

# ARKEO OBSKURA

*Liberate  
il prigioniero!*




*Baato sul sistema  
Survival Heroes*

## TABELLA GENERICA ARMI DA TIRO WWII


Modificatori di Gittata al Valore Balistico							
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
Coltello	+1	-1	NE	NE	NE	1	<i>arma da lancio, silenziosa</i>
Arma improvvisata	-1	-2	NE	NE	NE	1	<i>basso impatto</i>
Pistola semiautomatica	+1	-	-2	NE	NE	2	<i>selettore di fuoco, tiro bruciapelo</i>
Pistola a tamburo/revolver	+1	-	-2	NE	NE	1	<i>tiro bruciapelo</i>
Mitra	+1	-	-1	NE	NE	3	<i>2 mani</i>
Fucile	+1	+1	-	-	-2	1	<i>2 mani</i>
Fucile d'assalto	+1	+1	-	-2	NE	3	<i>2 mani, arma d'assalto, selettore di fuoco</i>
Fucile semiautomatico	+1	+1	-	-2	NE	2	<i>2 mani, selettore di fuoco</i>
Fucile automatico	+1	+1	-	-	-2	4	<i>2 mani, arma di supporto</i>
Fucile da caccia	+1	+1	NE	NE	NE	TRI	<i>2 mani, basso impatto</i>
Carabina semiautomatica	+1	-	-1	-2	NE	2	<i>2 mani, basso impatto, selettore di fuoco,</i>
Mitragliatore Medio	+1	+1	+1	-	-	7	<i>2 mani, arma di supporto</i>
Mitragliatore Leggero	+1	+1	+1	-	-2	5	<i>2 mani, arma di supporto</i>
Granata	NE	+1	NE	NE	NE	A	<i>colpo singolo, devastante, solo tiro indiretto a distanza minima 5 cm (2)</i>
Molotov	NE	+1	NE	NE	NE	A	<i>colpo singolo, senza scampo, pericolosa, solo tiro indiretto a distanza minima 5 cm (2")</i>
Lanciagranate	NE	NE	-	-	NE	A	<i>2 mani, colpo singolo, devastante, solo tiro indiretto a distanza minima 15 cm (6")</i>
Lanciafiamme leggero	+1	+1	NE	NE	NE	TRI	<i>2 mani, pericolosa, senza scampo, serbatoio</i>
Lanciarazzi	NE	NE	-1	-1	NE	A	<i>2 mani, arma di supporto, colpo singolo, devastante, deflagrante</i>

## TABELLA GENERICA ARMI DA MISCHIA WWII

Tipologia	Caratteristiche
Arma improvvisata	<i>basso impatto</i>
Ascia/Accetta	<i>1 o 2 mani, affilata, devastante* (*solo a 2 mani)</i>
Fucile con Baionetta	<i>2 mani, arma ad asta (di punta), contundente (di retro)</i>
Bandiera	<i>2 mani, arma ad asta</i>
Coltello	<i>arma da lancio, silenziosa</i>
Katana/Shin-gunto	<i>1 o 2 mani, affilata, letale, leggera, dilaniante* (*solo a 2 mani)</i>
Pala	<i>2 mani, contundente, affilata</i>
Piccone	<i>2 mani, letale</i>
Spada/Machete/ Coltello Gurkha Kukri	<i>affilata</i>
Tirapugni	<i>leggera, basso impatto</i>



# Liberate il prigioniero!



**MASSIMO TORRIANI**

*Copyright 2021*

*Logo Arkeo Obskura realizzato da: Mauro Perini*

*Per il playtest si ringrazia:*

*Gianluca Burani, Stefano Bellissimo, Salvatore Intravaia, Adriano Losi,  
Stefano Marin, e tutti i soci della Decima Legio 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*

*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.*

# Liberate il prigioniero!



**Situazione:** WWII

**Categoria "Malvagi":** Giapponesi

**NOTA:** Questo scenario è stato scritto per dare la possibilità di utilizzare le regole di Arkeo Obskura in modo alternativo, inserendo come antagonisti dei normali soldati di fazioni avverse. In questo modo il gioco si apre a nuovi scenari storici dove azioni di sabotaggio, infiltrazione, e altre operazioni militari, trovano spazio e offrono ore di divertimento. Se poi volete mescolare le carte e avere uno scenario Weird adesso avete tutto il necessario.

