento il Serpente Gigante ottiene almeno un Danno o Danno Grave oltre al Rinforzo, equivale a un Morso: un sopravvissuto nella stanza dell'attacco riceve un Segnalino Virus. Se non è stato ottenuto alcun risultato Danno o Danno Grave, non accade nulla.
	Gorilla (Gorilla) - KickStarter Special Ogni risultato Rinforzo equivale a un Danno Grave (2 danni) se il Gorilla si trova adiacente ad almeno un muro: i gorilla amano sbattere le persone contro le pareti! Nota. La Plancia Creatura del Gorilla riporta i valori di attacco e movimento invertiti. Sebbene sia comunque utilizzabile, i valori corretti dovrebbero essere 2 per il movimento (blu) e 4 per l'attacco (rosso).
	Security Guard (Guardia della Sicurezza) Dopo il movimento nella Fase di Reazione, la Guardia di Sicurezza effettua un attacco distinto contro ogni gruppo di sopravvissuti che sia in una stessa stanza, in linea di vista e entro una gittata di 2 stanze. Inoltre, i risultati di Respinta non hanno effetto su questa Creatura. Nota. Se deve muovere alla sua attivazione, la Guardia di Sicurezza determina il suo movimento lanciando il D4 e l'attacco a distanza avviene al termine, dalla stanza in cui finisce il movimento. Se incontra sopravvissuti prima di aver esaurito completamente il movimento, li attacca ma non prosegue.
	Undead Bird (Uccello Zombie) Uno dei sopravvissuti nella stanza della creatura subisce una Presa, se possibile. Non è possibile liberarsi normalmente da questa presa, ma solo eliminando l'Uccello Zombie.
	Zombie Dog (Cane Zombie) Un sopravvissuto nella stanza della creatura a scelta dei giocatori deve scartare una Carta Equipaggiamento dal proprio inventario. E' possibile scegliere un sopravvissuto che non abbia Carte Equipaggiamento per assegnare questo risultato senza effetti.

10.3.3 Attacchi speciali delle Nemesi

	Doctor Mortimer Aggiunge il numero di Miniature Zombie determinato da un Segnalino Zombie pescato a caso in una tessera adiacente ad almeno un sopravvissuto a scelta dei giocatori.
	Helen Krenen (l'ossessione per i coltelli della moglie psicotica di Mortimer ha bisogno di uno sfogo, non permettere che sia tu) - KickStarter Special Causa la perdita di 2 Punti Salute ad ogni sopravvissuto che si trovi in una tessera adiacente in diagonale a quella in cui si trova la Nemese (non occorre linea di vista). In aggiunta, i risultati di Respinta non hanno effetto su questa Nemese.
	Lisa Mortimer (la figlia pirocinetica di Mortimer) - KickStarter Special Aggiunge 1 Indicatore Fuoco in ogni stanza adiacente in ortogonale (non diagonale) alla stanza in cui si trova Lisa.
	Rachel Mortimer (la seconda figlia di Mortimer) Un sopravvissuto a scelta dei giocatori che si trovi in una tessera adiacente, ortogonalmente o diagonalmente, subisce una presa (non occorre linea di vista... Rachel conosce bene i passaggi segreti di casa Mortimer!).

