

ARKEO OBSKURA

Nuove Avventure 2



*Basato sulle meccaniche di
Survival Heroes*



Nuove Avventure

Arkeo Obskura



MASSIMO TORRIANI

*Con la collaborazione di
VALENTINO DEL CASTELLO Copyright 2016*

Logo Arkeo Obskura realizzato da: Mauro Perini

*Per il playtest si ringrazia:
Stefano Bellissimo, Andrew Carless, Salvatore Intravaia, Adriano Losi,
Emilio Pezzini, e tutti i soci del Mediolanum Club Milano
Per la traduzione inglese si ringrazia: Andrew Carless*

*Miniature:
Giorgio Bassani, North Star Military Figures, Artizan Design, Empress miniatures, War-
games Factory, Wargames Illustrated, Wargames Foundry
<http://www.northstarfigures.com/>*

*Foto e collezione:
Massimo Torriani*

*Elementi scenici:
Petite Proprieties Ltd, Manor House Workshop*

*www.manorhouseworkshop.com
<https://twitter.com/LorenzMarchetto>
<https://www.facebook.com/pages/Manorhouse-Workshop-by-Lorenzo-Marchetto/210727128975525>*

Tutti i diritti riservati.

***Nessuna parte può essere riprodotta in alcun modo, incluso
qualsiasi tipo di sistema meccanico e/o elettronico,
senza la preventiva autorizzazione scritta degli autori.***

Virus Crisis



Empress Miniatures, (dipinta da Adriano Losi, coll. Massimo Torriani)

Tipologia: Moderno
Situazione: Post Apocalisse
Categoria Malvagi: Mutanti

Descrizione:

In un laboratorio segreto, nascosto nel cuore della foresta equatoriale, si stanno testando nuovi virus su cavie umane...

Dopo vari esperimenti, è stato trovato un ceppo virale particolarmente efficace: i soggetti infettati manifestano una grande aggressività, sono altamente contagiosi e presentano notevoli alterazioni fisiche...

Mentre il team scientifico lavora alacremente per produrre l'antidoto, una forza ostile ha attaccato il campo...

Da oltre quattro ore si sono perse le comunicazioni... Anche se la situazione è grave, la notizia non deve trapelare; il governo dovrebbe ammettere il suo coinvolgimento. La vostra squadra deve fare il possibile per arginare la situazione, anche ricorrendo a soluzioni estreme...

Nota bene: lo scenario è scritto per un Gruppo di Eroi delle Forze Speciali di 800 punti contrapposto a un Gruppo di Malvagi da 700 punti circa. Vi suggeriamo: **1 Paziente Zero, 6 Mutanti, 2 Militari Ostili, 17 Contagiati.** Potete variare la composizione a patto di mantenere inalterato il totale dei punti.

Obiettivo Eroi

Il Gruppo deve distruggere il Complesso Scientifico, recuperare il virus e la chiavetta USB dove sono registrati tutti gli esperimenti.

Obiettivo Malvagi

Mettere *fuori combattimento* o far fuggire tutti gli Eroi, oppure smascherare i piani del governo diffondendo il video che li compromette.

Elementi scenici specifici

Questo scenario deve prevedere una struttura isolata circondata da boschi o dalla giungla. Il complesso è protetto da reti metalliche e si può accedere solo attraverso una strada con un posto di blocco; il cancello d'ingresso è sfondato (vedi Fly Away). All'interno del recinto sono compresi gli alloggi degli scienziati e dei tecnici, un laboratorio, un centro radio, un'armeria.

Segnalini Indizio:

1 *Tesserino magnetico* (evento), 1 *chiavetta USB*, 4 *sgradite sorprese*, 4 *imboscate*, 1 *Paziente Zero*

Segnalini Aree d'Ingresso: da 1 a 10

Preparazione

La preparazione varia molto se intendete usare un unico edificio (magari realizzato solo con mappe in cartoncino) oppure una vera struttura. Nel primo caso, posizionate molte stanze a pian terreno (almeno 9) con un accesso al piano superiore (dove posizionerete l'armeria e la sala radio) e uno ai sotterranei (dove posizionerete la sala controllo e la sala esperimenti). Se invece avete la possibilità di realizzare la struttura, posizionate vari edifici che fungono da alloggi e aree ricreative del centro, un laboratorio (suddiviso in almeno due stanze: *sala esperimenti* e *sala controllo*) un centro radio e una armeria con un armadio blindato.

Posizionamento Segnalini Indizio

Mescolate casualmente i segnalini *Tesserino magnetico*, *4 sgradite sorprese*, *4 imboscate*, e distribuiteli a faccia in giù ciascuno all'interno di una stanza a pianterreno (se si tratta di un unico edificio) o suddivisi tra gli alloggi e le sale ricreative. Mescolate casualmente un segnalino *Paziente Zero* e una *chiavetta USB* e distribuitene uno nella *sala controllo* e l'altro nella *sala degli esperimenti*, nel laboratorio.

Aree d'Ingresso: posizionate 9 *Aree d'Ingresso* in corrispondenza dei segnalini *Indizio* e 1 nella *sala degli esperimenti* del laboratorio.

Schieramento Eroi: adiacenti al portone da cui si accede alla struttura (se si tratta di un unico edificio), oppure entro 10 cm (4") dal cancello che permette l'accesso.

Schieramento Malvagi: il primo turno piazzate singolarmente 4 gruppi (ciascuno composto da 2 Contagiati) determinando l'*Area d'Ingresso* in modo casuale con il tiro di 1d10 (4 tiri distinti).

