

OPERATION HORROR

NUOVE CARATTERISTICHE

Affilata/Contundente: un'arma con questa caratteristica può ritirare 1d6 nel *Corpo a Corpo*.

Arma corta: modelli equipaggiati con questo tipo di armi, se reagiscono, possono effettuare 1 Ritira per la Priorità se si trovano all'interno di aree di copertura (edifici, boschi, ecc).

Armatura d'Ossa: un modello con questo equipaggiamento può far Ritirare 1d6 al proprio avversario sia nei *Tiri per Colpire* che nei *Corpo a Corpo*.

Attacco Multiplo: se si uccide un avversario in *Corpo a Corpo* è consentito muovere di ulteriori 1d6 cm. Se grazie a questo movimento si raggiunge un altro avversario si considera quest'ultimo ingaggiato e si comincia un nuovo *Corpo a Corpo*. Se l'avversario reagisce verificate la *Priorità* per vedere chi agisce per primo.

Benzina: questo tipo di arma se ottiene dadi tripli nel combattimento *Corpo a corpo* esaurisce la benzina e perde le caratteristiche *Affilata* e *Letale*.

Devastante: le armi con questa caratteristica considerano i ripari un livello inferiore (es. un muro sottrarrà al *Tiro per Colpire* solo 1d6).

Duri a morire: i modelli con questa caratteristica sono già morti o estremamente possenti: in termini di gioco ignorate il risultato *Ferito* che conta solo come *Atterrato*.

Esperto della giungla: un modello con questa caratteristica (o equipaggiato con un arma con questa caratteristica), quando si muove all'interno di aree boschive (boschi, giungla, campi coltivati) non applica alcun malus indicato nella Tabella dei Terreni. In termini di gioco immaginate si faccia spazio tagliando la vegetazione.

Giubbotto antiproiettile: un modello con questo equipaggiamento può far Ritirare 1d6 al proprio avversario sia nel *Tiro per Colpire* che nel *Corpo a Corpo*.

Infetto/o: un umano che muore a causa di un attacco portato da creature o armi con questa caratteristica, non viene eliminato ma viene lasciato *Atterrato* sul campo. Nel turno seguente si rialzerà come zombi perdendo tutte le caratteristiche e l'equipaggiamento (non ricorda come si usa). Il nuovo zombi diventerà parte dell'*Orda senza cervello* che lo ha infettato o agirà autonomamente costituendo una nuova unità se non si trova entro 5 cm da un altro zombi.

N.	Modello	VT	Armamento	Caratteristiche
1	Zombi	2	Morso	duro a morire, mortalmente lenti

Infiniti: al termine del turno radunate tutti gli zombi rimossi dal gioco e raggruppateli (per quanto possibile) in gruppi omogenei di massimo 5 modelli. Il giocatore zombi posizionerà i modelli di questi gruppi adiacenti a un bordo a sua scelta. A partire dal prossimo turno ciascun gruppo costituirà una nuova unità.

Es. Mario ha perso 9 zombi. Alla fine del turno costituirà due gruppi: uno composto da 4 modelli e uno da 5 modelli.

Es. Mario ha perso 7 zombi. Alla fine del turno costituirà due gruppi: uno composto da 4 modelli e uno da 3 modelli.

Letale: il modello o l'arma con questa caratteristica considera il risultato dei danni inferti un livello superiore (un risultato *Ferito* diventa *Morto*. I *duri a morire* non possono essere *Feriti* pertanto un modello *Atterrato* non è *Ferito*).

Mimetismo: un modello con questa caratteristica è addestrato a *nascondersi*. Quando un nemico cerca di individuarlo può imporgli di ritirare 1d6.

Mortalmente lenti: le creature con questa caratteristica non *muovono cautamente*. Se *Corrono* o se *Assaltano* si muovono di 6+1d6 cm. Notate che questa regola gli impedisce di restare *nascosti* e che il termine *Correre* viene usato in alternativa al termine, più corretto, *barcollare*.

