

ARKEO
OBSKURA

*Liberate
l'ostaggio*



*Basato sul sistema
Survival Heroes*

TABELLA ARMI DA TIRO MODERNE

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/Pugnale	+ 1	- 1	NE	NE	NE	1	<i>arma da lancio, silenziosa</i>
Lancia	+1	-1	-2	NE	NE	1	<i>arma da lancio, arma ad asta, 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 Mitragliatrice	+1	-	-2	NE	NE	3	<i>tiro bruciapelo</i>
Mitra	+1	-	-1	NE	NE	3	<i>2 mani</i>
Fucile	+1	+1	-	-	-1	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	-	-	-1	4	<i>2 mani, arma di supporto</i>
Fucile a pompa/ caccia con proiettili al nichel	+1	+1	NE	NE	NE	TRI	<i>2 mani, devastante</i>
Fucile da caccia	+1	+1	NE	NE	NE	TRI	<i>2 mani, basso impatto</i>
Fucile da caccia grossa	+1	+1	-	-	-2	1	<i>2 mani, devastante, letale</i>
Carabina semiautomatica	+1	-	-1	-2	NE	2	<i>2 mani, basso impatto, selettore di fuoco,</i>
Granata	NE	+1	NE	NE	NE	A	<i>colpo singolo, devastante, solo tiro indiretto a distanza minima 5 cm (2)</i>
Granata Stordente*	NE	+1	NE	NE	NE	A	<i>colpo singolo, 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>

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	<i>2 mani, arma di supporto, nastro munizioni</i>
Fucile di precisione	+1	+1	+1	+1	+1	1	<i>2 mani</i>
Mitra con silenziatore	+1	-	-1	NE	NE	3	<i>2 mani, silenziosa, selettore di fuoco</i>

TABELLA ARMI DA MISCHIA

Tipologia	Caratteristiche
Coltello/Pugnale	<i>arma da lancio, silenziosa</i>
Spada/Machete	<i>affilata</i>
Tirapugni	<i>leggera, basso impatto</i>

LIBERATE L'OSTAGGIO

Arkeo Obskura

MASSIMO TORRIANI

Copyright 2022

Logo Arkeo Obskura realizzato da: Mauro Perini

Per il playtest si ringrazia:

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:

Empress miniatures

Foto e collezione:

Adriano Losi, 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 l'ostaggio



Situazione: Moderno

Categoria "Malvagi": Insorti

NOTA: Questo scenario è stato scritto per dare la possibilità di utilizzare le regole di Arkeo Obscura in modo alternativo, inserendo come "malvagi" dei normali antagonisti umani. In questo modo il gioco si apre a nuovi scenari "Real life" dove azioni di sabotaggio, infiltrazione, e altre operazioni militari moderne, trovano spazio e offrono ore di divertimento. Se poi volete aggiungere un sapore "fantastico" potete sostituire gli Insorti con "malvagi" alternativi.

Descrizione:

Un gruppo d'insorti ha catturato un diplomatico Americano e minaccia di giustiziarlo in diretta televisiva. Dovete trovarlo e impedire che venga ucciso.

Nota bene: lo scenario è scritto per un Gruppo di Eroi da circa 1100 punti contrapposto a un Gruppo di Insorti da circa 1000 punti. Per gli insorti vi suggeriamo: 1 Capo banda, 1 Mitragliere Insorto, 3 Insorti Addestrati, 5 Insorti reclute, 1 Fanatico.

Potete variare le quantità a patto di mantenere inalterato il totale dei punti. per rendere più facile o più difficile lo scenario potete alterare il valore suggerito.

Obiettivo Americani (Eroi):

Il gruppo deve trovare l'ostaggio e liberarlo prima che venga giustiziato in diretta televisiva.

Obiettivo Insorti (Malvagi):

Eliminare o far fuggire la squadra di Americani.

Elementi scenici specifici: una Moschea, un edificio grande. Almeno 8 case per simulare il villaggio.

Segnalini Indizio: 1 ostaggio (evento), 1 Tesserino del diplomatico (evento), 1 informatore (evento), 2 Sgradite sorprese, 3 Trappole, 2 Allarmi, 1 Imboscata

Segnalini Aree d'Ingresso: da 1 a 10

Preparazione

Posizionate a nord della zona di schieramento la Moschea e l'edificio grande. Riempite il tavolo con le altre case per simulare il villaggio. Aggiungete altri elementi scenografici (muri, strade, ecc.) per aumentare il realismo.

