

THE WALKING DEAD

ALL OUT WAR

GIOCO DI MINIATURE



REGOLAMENTO

Quante ore al giorno passavate guardando la **TV**? Quando è stata l'ultima volta in cui avete lavorato **DAVVERO** sodo per ottenere qualcosa che desideravate? Quanto tempo è passato dall'ultima occasione in cui avete avuto **REALMENTE** bisogno di qualcosa?

Le cose sono cambiate.

La vita governata dal commercio e dalle frivolezze ha ceduto il posto ad una nuova realtà segnata dalla lotta per la sopravvivenza.

Un'epidemia di proporzioni apocalittiche ha flagellato il mondo riportando in vita i morti che ora vagano alla costante ricerca di carne umana. In pochi mesi le fondamenta della società moderna si sono sgretolate: non esiste più nessun governo, nessun negozio di generi alimentari, nessuno che consegna la posta, nessuna trasmissione **TV**.

Nel nuovo mondo dominato dai morti i sopravvissuti sono costretti ad iniziare a "vivere" per davvero.

CONTENUTI

Fondamenti del Gioco	3	2. Fase degli Eventi	18
Componenti	4	Concetti Chiave – Muovere i Vaganti	19
Concetti Chiave – Rumore e Frastuono	7	3. Fase di Mischia	21
Concetti Chiave – Minaccia e Panico	8	4. Fase Conclusiva	27
Preparazione	9	Gruppi di Sopravvissuti	28
Turno di Gioco	10	Scenari	30
Iniziativa	10	Scenario: The Walking Dead	31
1. Fase delle Azioni	11	Regole Avanzate - Elementi Scenici	33
Movimento	12	Riferimenti	38
Tiro	13		
Altre Azioni	16		

FONDAMENTI DEL GIOCO

ATTENZIONE: Se vi apprestate a giocare la vostra prima partita vi consigliamo di partire dalla Guida Rapida. Dopo aver appreso le basi del gioco potrete tornare alla lettura di questo volume per imparare le regole integrali. In seguito potrete espandere la vostra collezione di miniature e sfruttare le regole di pag.28 per personalizzare il vostro gruppo di Sopravvissuti e sfidare rivali sempre più spietati!



In *The Walking Dead: All Out War* affronterete la lotta per la sopravvivenza in un mondo devastato e rimasto senza leggi. Nei panni dei Sopravvissuti vi contenderete le esigue risorse disponibili cercando di evitare di attirare l'attenzione dei Vaganti.

Il gioco è studiato per due giocatori al comando di bande rivali di Sopravvissuti; sarà però possibile giocare anche da soli, grazie alle carte Evento che determineranno le azioni dei Vaganti.

Lo scopo del gioco consiste nel recuperare quante più risorse possibili prima dei rivali, evitando al contempo di venire divorati dai Vaganti. Il tempismo sarà essenziale ed il Livello di Minaccia vi terrà sotto costante pressione!

Regole Avanzate

Dopo aver giocato alcune partite potrete provare ad utilizzare le regole avanzate, disponibili a partire da pag.33.

Gioco in Solitaria

È possibile giocare a *The Walking Dead* in solitaria oppure assegnando il controllo dei Sopravvissuti appartenenti ad un unico gruppo a più giocatori. In questo caso affronterete solo i Vaganti e dovrete apportare alcune piccole variazioni alle regole:

Non andranno prese in considerazione le regole relative all'Iniziativa e all'attivazione alternata dei modelli. Qualsiasi regola faccia riferimento al giocatore 'in possesso dell'Iniziativa' o 'avversario' andrà invece riferita all'unico gruppo di Sopravvissuti in gioco.

Le azioni normalmente risolte da un 'avversario' andranno risolte dal giocatore solitario e il Livello di Minaccia aumenterà di 1 punto alla fine di ogni turno. Vedi le regole per la Minaccia a pag.8.

Infine, qualsiasi riferimento al movimento di un Vagante in una direzione scelta da uno dei giocatori andrà sempre risolto facendo muovere i Vaganti verso il Sopravvissuto a loro più vicino. Vedi pag.18.