10.4 ICONE DELLE CARTE EQUIPAGGIAMENTO

	<p>Antidote (Antidoto) Può essere usato solo da un sopravvissuto che ha 2 Segnalini Virus, per rimuoverne uno. Non ha effetto sui sopravvissuti con 0 o 1 Segnalino Virus.</p>
	<p>Armor (Armatura) Il sopravvissuto che ha equipaggiato questo oggetto può rilanciare un Tiro Difensivo.</p>
	<p>Automatic (Mitra) Ogni risultato Successo in combattimento conta come 2 colpi a segno.</p>
	<p>Baseball Bat (Mazza da Baseball) Un risultato Respinta con quest'arma stordisce uno zombie e la sua miniatura viene messa a terra. Se nello stesso Round un giocatore assegna un altro risultato Respinta a questo zombie, nello stesso attacco o in uno diverso e anche con altre armi, lo zombie viene eliminato. Altrimenti alla sua prossima attivazione durante le Reazioni, lo zombie si rialza. E' possibile assegnare un risultato Successo ad uno zombie stordito per eliminarlo comunque. Non ha effetto su Creature e Nemesi.</p>
	<p>Dynamite/Grenade (Dinamite/Granata) Al costo di 1AP il sopravvissuto può causare 2 danni (Granata) o 4 danni (Dinamite) in una stanza a lui adiacente e nella sua linea di vista.</p>
	<p>Energy Drink (Integratore energetico) Il sopravvissuto che utilizza questo integratore guadagna 2AP aggiuntivi per il Round di gioco in corso.</p>
	<p>Fire Alarm (Allarme antincendio) Se utilizza questo oggetto, il sopravvissuto può rilanciare il D4 per determinare la direzione di propagazione del fuoco.</p>
	<p>Fire Axe (Ascia da pompiere) Il sopravvissuto può usare quest'arma per rimuovere 1 Indicatore Fuoco dalla stanza in cui si trova al costo di 1AP (anziché 2AP con l'azione apposita).</p>
	<p>Fire Extinguisher (Estintore) Utilizzando l'estintore, il sopravvissuto può rimuovere 1 Indicatore Fuoco dalla stanza in cui si trova, al costo di 1AP.</p>
	<p>Fire Helmet (Elmetto antincendio) Se utilizzato assieme all'estintore, l'elmetto permette al sopravvissuto di rimuovere 2 Indicatori Fuoco dalla stanza in cui si trova, al costo di 1AP. Non ha alcun effetto se utilizzato senza l'estintore.</p>
	<p>First Aid Kit/Spray (Spray/Kit di Pronto Soccorso) Il sopravvissuto può curare 1 Punto Salute con lo Spray o 2 Punti Salute con il Kit.</p>
	<p>Flame Thrower (Lanciafiamme) – KickStarter Special Il sopravvissuto aggiunge 1 Indicatore Fuoco in ogni stanza adiacente in ortogonale a quella in cui si trova (non occorre linea di vista). Per poter essere nuovamente utilizzato, deve essere ricaricato con l'oggetto Gas Flask (Bombola di Gas).</p>
	<p>Flare Gun (Pistola Lanciarazzi) Il sopravvissuto può rilanciare uno oppure entrambi i dadi utilizzati per determinare la posizione di Ingresso Zombie.</p>
	<p>Flashbang (Granata Accecante) Il sopravvissuto che la utilizza può rimuovere un Indicatore Presa da uno dei sopravvissuti nella sua stanza (compreso sé stesso), che viene così liberato.</p>
	<p>Flashlight (Torcia) – versione corretta KickStarter Special Il sopravvissuto può utilizzarla per rivelare un Gettone Codice che si trovi entro 2 stanze di distanza.</p>

	<p>Gas Flask (Bombola di gas) Rifornisce il Flame Thrower (Lanciafiamme), se posseduto dal sopravvissuto, in modo che possa essere utilizzato una seconda volta.</p>
	<p>Gas Mask (Maschera Antigas) Utilizzando la maschera, in questo Round il sopravvissuto può passare attraverso stanze in fiamme e distrutte senza subirne i danni per il fuoco.</p>
	<p>Handgun Scope/Laser Sight (Mirino/Puntatore laser) Incrementa di 1 stanza la Gittata dell'arma indicata sulla Carta Equipaggiamento.</p>
	<p>Map (Mappa) Il sopravvissuto può rilanciare il Dado Terrore.</p>
	<p>Mine (Mina) – KickStarter Special Il sopravvissuto può attivare la mina nella sua stanza, posizionandovi un Cubetto Indicatore nero, purché non vi siano zombie o una Creatura. Quando un'orda o una Creatura entrano nella stanza, la mina esplose (rimuovere il cubetto nero) causando 3 danni che i giocatori possono assegnare come desiderano ai nemici presenti nella stanza. Eventuali danni che non sia possibile assegnare agli zombie o alla Creatura devono essere obbligatoriamente assegnati ai sopravvissuti nella stanza, se presenti. Ulteriori danni non assegnabili sono ignorati.</p>
	<p>Monkey Wrench (Chiave inglese) – KickStarter Special Il sopravvissuto può scambiare un Gettone Codice già rivelato nella sua stanza, con uno ancora coperto che si trovi ovunque nella casa e abbia lo stesso numero di simboli codice. Dopo lo scambio, rivelare il Gettone Codice nella stanza.</p>
	<p>Night Vision (Vista al buio) Si usa solo con le regole avanzate sugli elementi aggiuntivi delle Tessere Ambiente. Quando si lanciano i dati per verificare se si attiva una Creatura in Agguato, il sopravvissuto può rilanciare una sola volta tutti i dadi che desidera.</p>
	<p>Shotgun (Fucile da caccia) Ogni risultato Mirino ottenuto in combattimento conta come un Successo in più e quindi un danno aggiuntivo. Il normale effetto di potenziamento della Gittata dei risultati Mirino non ha effetto sul fucile da caccia, a meno che non usato in congiunzione con uno Shotgun Scope.</p>
	<p>Smoke Grenade (Granata fumogena) Annulla un controllo delle telecamere nella stanza in cui si trova il sopravvissuto che la usa.</p>
	<p>Sniper Rifle (Fucile da cecchino) Ogni risultato Mirino che viene abbinato ad un risultato Successo in combattimento conta come un Successo aggiuntivo (oltre a estendere normalmente la Gittata).</p>
	<p>Wirecutter (Tagliacavi) Il sopravvissuto disattiva una telecamera nella sua stanza: rimuovere dal gioco 1 Segnalino Telecamera.</p>

RADIOACTIVE EXPANSION

Questa emozionante espansione è l'ideale per giocatori esperti, con qualche partita al gioco base già al proprio attivo, che desiderino aggiungere un nuovo rischio che spinga al limite la sfida per il proprio gruppo di sopravvissuti.