**Descrizione:**

**Un team di esploratori Chindit è stato catturato e lo Stato Maggiore ha inviato una squadra per recuperarli...**

**Nota bene:** lo scenario è scritto per un Gruppo di Eroi da circa 1300 punti contrapposto a un Gruppo di Giapponesi da 1000 punti. Per i giapponesi vi suggeriamo: 1 Tenente, 1 Sergente, 1 Caporale, 1 Mitragliere, 9 Fucilieri Buntai, 1 Cecchino, 1 Sezione mitragliatrice media, 1 Fanatico.

Potete variare le quantità a patto di mantenere inalterato il totale dei punti.

**Obiettivo Chindit (Eroi):**

Il gruppo deve trovare l'esploratore ferito, curarlo, e liberare quello rapito prima che riveli le posizioni dell'esercito sotto tortura.

**Obiettivo Giapponesi (Malvagi):**

Eliminare o far fuggire la squadra di Chindit.

**Elementi scenici specifici:** una capanna in legno (in alternativa due tende), un fiume di almeno 120 cm con un ponte e un guado (in alternativa due guadi). Almeno 12 aree di giungla fitta.

**Segnalini Indizio:** 1 Esploratore Ferito (evento), 1 Accampamento (evento), 1 Mappa (evento), 3 Sgradite sorprese, 3 Trappole, 1 Allarme, 1 Imboscata

**Segnalini Aree d'Ingresso:** da 1 a 10

**Preparazione**

Posizionate nei quadrati della fascia centrale il fiume che attraversa il campo da Est a Ovest con un ponte e un guado nei quadrati esterni. Riempite il tavolo di elementi di giungla fitta ad area. Aggiungete altri elementi scenografici per aumentare il realismo. L'accampamento, composto dalla capanna in legno o dalle due tende, viene lasciato momentaneamente da parte.

**Posizionamento Segnalini Indizio**

Mescolate casualmente i segnalini: 1 Sgradita sorpresa, 1 Esploratore Ferito, 2 Trappole, 1 Allarme e distribuiteli a faccia in giù ciascuno all'interno di un'area di giungla fitta nella prima metà del campo di gioco (a Sud del fiume). Mescolate casualmente i segnalini: 2 sgradite sorprese, 1 Mappa, 1 Trappola, 1 imboscata e distribuiteli a faccia in giù ciascuno all'interno di un'area di giungla fitta nella seconda metà del campo di gioco (a Nord del fiume). L'accampamento dove è rinchiuso il prigioniero appare solo dopo aver trovato l'Esploratore ferito e la Mappa.

### Posizionamento Aree d'Ingresso

Posizionate 10 Aree d'Ingresso a faccia in giù coincidenti con i segnalini Indizio.

**Dimensione Tavolo:** 120 x 120 cm (4' x 4'), in alternativa 90 x 120 (3' x 4')

**Schieramento Chindit (Eroi):** posizionateli entro 5 cm (4") dal lato Sud.

**Schieramento Giapponesi (Malvagi):** il primo turno non ci sono giapponesi in vista.

**Punteggi Gruppo Chindit (Eroi):** Circa 1300 punti  
**Punteggi Gruppo Giapponesi (Malvagi):** Circa 1000 punti.

### 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 Rinforzi** e indica i Giapponesi che entrano in gioco.

#### Sgradite sorprese

In questo scenario quando viene rivelata una sgradita sorpresa appare un fanatico nascosto in un Takotsbubo (spider hole). Posizionalo a 10 cm (4") dall'Eroe che ha utilizzato l'Azione Muovere & Interagire; se la Riserva è vuota, utilizzate un fante Buntai. Considerate questa situazione come un modello che appare all'improvviso dall'ombra. Effettuate un Confronto Priorità: se il modello giapponese vince, eseguirà l'Azione Muovere & Combattere; se vince l'Eroe avrà un'Azione gratis Sparare per ucciderlo. In ogni caso, se il giapponese sopravvive, potrà agire normalmente.