Nota: Se possedete l'espansione *Prima di Woodbury* potrete utilizzare l'apposito mazzo degli Eventi per il gioco in Solitaria.



COMPONENTI

CARTE

Carta Sopravvissuto



Carta Vagante



Carta Equipaggiamento



Carta Rifornimento



Equipaggiamenti e Rifornimenti

Le carte Equipaggiamento e Rifornimento sono simili tra loro ma differiscono per il loro utilizzo. I Rifornimenti vanno tenuti accanto all'area di gioco e i Sopravvissuti potranno usare l'azione Cercare per raccogliarli. Gli Equipaggiamenti rappresentano armi e oggetti in possesso dei Sopravvissuti e potranno essere scelti prima di ogni partita.

1. Nome

Ogni Sopravvissuto è identificato da un nome. Alcune carte hanno un sottotitolo che viene usato per differenziare versioni alternative dello stesso personaggio.

2. Ruolo

Il ruolo di un Sopravvissuto condiziona i suoi compiti e il funzionamento di alcune regole del gioco.

3. Simbolo della Fazione

Il simbolo indica la Fazione di appartenenza del Sopravvissuto. Vedi pag.28.

4. Valore in Punti

Sopravvissuti, Vaganti ed Equipaggiamenti hanno un valore in punti che rispecchia la loro efficacia. I punti vengono utilizzati per creare gruppi di Sopravvissuti bilanciati tra loro (per informazioni sulla creazione di un gruppo vedi pag.28).

5. Statistiche

Ogni Sopravvissuto possiede quattro caratteristiche fondamentali: Mischia, Tiro, Difesa e Coraggio.

I valori di Mischia, Tiro e Difesa sono espressi sotto forma di un numero variabile di dadi colorati - vedi pag.6.

Il Coraggio può assumere i valori Basso, Medio o Alto e determina quanto un Sopravvissuto sia incline a resistere agli effetti del Panico - vedi pag.8.

6. Salute



Segnalino Salute

I punti Salute rappresentano il numero di ferite massime che un Sopravvissuto può incassare prima di soccombere.

Il segnalino Salute viene utilizzato per tenere traccia delle condizioni fisiche di ogni Sopravvissuto.

All'inizio della partita mettete il segnalino Salute sul numero più alto presente sulla carta del Sopravvissuto, con il lato verde rivolto verso l'alto.

I Vaganti non hanno il riquadro Salute. Un singolo colpo sarà sufficiente ad 'ucciderli'. Tuttavia, se non verranno colpiti alla testa, non rimarranno 'morti' a lungo...

7. Parole Chiave

Alcuni oggetti potrebbero avere alcune Parole Chiave specificate in grassetto sulla loro carta. Queste Parole Chiave fanno riferimento alle regole presenti a pag.38.

8. Altre Regole Speciali

In questa sezione sono specificate eventuali abilità o azioni speciali disponibili per un personaggio o un oggetto.

L'utilizzo di alcuni oggetti potrebbe provocare RUMORE o FRASTUONO. Vedi pag.7.

9. Abilità "Leader"

Chiunque può comandare un gruppo di Sopravvissuti, ma alcuni personaggi sono più portati per quel ruolo, tanto che alcuni modelli potrebbero avere un'Abilità "Leader" specificata sulla loro carta Sopravvissuto. L'Abilità "Leader"

può essere utilizzata solo se il modello è il Leader del gruppo (vedi pag.29). In caso contrario andrà semplicemente ignorata.

10. Inventario

I Sopravvissuti possono equipaggiarsi con un oggetto in ciascuno degli spazi laterali della loro carta Sopravvissuto.

Due di questi quattro spazi laterali sono riservati alle mani e permettono di equipaggiare carte Arma da Tiro, Arma da Mischia o Oggetto Speciale.

Gli altri due spazi laterali sono invece riservati agli equipaggiamenti protettivi per la testa o per il resto del corpo.