Introducendo questa espansione, i sopravvissuti dovranno confrontarsi con un nuovo letale nemico: le radiazioni causate dalle perdite di un reattore situato al centro di casa Mortimer, che si propagheranno attraverso le stanze. A causa di queste emissioni, le creature verranno contaminate e subiranno mutazioni, mentre le vite stesse dei sopravvissuti saranno in serio pericolo.

Siete pronti per entrare in un nuovo livello di oscurità?

11.1 COMPONENTI



1 Tessera Reattore



27 Indicatori Radiazioni



10 Carte Equipaggiamento



11 Miniature rosse
(solo nella versione Kickstarter Special)

11.2 PREPARAZIONE

Durante la preparazione del gioco, i giocatori sceglieranno uno dei sopravvissuti che interpreterà il ruolo dello "Specialista Hazmat" (Specialista in Materiali Pericolosi), che avrà la responsabilità di dover contrastare la minaccia radioattiva e in quanto tale partirà con una Carta Equipaggiamento "Decontamination Kit" aggiuntiva. Con l'aiuto di questo kit, il sopravvissuto potrà fronteggiare le radiazioni con una migliore protezione contro la contaminazione.

Le restanti 9 carte di questa espansione, facilmente riconoscibili per il loro colore rosso, dovranno quindi essere mescolate nel normale mazzo delle Carte Equipaggiamento che sarà usato per le ricerche nel corso del gioco.

Uno degli Indicatori Radiazioni della riserva va quindi posizionato sulla Traccia dell'Oscurità in uno degli spazi da 2 a 5 a scelta dei giocatori. La posizione così scelta rappresenta il momento in cui il reattore centrale si guasterà, iniziando a emettere radiazioni. I rimanenti Indicatori Radiazioni verranno disposti in una riserva accanto alla mappa di gioco.

Le miniature rosse che rappresentano i sopravvissuti e le creature vengono inizialmente lasciate da parte: saranno utilizzate più avanti, quando le radiazioni inizieranno a diffondersi nella casa e faranno le prime vittime.

Durante la costruzione della casa, la Tessera Reattore verrà posizionata prima delle altre Tessere Interne, lanciando il D6: la prima posizione in alto a sinistra corrisponderà al risultato 1, mentre l'ultima in basso a destra sarà la posizione corrispondente al risultato 6. Dopo aver così posizionato la Tessera Reattore, le altre Tessere Interne saranno posizionate come di norma per completare la preparazione iniziale della casa.



L'esempio a fianco mostra il posizionamento della Tessera Reattore dopo aver ottenuto 5 lanciando il D6.

Naturalmente, anche in questo caso devono essere osservate le normali regole di posizionamento, pertanto i giocatori devono assicurarsi che i muri della stanza del reattore non blocchino le porte delle stanze adiacenti. Per questo la Tessera Reattore viene posizionata prima delle altre Tessere Interne.

Si noti che le porte presenti sulla Tessera Reattore sono simili a quelle del laboratorio: ciò sta a indicare che si tratta di una stanza chiusa, in quanto i sopravvissuti dovranno riuscire ad accedervi secondo una procedura diversa da quella prevista per le altre porte della casa.

11.3 LA SFIDA

Con questa espansione il gioco si svolge secondo le normali regole base, finché non si verifica la fuga radioattiva. Da quel momento, la propagazione delle radiazioni avrà effetti diversi: i sopravvissuti potranno essere contaminati risultandone debilitati, mentre zombie e creature saranno certamente contaminati ma risultandone potenziati.

Quando il Segnalino Oscurità raggiunge lo spazio in cui durante la preparazione è stato posizionato l'Indicatore Radiazioni, si verifica la fuga radioattiva: aggiungere immediatamente un Indicatore Radiazioni nella Tessera Reattore e un secondo Indicatore Radiazioni in una stanza adiacente.

