

MASSIVE DARKCIDE

HR01 – 05/06/20

Queste houserules (HR) vogliono migliorare l'esperienza di gioco durante una partita a Massive Darkness in modalità one shot. Mi riservo di aggiornarle in futuro per la modalità campagna. Alcune HR sono prese dal forum di BGG o della Tana, altre sono farina del mio sacco. Laddove l'uso delle HR in partita fosse suscettibile di interpretazione, seguite le indicazioni in parentesi da sinistra a destra (tiebreak: 1, 2, ...), verificando cioè se l'opzione 1 risolve il dubbio, altrimenti verificate l'opzione 2, ecc. Se dovessero esserci ulteriori dubbi vi prego di notificarmelo. Il testo di seguito in **NERO** richiede l'uso di materiale di ZBP, quello in **VERDE** di ZGH, in **VIOLA** uno qualsiasi di questi due box. In **ROSSO** è richiesto materiale extra, espansioni o del KS. In ogni caso sarà sempre necessario disporre di almeno uno dei due crossover kit in commercio.

1. PREPARAZIONE

Il materiale di Zombicide fantasy fornisce grande variabilità al gioco, permettendo di creare scenari sempre diversi. Scegliete le tessere da usare (non solo dungeon ma anche **città** e **campagna**), quali guardie affrontare, ma anche i nemici di supporto e i mostri erranti che potranno spawnare durante il turno del giocatore o durante la fase evento. **Le carte evento di MD non sono necessarie e le sostituiamo con:**

- una plancia giocatore di ZBP / ZGH insieme a tutti i segnalini rumore e ai dadi a 6 facce
- **la carta bussola dall'espansione NoRestForTheWicked (ZGH)** o alternativa simile a discrezione dei giocatori
- **Un mazzo di carte spawn di Zombicide creato usando due mazzi nemici tra quelli disponibili (zombi deambulanti e corridori, lupi, orchi e goblin zombi, spettri, scheletri arcieri, ratti, corvi)**

La plancia di Zombicide servirà a tenere traccia del livello di allerta dei nemici grazie al contatore che parte da 0 e si sposta verso destra ogni volta che gli eroi faranno rumore, fino ad un valore massimo di 43. Lo spazio centrale della plancia servirà come riserva dei segnalini rumore. Fuori della plancia, sul lato sinistro ci sarà il suddetto mazzo di carte spawn che una volta rivelate saranno piazzate sullo slot di sinistra. Nello slot di destra ci sarà la carta bussola e nell'incavo superiore 1 dado Zombicide per utilizzarla.



Scegliete i Roaming Monster da utilizzare durante lo scenario. Se il livello di allerta del dungeon dovesse salire troppo rispetto al livello degli eroi questi rischieranno di risvegliare un Mostro errante.

Su ciascuna delle due tessere dei VAULT di ZBP si posizionano una botola del colore corrispondente (gialla/viola) e 3 forzieri.

Create una mappa con qualsiasi delle tessere di ZBP, ZGH, MD e scegliete arbitrariamente dove piazzare i punti di spawn (non più di 1x tessera) usando i segnalini di spawn rettangolari rossi di zombicide. In questo setup le tessere **NON** vengono contrassegnate con i gettoni di livello da 1 a 5. Posizionate i 5 gettoni livello e 11 dadi a 6 facce di Zombicide come nell'immagine a lato.



1.1. PLANCIA di un EROE:

La plancia dispone di 4 slot: carta personaggio, armatura, mano dx, mano sx....ma noi useremo lo spazio tutto intorno alla plancia per organizzare il resto dell'inventario, in questo modo:

- Sopra la plancia: 3 slot per gli oggetti indossabili (guanti, stivali, elmo, ecc.)
- A Sx della plancia: 2 slot dedicati agli anelli
- Nell'angolo in alto a Sx: 1 artefatto
- Nell'angolo in basso a Sx: 1 famiglio
- Sotto la plancia: una cintura con 3 slot dedicati a Oggetti, Consumabili, Armi, Pergamene.
- A Dx della plancia: 9 slot Zaino (disposti in una griglia 3x3) in cui stivare qualsiasi altra cosa.

La quantità di roba che l'eroe trasporta nello zaino influenza il suo movimento, lo vedremo più avanti.

Artefatto	Indossabile 1	Indossabile 2	Indossabile 3						
Anello 1	Personaggio		Armatura	Zaino 1	Zaino 2	Zaino 3	(3 pt. movimento)		
Anello 2	Mano Sx	Mano Dx	XP	Zaino 4	Zaino 5	Zaino 6	(2 pt. movimento)		
Famiglio	Cintura 1	Cintura 2	Cintura 3	Zaino 7	Zaino 8	Zaino 9	(1 pt. movimento)		

La cintura permette di trasportare oggetti senza appesantire lo zaino. Tutti i consumabili e le pergamene per poter essere utilizzati (azione gratuita) devono essere tenuti sulla cintura.