Ogni Sopravvissuto dispone inoltre di un Inventario, la cui dimensione può variare da 1 a 4 carte, che rappresenta eventuali tasche, borse, ecc. Nell'Inventario sarà possibile conservare qualsiasi tipo di oggetto non equipaggiato.

Le carte Equipaggiamento posizionate sugli spazi riservati a Mani, e Protezioni per Testa e Corpo saranno considerate equipaggiate. Tutte le Armi e Protezioni andranno equipaggiate prima di poter essere utilizzate. Le carte Oggetto Speciale non devono essere necessariamente equipaggiate e potranno essere utilizzate anche dall'Inventario.

I Sopravvissuti non possono scambiare oggetti tra loro a meno che non utilizzino l'Azione Scambiare Oggetti, descritta a pag.16.



DADI

Nel gioco vengono utilizzati diversi dadi colorati; regolamento e carte fanno riferimento ad essi mediante i simboli:

-  Dado Rosso
-  Dado Bianco
-  Dado Blu
-  Dado Azione Nero
-  Dado Panico Giallo

Ciascun simbolo rappresenta un singolo dado da tirare per risolvere un'Azione o determinare gli effetti di una regola. Ad esempio Rick Grimes ha una statistica Tiro pari a  a cui il Revolver .38 permette di aggiungere . Per Sparare Rick potrà quindi tirare un dado blu ed un dado bianco.

I dadi rossi, bianchi e blu possiedono alcune facce su cui sono presenti dei simboli . Questi indicano quanto potente sarà l'esito dell'azione eseguita. Ogni simbolo rappresenta infatti un "successo" e la somma dei successi risultanti dal lancio dei dadi determina il risultato finale ottenuto. I simboli possono essere utilizzati anche per determinare l'esito di alcuni Eventi.

I dadi rossi, bianchi e blu possiedono inoltre su alcune facce il simbolo (!). Questo rappresenta un Successo Critico. Vedi pag.14.

Il dado Azione possiede tre facce vuote e altre tre facce sulle quali è rappresentato un Distintivo (). Questo dado ha diverse funzioni: può determinare sia l'esito di due eventi ugualmente probabili, sia risolvere alcuni effetti particolari.

Il dado Panico viene utilizzato per determinare le reazioni dei Sopravvissuti alla tensione crescente: potrebbero fuggire, urlare, restare terrorizzati oppure infuriarsi. Vedi le regole per il Panico a pag.8.

MISURAZIONI

Tutte le misurazioni sono espresse in pollici ("). Un pollice equivale circa a 2,5 cm.

Nella confezione troverete incluso un Misuratore sui cui lati sono riportate le misure più comunemente utilizzate (ad esempio per i movimenti o i rumori che attireranno i Vaganti).



È consentito in qualsiasi momento (e anzi, spesso è essenziale) misurare le distanze per determinare se un nemico si trovi entro la gittata, per valutare se valga la pena provocare FRASTUONO o, più semplicemente, per pianificare le azioni dei propri Sopravvissuti.

ALTRI COMPONENTI

Quelli appena presentati sono i componenti base che vi permetteranno di giocare le vostre prime partite. La funzione di tutti gli altri componenti presenti all'interno della confezione verrà spiegata in seguito.





CONCETTI CHIAVE - RUMORE E FRASTUONO

Talvolta il miglior modo per sopravvivere consiste nel non attirare l'attenzione. Sfortunatamente alcune azioni potrebbero dare origine a luci o rumori che finirebbero per attrarre inevitabilmente i Vaganti.

RUMORE e FRASTUONO possono essere provocati dagli Eventi o dalle Azioni dei Sopravvissuti. È di vitale importanza comprendere le implicazioni di queste azioni per pianificare al meglio le mosse dei Sopravvissuti.

Gli effetti del RUMORE o del FRASTUONO vanno risolti immediatamente dopo aver concluso l'azione che li ha provocati e prima che un qualsiasi altro modello possa compiere ulteriori azioni.

Le carte che provocano RUMORE o FRASTUONO avranno nella loro parte inferiore un'indicazione come quella mostrata di seguito:



RUMORE

Quando viene provocato RUMORE il Vagante non atterrato più vicino e che non sia distante più di 10" dal punto d'origine del RUMORE andrà mosso immediatamente in linea retta verso la fonte del RUMORE (vedi Movimento dei Vaganti a pag.19).