Posizionamento Segnalini Indizio

Mescolate casualmente i segnalini: 1 Sgradita sorpresa, 2 Trappole, 1 Allarme, 1 Tesserino Diplomatico e distribuiteli a faccia in giù nella prima metà del campo di gioco. Mescolate casualmente i segnalini: 1 Sgradita sorpresa, 1 Informatore, 1 Trappola, 1 Allarme, 1 Imboscata e distribuiteli a faccia in giù, tra la Moschea e l'edificio grande, nella seconda metà del campo di gioco. L'ubicazione in cui è rinchiuso l'ostaggio appare solo dopo aver trovato il tesserino e l'informatore.

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 90 (3' x 3')

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

Schieramento Insorti (Malvagi): il primo turno posizionate 2 Insorti reclute circa al centro della mappa, in copertura rispetto al lato sud.

Punteggi Americani (Eroi): Circa 1100 punti

Punteggi Insorti (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 gli Insorti che entrano in gioco.

Sgradite sorprese

In questo scenario, quando viene rivelata una Sgradita sorpresa, appare un Fanatico con Giubbotto esplosivo Nascosto dietro un qualsiasi elemento che offra Riparo. Posizionatelo a circa 10 cm (4") dall'Eroe che ha utilizzato l'Azione Muovere & Interagire; se la Riserva è vuota, utilizzate un Insorto Recluta. Considerate questa situazione come un modello che appare all'improvviso dall'ombra. Effettuate un Confronto Priorità: se il modello Insorto vince, eseguirà l'Azione Muovere & interagire; se vince l'Eroe avrà un'Azione gratis Sparare per ucciderlo (dopo averlo Individuato) o dopo che si è mosso; se l'insorto sopravvive, potrà agire normalmente.

Imboscata

Quando un Eroe rivela un'Imboscata posizionate un Insorto Addestrato a circa 25 cm (10') e in linea di tiro con l'Eroe che ha utilizzato l'Azione Muovere & Interagire.

Allarme

Quando un Eroe rivela l'Allarme tira 1d10 e lo confronta con il proprio Valore Tattico: se il risultato è uguale o inferiore si è accorto in tempo e ha evitato che l'allarme scatti; se è superiore, posizionate, in linea di tiro con chi ha rivelato l'Indizio, 2 Insorti Reclute e 1 Insorto Addestrato in copertura ad almeno 25 cm (10') di distanza.

Trappole

Quando un Eroe rivela una trappola deve tirare 1d10 e lo confronta con il proprio Valore Tattico: se il risultato è uguale o inferiore si è accorto in tempo e l'ha evitata; se è superiore la trappola è scattata e l'Eroe tira 1d10 sulla Tabella Trappola.

Tabella Trappola

1, 2 = Stordito;

3, 4 = Stordito e a terra;

5, 6 = Stordito e a terra + 1 ferita;

7, 8 = Stordito e a terra + 2 ferite;

9, 10 = Fuori combattimento.

Tesserino del Diplomatico

Quando gli Eroi trovano questo Indizio, si rendono conto di essere vicini alla zona in cui è tenuto prigioniero l'ostaggio. Se hanno trovato anche l'Informatore, eliminate un segnalino a caso ancora in campo nella seconda metà del campo (tra il minareto e l'edificio grande) e aggiungete il segnalino Ostaggio; mescolate e ridistribuite casualmente i segnalini a faccia in giù nelle aree in cui l'Indizio non è stato ancora rivelato. Se tutti gli indizi della seconda metà del campo sono stati rivelati, mescolatelo in una Area, non ancora rivelata, nella prima metà del tavolo. Se tutte le Aree fossero state rivelate si trova in una stanza dell'edificio grande o del Minareto non ancora esplorata.

Informatore

Quando viene rivelato questo indizio gli Eroi ricevono dall'informatore indicazioni approssimative riguardo l'ubicazione dell'ostaggio. Se hanno già trovato il Tesserino, fate riferimento al paragrafo omonimo per inserire il segnalino Ostaggio.