ESEMPIO: se un eroe vuol bere una pozione che trasporta nello zaino, deve prima riorganizzare l'inventario, mettere la pozione sulla cintura in modo da averla disponibile, quindi può consumare la pozione gratuitamente.

NB: l'eroe può utilizzare qualsiasi tipo di tesori che non superino il livello X+1 (X = livello attuale). Tesori di livello maggiore a quello consentito possono comunque essere trasportati nello zaino.

2. FASI di un ROUND:

- 1) ATTIVAZIONE (Eroi/Nemici)
- 2) ESPERIENZA
- 3) EVENTO

2.1. ATTIVAZIONE:

Diversamente dal regolamento originale, gli eroi non giocano per primi e i nemici per secondi. Gli attori in gioco si attivano uno dopo l'altro ma l'ordine (eroi/nemici) non è definito a priori. All'inizio di ogni round e al termine di ogni attivazione si fa un check di INIZIATIVA (in base al materiale in possesso dei giocatori):

- lanciare la moneta (*plastic token pack* di ZBP): col teschio si attiva un nemico, altrimenti un eroe.
- lanciare un dado ZBP/ZGH: 1-3 si attiva un nemico, 4-6 si attiva un eroe.
- lanciare un dado rosso MD: col simbolo speciale (sbam, diamante) si attiva un eroe, altrimenti si attiva un nemico.

Al termine dell'attivazione di un attore si esegue nuovamente il check di iniziativa per verificare chi si attiva dopo di lui, ripetendo il procedimento fino a quando tutti gli attori in gioco si sono attivati.

Gli eroi si attivano in senso orario a partire dal 1° giocatore. Al termine del round il segnalino 1° giocatore passa al giocatore successivo in senso orario. Per tenere il conto delle azioni svolte nel proprio turno i giocatori usano i gettoni 1,2,3 che da regolamento originale servono ad indicare il livello corrente. Poiché nella scatola abbiamo 2 serie di gettoni numerati da 1 a 5, useremo una serie di gettoni per tenere traccia del livello corrente e l'altra serie per tenere traccia delle azioni (di quest'ultima serie i gettoni 4 e 5 non saranno necessari). I giocatori si passeranno i 3 gettoni azione in modo da aver chiaro chi tra di loro sarà il prossimo a giocare il proprio turno.

Le carte dei nemici vengono messe in fila sul tavolo distinguendo i nemici che sono spawnati prima da quelli che sono spawnati dopo. Per tenere traccia della loro attivazione si usa il segnalino che da regolamento andrebbe usato per indicare il punto di partenza degli eroi sulla mappa.



Questo segnalino parte fuori della fila di carte e quando si attiva il primo nemico lo si sposta sulla carta corrispondente, e così via...si sposta sempre in avanti finché tutti i nemici non si sono attivati.

Attenzione: potrebbe accadere che un nemico venga spawnato durante il turno di un eroe, quando ciò accade la carta nemico entra in gioco come descritto (in fondo alla fila dei nemici) e di conseguenza si attiverà prima della fine del round.



Il numero dei minions da aggiungere ad una Mob è pari al prodotto tra il moltiplicatore visibile sulla carta nemico per il valore più alto tra il numero dei giocatori o il livello corrente. Esempio: se ci sono 3 eroi in gioco a livello 4 con moltiplicatore x1: spawnano $4 \times 1 = 4$ minions. Se fossero stati 5 eroi a livello 3 con moltiplicatore x2: spawnavano $5 \times 2 = 10$ minions.

2.1.1. ATTIVAZIONE DI UN EROE:

- ❖ 1 azione indicata sulla “signature” pagando X punti esperienza (X = livello corrente)
- ❖ 3 azioni a scelta tra:
 - ATTACCARE
 - MUOVERSI

Attaccare è l'unica azione disponibile se l'eroe è ingaggiato (nella sua area sono presenti nemici) a meno che le abilità dell'eroe non gli consentano di muoversi ugualmente (Teleport, Slippery). Per sconfiggere un minion/boss bisogna infliggergli con un unico attacco tante ferite quanti sono i suoi punti vita. Se non si raggiunge la cifra indicata la miniatura resta lì dov'è.