11.3.1 Propagazione delle radiazioni

Una volta che si è verificata la fuga radioattiva, nella Fase di Upkeep si aggiunge un sesto passo dopo l'Attivazione del Virus (che normalmente è il quinto ed ultimo), per la Propagazione delle Radiazioni. Finché la minaccia non sarà definitivamente arrestata, **al termine di ogni Fase di Upkeep i giocatori aggiungeranno 2 Indicatori Radiazioni in 2 stanze diverse che non ne abbiano e siano ortogonalmente adiacenti ad una stanza che ne contenga già uno.**

Una tessera contenente un Indicatore Radiazioni è considerata contaminata. Se la tessera è composta di due stanze, entrambe sono considerate contaminate. Nel corso del gioco, **una stanza non può mai contenere più di 1 Indicatore Radiazioni**, pertanto non è possibile posizionarne in una tessera se ne è già presente uno.

11.3.2 Controllo di Radioattività ed effetti sui sopravvissuti

Un sopravvissuto che entri in una stanza con un Indicatore Radiazioni deve effettuare un Controllo di Radioattività lanciando 3 Dadi Sopravvissuto: se ottiene almeno un risultato di Fallimento viene contaminato, la sua miniatura va immediatamente sostituita con quella rossa e aggiunge un Indicatore Radiazioni sulla sua Plancia Sopravvissuto.

Quando un sopravvissuto entra in una stanza non contaminata in cui sono presenti zombie e/o una Creatura contaminati, deve effettuare un Controllo di Radioattività lanciando 2 Dadi Sopravvissuto, come sopra descritto. Può essere quindi saggio evitare, per quanto possibile, situazioni di combattimento ravvicinato con gli esseri contaminati: le radiazioni sono un nemico agguerrito, invisibile ma senza pietà.

Se un sopravvissuto entra in una stanza non contaminata in cui è presente un altro sopravvissuto contaminato, deve effettuare un Controllo di Radioattività lanciando 1 Dado Sopravvissuto, dato che le radiazioni sono meno aggressive nella trasmissione fra esseri umani.

In ogni caso non si lanciano mai più di 3 Dadi Sopravvissuto in un Controllo di Radioattività: se anche, ad esempio, un sopravvissuto entrasse in una stanza contaminata con una creatura contaminata anch'essa, lancerà solo tre dadi. **Lo Specialista Hazmat, grazie al Kit di Decontaminazione, effettua sempre i Controlli di Radioattività lanciando solo 1 Dado Sopravvissuto, il suo eventuale aiutante li effettua lanciando solo 2 Dadi Sopravvissuto.**

Il Controllo di Radioattività va ripetuto ad ogni ingresso in una stanza contaminata o contenente esseri contaminati, anche se il sopravvissuto è già contaminato: ad ogni ulteriore controllo in cui otterrà almeno un risultato Fallimento, aggiungerà un Indicatore Radiazioni sulla Plancia Sopravvissuto, fino ad un **massimo di 3 Indicatori Radiazioni**, che rappresentano il massimo livello di contaminazione. Una volta raggiunto il massimo livello di contaminazione, il sopravvissuto non effettuerà ulteriori Controlli di Radioattività.

All'inizio di ogni turno di gioco, ogni sopravvissuto contaminato perde Punti Salute in misura pari al numero di Indicatori Radiazioni che ha sulla propria Plancia Sopravvissuto. Se uno o più sopravvissuti sono ancora contaminati quando inizia il Gran Finale, continueranno a perdere Punti Salute all'inizio di ogni Fase Azioni dei sopravvissuti.

CONTROLLO DI RADIOATTIVITÀ	Stanza contaminata (tutti i casi)	Stanza non contaminata		
		solo zombie/creatura contaminati	solo sopravvissuti contaminati	sia zombie/creatura che sopravvissuti contaminati
Specialista Hazmat/sopravvissuto con Radiation Suit	1 Dado	1 Dado	1 Dado	1 Dado
Aiutante Specialista Hazmat (senza Radiation Suit)	2 Dadi	2 Dadi	1 Dado	2 Dadi
Sopravvissuto senza Radiation Suit/Decontamination Kit	3 Dadi	2 Dadi	1 Dado	3 Dadi

11.3.3 Contaminazione ed effetti su zombie e creature

Creature e zombie che entrino in una stanza contaminata o vi appaiano a seguito di nuovi ingressi o risultati del Dado Terrore saranno automaticamente contaminati, e le relative miniature dovranno essere immediatamente sostituite con quelle rosse (in mancanza, utilizzare un cubetto indicatore o altro sistema per indicare i contaminati).

Ogni volta che uno zombie e/o una Creatura contaminati entrano in una stanza in cui sono presenti altri zombie e/o una Creatura non contaminati, questi ultimi vengono immediatamente contaminati. Ciò rende letali questi essere quando sono contaminati dalle radiazioni, poiché ne accelerano a dismisura la propagazione.