#### Giungla e giungla fitta

Lo scenario si svolge nella giungla pertanto considerate tutta l'area di gioco coperta di vegetazione, inoltre, l'intero campo è avvolto da una densa foschia dovuta all'umidità che riduce la visibilità: all'inizio di ogni turno tirate 1d10, il risultato moltiplicato per 10 cm (4") indica la distanza massima a cui si può vedere. La giungla limita la visibilità pertanto ogni modello ha un Valore Protezione 1. Ai fini del gioco la caratteristica *Esperto del*

*territorio (giungla)* permette di considerare il terreno difficile (giungla) come normale e il terreno estremamente difficile (giungla fitta) come terreno difficile; per velocizzare il gioco, quando un modello si muove nella giungla fitta, suggeriamo di applicare una riduzione forfettaria di -5 cm (-2") senza considerare la distanza percorsa. Se il modello si trova in un'area di giungla fitta o dietro un'area di giungla fitta, il Valore Protezione è 2. Se il campo da gioco è realizzato con cura e gli elementi di giungla fitta sono ben caratterizzati, quando un modello non è fisicamente visibile non è possibile spargli.

**Regola facoltativa:** le aree di Giungla fitta sono abbastanza inquietanti, pertanto, ogni volta che un modello vuole entrare in un'area di Giungla fitta che contiene un'Area d'Ingresso deve superare un Test di Sovrallerta applicando un modificatore positivo al VT di +1 (gli Eroi non sono codardi!). Tirate 1d10: se il modello ottiene un risultato uguale o inferiore al proprio Valore Tattico modificato passa il test e non ci sono conseguenze; se è superiore il modello sente dei rumori e resta immobile e riceve il segnalino Attivato.

#### Esploratore ferito

Quando gli Eroi trovano questo Indizio, posizionate un Esploratore Chindit Ferito. Questo Esploratore è riuscito a non farsi catturare scappando nella Giungla, ma è caduto in un Punji Pit e non riesce più a camminare. Mentre fuggiva ha perso la Mappa su cui aveva indicato l'ubicazione del Gruppo Comando dei Giapponesi (l'accampamento) dove è stato portato il suo compagno. Se giocate con un Master rivelerà che l'accampamento si trova a Nord del fiume (quindi gli eroi potranno evitare di rilevare gli indizi a Sud del fiume. Per curare l'Esploratore ferito servirà un'azione Muovere & Curare. Una volta curato agirà normalmente (vedi scheda\*).

#### Mappa

Quando viene rivelato questo indizio gli Eroi ricevono indicazioni approssimative riguardo l'ubicazione dell'accampamento. Se hanno già trovato l'Esploratore Ferito verrà inserito in gioco il segnalino Accampamento con la modalità descritta nel paragrafo che segue.

### **Imboscata**

Quando un Eroe rivela un'Imboscata posizionate un Cecchino, all'interno di un Takotsbubo (spider hole) a circa 25 cm (10") e in linea di tiro con l'Eroe che ha utilizzato l'Azione Muovere & Interagire. Il Valore Protezione del Takotsbubo è di VP2. Il Cecchino non si sposta mai dal Takotsbubo ma può orientarsi fino a 360°.

### **Rinforzi**

Nella Fase Rinforzi, quando un Eroe si trova a 20 cm (8") da un'Area d'Ingresso non attivata, il Master deve tirare sulla Tabella Rinforzi. I giapponesi 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.

### **Accampamento**

Quando gli Eroi hanno trovato l'Esploratore Ferito e la Mappa, eliminate un segnalino a caso tra Sgradite sorprese, Allarme, Imboscata, ancora in campo nella zona a Nord del Fiume e aggiungete il segnalino Accampamento; mescolate e ridistribuite casualmente i segnalini a faccia in giù nelle aree in cui l'Indizio non è stato ancora rivelato. Quando viene rivelato il segnalino Accampamento, posizionate la capanna o le due tende a 20 cm (8") dal segnalino con la Sezione Mitragliatrice di guardia all'esterno e il Tenente adiacente al prigioniero. Se tutti gli Indizi negli ambienti nella zona a Nord del Fiume sono già stati rivelati a eccezione di quello dell'Accampamento (in pratica è l'ultimo da rivelare), posizionate direttamente l'Accampamento sostituendolo alla Giungla fitta dove si trovava l'indizio. Gli Eroi, per liberare il prigioniero dovranno prima eliminare le guardie, e il Tenente. Per liberarlo servirà un'azione Muovere & Interagire. Una volta liberato agirà normalmente come qualsiasi altro Eroe (vedi scheda \*). Ai fini della copertura la capanna offre un Valore Protezione 3, le due tende 2.