Se questo movimento porta la base del Vagante a contatto con quella di un Sopravvissuto, il Vagante lo ingaggerà in mischia. I Vaganti possono muoversi più volte nello stesso turno.

FRASTUONO

Quando viene provocato FRASTUONO incrementate immediatamente il Livello di Minaccia di 1 punto (vedi pag.8). Tutti i Vaganti non atterrati e che non siano distanti più di 10" dal punto d'origine del FRASTUONO andranno mossi immediatamente in linea retta verso la fonte del FRASTUONO (vedi pag.19).

Come nel caso del RUMORE, se i Vaganti giungono a contatto con un Sopravvissuto potranno ingaggiarlo in mischia.

CONCETTI CHIAVE - MINACCIA E PANICO

La 'Minaccia' è un fattore di vitale importanza che rappresenta i pericoli che andranno affrontati combattendo in ambienti infestati dai Vaganti. L'Indicatore di Minaccia rappresenta visivamente questo costante aumento di tensione: più alta è la Minaccia, più i Vaganti diverranno pericolosi, e più i Sopravvissuti saranno propensi a cedere al panico. In molti scenari il raggiungimento del Livello di Minaccia massimo comporterà la conclusione della partita! Sfruttare la Minaccia a proprio vantaggio è essenziale.



Indicatore di Minaccia

L'Indicatore di Minaccia è suddiviso in 18 spicchi. Ogni volta che il Livello di Minaccia aumenta spostate la freccia in senso orario. Alcune azioni potrebbero far diminuire il Livello di Minaccia. Solitamente la Minaccia aumenta

quando viene provocato FRASTUONO (ad esempio in seguito ai colpi delle armi da fuoco o a trappole esplosive)! Tenete sempre sotto controllo il Livello di Minaccia e cercate di sfruttarlo a vostro vantaggio.

L'Indicatore di Minaccia è suddiviso in quattro sezioni: Minaccia Nulla (1-3), Bassa (4-8), Media (9-13), o Alta (14-18). Queste corrispondono ai possibili valori del Coraggio dei Sopravvissuti.

Quando il Livello di Minaccia supera il Coraggio di un Sopravvissuto questo andrà nel **Panico**. Tirate  e risolvete

subito l'esito del risultato ottenuto (vedi pag.11). I modelli atterrati otterranno automaticamente il risultato **Terrore!**

Non è possibile evitare di attivare un modello per non subire gli effetti del Panico.

Risultati del Dado Panico

 **Fuga!:** Risolvi l'Azione Corsa muovendo il modello in direzione opposta al nemico più vicino, della massima distanza consentita, in linea retta (cambiando direzione solo per evitare elementi scenici o nemici). Il modello non potrà compiere nessun'altra Azione.

 **Terrore!:** In questo turno il modello potrà compiere una sola Azione.

 **Prudenza!:** In questo turno il modello potrà compiere una sola Azione a patto che questa non provochi RUMORE o FRASTUONO.

 **Urlo!:** Risolvi l'Azione fare RUMORE. In seguito il modello potrà compiere una seconda Azione. Il Livello di Minaccia aumenta di 1 punto.

 **Berserk!:** Il modello potrà agire normalmente e otterrà  bonus per i suoi Attacchi in Mischia. Il Livello di Minaccia aumenta di 1 punto.