Punteggi Gruppo Eroi: 800 punti

Punteggi Gruppo Malvagi: 700 punti circa

REGOLE SPECIALI

Eventi spiacevoli

Quando uno dei giocatori tira un 10 naturale attiva un *evento spiacevole*. Tirate 2d10 di diverso colore: il primo indica l'*Area d'Ingresso*; il secondo viene confrontato con la *Tabella dei Rinforzi* e indica i Malvagi che entrano in gioco.

Sgradite sorprese

In questo scenario quando viene *rivelata* una *sgradita sorpresa* appare un Mutante. Posizionate a 5 cm (2") dall'Eroe che ha utilizzato l'*Azione Muovere & Interagire*. Il Malvagio può essere *attivato* durante il turno in cui appare. Se la Riserva è vuota, prelevate un modello equivalente in campo (il più lontano) e piazzatelo vicino all'Eroe. Considerate questa situazione come un modello che appare all'improvviso dall'ombra.

Aree d'Ingresso in una struttura unica

Se utilizzate un unico edificio, contrariamente a quanto indicato nel manuale, le Aree d'Ingresso non si attivano a 30 cm (12") ma quando un Eroe ha la possibilità di vedere dentro la stanza.

Imboscata

Quando viene rivelata un'*imboscata*, posizionata due Militari Ostili, al coperto, a circa 20 cm (8") e in linea di tiro con l'Eroe che ha utilizzato l'*Azione Muovere & Interagire*. I Malvagi possono essere *attivati* durante il turno in cui appaiono. Se la Riserva è vuota, consideratela una trappola esplosiva. L'Eroe deve effettuare un *Test Trappola* (claymore) per vedere se la evita o la fa scattare: tira 1d10 e lo confronta con il proprio Valore Tattico penalizzato di -1: se il risultato è uguale esplosione, subisce una *ferita* ed è *stordito*; se è inferiore l'ha disinnescata; se è superiore subisce due *ferite* ed è *stordito*. Dopo l'esplosione la trappola non ha più effetto e viene scartata.

Militari Ostili

Gli Eroi sono ignari del fatto che i Militari Ostili intendono impadronirsi dei video raccolti sulla chiavetta USB per diffonderli in rete e incriminare il Governo smascherando i suoi folli esperimenti. Normalmente i Militari Ostili tenteranno di mettere *fuori combattimento* gli Eroi ma se la chiavetta USB è già stata *rivelata* cercheranno di impadronirsene. Se l'Eroe che possiede la *chiavetta USB* viene messo *fuori combattimento* lasciate in campo il segnalino *chiavetta USB* vicino al corpo. Un Militare Ostile che con un'*Azione di Movimento Veloce* può raggiungere la *chiavetta USB incustodita*, rinuncerà a sparare (o a qualsiasi altra Azione) per correre e impossessarsene. Una volta raccolta, ignorerà il meccanismo di *Reazione Malvagi* e durante la fase *Azioni Malvagi* si Muoverà Velocemente, e seguendo la strada più veloce, verso la *sala radio*. Una volta raggiunta, se prima della Fine del nuovo Turno non verrà eliminato, trasmetterà il video in rete e i giocatori avranno automaticamente perso.

NB: contrariamente agli altri scenari, quando si tira sulla *Tabella Rinforzi* non possono apparire contemporaneamente Militari Ostili, Contagiati e Mutanti. Una categoria esclude l'altra.

Chiavetta USB

Sulla chiavetta USB sono raccolti tutti gli esperimenti condotti sulle cavie umane, compresi i video che documentano la progressione del Virus. È di vitale importanza non far cadere questi video nelle mani dei Militari avversari!

Tesserino Magnetico

Quando viene rivelato il *tesserino magnetico* appare un Mutante (ex dottore) a 5 cm (2") dall'Eroe. Una volta *messo fuori* combattimento è possibile recuperare il suo *tesserino magnetico* con il quale si può accedere al laboratorio. Un Eroe in possesso del *tesserino magnetico* può aprire la porta del laboratorio utilizzando l'Azione Muovere & Interagire.

Laboratorio: Sala Esperimenti e Sala Controllo

Nel laboratorio si può accedere solo se si possiede il *tesserino magnetico*. I malvagi che appaiono in questa Area d'Ingresso (a causa di Eventi Spiacevoli) restano intrappolati finché non viene aperta la porta. Il passaggio tra la *sala controllo* e la *sala esperimenti* è stata scardinata dal *Paziente Zero*. **NB:** l'Area d'Ingresso del laboratorio non si attiva a 30 cm (12") ma quando un Eroe apre la porta con il *tesserino magnetico*.

Paziente Zero.

Quando il *Paziente Zero* viene *rivelato* posizionate lo in campo, a 5 cm (2") dall'Eroe che ha utilizzato l'Azione Muovere & Interagire. Il Malvagio può essere *attivato* durante il turno in cui appare. Quando i Militari Ostili hanno fatto irruzione nel laboratorio il *Paziente Zero* si è liberato e si è iniettato il Virus mutato. Grazie alla trasformazione ha potuto facilmente prevalere su di loro, ma le mutazioni sono state molto invasive e lo hanno fatto impazzire. Per recuperare il Virus è necessario mettere *fuori combattimento* il *Paziente Zero* e poi, con un'Azione Muovere & Interagire, prelevare il suo sangue. Al suo collo c'è la targhetta con il *codice segreto* che serve per aprire l'*armadio blindato* dell'armeria (il *Paziente Zero* l'ha sottratta al capo delle guardie).

Armeria

La porta dell'armeria è chiusa ma può essere aperta con un Test Forza o Destrezza. L'armadio blindato può essere aperto solo con il *codice segreto*. Chiunque sia adiacente all'armadio blindato aperto può equipaggiarsi con un fucile semiautomatico o un fucile a pompa. All'interno dell'armadio è custodito anche il *detonatore*. Il governo aveva già previsto l'eventualità di un attacco ed aveva minato l'area. Un modello con il *detonatore* può far saltare in aria l'intero complesso utilizzando un'Azione Muovere & Interagire.