Ogni zombie contaminato diventa più resistente e necessita di 2 danni in uno stesso Round per essere eliminato, altrimenti rigenera. Al primo danno, la Miniatura Zombie viene messa a terra per indicare che, se subisce un secondo danno nello stesso Round di gioco, sarà eliminato e rimosso dalla mappa. In caso contrario la miniatura verrà rimessa in piedi durante le Reazioni e per eliminare lo zombie occorrerà assegnargli nuovamente 2 danni in un singolo Round. Gli zombie contaminati continueranno a evitare di entrare volontariamente nelle stanze in fiamme, ma non saranno più necessariamente eliminati in combattimento assegnando loro un risultato di Respinta che li obblighi a farlo.

Le Creature contaminate rigenerano: in combattimento, per ogni risultato che attiva l'attacco speciale della Creatura, va rimosso un cubetto da una locazione di danno sulla Plancia Creatura, se presente, a scelta dei giocatori.

11.4 COMBATTERE LE RADIAZIONI

La minaccia radioattiva può essere combattuta, nel corso del gioco, sia riducendo le aree contaminate che curando i sopravvissuti dagli effetti della contaminazione.

Lo Specialista HazMat, grazie al Kit di Decontaminazione, può entrare in una stanza contaminata e spendere 2AP per rimuovere 1 Indicatore Radiazioni, lanciando solo 1 Dado Sopravvissuto nei Controlli di Radioattività per via della miglior protezione di cui beneficia. Un altro sopravvissuto può assistere lo Specialista Hazmat, spendendo 3AP per rimuovere 1 Indicatore Radiazioni ma lanciando 2 Dadi Sopravvissuto nei Controlli di Radioattività, dal momento che il Kit di Decontaminazione lo protegge in modo meno efficiente.

I sopravvissuti contaminati possono curarsi solo con le Carte Equipaggiamento "Radiation Pills" trovate effettuando azioni di Ricerca. Quando un sopravvissuto utilizza le Pillole Anti-Radiazioni può rimuovere tutti gli Indicatori Radiazioni dalla propria Plancia Sopravvissuto e da quel momento torna sano. Durante la ricerca, è anche possibile trovare delle Carte Equipaggiamento "Radiation Suit" (Tuta Anti-Radiazioni) che, se equipaggiate a destra della Plancia Sopravvissuto, permettono di lanciare solo 1 Dado Sopravvissuto nei Controlli di Radioattività.

Tuttavia, bonificare gli ambienti e curare i sopravvissuti può ridurre i rischi della contaminazione ed evitarne gli effetti, ma anche se si dovessero rimuovere tutti gli Indicatori Radiazioni nella casa, ciò non fermerà definitivamente la minaccia: il reattore guasto continuerebbe comunque a emettere radiazioni e queste continuerebbero a propagarsi.

11.5 FERMARE DEFINITIVAMENTE LA MINACCIA RADIOATTIVA

Il solo modo per fermare definitivamente la minaccia radioattiva è entrare nella stanza del reattore e fermarlo, ma le porte di accesso alla Tessera Reattore sono chiuse. Seguendo le stesse regole per l'uso dei Terminali di Computer nelle Tessere Angolari, i sopravvissuti possono accedere alla Tessera Reattore solo dopo che, posizionandosi davanti a una delle porte, avranno inserito 2 Gettoni Codice da 3 simboli, spendendo 2AP per ciascuno. I Gettoni Codice così utilizzati devono essere scartati (posizionandoli sugli appositi spazi della tessera) e solo a quel punto le porte della Tessera Reattore si considereranno aperte.

Si faccia attenzione che, anche dopo l'apertura delle porte, la stanza del reattore si considera comunque contaminata, dunque entrarvi richiede in ogni caso un Controllo di Radioattività.

Una volta entrato, un sopravvissuto può spendere 3AP per spegnere il reattore, rimuovendo così l'Indicatore Radiazioni che si trova al suo interno. Eventuali altre stanze nella casa che contengano ancora Indicatori Radiazioni continueranno a risultare contaminate e causeranno comunque gli effetti già descritti, tuttavia da questo momento in poi non si verificherà più alcuna propagazione delle emissioni (la Fase di Upkeep torna normale con soli 5 passi).

Come ricompensa per aver scongiurato la minaccia radioattiva, quando il reattore viene fermato ogni sopravvissuto può immediatamente attivare una qualsiasi Abilità a scelta sulla propria Plancia Sopravvissuto. Tuttavia, coloro che erano contaminati, restano tali e potranno tornare sani solo utilizzando le Pillole Anti-Radiazioni.

Buona fortuna, e cercate di non morire...