PREPARAZIONE



Preparate il gioco come segue:

- 1. Scelta dello Scenario:** Uno scenario è un insieme di regole che indicano le condizioni di vittoria, le miniature da utilizzare e come preparare l'area di gioco. Lo scenario standard si trova a pag.31. Con le future espansioni verranno introdotti molti nuovi scenari.
- 2. Creazione del Gruppo:** Stabilite un punteggio massimo e utilizzate le regole presenti a pag.28 per creare il vostro gruppo di Sopravvissuti. Si consiglia di non superare i 100 punti per le vostre prime partite.
- 3. Area di Gioco:** Solitamente le partite vengono giocate su un'area di 20x20". Potete utilizzare il tappetino presente all'interno della confezione stendendolo su una superficie piana , come ad esempio il tavolo della vostra cucina. Mischiate le carte Evento e Rifornimento e disponetele a faccia in giù accanto all'area di gioco insieme alla carta Vagante, al Misuratore, alla sagoma Kill Zone, ai Dadi ed al segnalino Attivazione.
- 4. Preparazione:** Seguite tutte le istruzioni relative alla preparazione dello scenario che vi apprestate a giocare.
- 5. Carte:** Prendete tutte le carte Sopravvissuto ed Equipaggiamento scelte al punto 2 e disponetele rivolte a faccia in su accanto all'area di gioco. Mettete i segnalini salute sulle carte dei Sopravvissuti e sarete pronti a giocare!

TURNO DI GIOCO

Dopo aver preparato l'area di gioco e le miniature potete iniziare la partita. Il gioco è strutturato in turni suddivisi in 'fasi'. Al termine della fase Conclusiva del turno, qualora nessun giocatore riesca a soddisfare le condizioni di vittoria, andrà giocato un nuovo turno. Procedete in questo modo fino alla conclusione della partita, che solitamente viene decretata dal conseguimento delle condizioni di vittoria, dal raggiungimento del Livello di Minaccia massimo o dall'eliminazione totale del gruppo di Sopravvissuti rivale.

INIZIATIVA

L'Iniziativa determina chi potrà agire per primo nel corso di ogni fase del turno e come andranno risolti gli effetti di alcuni eventi.



Segnalino Iniziativa

All'inizio della partita, tra le regole dello scenario, troverete indicato a quale giocatore spetterà l'Iniziativa. Quel giocatore dovrà posizionare il segnalino Iniziativa accanto alle sue carte Sopravvissuto come promemoria.

Il segnalino Iniziativa andrà passato al giocatore avversario al termine di ogni Fase Conclusiva.

SEQUENZA DEL TURNO

1. Fase delle Azioni
2. Fase degli Eventi
3. Fase delle Mischie
4. Fase Conclusiva



CHI È IL 'NEMICO'?

Il termine **nemico** si riferisce a qualsiasi modello non appartenente al gruppo di Sopravvissuti controllati dal giocatore: vale quindi sia per i Vaganti che per i Sopravvissuti rivali.



1. FASE DELLE AZIONI

In questa fase i Sopravvissuti compiono le loro azioni, come ad esempio il movimento, il tiro o la ricerca di rifornimenti!

FASE DELLE AZIONI

1. Il giocatore in possesso dell'Iniziativa attiva uno dei suoi Sopravvissuti facendogli compiere fino a due Azioni.
2. Il secondo giocatore attiva allo stesso modo uno dei suoi Sopravvissuti.
3. Proseguite alternandovi fino a quando tutti i Sopravvissuti di entrambi i giocatori non saranno stati attivati.

A partire dal giocatore in possesso dell'Iniziativa i giocatori dovranno alternarsi nell'attivazione di uno dei loro Sopravvissuti. Se un gruppo è formato da più modelli rispetto a quello rivale i Sopravvissuti in eccesso andranno attivati uno alla volta al termine della fase, quando l'avversario si troverà senza alcun modello da attivare. Ogni Sopravvissuto può essere attivato una sola volta per turno.

I modelli ingaggiati in mischia prima della loro attivazione (a contatto di base con Sopravvissuti rivali o Vaganti) non potranno più essere attivati in questa fase.

Una volta attivato, un Sopravvissuto può compiere due Azioni differenti in qualsiasi ordine. Dopo l'attivazione piazzate un segnalino Attivazione sulla carta del Sopravvissuto per indicare che è già stato attivato in questo turno.

TEST DI PANICO

Quando si attiva un modello la prima cosa da fare è verificare il Livello di Minaccia. Se questo supera il valore di Coraggio del Sopravvissuto tirate  e risolvete immediatamente gli effetti del risultato ottenuto (vedi pag.8). I modelli atterrati ottengono automaticamente il risultato **Terrore**.