Mitragliatrici: nastro munizioni

Le armi che riportano la dicitura *nastro munizioni* offrono la possibilità di interrompere il fuoco (in qualsiasi momento) e riattivarlo in caso un altro modello agisca entro 10 cm (4") dal bersaglio originale. Quando sparate con questo tipo di arma utilizzate un dado per indicare il punto in cui avete sparato e quanti *colpi residui* sono avanzati. I *colpi residui* potranno essere sparati durante il turno in corso eseguendo normalmente il *Confronto Priorità* per stabilire l'ordine d'esecuzione. Non è possibile utilizzare i *colpi residui* contro bersagli nascosti.

➔ Uno Specialista armato di mitragliatore decide di far fuoco contro due Zombi. La cadenza del mitragliatore è 7. Per mettere fuori combattimento i due Zombi utilizza 3 colpi pertanto posiziona un dado nella posizione dell'ultimo modello eliminato con il numero 4. Durante la fase dei malvagi, un Colosso Mutante dichiara di utilizzare un'Azione *Muovere & Combattere* per avvicinarsi e *ingagiarlo in corpo a corpo*. Il suo percorso si trova, in un punto, a 9 cm (3,5") dal dado "indicatore" pertanto lo Specialista dichiara di intercettarlo con il fuoco. Il giocatore e il Master tirano 1d10 e sommano il VT per la *priorità*. Se lo Specialista riuscirà ad ottenere un valore superiore avrà a disposizione quattro Tiri per Colpire per falciare il Colosso Mutante.

Qualora più modelli avversari dovessero attivarsi entro 10 cm (4") dal punto in cui è posizionato il dado "indicatore" dei *colpi residui*, il modello equipaggiato con il mitragliatore potrà dichiarare una reazione su ciascuno. In questo caso tirerà per la *priorità* una sola volta e confronterà il risultato con ogni *priorità* avversaria. Al termine del turno, gli eventuali *colpi residui* sono persi; eliminate il dado.

Rinforzi

Nella *Fase Rinforzi*, quando un Eroe si trova a 30 cm (12") da un'Area d'Ingresso non attivata (a parte quella contenuta nel laboratorio), il Master deve tirare sulla *Tabella Rinforzi*. I Malvagi che appaiono vengono posizionati adiacenti all'Area d'Ingresso e potranno agire a partire dal prossimo turno. Una volta *attivata*, girate l'Area d'Ingresso sul lato nero; da quest'area non entreranno altri rinforzi salvo nel caso di *Eventi Spiacevoli*.

TABELLA RINFORZI

1-2: due Contagiati (in alternativa, Mutanti, Militari Ostili) arriva in quest'area;

3-4: due Mutanti (in alternativa due Contagiati, Militari Ostili) arrivano in quest'area;

5-6: tre Contagiati (in alternativa Mutanti, due Militari Ostili) arrivano in quest'area;

7-8: tre Mutanti (in alternativa Contagiati, 2 Militari Ostili) arrivano in quest'area.

9-10: l'area è sgombra e non arriva nessuno.

Quando tirate sulla *Tabella Rinforzi* verificate se i modelli arrivati sono presenti in *Riserva*; se non ci sono, passate a quelli indicati tra parentesi seguendo l'ordine indicato ma selezionando UNA SOLA tipologia e anche se non si ottiene il numero richiesto. Se non ci sono Malvagi, perchè sono tutti in campo, l'area è libera. Quando tirate sulla *Tabella Rinforzi* per la regola *Casa Dolce Casa* prelevate i Malvagi dalla *Riserva*;

se non sono presenti, prelevate i Malvagi già in campo a partire da quelli più lontani dagli Eroi.

Fine partita

La partita termina quando si verifica una di queste due condizioni:

a) Gli Eroi hanno fatto saltare la struttura, recuperato il virus e la chiavetta USB.

b) I Malvagi hanno fatto *fuggire*, ritirare o *messo fuori combattimento* tutti gli Eroi oppure sono riusciti a trasmettere il video in rete.

L'Eroe che possiede la *chiavetta USB* guadagna 10 punti. L'Eroe che ha *fatto saltare la struttura* guadagna 10 punti. L'Eroe che ha messo *fuori combattimento* il *Paziente Zero* guadagna 10 punti. Gli Eroi guadagnano singolarmente 10 Punti Esperienza per essere ancora vivi quando si verificano le condizioni di vittoria.

FORZE SPECIALI

Allineamento: Eroi - Tipologia: Moderno - Situazione: Pre e Post Apocalisse.

Composto da:

1 Tenente, 0-1 Sergente, 0-2 Specialisti, 0-1 Specialisti armi di supporto, 0-1 Cecchino

Caratteristiche Gruppo: -

Descrizione Modello	VT	VM	VB	VP	VF	Caratteristiche	Costo
Tenente: fucile d'assalto, pistola semiautomatica, granate	8	7	7	-	3	determinato, leader, protezioni, puntatore laser (fucile d'assalto), veterano	167
Sergente: fucile d'assalto, pistola semiautomatica, granate	7	7	7	-	3	determinato, leader, maneggevole (fucile d'assalto)*, protezioni, puntatore laser (fucile d'assalto), veterano	167
Specialista: fucile d'assalto, pistola semiautomatica, granate	6	7	7	-	3	determinato, protezioni, puntatore laser (fucile d'assalto), veterano	158
Specialista: Mitragliatore, pistola semiautomatica, granate	6	7	7	-	3	determinato, nastro munizioni, protezioni, veterano	251
Cecchino: fucile di precisione, pistola semiautomatica	6	7	8	-	3	cecchino, determinato, mirino (fucile precisione), veterano, tiratore scelto	166

* Un'arma con la caratteristica *maneggevole* si presuppone sia corta e facilmente gestibile anche con una mano pertanto acquisisce la caratteristica *tiro a bruciapelo*.