ZOMBIE EXPANSION

Questa espansione è composta da una serie di mini moduli, ciascuno dei quali aggiunge una diversa specie di zombie all'universo di Dark, Darker, Darkest. I giocatori potranno liberamente sperimentare le diverse combinazioni possibili, aggiungendo questi nuovi tipi di zombie al gioco base fino a determinare il numero che riterranno ideale per comporre la riserva iniziale nelle loro partite.

Non è consigliabile utilizzare tutti i moduli assieme al completo, aggiungendo al gioco base tutti i nuovi zombie di ognuno dei nuovi tipi. E' preferibile aggiungere al completo un solo tipo di questi nuovi zombie, oppure un numero limitato di zombie per ciascun tipo. Dal momento che i nuovi zombie renderanno la vita ancora più difficile per i sopravvissuti, aggiungerli progressivamente in piccole quantità e per tipi consentirà ai giocatori di comprenderne meglio i risvolti per aumentare le proprie chances di sopravvivenza all'interno di Casa Mortimer.

12.1 COMPONENTI E PREPARAZIONE



Per ognuno dei quattro nuovi tipi di zombie sono forniti 10 Segnalini Zombie. Prima di iniziare, i giocatori dovranno accordarsi su quali tipi di nuovi zombie usare nella partita e quanti zombie includere per ogni tipo, selezionando i corrispondenti Segnalini Zombie e riponendo gli altri che non saranno usati.

Durante la preparazione del gioco, i nuovi Segnalini Zombie così selezionati saranno mescolati coperti nella riserva con i Segnalini Zombie normali del gioco base e potranno quindi essere pescati e posizionati in mappa allo stesso modo.

Quando durante il gioco viene rivelato uno dei nuovi Segnalini Zombie, sostituirlo con una Miniatura Zombie del suo tipo, quindi lanciare il D4 e aggiungere il numero ottenuto di Miniature Zombie normali nella stessa stanza.

12.3 EFFETTI DEI NUOVI TIPI DI ZOMBIE

I nuovi tipi di zombie modificano il comportamento dell'intera orda di cui fanno parte in una stanza, in quanto gli zombie normali proteggeranno quelli "speciali" dei nuovi tipi, più forti. Di conseguenza **non è possibile eliminare uno zombie speciale se prima non sono stati eliminati tutti gli zombie normali nella stessa stanza**. Se in una stanza rimangono due o più zombie dei nuovi tipi senza alcuno zombie normale, i sopravvissuti potranno decidere liberamente in che ordine eliminarli.

	Disco Doll E' una versione extra agile degli zombie normali, che assieme all'orda di cui fa parte può muovere di 3 stanze anziché 2 durante le Reazioni.
	Guts Sono un tipo di zombie particolarmente aggressivi, nel combattimento contro un'orda di cui fa parte un Guts, il Tiro Difensivo dei sopravvissuti non può annullare uno degli eventuali risultati Morso.
	Chunk Questi zombie soldato e l'orda di cui fanno parte possono essere eliminati solo in combattimento corpo a corpo (da sopravvissuti nella stessa stanza) e non a distanza.
	Tuff Guy Questi zombie e quelli dell'orda di cui fanno parte possono essere eliminati solo con 2 danni ognuno invece di 1. Al primo danno assegnato, una miniatura zombie di tale orda viene messa a terra e, se non subisce un secondo danno che la elimini nello stesso Round, torna nuovamente in piedi durante le Reazioni.

MINIESPANSIONI

13.1 VICTIMS MINI EXPANSION

Per aumentare il livello della sfida, si possono aggiungere nella casa fino a 3 "vittime", cittadini rifugiati in casa Mortimer che i sopravvissuti dovranno proteggere fino al Gran Finale, per evitare che l'Oscurità avanzi ancora più rapidamente.

Durante la preparazione, i giocatori stabiliscono quante vittime usare e posizionano i corrispondenti Gettoni Vittima, ognuno in una diversa stanza chiusa della casa.

Durante la Fase Azioni, **una volta per Round per ciascuna vittima nella casa, un sopravvissuto può spendere 1AP per muoverla in una stanza adiacente ed accessibile secondo le normali regole di movimento. Se una vittima raggiunge la Tessera Ingresso è in salvo ed il suo Gettone Vittima viene rimosso dal gioco.**

Se uno o più sopravvissuti si trovano nella stessa stanza con una o più vittime, le proteggono automaticamente da eventuali attacchi. Tuttavia, le vittime non scortate sono più vulnerabili e durante le Reazioni **zombie e creature le sceglieranno una vittima non scortata come bersaglio preferenziale, se più vicina di un qualsiasi sopravvissuto.**

Quando gli zombie o una creatura raggiungono una vittima non scortata dai sopravvissuti, effettuano il proprio attacco e la vittima ha diritto a un **Tiro Difensivo con 1 Dado Sopravvissuto**. Ogni risultato di danno non annullato dal Tiro Difensivo causa 1 danno alla vittima. Al primo danno subito, il Gettone Vittima viene voltato dal lato "ferito" (rosso). **Una vittima ferita che subisca un secondo danno è eliminata e il Segnalino Oscurità avanza di uno spazio.**

Le vittime sono vulnerabili al fuoco e vengono eliminate se si trovano in una stanza in fiamme. Anche in questo caso il Segnalino Oscurità avanza di uno spazio.