Orda senza cervello: i modelli con questa caratteristica sono un'unica unità composta da più modelli e rappresentano un unico bersaglio. L'unità riceve ed esegue un'unica azione che i modelli svolgono uno dopo l'altro; è consentito assegnare all'orda un solo bersaglio; se questo muore, i modelli restanti possono dirigersi verso un altro modello avversario compreso entro 10 cm dal bersaglio originale. Indipendentemente dall'ordine ricevuto i modelli *Atterrati* possono *Rialzarsi*. Quando tutti i modelli dell'unità hanno eseguito l'azione si assegna il segnalino *Agito*. Devono sempre trovarsi entro 10 cm l'uno dall'altro. Se muovono, questo limite deve essere rispettato dopo che tutti hanno mosso. Non possono *Nascondersi* volontariamente.

Pistolero: un modello con questa caratteristica può utilizzare contemporaneamente due *armi da fuoco corte* (pistole, mitra corto). I bersagli di ciascun arma possono essere differenti. Quando si utilizzano due armi insieme l'avversario sottrae un ulteriore d6 al *Tiro per Colpire*. I tiri per ogni arma vengono effettuati separatamente quindi un'arma si può scaricare mentre l'altra continua ad essere efficiente. Il *sistema di puntamento* non può essere utilizzato congiuntamente a questa caratteristica.

Proiettili perforanti: armi con questa caratteristica possono Ritirare 1d6 nel *Tiro per Colpire*.

Senza scampo: per questo tipo di arma non si sottraggono i ripari

Sistema di puntamento: modelli con questa caratteristica possono Ritirare 1d6 nel *Tiro per Colpire*. Non è utilizzabile se i modelli utilizzano l'azione *Muovere e Sparare*.

NUOVI POTERI

Aniché una comune Azione un sacerdote o una sacerdotessa può scegliere di utilizzare un *Potere*; ai termini del gioco conta come *Sparare*. Dichiarate come al solito l'intenzione e poi seguite la procedura come descritto di seguito.

Evocazione

Gittata: tutto il campo. Il sacerdote o la sacerdotessa possono far rientrare in gioco gli zombi eliminati. Nella fase dell'esecuzione il sacerdote (o la sacerdotessa) tira 2d6 e somma il VT: con un risultato di 10 o meno non accade nulla; con 11 o più riporta in non-vita 1d6 modelli. I modelli riportati in non-vita possono essere posizionati ovunque nel campo ma distanti almeno 20 cm dai modelli dell'avversario. Notate che si possono evocare solo modelli precedentemente in gioco; non è possibile superare il numero di zombi iniziale. Gli zombi riportati alla non-vita costituiscono una nuova unità. Se il numero ottenuto dal dado eccede il numero di zombi eliminati ignorate la differenza.

Attacco mentale

Gittata: tutto il campo. La sacerdotessa lancia 3d6 e somma il proprio VT, la vittima tira 2d6 e somma il proprio VT. Se il bersaglio ottiene un valore maggiore la sacerdotessa non ottiene nulla; se la sacerdotessa eguaglia o supera il risultato finale dell'avversario lo terrorizza con visioni raccapriccianti; in termini di gioco, *Atterrate* il modello sul posto.

Soffio mortale

Gittata: 20 cm. Arma ad area. Vedi le caratteristiche nella Tabella delle Armi Zombi.

NUOVE ARMI

Fucile a pallettoni

Quando quest'arma spara, anziché effettuare un *Test di Mira*, posizionate la sagoma triangolare con la parte stretta adiacente alla basetta; ogni modello contattato dalla sagoma, anche parzialmente, deve subire un *Tiro per Colpire*. Notate che non si tratta di sparare un singolo colpo ma di vuotare l'intero caricatore per saturare l'area.