AZIONI

Una volta attivato, nel caso non sia ingaggiato in mischia o in preda al Panico, ogni Sopravvissuto può compiere un massimo di due differenti Azioni. Non è possibile compiere due volte la stessa Azione (ad esempio non è possibile Muoversi o Sparare due volte, ma è consentito Muovere e Sparare).

- Movimento
- Tiro
- Cercare
- Nascondersi
- Rialzarsi
- Calmare i Nervi
- Scambiare Oggetti
- Fare RUMORE
- Azione Speciale

Se una qualsiasi regola (ad esempio il Panico) richiede di compiere una determinata Azione, quell'Azione rientrerà nel limite delle due Azioni disponibili per il Sopravvissuto, a meno che non sia specificato diversamente.

Modelli Atterrati

I modelli **atterrati**, la cui miniatura andrà 'sdraiata' a terra per indicarne la posizione distesa, potranno solamente Muoversi (solo Furtivamente) oppure Rialzarsi.



MOVIMENTO

Con l'Azione Movimento i Sopravvissuti potranno muoversi Furtivamente oppure Correre.

	DISTANZA MASSIMA	EFFETTO AGGIUNTIVO
FURTIVO	4"	Nessuno
CORSA	8"	Provoca RUMORE

Non è obbligatorio coprire l'intera distanza corrispondente al tipo di movimento scelto.

I Sopravvissuti possono muoversi in qualsiasi direzione. Non possono passare attraverso ad altri modelli alleati o nemici.

Non è possibile giungere a contatto di base con nemici (Vagante o Sopravvissuto) a meno che non si intenda ingaggiarli in mischia, quindi ogni modello dovrà sempre restare ad almeno 1" di distanza dai nemici non ingaggiati. Una volta arrivato a contatto di base con un nemico questo verrà automaticamente ingaggiato e l'attivazione del Sopravvissuto si concluderà.

Correre provoca sempre RUMORE - vedi le regole presenti a pag.7.



Carl muove Furtivamente alle spalle del Vagante. Piazzate il Misuratore a contatto della sua base e muovete la sua miniatura fino a 4" (Furtivo).

SCAVALCARE ELEMENTI SCENICI

I Sopravvissuti possono scavalcare Barricate e Veicoli a patto che abbiano movimento a sufficienza per superare l'ostacolo con la loro base. È possibile scavalcare elementi scenici solo dal loro lato più corto.

Per effettuare un Balzo tirate . Un rappresenta un successo: posizionate il modello dall'altro lato dell'elemento scenico e, nel caso gli rimanga del movimento a disposizione, potrà proseguire normalmente il suo movimento. Un risultato nullo rappresenta invece un fallimento: il modello dovrà fermarsi e non potrà muoversi ulteriormente. Non è possibile terminare il movimento sopra a Barricate o Veicoli.

I Cercatori hanno automaticamente successo quando effettuano un Balzo. I Vaganti non possono mai scavalcare Barricate o Veicoli.



Elementi Scenici - Regole Extra

Barricate: I Sopravvissuti a contatto di base con una Barricata potranno sfruttarla per Difendersi in Mischia, vedi pag.26.

Veicoli: Se un segnalino Rifornimento si trova sopra ad un Veicolo sarà sufficiente che i Sopravvissuti siano a contatto con esso per eseguire l'Azione Cercare. Vedi pag.16.

Rifornimenti: I segnalini Rifornimento indicano solamente la presenza di rifornimenti, e non impediscono i movimenti. Sopravvissuti e Vaganti possono passarci sopra liberamente.

Se intendete utilizzare elementi scenici differenti da quelli presenti nella confezione leggete le regole avanzate a pag. 33.