### **Trappole**

Quando un Eroe rivela una trappola deve tirare 1d10 per capire di quale trappola si tratta: 1-5 Punji Pit, 4-9 Innesco a filo, 10 Mina a pressione. Effettuate normalmente un Test Trappola

per vedere se la evita o la fa scattare. L'Eroe tira 1d10 e lo confronta con il proprio Valore Tattico: se il risultato è uguale resta stordito; se è inferiore si è accorto in tempo e l'ha evitata; se è superiore la trappola è scattata e l'Eroe subisce il danno relativo alla tipologia di trappola\*. Lasciate il segnalino in campo; a partire da questo momento chiunque muova all'interno di quest'area di Giungla fitta dovrà effettuare un Test Trappola (l'area è disseminata di trappole).

\***Punji Pit**, l'Eroe è ferito al piede e deve ridurre di -5 cm il movimento (anziché -2,5 cm) finché non viene curato;

\***Innesco a filo**, l'Eroe è ferito, tira 1d10 con un risultato pari subisce una ferita, dispari ne subisce due;

\***Mina a pressione**, l'Eroe è ferito, subisce due ferite.

### **Allarme**

Quando un Eroe rivela l'Allarme posizionate, in linea di vista con chi ha rivelato l'Indizio, una Sezione mitragliatrice all'interno di un'area di giungla fitta, ad almeno 25 cm (10") di distanza. La Sezione non si sposta da quest'area ma può orientarsi fino a 360°.

### **TABELLA RINFORZI**

**1-2:** un Fanatico appare in quest'area;

**3-4:** due Fucilieri Buntai (in alternativa un Fanatico) appaiono in quest'area;

**5-6:** due Fucilieri Buntai (in alternativa, un Fanatico o un Caporale) appaiono in quest'area;

**7-8:** un mitragliere (in alternativa, tre Fucilieri Buntai, un Sergente) appaiono in quest'area;

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

Quando tirate sulla *Tabella Rinforzi* verificate se i modelli indicati 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, l'area è libera.

### **Fine partita**

La partita termina quando si verifica una di queste condizioni:

a) Gli eroi hanno curato l'esploratore ferito e liberato quello nella Capanna.

b) I Giapponesi hanno fatto fuggire, ritirare o messo fuori combattimento tutti i Chindit.

L'Eroe che ha liberato il prigioniero guadagna 10 punti. L'Eroe che ha eliminato il Tenente Giapponese guadagna 10 punti.

Gli Eroi guadagnano singolarmente 10 Punti Esperienza per essere ancora vivi quando si verificano le condizioni di vittoria.

## GIAPPONESI

**Allineamento:** Malvagi - **Tipologia:** WWII - **Situazione:** Storico.

### Composta da:

1 Tenente, 1 Sergente, 0-1 Caporale, 0-1 Mitragliere, 0-20 Fucilieri Buntai, 0-1 Cecchino, 0-1 Sezione mitragliatrice media, 0-3 Fanatici

### 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 del Gruppo di +100 punti.

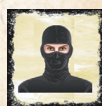
Descrizione Modello	VT	VM	VB	VP	VF	Caratteristiche	Costo
Tenente: Pistola semiautomatica Nambu, Spada Shin-gunto	6	7	6	-	2	esperto del territorio (giungla), inarrestabile	99
Sergente: Pistola semiautomatica Nambu, Spada Shin-gunto	5	5	5	-	2	esperto del territorio (giungla)	81
Caporale: Fucile Type 99 Arisaka con baionetta, granata Type 99*	5	5	5	-	2	esperto del territorio (giungla)	77
Mitragliere: Mitragliatrice leggera Type 99	3	4	4	-	1	esperto del territorio (giungla)	120
Fuciliere Buntai/Nitto Hei : Fucile Type 99 Arisaka con baionetta	3	4	4	-	1	esperto del territorio (giungla), infiniti	48
Cecchino: Fucile Type 99 Arisaka	5	4	6	-	1	esperto del territorio (giungla), cecchino, mirino	87
Fanatico: Bandiera	3	5	4	-	1	esperto del territorio (giungla), inarrestabile, infiniti	42
Sezione mitragliatrice: Mitragliatrice Media Type 92	3	4	4	-	3	esperto del territorio (giungla)	189