TABELLA ARMI ZOMBI

Tipologia	Gittata				Cadenza	Caratteristiche
	Corta 20 cm	Normale 40 cm	Lunga 60 cm	Estrema 80 cm		
Soffio mortale	+2d6	NE	NE	NE	(A5)	colpo singolo, infetto, senza scampo

TABELLA ARMI SOPRAVVISSUTI

Tipologia	Gittata				Cadenza	Caratteristiche
	Corta 20 cm	Normale 40 cm	Lunga 60 cm	Estrema 80 cm		
Bottiglia Molotov	+1d6	NE	NE	NE	1 (A5)	colpo singolo, distanza minima 10, senza scampo, tiro indiretto
Pistola	+1d6	NE	NE	NE	2	corpo a corpo
Mitra	+2d6	-	NE	NE	3	arma corta
Fucile d'assalto	+2d6	+1d6	-	NE	3	arma d'assalto
Fucile	+2d6	+1d6	+1d6	+1d6	1	
Fucile da caccia a pallettoni	+1d6	NE	NE	NE	1 (TRI)	arma ad area a tiro diretto, colpo singolo, devastante
Granata	+1d6	NE	NE	NE	1 (A5)	colpo singolo, distanza minima 10, tiro indiretto

Armi Corpo a Corpo

Tipologia	Caratteristiche
Ascia da pompieri	affilata, letale
Arma improvvisata	contudente
Coltello da cucina	affilata, arma corta
Machete	affilata, esperto della giungla
Morso	infetto
Motosega	affilata, attacco multiplo, benzina, letale

NUOVI SCENARI

In alternativa alle normali partite vi suggeriamo uno scenario insolito: ZOMBI!

Anziché selezionare due Squadre tratte dal libro potete utilizzare una Squadra ZOMBI e una Seconda Guerra Mondiale, oppure una di ZOMBI e una di SOPRAVVISSUTI per un gioco dai connotati più attuali.

Gli scenari utilizzabili sono:

Barrichiamoci in casa! (utilizza la stessa mappa di Ricognizione), Fuga dalla città, Salvataggio, Countdown, Epurazione.

SCENARIO 1: BARRICHIAMOCI IN CASA!

Sia che si tratti di Sopravvissuti che di una normale Squadra, la vista degli Zombi scatena la paura. L'unica possibilità di salvezza è rappresentata dalla casa...

Dimensione Tavolo: 120 x 120 cm

Durata: 8 turni

Schieramento: entro 30 cm dal proprio bordo

Punteggi Squadre: 500 punti

Obiettivo Principale Zombi: evitare che gli umani si barrichino in casa. Per evitarlo è sufficiente avere all'interno un modello.

Obiettivo Principale Umani: barricarsi in casa. Per barricarsi in casa, la Squadra deve avere all'interno almeno 2 modelli e non devono essere presenti modelli avversari.

Conteggio Punti Vittoria Zombi al termine degli 8 turni

6 punti per aver impedito agli umani di barricarsi in casa

1 punto per ogni modello umano eliminato (i modelli che si ritirano a causa della Rotta contano).

Conteggio Punti Vittoria Umani al termine degli 8 turni

6 punti per essere riusciti a barricarsi in casa.

1 punto per ogni modello umano ancora in campo.

Il giocatore con il maggior numero di punti al termine degli 8 turni vince lo scenario.

Se la differenza fra i punteggi è inferiore a 5 punti lo scenario viene considerato un pareggio.

ESERCITO HORROR

SQUADRA ZOMBI

Valore Squadra: 400 punti

Punto Rottura: NON APPLICABILE - Per eliminare l'intera Squadra bisogna uccidere il Leader.

N.	Modello	VT	Armamento	Caratteristiche
1	Houngan	4	Machete, Poteri Voodoo: <i>Evocazione</i>	leader, duro a morire
GRUPPO 1				
5	Zombi	2	Morso	orda senza cervello, duri a morire, mortalmente lenti
GRUPPO 2				
5	Zombi	2	Morso	orda senza cervello, duri a morire, mortalmente lenti
GRUPPO 3				
5	Zombi	2	Morso	orda senza cervello, duri a morire, mortalmente lenti
GRUPPO 4				
5	Zombi	2	Morso	orda senza cervello, duri a morire, mortalmente lenti
GRUPPO 5				
5	Zombi	2	Morso	orda senza cervello, duri a morire, mortalmente lenti
GRUPPO 6				
5	Zombi	2	Morso	orda senza cervello, duri a morire, mortalmente lenti
GRUPPO 7				
5	Zombi furtivi	2	Morso	orda senza cervello, duri a morire, furtivi, mortalmente lenti
GRUPPO 8				
5	Zombi furtivi	2	Morso	orda senza cervello, duri a morire, furtivi, mortalmente lenti