VARIANTI:

- Il Tenente può diventare *leader carismatico* al costo di +5 punti.
- I Tenente, il Sergente e fino a due Specialisti possono equipaggiare il fucile d'assalto con un lanciagranate al costo di può +26 punti.
- Tutti gli Specialisti possono rinunciare alle granate al costo di -17 punti cad.
- Tutti modelli possono acquistare un puntatore laser per la pistola semiautomatica al costo di +5 punti cad.
- Il Tenente e gli Specialisti possono sostituire il fucile d'assalto con un mitra con silenziatore al costo di - 15 punti cad.

NUOVE ARMI - FORZE SPECIALI

Tipologia	Ravvicinata >0-2,5 cm >0-1"	Corta >2,5-15 cm >1-6"	Media >15-30 cm >6-12"	Lunga >30-60 cm > 12- 24"	Estrema >60-120 cm >24-48"	Cadenza	Caratteristiche
Mitragliatore	+ 2	+1	+1	-	-	7	2 mani, arma di supporto, nastro munizioni
Fucile di precisione	+1	+1	+1	+1	+1	1	2 mani, devastante, letale
Mitra con silenziatore	+1	-	-1	NE	NE	3	2 mani, silenziosa, selettore di fuoco

Mutanti Versus Militari

I Mutanti e i Contagiati sceglieranno come bersaglio sempre il modello umano più vicino (Eroi o Militari Ostili) per cui potrà accadere che contattino un Militare Ostile. Se accade, eliminate entrambi i modelli (tornano in Riserva).

Contagiati

Gli Eroi *contagiati* e messi *fuori combattimento* si rialzano come Contagiati (vedi Scheda). Se i Contagiati derivati dagli Eroi vengono messi *fuori combattimento* nuovamente, sono definitivamente eliminati.

MUTANTI & MILITARI

Allineamento: Malvagi - **Tipologia:** Moderno - **Situazione:** Pre/Post Apocalisse.

Composta da:

1 Paziente Zero, 0-30 Mutanti, 0-40 Contagiati, 0-10 Mutante Seconda Generazione, 0-5 Colossi Mutanti, 0-10 Militari Ostili

Caratteristiche Gruppo:

- Non è soggetto al *Test di Rotta*; si ritira solo quando uno dei due Gruppi raggiunge l'obiettivo.
- La caratteristica *infiniti* incrementa il costo di +100 punti.

Descrizione Modello	VT	VM	VB	VP	VF	Caratteristiche	Costo
Paziente Zero: artigli, morsi, aculei, getto d'acido *	4	6	3	3	10	<i>disgustoso, inarrestabile, infetto</i>	130
Contagiati: arma improvvisata, morsi, graffi	3	3	-	-	1	<i>inarrestabile, infinito, infetto, lento, senza cervello,</i>	16
Mutante: morsi, graffi, getto d'acido	3	3	-	-	2	<i>inarrestabile, infinito, duro a morire, infetto, pauroso</i>	42
Mutante Seconda Generazione: morsi, artigli, aculei#	3	4	3	2	2	<i>inarrestabile, infinito, duro a morire, infetto, pauroso</i>	65
Colosso Mutante: morsi, artigli§	3	5	-	4	3	<i>inarrestabile, infinito, duro a morire, infetto, pauroso</i>	101
Militari Ostili: fucile d'assalto	4	5	5	-	2	<i>infinito</i>	74

* Si tratta di un getto prodotto da una contrazione muscolare. Considerate questa possibilità come un'arma da lancio che si ricarica ogni turno

Si tratta di un gruppo di aculei lanciati grazie ad uno spasmo muscolare. Considerate questa possibilità come un'arma da lancio che si ricarica ogni turno

§ Considerateli un'arma da mischia con la caratteristica *letale*.

Varianti:

- Tutti i Militari Avversari possono sostituire il fucile d'assalto con un fucile a pompa al costo di +1 punto cad.
- Tutti i Militari Avversari possono equipaggiarsi con un giubbotto antiproiettili al costo di +15 punti cad.
- Tutti i Militari Avversari possono equipaggiarsi con una pistola semiautomatica al costo di +20 punti cad.

Tipologia	Ravvicinata >0-2,5 cm >0-1"	Corta >2,5-15 cm >1-6"	Media >15-30 cm >6-12"	Lunga >30-60 cm > 12- 24"	Estrema >60-120 cm >24-48"	Cadenza	Caratteristiche
*Getto d'acido	+ 1	-	NE	NE	NE	1	arma da lancio, infetto
*Aculei	+1	-	NE	NE	NE	1	arma da lancio, infetto

Fly Away



Empress Miniatures (dipinta da Adriano Losi, coll. Massimo Tortani)

Tipologia: Moderno

Situazione: Post Apocalisse

Categoria Malvagi: Mutanti

Descrizione:

Il vostro intervento al laboratorio non è riuscito ad arginare la diffusione del Virus. Un infermiere contagiato, approfittando della confusione, ha sfondato il cancello ed è riuscito a fuggire raggiungendo il centro abitato più vicino... un paese di nome Serenidad. La virulenza si è dimostrata ancora peggiore del previsto e in pochi giorni l'intera città è stata infettata. Il ceppo virale ha dato origine a una nuova mutazione che presenta caratteristiche ancora più letali. Dal Comando avete ricevuto la notizia che uno degli scienziati del Centro è sopravvissuto al massacro perché si trovava in licenza con la fidanzata (la figlia del proprietario dell'Emporio). Quando è scoppiata l'epidemia, però, si sono perse le sue tracce... È di vitale importanza trovarlo e portarlo in salvo. Un elicottero vi aspetta appena fuori città. Vi sfugge il motivo per cui hanno incaricato voi e non una forza d'intervento più cospicua, ma gli ordini sono ordini...