L'azione **Muoversi** fornisce all'eroe punti movimento con cui svolgere le seguenti sotto-azioni (che costano 1 pt mov. ciascuna):

- Spostarsi in un'area adiacente
- Riprendersi da uno stordimento
- Raccogliere o far cadere qualcosa (finché c'è spazio l'oggetto va in mano altrimenti sulla cintura o nello zaino)
- Scambiare oggetti con altri eroi nella stessa area (finché c'è spazio l'oggetto va in mano altrimenti sulla cintura o nello zaino)
- Riorganizzare l'equipaggiamento
- Aprire una porta / botola
- Aprire tutti i forzieri in un'area
- Trasmutare (finché c'è spazio l'oggetto va in mano altrimenti sulla cintura o nello zaino)
- **Attirare l'attenzione**

Per ogni azione Muoversi il numero di punti movimento disponibili dipende dal peso trasportato nello zaino (vedi tabella sopra):

- 3 pt. Movimento se l'eroe ha nello zaino fino a 3 slot occupati
- 2 pt. Movimento se l'eroe ha nello zaino da 4 a 6 slot occupati
- 1 pt. Movimento se l'eroe ha nello zaino da 7 a 9 slot occupati

Il numero di punti movimento disponibili viene verificato appena il giocatore dichiara di volersi muovere, in base allo status dello zaino all'inizio dell'azione. Esempio: *l'eroe ha nello zaino 3 slot occupati, con un'azione muoversi avrebbe 3 pt movimento, perciò può spendere 1 pt per raccogliere un'armatura da terra, 1 pt per spostarsi di un'area ed 1 punto per aprire una porta. Adesso lo zaino contiene 4 oggetti perciò se l'eroe decide di fare una nuova azione Muoversi avrà a disposizione solo 2 punti movimento.*

Vediamo nel dettaglio alcune azioni Muoversi che sono state modificate/aggiunte con queste Houserules:

- **Aprire una porta/botola:** Gli eroi non trovano sempre le porte aperte, talvolta devono sfondarle e altre volte può scattare un allarme. Il giocatore che dichiara di aprire una porta tira un dado **BLU**:
 - “vuoto” = la porta è aperta (non accade nulla)
 - “scudo” = la porta è chiusa e deve sfondarla: si piazza nell'area dell'eroe 1 segnalino rumore ZBP/ZGH
 - “Sbam+2scudi” = scatta l'allarme...l'eroe ha trovato l'anticamera del Vault! Prendete la botola da una delle due tessere Vault e collocatela nell'area più lontana rispetto all'eroe (tiebreak: dove c'è un nemico/a piacere), piazza nell'area dell'eroe 2 segnalini rumore ZBP/ZGH. La botola si piazza

sempre dal lato chiuso e quando l'eroe la apre spendendo 1 pt movimento potrebbe fare altro rumore (stavolta se esce di nuovo "Sbam+2scudi" si aggiunge solo il rumore)

- **Aprire tutti i forzieri in un'area:** gli eroi non troveranno sempre i forzieri aperti e pieni di tesori! A volte saranno vuoti, qualche volta gli eroi cercando di aprirli **faranno rumore**, altre volte invece riusciranno a trovare un tesoro utile. Il giocatore che dichiara di aprire i forzieri in un'area tira tanti dadi **VERDI** quanti sono i forzieri in quell'area:
 - "vuoto" = il forziere non contiene nulla
 - "scudo" = il forziere ha una serratura robusta e l'eroe fa rumore provando ad aprirlo: si colloca nell'area dell'eroe 1 segnalino rumore ZBP/ZGH
 - "Sbam+2scudi" = l'eroe riesce a scassinare il forziere senza far rumore: pesca 2 carte tesoro di livello corrente e ne sceglie 1 da tenere, scartando le altre.
 - "Diamante+3scudi" = l'eroe riesce a scassinare il forziere senza far rumore: pesca 3 carte tesoro di livello corrente e ne sceglie 1 da tenere, scartando le altre.

Nel caso del VAULT i forzieri seguono le stesse regole di cui sopra con la seguente eccezione:

- "Sbam+2scudi" = pesca 2 carte tesoro di livello X+1 (X = livello corrente) e sceglie 1 da tenere.
- "Diamante+3scudi" = pesca 3 carte ARTEFATTO e sceglie 1 da tenere.
- **Trasmutare:** L'eroe scarta un tesoro di livello X (ad esempio un'arma magica ad una mano di 3° livello) insieme ad altre 3 carte di livello qualsiasi e pesca dal mazzo dei tesori di livello X+1 finché non trova un tesoro dello stesso tipo (arma magica ad una mano di 4° lvl). Il mazzo di pesca viene poi rimescolato.
- **Attirare l'attenzione:** l'eroe cerca di attirare l'attenzione dei nemici: sceglie un'area a distanza 0-1 su cui saranno piazzati tanti segnalini rumore quanti sono gli scudi risultanti da un tiro di 3 dadi BLU.