VARIANTI:

- È possibile sostituire il Sacerdote Houngan con una sacerdotessa Mambo al costo di +40 punti, in questo caso aggiungete il Potere: *Attacco Mentale*.
- È possibile sostituire il Sacerdote Houngan con l'Alta Sacerdotessa Mamaloe al costo di +70 punti, in questo caso aggiungete i Poteri: *Attacco Mentale* e *Soffio Mortale*.
- È possibile aggiungere fino a due Accoliti al costo di +30 punti cad.
- È possibile aggiungere al Sacerdote, alle Sacerdotesse o agli Accoliti un'*Armatura d'Ossa* al costo di +10 punti cad.
- È possibile acquistare fino a 4 gruppi di 5 Zombi al costo di + 25 punti cad.
- È possibile acquistare un gruppo di 5 Zombi infiltrati al costo di + 100 punti.
- È possibile eliminare il Sacerdote Houngan per conferire alla Squadra Zombi la caratteristica *Infiniti*. In questo caso la squadra non può andare in Rotta.

ACCOLITO

N.	Modello	VT	Armamento	Caratteristiche
1	Accolito	3	Machete	duri a morire

ESERCITO UMANI

SQUADRA EROI SOPRAVVISSUTI

Valore Squadra: 290 punti

Punto Rottura: 4

N.	Modello	VT	Armamento	Caratteristiche
1	Massimo	5	Pistola	leader
1	Valentino	5	Pistola	leader
1	Andrew	4	Pistola	
1	Adriano	4	Pistola	
1	Sebastian	4	Ascia da pompiere	
1	Lorenzo	4	Fucile da caccia a pallettoni	
1	Andrea	3	Fucile da caccia a pallettoni	
1	Cinzia	3	Coltello da cucina	
1	Tiziana	3	Coltello da cucina	

VARIANTI:

- La Squadra può diventare *Veterana* eliminando Andrew.
- È possibile dotare le pistole, i fucili e i fucili d'assalto di *Sistemi di puntamento* al costo di + 10 cad.
- Un Sopravvissuto della Squadra può acquisire la caratteristica *Medico* al costo di +15 punti.
- È possibile sostituire Massimo con un Ex Militare al costo di +85 punti.
- Se è presente l'Ex Militare potete acquistare fino a 3 Fucili d'assalto al costo di +45 punti cad.
- Se NON è presente l'Ex Militare potete acquistare fino a 4 Mitra al costo di +20 punti cad.
- Fino a tre Sopravvissuti possono acquistare un Fucile al costo di +10 punti cad.
- Fino a tre Sopravvissuti possono acquistare un Fucile da caccia a pallettoni al costo di +40 punti cad.
- Tutti i Sopravvissuti possono acquistare un Coltello da cucina al costo di +10 punti cad.
- Tutti i Sopravvissuti possono acquistare un'Arma improvvisata al costo di +5 punti cad.
- Tutti i Sopravvissuti possono acquistare una Pistola al costo di +10 punti cad.
- Un Sopravvissuto può acquistare una Motosega al costo di +35 punti.
- Un Sopravvissuto può acquistare un Fucile di precisione. Aggiungete la caratteristica *Mirino e Fuciliere scelto* al costo di + 25 punti.
- Fino a due Sopravvissuti possono acquistare un'Ascia da Pompieri al costo di +20 punti cad.
- Fino a due Sopravvissuti possono acquistare le Bottiglie Molotov al costo di +30 punti cad.
- Fino a tre Sopravvissuti possono acquistare un *Giubbotto antiproiettile* al costo di +10 punti cad.
- Fino a tre Sopravvissuti possono acquistare la caratteristica *Pistolero* al costo di +30 punti cad.
- È possibile acquistare fino a 4 *Azioni Attesa* al costo di +40 punti cad.

EX MILITARE

N.	Modello	VT	Armamento	Caratteristiche
1	Ex Militare	4	Fucile d'assalto, Pistola (9mm), Granate	esperto con la baionetta, giubbotto antiproiettile, sistema di puntamento