Nota bene: lo scenario è scritto per un Gruppo di Eroi di 800 punti contrapposto a un Gruppo di Malvagi di circa 700 punti. Può essere giocato come scenario autonomo o come proseguimento di Virus Crisis. Vi offriamo due alternative, una standard e l'altra adrenalinica. Nel primo caso: 1 Colosso Mutante, 2 Mutanti Seconda Generazione, 11 Mutanti. Nel secondo caso: 1 Colosso Mutante, 2 Mutanti Seconda Generazione, 2 Mutanti, 24 Contagiati. Potete variare le quantità a patto di mantenere inalterato il totale dei punti.

Obiettivo Eroi:

Il gruppo deve ritrovare lo scienziato, raggiungere l'elicottero e portarlo in salvo.

Obiettivo Malvagi:

Eliminare o far fuggire tutti gli Eroi.

Elementi scenici specifici: dato che ci troviamo in America Latina, ai confini della foresta tropicale, le case devono essere rappresentate da edifici semplici e con una periferia costituita da baracche in lamiera. Gli edifici sono collegati tra loro da strade sterrate e sentieri. Posizionate al centro un edificio di grosse dimensioni (con almeno 4 stanze): rappresenta l'Emporio (locanda, spaccio, hotel, ecc.) e contiene la casaforte. La Zona in cui si trova l'elicottero è delimitata dal filo spinato.

Segnalini Indizio: 3 cittadini, 1 scienziato, 6 sgradite sorprese.

Segnalini Aree d'Ingresso: da 1 a 10

Preparazione

Posizionate l'elicottero nella fascia Nord centrale in un'area delimitata dal filo spinato e con un accesso controllato da due guardie. Negli altri quadranti si sviluppa la città circondata dalla giungla. Aggiungete elementi caratteristici per aumentare il realismo.

Posizionamento Segnalini Indizio

Mescolate casualmente 6 sgradite sorprese, 3 cittadini e 1 scienziato a faccia in giù, all'interno della città con esclusione dell'area delimitata come pista d'atterraggio dell'elicottero.

Posizionamento Aree d'Ingresso

Posizionate 10 *Aree d'Ingresso* coincidenti con i segnalini *Indizio*.

Schieramento Eroi: entro 10 cm (4") dal lato Sud (li ha portati un blindato che poi si è allontanato).

Schieramento Malvagi: il primo turno piazzate singolarmente 8 Mutanti determinando l'*Area d'Ingresso* in modo casuale con il tiro di 1d10 (8 tiri distinti). Se giocate la versione adrenalina piazzate 8 sezioni distinte ciascuna composta da 2 Contagiati.

Punteggi Gruppo Eroi: 800 punti

Punteggi Gruppo Malvagi: 700 punti (circa).

REGOLE SPECIALI

Eventi spiacevoli

Quando uno dei giocatori tira un 10 naturale attiva un evento spiacevole. Tirate 2d10 di diverso colore: il primo indica l'*Area d'Ingresso*; il secondo viene confrontato con la *Tabella dei Rinforzi* e indica i Malvagi che entrano in gioco.

Sgradite sorprese

In questo scenario quando viene rivelata una sgradita sorpresa appare un Mutante. Posizionate a 5 cm (2") dall'Eroe che ha utilizzato l'*Azione Muovere & Interagire* per *rivelare l'Indizio*. Il Malvagio può essere *attivato* durante il turno in cui appare. Se la Riserva è vuota, eliminate un modello corrispondente in campo (il più lontano) e piazzatelo vicino all'Eroe. Considerate questa situazione come il fatto di aver scambiato un umano con un mutante.

Cittadini

Quando un *cittadino* viene *rivelato*, posizionate in campo, poi effettuate un *Test di Persuasione*. Se riesce, l'Eroe lo *tranquillizza* e, d'ora in avanti, farà parte del Gruppo; se il test fallisce è troppo spaventato e si rifiuterà di muoversi. Se fallisce, qualsiasi Eroe nella stanza potrà provare a *tranquillizzarlo*. Un modello *tranquillizzato* potrà agire immediatamente, anche nel turno in corso.

Scienziato

Quando lo scienziato viene *rivelato*, posizionate in campo, poi effettuate un *Test di Persuasione*.

Se riesce, l'Eroe lo *tranquillizza* e, d'ora in avanti, farà parte del Gruppo e potrà agire normalmente; se il test fallisce è troppo spaventato e si rifiuterà di muoversi. Se fallisce, qualsiasi Eroe nella stanza potrà provare a *tranquillizzarlo*. Dopo averlo *tranquillizzato*, lo scienziato vi consegnerà la *combinazione della cassaforte* con cui potete aprirla. All'interno ci sono tutti i suoi appunti.

Combinazione della cassaforte

La cassaforte si trova nell'Emporio in una stanza secondaria. Un Eroe in possesso della *combinazione della cassaforte* può aprirla utilizzando l'*Azione Muovere & Interagire*. Gli appunti dello scienziato, uniti alla chiavetta USB, costituiscono un ottimo punto di partenza per creare l'antidoto.

Contagiati

Gli Eroi *contagiati* e messi *fuori combattimento* si rialzano come Contagiati (vedi Scheda). Se i Contagiati derivati dagli Eroi vengono messi *fuori combattimento* nuovamente si rialzano come Mutanti. Se i Mutanti derivati dagli Eroi vengono messi *fuori combattimento* nuovamente si rialzano come Seconda Generazione Mutante. Se i modelli della Seconda Generazione Mutante derivati dagli Eroi vengono messi *fuori combattimento* nuovamente sono definitivamente eliminati dal gioco.