Ostaggio

Quando viene rivelato il segnalino Ostaggio posizionate a 20 cm (8") dal segnalino, possibilmente all'interno di una stanza non esplorata, l'Ostaggio, adiacente al Capo banda e due Insorti Addestrati. Gli Eroi, per liberare l'Ostaggio dovranno prima eliminare gli Insorti e il Capo banda. Per liberarlo servirà un'azione Muovere & Interagire portandosi adiacenti all'Ostaggio.

ULTRA REALISMO & EDIFICI DETTAGLIATI

Se gli edifici che intendete utilizzare sono dettagliati, con più piani e/o completamente arredati vi consigliamo di adottare le seguenti modifiche:

- 1) Utilizzate un campo da gioco da 90 x 90 cm
- 2) Le aree in cui suddividere idealmente il campo di gioco si riducono a 30 x 30 cm (12" x 12")
- 3) I terreni difficili ed estremamente difficili sottraggono 5 cm (2") forfettari a prescindere da qual'è la distanza percorsa effettivamente.
- 4) Le Aree d'ingresso si attivano a 20 cm (8") anzichè 30 cm (12")
- 5) All'interno degli edifici si applicano i ripari solo se un varco, una porta, una finestra sono effettivamente interposti; in questi casi si applica il Valore Protezione dell'edificio (in pratica il perimetro della casa e i muri interni rappresentano Ostacoli lineari). Se i vostri edifici prevedono anche l'arredamento, ogni mobile interposto offre un VP pari a 3.
- 6) Gli edifici non sono più considerati Terreni Difficili ma entrare da una porta sottrae -2,5 cm (-1"), scavalcare una finestra o un varco sottrae -5 cm (-2").
- 7) Il movimento tra due piani (negli edifici in cui non sono presenti scale) sottrae solo -5 cm (-2"). La presenza di eventuali scale permette il movimento tra i piani e sottrae -5 cm (-2"). Salvo quando la scala lo permette cercate di evitare il posizionamento dei modelli a metà della scala.
- 8) La presenza di scale a pioli o di una corda sottrae un ulteriore -5 cm (-2") oltre alla distanza misurata tra i piani (es un dislivello di 5 cm costerà 10 cm).

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. Gli Insorti 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.

Mitragliatrici: nastro munizioni

Le armi di questo tipo possono interrompere il fuoco e riattivarlo in caso un altro modello agisca entro 10 cm (4") dal bersaglio originale.

Quando sparate, 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 il *Confronto Priorità* per stabilire l'ordine d'esecuzione. Non è possibile utilizzare i *colpi residui* contro bersagli *nascosti*. Se l'attivazione è multipla si tira comunque un solo d10.

Regola facoltativa (entrare in un edificio):

Per entrare in un edificio, senza sapere chi lo occupa, occorre avere una certa dose di coraggio, pertanto, ogni volta che un modello vuole entrare in un'Edificio 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 in attesa; in termini di gioco, riceve il segnalino Attivato.

TABELLA RINFORZI

- 1:** un Fanatico appare in quest'area;
2-4: due Insorti Reclute appaiono in quest'area (in alternativa un Fanatico);
5-6: tre Insorti Reclute appaiono in quest'area (in alternativa due Insorti Addestrati);
7-8: un Insorto Addestrato e un Mitragliere Insorto (in alternativa, 2 Insorti Addestrati, tre Insorti Reclute) 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:

- a) Gli eroi hanno liberato l'Ostaggio.
 - b) Gli Insorti hanno fatto fuggire, ritirare o messo fuori combattimento tutti gli Americani.
- L'Eroe che ha liberato l'ostaggio guadagna 10 punti Esperienza. L'Eroe che ha messo Fuori Combattimento il Capo banda guadagna 10 punti Esperienza. Gli Eroi non Fuori combattimento guadagnano singolarmente 10 Punti Esperienza.

FORZE SPECIALI ÈLITE

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, granata, pugnale	8	7	7	-	3	determinato, leader, protezioni, puntatore laser (fucile d'assalto), veterano, kit medico	171
Sergente: fucile d'assalto, pistola semiautomatica, granata, pugnale	8	7	7	-	3	determinato, leader, protezioni, puntatore laser (fucile d'assalto), veterano, kit medico	168
Specialista: fucile d'assalto, pistola semiautomatica, granata, pugnale	7	7	7	-	3	determinato, protezioni, puntatore laser (fucile d'assalto), veterano, kit medico	164
Specialista: Mitragliatore, pistola semiautomatica, granata, pugnale	7	7	7	-	3	determinato, nastro munizioni, protezioni, veterano, kit medico	257
Cecchino: fucile di precisione, pistola semiautomatica, pugnale	7	7	8	-	3	cecchino, determinato, mirino (fucile precisione), veterano, tiratore scelto, mimetismo, kit medico	168