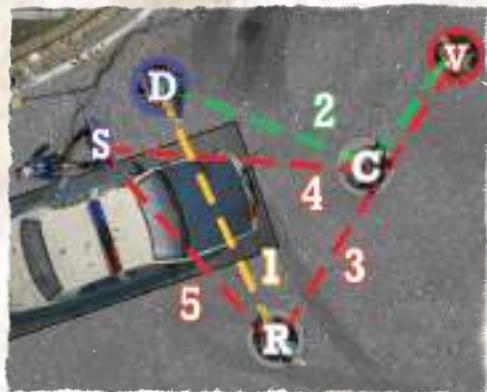
I Sopravvissuti equipaggiati con Armi da Tiro possono Sparare ai nemici. È possibile Sparare a qualsiasi nemico purchè si trovi entro la **Gittata** e **Linea di Vista**.

Sebbene sia possibile equipaggiare due Armi da Tiro sarà possibile usarne una sola con una singola Azione.

LINEA DI VISTA

Per determinare la Linea di Vista è sufficiente tracciare una linea retta a partire dal centro della base dell'attaccante verso il centro della base del nemico che si intende colpire. Se la base di un qualunque altro modello non atterrato interrompe questa linea il bersaglio sarà oscurato e non potrà essere colpito.

Gli elementi scenici offrono Copertura (vedi pag.15) ma non bloccano la Linea di Vista a meno che il bersaglio non si trovi disteso a terra dietro ad essi.



Rick intende sparare a Derek. La traiettoria del tiro (1) oltrepassa un veicolo: Derek viene quindi considerato in Copertura. Carl spara a Derek senza incontrare alcun ostacolo (2). Rick non può sparare al Vagante (3) senza muoversi perchè la sua Linea di Vista è ostruita da Carl. Rick e Carl non possono sparare a Sandra perchè si trova a terra dietro ad un Veicolo (4 e 5).

GITTATA

La Gittata va calcolata a partire dal bordo della base dell'attaccante verso il punto più vicino della base del bersaglio.

La gittata di ogni Arma da Tiro è specificata sulla sua carta.

Giocando su un'area di 20x20" si può supporre che tutte le armi con gittata 20" o superiore abbiano gittata illimitata. Se si gioca su un'area più grande potrebbe servirvi un metro per calcolare con precisione le distanze non evidenziate sul Misuratore.

ATTACCHI DA TIRO

Dopo aver individuato un nemico valido a cui Sparare bisogna risolvere l'attacco. Prendete tutti i dadi indicati sulla carta Arma da Tiro, aggiungete i dadi Tiro del Sopravvissuto (se disponibili) e tirateli tutti insieme sommando il numero di successi ottenuti.

Il nemico bersagliato dovrà necessariamente Difendersi. Prendete i suoi dadi Difesa e aggiungete ad essi i dadi bonus derivanti da Equipaggiamenti, dalla Copertura (vedi pag.15) o da altre eventuali regole. Sommate anche in questo caso il numero di successi ottenuti.

Confrontate il numero totale di successi ottenuti da entrambi i giocatori: in caso di vittoria dell'attaccante il difensore subirà un numero di ferite pari alla differenza tra successi. In caso di parità o vittoria del difensore, invece, non ci sarà alcuna conseguenza e il difensore non subirà alcuna ferita.

DETERMINARE LE FERITE

Quando i Vaganti subiscono almeno una ferita vengono automaticamente atterrati. Posizionate la loro miniatura a terra. Nel corso della partita potrebbero rialzarsi (vedi pag.27).

Quando un Sopravvissuto viene colpito da attacchi nemici subisce un numero di ferite pari alla differenza tra i successi da lui ottenuti con i dadi e quelli dell'avversario. Ad esempio un attacco con 4 successi contro un tiro difensivo con 2 successi provocherà in tutto 2 ferite ($4-2=2$).

Per ogni ferita subita spostate il segnalino Salute presente sulla carta del Sopravvissuto di una casella verso destra. Se il segnalino raggiunge lo 0 il Sopravvissuto muore e torna in vita sotto forma di Vagante: sostituite la sua miniatura con quella di un Vagante atterrato.

Colpi alla Testa e Proiettili (!)

Alcuni dadi hanno il simbolo del Successo Critico (!) sulle loro facce. I ! non contribuiscono a determinare il numero totale di successi per un attacco ma rappresentano invece dei Colpi critici messi a segno contro il bersaglio.