2.1.1.1. SCATTA L'ALLERTA?

Come abbiamo già detto, appena un eroe fa rumore il livello di allerta dei nemici sale... il giocatore alla destra del giocatore attivo verifica quanti scudi sono usciti sul dado e:

- 1) Per ogni scudo aggiunge nell'area interessata 1 segnalino rumore
- 2) Per ogni scudo fa avanzare di X (X= lvl corrente) il cursore sulla plancia zombicide (es: 2 scudi → 2 rumore * 3° lvl = Allerta+6).
- 3) Per ogni scudo tira X dadi zombicide, dove ogni fiaccola annulla un teschio:
 - a. se non ci sono teschi in eccesso non accade nulla,
 - b. per ogni teschio rimasto si gira una carta spawn zombicide e si confronta il livello di allerta corrente (blu, giallo, arancio, rosso) per verificare la creatura da spawnare:
 - se questa Mob è già sulla mappa riceve un'attivazione extra,
 - altrimenti la nuova Mob viene spawnata nei punti di spawn più vicini all'area dove è stato fatto rumore (tiebreak: bussola)

Il turno del giocatore attivo prosegue poi normalmente.

2.1.2. ATTIVAZIONE DI UN NEMICO

1. Se un eroe è alla sua portata lo attacca (tiebreak: più esperienza/ meno punti vita/ più tesori nello zaino/ chi al tavolo siede più vicino al 1° giocatore)
2. Se l'eroe non è a portata di attacco ma c'è linea di vista si sposta verso l'eroe, ripete dal punto 1 poi termina l'attivazione.
3. **Se non c'è Linea di Vista si sposta verso il rumore più forte** (tiebreak: più vicino/ **bussola**), ripete dal punto 1, poi termina l'attivazione.
4. **Se non c'è LdV né rumore si muove casualmente (bussola)**, ripete dal punto 1 poi termina l'attivazione.

2.2. ESPERIENZA

Per ciascun minion sconfitto l'eroe attivo ottiene punti esperienza pari ai punti vita indicati sulla carta nemico. Allo stesso modo per i boss, gli agenti e i mostri erranti, ma in questo caso tutti gli eroi ottengono i punti esperienza.

Durante la fase dell'esperienza, quando cioè tutti gli attori in gioco si sono attivati, un eroe spendendo punti esperienza può acquisire nuove abilità. Se acquisisce un'abilità di un livello superiore (X+1) a quello che nessun altro eroe ha sbloccato finora:

1. il livello corrente X viene subito aggiornato: si prende il gettone X+1 e lo si piazza nell'area di strada dove si trova il giocatore che per primo è salito di livello (o nell'area di strada più vicina se l'eroe è in una stanza).
Ciò accade anche al livello 1 non appena un eroe acquisisce la sua prima abilità.
2. Si rimuovono tutti i segnalini rumore dalle tessere di livello inferiore



NB: non possono esserci 2 gettoni livello sulla stessa tessera: in tal caso il gettone si piazza su una tessera adiacente e libera da gettoni, nell'area più vicina all'eroe lungo un percorso aperto (non all'interno di una zona chiusa come stanze o siepi).

2.3. EVENTO

Al termine di ogni round, prima di passare il segnalino 1° giocatore in senso orario al giocatore successivo, il 1° giocatore verifica quanti dadi Zombicide sono stati sbloccati dal livello corrente e li tira:



- ❖ 1° Livello: tira 3 dadi (se il gettone di 1° lvl non è stato piazzato sulla mappa non tira i dadi)
 - ❖ 2° Livello : tira 5 dadi
 - ❖ 3° Livello : tira 7 dadi
 - ❖ 4° Livello : tira 9 dadi
 - ❖ 5° Livello : tira 11 dadi
- **Se è in gioco un mostro errante** si verificano i simboli speciali ottenuti, dove ogni fiaccola annulla un teschio e viceversa:
- Per ogni teschio in eccesso il mostro errante ottiene un'attivazione extra.
 - Per ogni fiaccola in eccesso il party ottiene uno dei seguenti bonus:
 - ✓ Un eroe cura X punti ferita (X = lvl corrente)
 - ✓ Un eroe ottiene X punti esperienza (X = lvl corrente)
 - ✓ Un eroe piazza un tesoro dalla pila degli scarti sull'area col gettone di lvl corrente
 - ✓ Un eroe compie 1 azione Muoversi
 - ✓ Un eroe compie 1 azione Attaccare
- **Se non c'è un mostro errante in gioco:**
- ❖ Se la somma dei dadi è < del livello di allerta, il 1° giocatore pesca una delle carte mostro errante setupate ad inizio partita e quel mostro compare nell'area col gettone di livello corrente. Si verificano i simboli ottenuti sui dadi come descritto sopra.
 - ❖ Se la somma dei dadi è >= del livello di allerta, il mostro errante non compare, ma si verificano comunque i simboli ottenuti:
 - per ogni teschio in eccesso viene girata una carta di spawn (seguendo le regole già viste in caso di rumore).
 - Per ogni fiaccola in eccesso gli eroi ottengono un bonus come visto sopra.