VARIANTI:

- Il Tenente può diventare *leader carismatico* al costo di +5 punti.
- 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, il Sergente e gli Specialisti possono sostituire il fucile d'assalto con un mitra con silenziatore al costo di - 15 punti cad.
- Tutti gli Specialisti (Tenente e Sergente Compresi) possono aggiungere il silenziatore al fucile d'assalto (diventa arma silenziosa) al costo di +5 punti cad.
- Tutti gli Specialisti (Tenente e Sergente Compresi) possono avere Granate stordenti* al costo di +10 punti cad.

***Granata Stordente:** tutti i modelli compresi nell'Area d'esplosione tirano 1d10 con una penalità di -1 al risultato. Se ottengono un valore uguale o inferiore al VT sono *storditi*, se il risultato è superiore sono *storditi* e vanno a terra.

Legenda Segnalini



ALLARME



IMBOSCATA



TRAPPOLA



SGRADITA
SORPRESA



AREA DI
INGRESSO
(ATTIVATA)



OSTAGGIO



TESSERINO
DIPLOMATICO



INFORMATORE

INSORTI

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

Composto da max: 0-1 Leader Insorto, 0-1 Capo Banda, 0-1 Mitragliere Insorto, 0-1 Tagliagole, 0-6 Insorti addestrati, 0-10 Insorti Reclute, 0-1 Medico, 0-3 Fanatici

Caratteristiche Gruppo: -

Descrizione Modello	VT	VM	VB	VP	VF	Caratteristiche	Costo
Leader Insorto: fucile d'assalto, pistola semiautomatica, granata	6	7	7	-	2	<i>leader, veterano, determinato</i>	138
Capo banda: Fucile d'assalto, granata	6	6	7	-	2	<i>leader, determinato</i>	111
Mitragliere Insorto: Mitragliatore, coltello	5	6	7	-	2	<i>infinito</i>	199
Tagliagole: fucile a pompa, machete	5	6	5	-	2	<i>veterano, inarrestabile,</i>	99
Insorti Addestrati: Fucile d'assalto, coltello	5	5	5	-	2	<i>infinito</i>	80
Insorti Reclute: Fucile d'assalto, coltello	5	4	4	-	2	<i>infinito</i>	76
Medico: pistola semiautomatica, coltello	6	5	5	-	2	<i>pronto soccorso</i>	66
Fanatico: pistola semiautomatica	5	5	5	-	2	<i>inarrestabile, infinito implacabile, sacrificabile</i>	75

VARIANTI:

- Un leader del Gruppo può acquistare un binocolo al costo di +20 punti.
 - Un Leader del gruppo può diventare ambidestro e acquistare una seconda pistola mitragliatrice al costo di + 40 punti.
 - Un Leader del gruppo può acquistare un giubbotto antiproiettile al costo di + 15 punti.
 - I Leader e fino a due Insorti (Addestrati e/o Reclute) del Gruppo possono sostituire il fucile d'assalto con un fucile a pompa al costo di + 1 punto cad.
 - I Leader e fino a due Insorti Addestrati possono aggiungere all'equipaggiamento una pistola a Tamburo Grosso calibro al costo di + 30 punti cad.
 - I Leader e fino a tre Insorti (Addestrati e/o Reclute) del Gruppo possono sostituire il fucile d'assalto con una pistola mitragliatrice al costo di -16 punti cad.
 - I Leader e fino a quattro Insorti (Addestrati e/o Reclute) del Gruppo possono aggiungere all'equipaggiamento una pistola semiautomatica al costo di + 20 punti cad.
 - I Leader e fino a quattro Insorti (Addestrati e/o Reclute) del Gruppo possono aggiungere all'equipaggiamento una molotov al costo di + 20 punti cad.
 - Fino a due Insorti (Addestrati e/o Reclute) del Gruppo possono aggiungere all'equipaggiamento un lanciarazzi al costo di + 39 punti cad.
- Un Insorto Addestrato può sostituire il fucile d'assalto con un fucile e aggiungere le caratteristiche mirino (fucile), tiratore scelto e cecchino al costo di + 18 punti.
- È possibile aggiungere ai Fanatici un giubbotto esplosivo al costo di +10 punti cad.
 - Il Mitragliere può sostituire il mitragliatore con un fucile automatico al costo di -78 punti.