Posto di blocco

L'accesso al perimetro che delimita la pista d'atterraggio dell'elicottero è sorvegliato da due guardie. I militari lasceranno avvicinare gli Eroi, i cittadini e lo scienziato fino a 25 cm (8") poi intimeranno l'Alt. Se gli Eroi o i loro Alleati non si fermano e si avvicinano ulteriormente, apriranno il fuoco; utilizzate il profilo dei Militari Ostili Sono presenti 4 militari: due all'ingresso e due vicino all'elicottero. Il posto di blocco è protetto da barriere in filo spinato che impediscono il movimento finché non sono rimosse. Un Eroe può spostare le barriere di filo spinato utilizzando l'*Azione Muovere & Interagire*. Per convincere le guardie a lasciarli passare occorre effettuare un *Test Persuasione* (diplomazia/gentilezza). Se il Test viene fallito non consentono l'accesso. Il Test può essere ripetuto da un'altro Eroe e, come ultima possibilità, dallo scienziato.

Se nessuno passa il test si può entrare solo eliminando TUTTE le guardie, ma TUTTI gli Eroi saranno penalizzati di -10 Punti Esperienza. Se un Eroe apre il fuoco contro le guardie non si potrà più eseguire nessun *Test Persuasione* e diventeranno Ostili anche le due Guardie posizionate vicino all'elicottero.

Elicottero

Quando i modelli arrivano in contatto con l'elicottero si imbarcano. Se hanno persuaso le guardie, l'elicottero si alzerà in volo e la missione sarà completata con successo, se invece li hanno dovuti eliminare, gli Eroi dovranno passare un *Test Persuasione* sul pilota per convincerlo a decollare. Se passa, l'elicottero decolla e la missione è completata con successo, se fallisce... non esiste un secondo tentativo... il pilota comincia a sparare e la missione è fallita.

Rinforzi

Nella *Fase Rinforzi*, quando un Eroe si trova a 30 cm (12") da un'Area d'Ingresso non attivata, il Master deve tirare sulla *Tabella Rinforzi*. I Malvagi che appaiono vengono posizionati adiacenti all'Area d'Ingresso e potranno agire a partire dal prossimo turno. Una volta *attivata*, girate l'Area d'Ingresso sul lato nero; da quest'area non entreranno altri rinforzi salvo nel caso di *Eventi Spiacevoli*. Come accennato nella premessa sono state inserite due differenti Tabelle di Rinforzi per permettervi di giocare una partita standard o una adrenalinica, con molti malvagi in campo. Notate che in questo caso si adottano le regole standard: le varie tipologie possono mescolarsi tra loro fino ad ottenere il numero richiesto.

TABELLA RINFORZI (Missione standard)

1-2: un Mutante (in alternativa, Mutanti Seconda Generazione, Colosso Mutante) arriva in quest'area;

3-4: due Mutanti (in alternativa, Mutanti Seconda Generazione, Colosso Mutante) arrivano in quest'area;

5-6: tre Mutanti (in alternativa, Mutanti Seconda Generazione, Colosso Mutante) arrivano in quest'area;

7-8: un Colosso Mutante (in alternativa Mutanti Seconda Generazione, Mutante) arriva in quest'area.

9-10: l'area è sgombra e non arriva nessuno.

TABELLA RINFORZI (Missione adrenalinica)

1-2: due Contagiati (in alternativa, Mutanti, Mutanti Seconda Generazione, Colosso Mutante) arrivano in quest'area;

3-4: tre Contagiati (in alternativa, Mutanti, Mutanti Seconda Generazione, Colosso Mutante) arrivano in quest'area;

5-6: quattro Contagiati (in alternativa, Mutanti, Mutanti Seconda Generazione, Colosso Mutante) arrivano in quest'area;

7-8: un Colosso Mutante + 2 Mutanti (in alternativa, Mutanti Seconda Generazione, Mutanti, Contagiati) arrivano in quest'area.

9-10: l'area è sgombra e non arriva nessuno.

Quando tirate sulla *Tabella Rinforzi* verificate se i modelli arrivati sono presenti in *Riserva*; se non ci sono, perchè sono già in campo, passate a quelli indicati tra parentesi, seguendo l'ordine indicato e selezionando anche diverse tipologie, fino ad ottenere il numero richiesto. Se non sono disponibili, perchè sono già tutti in campo, l'area è libera.

Quando tirate sulla *Tabella Rinforzi* per la regola *Casa Dolce Casa* prelevate i Malvagi dalla *Riserva*; se non sono presenti, prelevate i Malvagi già in campo a partire da quelli più lontani dagli Eroi.

Fine partita

La partita termina quando si verifica una di queste quattro condizioni:

a) Gli Eroi hanno recuperato lo scienziato, i suoi appunti e sono riusciti a portarlo vivo a bordo dell'elicottero.

b) I Malvagi hanno fatto fuggire, ritirare o messo fuori combattimento tutti gli Eroi,

c) I Malvagi hanno messo *fuori combattimento* lo scienziato o hanno impedito che gli appunti fossero recuperati

c) il pilota si è ribellato e si è rifiutato di decollare.

L'Eroe che ha *tranquillizzato* un cittadino guadagna 10 *Punti Esperienza*, quello che ha *tranquillizzato* lo scienziato guadagna 15 *Punti Esperienza*. Gli Eroi guadagnano singolarmente 10 *Punti Esperienza* per essere ancora vivi quando si verificano le condizioni di vittoria. Ricordatevi di applicare la penalità di -10 Punti Esperienza se avete eliminato le guardie.