Non appena inizia il Gran Finale, tutte le vittime eventualmente ancora presenti nella casa sono rimosse dal gioco, senza causare l'avanzamento del Segnalino Oscurità.



13.2 HELI ESCAPE MINI EXPANSION

Con questa miniespansione i sopravvissuti avranno una missione aggiuntiva da compiere per vincere il gioco: dopo aver sconfitto la Nemesi, dovranno infatti raggiungere un elicottero che sorvola la zona per fuggire da casa Mortimer.

Durante la preparazione, una volta completata la casa, lanciare i dadi D6 e D4 come per un ingresso zombie fino a determinare una Tessera Esterna, quindi posizionarvi adiacente, ma all'esterno della casa, la Tessera Elicottero.

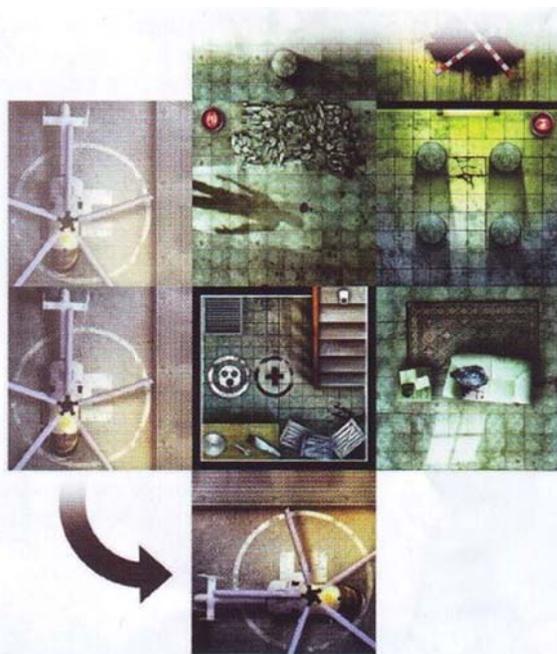
Nella Fase Azioni, **un sopravvissuto può spendere 2AP per muovere la Tessera Elicottero di una posizione**, sempre mantenendola adiacente alle tessere della casa e al suo esterno, come mostrato in figura, per portare l'elicottero più vicino alla posizione attuale del gruppo.

Durante il Gran Finale, **ogni volta che si attiva la Nemesi, sulla Tessera Elicottero verrà aggiunta una Miniatura Zombie**, che cercherà con le altre di impedire la fuga finale ai sopravvissuti.

Non appena sconfitta la Nemesi la Traccia dell'Oscurità viene reimpostata alla partenza, e i sopravvissuti avranno ancora 4 Round a disposizione per raggiungere l'elicottero, durante i quali si risolvono normalmente le Reazioni degli zombie e/o della Creatura al termine delle loro azioni.

Per poter fuggire, un sopravvissuto dovrà compiere 2 azioni da 1AP ciascuna, una per accedere alla piattaforma di decollo ed una per salire a bordo dell'elicottero. **Per accedere alla Tessera Elicottero (1AP) i sopravvissuti dovranno uscire da una finestra, quindi non potranno effettuare questa azione da una Tessera Angolare; per salire infine a bordo (1AP), dovranno aver prima eliminato tutti gli zombie presenti sulla Tessera Elicottero.**

Per vincere la partita, almeno la metà dei sopravvissuti (per eccesso) deve riuscire a fuggire dalla casa con l'elicottero, e il portatore della cura deve essere fra questi.