- Il Tenente e il Sergente se hanno un Eroe a 15 cm (6") sceglieranno sempre un'Azione Muovere & Combattere per usare la spada.
- Il Caporale oltre i 5 cm (2") e fino ai 15 cm (6") sceglierà sempre la granata come arma da tiro.

## Legenda Segnalini



ALLARME



IMBOSCATA



TRAPPOLA



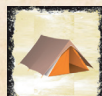
SGRADITA  
SORPRESA



AREA DI  
INGRESSO  
(ATTIVATA)



ESPLORATORE  
FERITO



ACCAMPAMENTO



MAPPA

## CHINDITS

**Allineamento: Eroi - Tipologia: WWII - Situazione: Storico.**

**Composta da:**

1 Tenente, 1 Sergente, 1 Caporale, 1 Mitragliere, 7 Fucilieri Chindit, 1 Chindit medico, 1 Cecchino, 2 Scout Burmesi

**Caratteristiche Gruppo:**

Descrizione Modello	VT	VM	VB	VP	VF	Caratteristiche	Costo
Tenente Chindit: Carabina semiautomatica M1, Coltello Gurkha Kukri, Granate n°36 Mills Bomb	9	7	7	-	3	<i>esperto del territorio (giungla), leader carismatico, veterano</i>	116
Sergente Chindit: Mitra Thompson M1, Coltello Gurkha Kukri	8	7	7	-	2	<i>esperto del territorio (giungla), leader, veterano</i>	88
Caporale Chindit: Carabina semiautomatica M1, Coltello Gurkha Kukri, Granate n°36 Mills Bomb	8	7	7	-	2	<i>esperto del territorio (giungla), leader, tiratore scelto</i>	82
Mitragliere Chindit: Mitragliatrice leggera Bren, Pistola Revolver Webley, Coltello Gurkha Kukri	7	6	7	-	2	<i>esperto del territorio (giungla), veterano</i>	164
Fuciliere Chindit: Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Coltello Gurkha Kukri	7	6	7	-	2	<i>assistente, esperto del territorio (giungla)</i>	69
Cecchino Chindit: Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Coltello Gurkha Kukri	7	6	8	-	2	<i>Cecchino, mimetismo, mirino, esperto del territorio (giungla), tiratore scelto</i>	119
Medico Chindit: Pistola Revolver Webley, Coltello Gurkha Kukri, 2 kit pronto soccorso	7	6	6	-	2	<i>esperto del territorio (giungla), pronto soccorso</i>	86
Esploratore Burmese: Fucile N.4 Mk.1 Enfield, Coltello Gurkha Kukri	6	7	6	-	2	<i>combattente temprato, esperto del territorio (giungla), Esperto di trappole</i>	74
*Esploratore Chindit: Fucile Type 99 Arisaka con baionetta	7	6	7	-	2	<i>esperto del territorio (giungla)</i>	xx

**\* Questo profilo si riferisce ai due Esploratori che devono essere salvati e che verranno equipaggiati con le armi recuperate dai Giapponesi uccisi.**