ALLEATI

Descrizione Modello	VT	VM	VB	VP	VF	Caratteristiche	Costo
Cittadino: arma improvvisata	4	4	4	-	2		25
Scienziato: arma improvvisata	6	4	4	-	2	pronto soccorso	39

Sommaro

PAG. 4
SCENARIO: VIRUS CRISIS

PAG. 8
FLY AWAY

Legenda Segnalini

	ATTIVATO		ARMA SCARICA (FUCILE)		INDIZIO (RETRO)		LIBRO DEI MORTI
	CORSA		ARMA SCARICA (PISTOLA)		FUCILE DA CACCIA		KIT MEDICO
	CITTADINO A		BERSAGLIO ACQUISITO		TACCUINO		PICCONE
	CITTADINO B		ARMA LANCIATA		SARCOFAGO		ASCIA
	CITTADINO C		SCIENZIATO		MAPPA		SGRADITA SORPRESA
	CHIAVE USB		PAZIENTE ZERO VIRUS		TRAPPOLA		ATTREZZI FALEGNAME
	MACABRI RESTI		ARMA DEL DELITTO		TENDA		CAMPEGGIATORI
	DIARIO STREGA		MAPPA OSPEDALE		ALLARME		POTALE DIMENSIONALE
	AMICO		DIARIO		TESSERA MAGNETICA		IMBOSCATA

Tabella Reazione Malvagi

Se l'EROE più vicino e meno protetto dichiara di muovere ed esce dall'arco di tiro di uno o più Malvagi, o si allontana, vedi sotto

Se i Malvagi dispongono di armi da tiro applicate 1, altrimenti applicate 2.

1	Misurate la distanza tra l'Eroe e i Malvagi dotati di armi da tiro. Se più modelli Malvagi possono sparargli, scegliete il più vicino con un'arma <i>efficace</i> e senza penalità. Se il modello Malvagio scelto è in copertura rispetto a tutti gli Eroi, dichiarerà l'Azione <i>Sparare</i> . Se non è in copertura dichiarerà di <i>Muovere & Sparare</i> o <i>Sparare & Muovere</i> ; a seconda delle situazioni muoverà verso la copertura più vicina prima (se accorcia le distanze ed elimina le penalità) o dopo (se muovendosi si allontana). Se l'arma del modello Malvagio non è <i>efficace</i> (o soffre di penalità), e muovendo può renderla <i>efficace</i> (o eliminare le penalità), dichiarerà di <i>Muovere & Sparare</i> scegliendo il percorso più breve e prediligendo quello che gli offre copertura. Se anche muovendo non può rendere l'arma <i>efficace</i> passate al punto 2.
2	Misurate la distanza tra l'Eroe e il Malvagio più vicino non ancora attivato. Se la distanza consente al Malvagio di eseguire il <i>corpo a corpo</i> dichiarerà l'azione <i>Muovere & Combattere</i> ; se la distanza consente a un Malvagio solo di contattare l'Eroe dichiarerà di <i>Muovere Velocemente</i> per <i>ingagiarlo</i> . Se nessun Malvagio è in grado di contattare l'Eroe non ci sarà alcuna reazione.

Se un EROE dichiara di eseguire un corpo a corpo con un Malvagio (prima o dopo il movimento) vedi sotto

Se il Malvagio bersaglio è già in contatto applicate 1.

Se Malvagio bersaglio non è in contatto ma è dotato di armi da tiro applicate 2, altrimenti applicate 3.

1	Il Malvagio bersaglio dichiarerà di <i>Combattere & Muovere</i> ; se mette <i>fuori combattimento</i> l'Eroe cercherà di <i>ingaggiarne</i> un altro con il movimento. Se è dotato di armi da tiro <i>a bruciapelo</i> e il suo valore VB è uguale o maggiore del suo VM dichiarerà di <i>Sparare & Muovere</i> ; se mette <i>fuori combattimento</i> l'Eroe cercherà di <i>ingaggiarne</i> un altro con il movimento.
2	Se il modello Malvagio che reagisce è in copertura rispetto all'Eroe che vuole combattere in <i>corpo a corpo</i> , e il suo valore VB è uguale o maggiore di quello VM, dichiarerà l'Azione <i>Sparare</i> aspettando eventualmente di intercettarlo nel punto più vicino e meno coperto sulla <i>linea di tiro</i> . Se non è in copertura dichiarerà di <i>Muovere & Sparare</i> o <i>Sparare & Muovere</i> ; a seconda delle situazioni muoverà verso la copertura più vicina prima (se accorcia le distanze ed elimina le penalità) o dopo (se muovendosi si allontana). Se l'arma del Malvagio non è <i>efficace</i> (o soffre di penalità), e muovendo può renderla <i>efficace</i> (o eliminare le penalità), dichiarerà di <i>Muovere & Sparare</i> scegliendo il percorso più breve e prediligendo quello che gli offre copertura. Se il suo VB è inferiore al VM applicate 3.
3	Misurate la distanza tra l'Eroe e il modello Malvagio bersaglio. Se la distanza consente al modello Malvagio di eseguire il <i>corpo a corpo</i> dichiarerà l'azione <i>Muovere & Combattere</i> ; se la distanza consente al modello Malvagio solo di contattare l'Eroe dichiarerà di <i>Muovere Velocemente</i> per <i>ingagiarlo</i> .

Se un EROE dichiara di sparare a un Malvagio (prima, dopo il movimento o senza muovere) vedi sotto

Se il modello Malvagio bersaglio, o un altro entro 20 cm (8"), dispone di armi da tiro applicate 1, altrimenti applicate 3.