SOMMARIO

COMPONENTI	2
COMPONENTI DEL GIOCO BASE	2
COMPONENTI AGGIUNTIVI DEL KICKSTARTER SPECIAL.....	2
INTRODUZIONE	3
IL ROUND DI GIOCO	3
GRAN FINALE	3
NOTA DEL TRADUTTORE.....	3
PREPARAZIONE DEL GIOCO	4
1.1 COSTRUZIONE DELLA CASA	4
1.1.1 Tessere in fiamme e tessere distrutte	5
1.1.2 Stanze chiuse.....	5
1.2 POSIZIONARE LE TELECAMERE DELLA SICUREZZA	5
1.3 PREPARAZIONE DELLE ALTRE COMPONENTI DI GIOCO	7
1.4 PREPARAZIONE DELLA PLANCIA SICUREZZA	8
I SOPRAVVISSUTI	9
2.1 PLANCIA SOPRAVVISSUTO	9
2.2 INVENTARIO DEI SOPRAVVISSUTI	10
2.3 CARTE EQUIPAGGIAMENTO	10
2.3.1 Consumabili	10
2.3.2 Attrezzature.....	11
2.4 PUNTI ESPERIENZA (XP)	12
2.5 MORTE DEI SOPRAVVISSUTI	12
FASE DI UPKEEP	13
3.1 EVENTI	13
3.1.1 Ingresso zombie	13
3.1.2 Propagazione del fuoco	14
3.1.3 Avanzamento dell’Oscurita’	15
3.2 RAGGRUPPAMENTO	16
3.3 TELECAMERE DI SICUREZZA	16
3.4 INGRESSO ZOMBIE.....	17
3.5 ATTIVAZIONE DEL VIRUS.....	17
3.5.1 Zombificazione	17
3.5.2 Antidoto	17
FASE AZIONI	19
4.1 AZIONI DEI SOPRAVVISSUTI.....	19
4.1.1 Movimento.....	20
4.1.2 Ricerca	20
4.1.3 Dare o ricevere oggetti.....	20
4.1.4 Aprire una porta	21
4.1.5 Spegnerne il fuoco.....	21
4.1.6 Usare le funzioni speciali delle tessere angolari.....	22
4.1.7 Combattimento	22
4.1.8 Liberarsi dalla presa.....	22
4.2 REAZIONI	23
4.2.1 Attacco di zombie e creature	23
4.2.2 Movimento e attacco di zombie e creature	23
4.3 PROPAGAZIONE DEL FUOCO	26

COMBATTIMENTO	27
5.1 COMBATTIMENTO DEI SOPRAVVISSUTI	27
5.1.1 Linea di vista	27
5.1.2 Risultati dei Dadi Sopravvissuto	27
5.1.3 Combattimento contro le Creature	28
5.2 COMBATTIMENTO DEGLI ZOMBIE E DELLE CREATURE	29
5.2.1 Risultati dei Dadi Creatura	30
5.2.2 Tiri difensivi dei sopravvissuti	31
IL DADO TERRORE	32
6.1 RISULTATI DEL DADO TERRORE	32
IL LABORATORIO	33
7.1 OPERARE SUL SISTEMA DI SICUREZZA DA UN TERMINALE	33
GRAN FINALE	34
8.1 PREPARAZIONE PER IL GRAN FINALE	34
8.2 REGOLE SPECIALI DEL GRAN FINALE	34
8.3 ROUND DI GIOCO NEL GRAN FINALE	35
8.3.1 Azioni dei sopravvissuti	35
8.3.2 Slittamento sulla Plancia Multifunzione	35
8.3.3 Reazioni	36
8.4 FINE DEL GIOCO	37
REGOLE AVANZATE	38
9.1 ELEMENTI AGGIUNTIVI DELLE STANZE	38
9.2 LIVELLO DI DIFFICOLTA'	38
GUIDA DI RIFERIMENTO ALLE ICONE DEL GIOCO	39
10.1 ABILITA' E CARATTERISTICHE DEI SOPRAVVISSUTI	39
10.2 FUNZIONI SPECIALI DELLE TESSERE ANGOLARI	40
10.3 ABILITA' E ATTACCHI SPECIALI DI CREATURE E NEMESI	41
10.3.1 Abilita' generali	41
10.3.2 Attacchi speciali delle Creature	41
10.3.3 Attacchi speciali delle Nemesi	41
10.4 ICONE DELLE CARTE EQUIPAGGIAMENTO	42
RADIOACTIVE EXPANSION	44
11.1 COMPONENTI	44
11.2 PREPARAZIONE	44
11.3 LA SFIDA	45
11.3.1 Propagazione delle radiazioni	45
11.3.2 Controllo di Radioattivit� ed effetti sui sopravvissuti	45
11.3.3 Contaminazione ed effetti su zombie e creature	46
11.4 COMBATTERE LE RADIAZIONI	46
11.5 FERMARE DEFINITIVAMENTE LA MINACCIA RADIOATTIVA	46
ZOMBIE EXPANSION	47
12.1 COMPONENTI E PREPARAZIONE	47
12.3 EFFETTI DEI NUOVI TIPI DI ZOMBIE	47
MINIEXPANSIONI	48
13.1 VICTIMS MINI EXPANSION	48
13.2 HELI ESCAPE MINI EXPANSION	48
SOMMARIO	49