• **Giubbotto Esplosivo:** un modello con questa caratteristica è equipaggiato con una carica esplosiva. Per far detonare la carica esplosiva il modello deve utilizzare un'Azione Muovere e Interagire; quando si trova a 7,5 cm (3") da un modello nemico la fa esplodere; l'esplosione è automaticamente centrata sull'uomo bomba nel punto in cui è stata dichiarata e ha un diametro di 15 cm (6"). Applicate normalmente i modificatori e tirate sulla Tabella Uomo Bomba per ciascun modello compreso nell'area. Dopo l'esplosione eliminate il Fanatico. Se viene messo fuori combattimento o ferito con armi da fuoco tirate 1d10: 1-5 non accade nulla; 6-10 esplode. Se muore a causa di un'arma ad area esplode automaticamente.

TABELLA UOMO BOMBA: 1,2 = Stordito; 3,4 = Stordito e a terra; 5,6 = Stordito e a terra + 1 ferita; 7,8 = Stordito e a terra + 2 ferite; 9,10 = Fuori combattimento.

Tabella Reazione INSORTI

Se l'EROE più vicino dichiara di muovere, vedi sotto

Se gli Insorti dispongono di armi da tiro non scariche applicate 1, altrimenti applicate 2.

1	Misurate la distanza tra l'Eroe e gli Insorti dotati di armi da tiro. Se più modelli Insorti possono sparargli, scegliete il più vicino con un'arma efficace e senza penalità. Se il modello Insorto scelto è in copertura o si tratta di un Mitragliere, dichiarerà l'Azione Sparare. Se non è una zona di copertura, 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'Eroe non è visibile o l'arma del modello Insorto 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 l'Insorto più vicino non ancora attivato. Se la distanza consente all'Insorto di eseguire il <i>Corpo a corpo</i> dichiarerà l'azione Muovere & Combattere; se la distanza consente a un Insorto solo di contattare l'Eroe dichiarerà di Muovere Velocemente per ingaggiarlo. Se nessun Insorto è in grado di contattare l'Eroe non ci sarà alcuna reazione.

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

Se l'Insorto bersaglio è già in contatto applicate 1

Se l'Insorto bersaglio non è in contatto, ma è dotato di armi da tiro applicate 2, altrimenti applicate 3

1	L'Insorto 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 Insorto che reagisce è in copertura 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; il Mitragliere sceglierà sempre questa opzione. Se il modello Insorto che reagisce non è in copertura 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 dell'Insorto 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 Insorto bersaglio. Se la distanza consente al modello Insorto di eseguire il <i>Corpo a corpo</i> dichiarerà l'azione Muovere & Combattere; se la distanza consente al modello Insorto solo di contattare l'Eroe dichiarerà di Muovere Velocemente per ingaggiarlo.

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

Se il modello Insorto 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 gli Insorti nell'arco di tiro dotati di armi compresi entro 20 cm (8") dal modello bersaglio (lui compreso). Se più modelli Insorti 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 Insorto è in copertura rispetto a tutti gli Eroi dichiarerà l'Azione Sparare scegliendo come bersaglio l'Eroe più vicino in linea di tiro e il meno protetto; il Mitragliere sceglierà sempre questa opzione. Se non è in copertura 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 Insorto può rendere l'arma efficace applicate 2.
2	Se il modello Insorto bersaglio è già in copertura 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 Insorto bersaglio. Se la distanza consente al modello Insorto di eseguire il <i>Corpo a corpo</i> , dichiarerà l'azione Muovere & Combattere, se la distanza consente al modello Insorto solo di contattare l'Eroe dichiarerà di Muovere Velocemente per ingaggiarlo. Se non può ingaggiarlo o combatterlo e il modello Insorto è già in copertura 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 "REAL LIFE": LIBERATE L'OSTAGGIO.
PER UTILIZZARE IL MATERIALE CONTENUTO DEVI
POSSEDERE IL MANUALE ARKEO OBSKURA



NON PERDERE GLI AGGIORNAMENTI E LE NOVITÀ, VISITA:

WWW.FACEBOOK.COM/TORRIANIGAMES

WWW.TORRIANIMASSIMO.IT