1	Misurate la distanza tra l'Eroe che ha dichiarato di <i>Sparare</i> e i Malvagi nell' <i>arco di tiro</i> dotati di armi compresi entro 20 cm (8") dal modello bersaglio (lui compreso). Se più modelli Malvagi possono <i>Sparare</i> , fate reagire per primo il bersaglio (se ha un'arma da tiro o fuoco), poi il più vicino. Se l'arma è <i>efficace</i> e il modello Malvagio è in copertura rispetto a tutti gli Eroi dichiarerà l'Azione <i>Sparare</i> scegliendo come bersaglio l'Eroe più vicino in linea di tiro e il meno protetto. Se non è in copertura dichiarerà di <i>Muovere & Sparare</i> o <i>Sparare & Muovere</i> ; a seconda delle situazioni muoverà verso la copertura più vicina prima (se accorcia le distanze ed elimina le penalità) o dopo (se muovendosi si allontana). Se l'arma di chi reagisce non è <i>efficace</i> (o soffre di penalità) ma muovendo in avanti può renderla <i>efficace</i> (o eliminare le penalità), dichiarerà di <i>Muovere & Sparare</i> scegliendo il percorso più breve e prediligendo quello che gli offre copertura. Se, anche muovendo, nessun Malvagio può rendere l'arma <i>efficace</i> applicate 2.
2	Se il modello Malvagio bersaglio è già in copertura rispetto all'Eroe che spara, dichiarerà di <i>Muoversi Cautamente</i> per avvicinarsi e <i>nascondersi</i> ; se non è al coperto dichiarerà di <i>Muoversi Velocemente</i> verso la copertura più vicina (utilizzate il percorso più breve).
3	Misurate la distanza tra l'Eroe più vicino e il modello Malvagio bersaglio. Se la distanza consente al modello Malvagio di eseguire il <i>corpo a corpo</i> , dichiarerà l'azione <i>Muovere & Combattere</i> , se la distanza consente al modello Malvagio solo di contattare l'Eroe dichiarerà di <i>Muovere Velocemente</i> per <i>ingagiarlo</i> . Se non può <i>ingagiarlo</i> o combatterlo e il modello Malvagio è già in copertura rispetto all'Eroe che tira, dichiarerà di <i>Muoversi Cautamente</i> per avvicinarsi e <i>nascondersi</i> ; se non è al coperto, dichiarerà di <i>Muoversi Velocemente</i> verso la copertura più vicina (utilizzando il percorso più breve). Se il modello Malvagio ha la caratteristica <i>senza cervello</i> e la distanza non gli consente di <i>ingaggiare</i> o <i>combattere</i> un Eroe, non ci sarà alcuna reazione.

Nuove Avventure

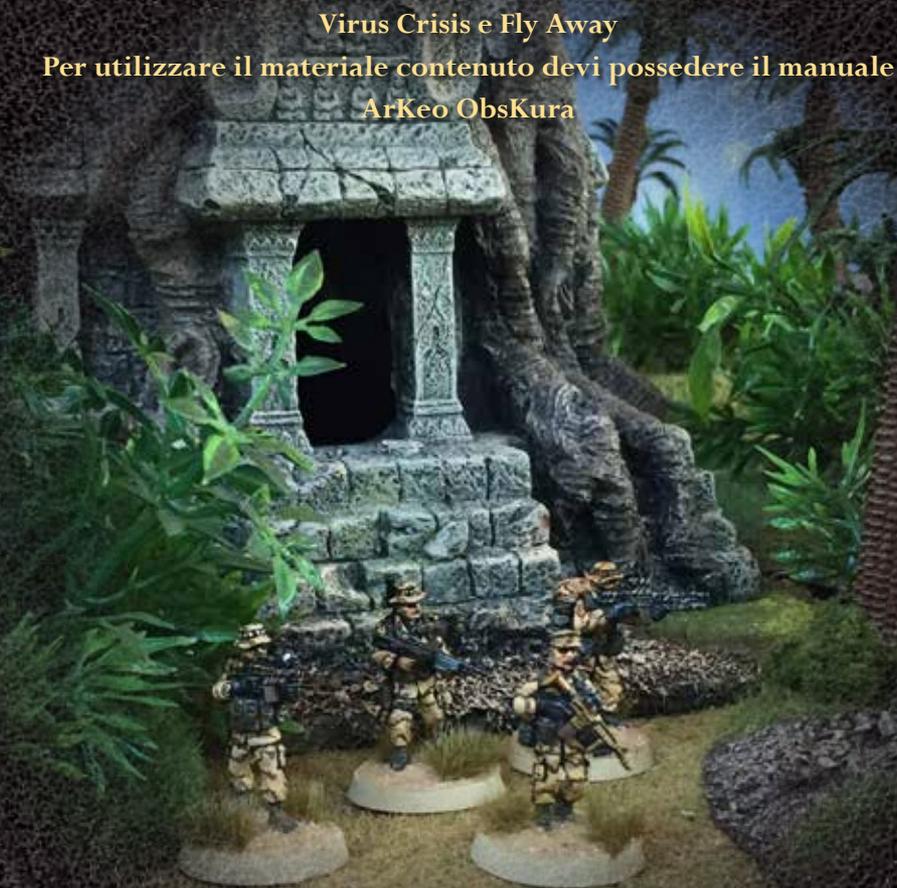
Immagina un mondo in cui tutte le tue paure più recondite hanno preso vita, dove mostri, creature terrificanti e personalità deviate minacciano la tua esistenza e quella dell'intero pianeta. Tu e i tuoi compagni siete gli unici in grado di opporvi ai loro terribili piani? Riuscirete a sconfiggerli o perirete nel tentativo?

All'interno di questo supplemento puoi trovare due nuove avventure:

Virus Crisis e Fly Away

Per utilizzare il materiale contenuto devi possedere il manuale

ArKeo ObsKura



Non perdere gli aggiornamenti e le novità, visita

Facebook: <https://www.facebook.com/torrianigames>

Forum: <http://torrianigames.forumfree.it/>

Sito: <http://www.torrianimassimo.it/>