# Tabella Reazione GIAPPONESI

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

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

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

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

**Se il giapponese bersaglio è già in contatto applicate 1**

**Se il giapponese bersaglio non è in contatto ma è dotato di armi da tiro applicate 2, altrimenti applicate 3**

1	Il Giapponese bersaglio dichiarerà di Combattere & Muovere; se mette fuori combattimento l'Eroe cercherà di ingaggiarne un altro con il movimento. Se è dotato di armi da tiro a bruciapelo e il suo valore VB è uguale o maggiore del suo VM dichiarerà di Sparare & Muovere; se mette fuori combattimento l'Eroe cercherà di ingaggiarne un altro con il movimento.
2	Se il modello Giapponese che reagisce è in copertura (Giungla fitta, Capanna) e il suo valore VB è uguale o maggiore di quello VM, dichiarerà l'Azione Sparare aspettando eventualmente di intercettarlo nel punto più vicino e meno coperto sulla linea di tiro; la Sezione Mitragliatrice sceglierà sempre questa opzione. Se il modello Giapponese che reagisce non è in copertura (Giungla fitta, Capanna) dichiarerà di Muovere & Sparare o Sparare & Muovere; a seconda delle situazioni muoverà verso la copertura (Giungla fitta, Capanna) più vicina prima (se accorcia le distanze ed elimina le penalità) o dopo (se muovendosi si allontana). Se l'arma del Giapponese non è efficace (o soffre di penalità), e muovendo può renderla efficace (o eliminare le penalità), dichiarerà di Muovere & Sparare 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 Giapponese bersaglio. Se la distanza consente al modello Giapponese di eseguire il corpo a corpo dichiarerà l'azione Muovere & Combattere; se la distanza consente al modello Giapponese solo di contattare l'Eroe dichiarerà di Muovere Velocemente per ingaggiarlo.

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

**Se il modello giapponese 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 Sparare e i Giapponesi nell'arco di tiro dotati di armi compresi entro 20 cm (8") dal modello bersaglio (lui compreso). Se più modelli Giapponesi possono Sparare, fate reagire per primo il bersaglio (se ha un'arma da tiro o fuoco), poi il più vicino. Se l'arma è efficace e il modello Giapponese è in copertura (Giungla fitta, Capanna) rispetto a tutti gli Eroi dichiarerà l'Azione Sparare scegliendo come bersaglio l'Eroe più vicino in linea di tiro e il meno protetto; la Sezione Mitragliatrice sceglierà sempre questa opzione. Se non è in copertura (Giungla fitta, Capanna) dichiarerà di Muovere & Sparare o Sparare & Muovere; 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 efficace (o soffre di penalità) ma muovendo in avanti può renderla efficace (o eliminare le penalità), dichiarerà di Muovere & Sparare scegliendo il percorso più breve e prediligendo quello che gli offre copertura. Se, anche muovendo, nessun Giapponese può rendere l'arma efficace applicate 2.
2	Se il modello Giapponese bersaglio è già in copertura (Giungla fitta, Capanna) rispetto all'Eroe che spara, dichiarerà di Muoversi Cautamente per avvicinarsi e nascondersi; se non è al coperto dichiarerà di Muoversi Velocemente verso la copertura più vicina (utilizzate il percorso più breve).
3	Misurate la distanza tra l'Eroe più vicino e il modello Giapponese bersaglio. Se la distanza consente al modello Giapponese di eseguire il corpo a corpo, dichiarerà l'azione Muovere & Combattere, se la distanza consente al modello Giapponese solo di contattare l'Eroe dichiarerà di Muovere Velocemente per ingaggiarlo. Se non può ingaggiarlo o combatterlo e il modello Giapponese è già in copertura (Giungla fitta, Capanna) rispetto all'Eroe che spara, dichiarerà di Muoversi Cautamente per avvicinarsi e nascondersi; se non è al coperto, dichiarerà di Muoversi Velocemente verso la copertura più vicina (utilizzando il percorso più breve).

# *Nuove Avventure*

ALL'INTERNO DI QUESTO SUPPLEMENTO PUOI TROVARE  
LA PRIMA AVVENTURA "STORICA": LIBERATE IL PRIGIONIERO!  
A BREVE NE SEGUIRANNO ALTRE  
PER UTILIZZARE IL MATERIALE CONTENUTO DEVI  
POSSEDERE IL MANUALE ARKEO OBSKURA



NON PERDERE GLI AGGIORNAMENTI E LE NOVITÀ, VISITA:

[WWW.FACEBOOK.COM/TORRIANIGAMES](http://WWW.FACEBOOK.COM/TORRIANIGAMES)

[WWW.TORRIANIMASSIMO.IT](http://WWW.TORRIANIMASSIMO.IT)