Contro i Sopravvissuti ogni ! incrementa di 1 punto il numero di ferite inflitte al bersaglio. Se un Sopravvissuto viene ucciso

da attacchi tra cui sia presente almeno un ! non andrà messo in gioco alcun Vagante atterrato: nemmeno i morti possono sopravvivere ad un Colpo alla Testa!

I Vaganti che subiscono ferite da attacchi tra cui sia presente almeno un ! andranno semplicemente rimossi dal gioco.

Arma Scarica!

Nel caso un Attacco da Tiro provochi Colpi alla Testa dovrete tirare . Con un  non ci sarà alcun effetto aggiuntivo. Se invece ottenete un risultato nullo avrete sparato il vostro ultimo proiettile! Risolvete il tiro normalmente. L'arma in seguito non potrà più essere utilizzata fintanto che non troverete altre munizioni per ricaricarla.



Rick è armato con una Pistola 9mm e la utilizza per sparare a Derek. Tira quindi due dadi rossi (●●), a cui aggiunge il suo dado Tiro blu (●). Dopo aver verificato Gittata e Linea di Vista Rick tira i dadi e ottiene 4 successi ed 1 Colpo alla Testa! Derek si Difende con il suo dado Difesa bianco (●) ottenendo un unico successo. Normalmente Derek subirebbe 3 ferite ($4-1=3$) ma il Colpo alla Testa provoca una ferita extra. Essendo già stato ferito in precedenza Derek muore, rimuovete la sua miniatura. Essendo stato eliminato da un Colpo alla Testa non andrà messo in gioco nessun nuovo Vagante al suo posto.

Come ultima cosa Rick deve verificare se la Pistola 9mm sia rimasta a corto di munizioni.

Uccisioni ed Equipaggiamenti

Quando un Sopravvissuto viene ucciso tutte le sue carte Equipaggiamento vanno perdute, si suppone vengano distrutte irrimediabilmente nella furia degli scontri o vadano semplicemente smarrite tra detriti e terreno fangoso. Un Sopravvissuto ucciso farà cadere a terra tutti i Rifornimenti di cui era in possesso: tutti i segnalini Rifornimento da lui posseduti andranno rimessi sul terreno di gioco. Il primo segnalino dovrà essere posizionato nel punto esatto in cui il Sopravvissuto è stato ucciso e gli altri andranno messi a contatto con il primo o il più vicino possibile.



TIRO - REGOLE EXTRA

Copertura

Se un Attacco da Tiro oltrepassa elementi scenici (non segnalini Rifornimento) il bersaglio sarà considerato in **Copertura**.

Per risolvere l'attacco tracciate una linea retta che congiunga attaccante e bersaglio e annotate ogni elemento scenico oltrepassato anche solo in parte dalla linea. Gli elementi scenici a contatto di base con l'attaccante non andranno considerati.

- Per ogni barricata oltrepassata il bersaglio aggiunge 🎲 ai suoi dadi Difesa.
- Per ogni veicolo oltrepassato il bersaglio aggiunge 🎲 ai suoi dadi Difesa.

Modelli Atterrati

È possibile sparare ai modelli atterrati solo a patto che non siano anche in Copertura, in caso contrario non potranno essere colpiti. I modelli atterrati non bloccano la Linea di Vista.

Sparare in Mischia

È possibile utilizzare le Armi da Tiro anche contro nemici già ingaggiati in una mischia. In questo caso scegliete un bersaglio come di consueto ma, prima di risolvere l'attacco, dovrete tirare 🎲.

Con un 🎲 l'attaccante colpirà il bersaglio scelto. Con un risultato nullo verrà invece colpito un altro modello coinvolto in mischia a scelta dell'avversario. Dopo aver determinato il bersaglio risolverete l'attacco normalmente.

Tiro Multiplo

Alcune armi o abilità permettono di sparare più volte con una singola Azione. Volendo è possibile sparare meno colpi di quelli consentiti, a meno che la carta dell'arma non lo proibisca esplicitamente. Ogni colpo dovrà essere risolto separatamente.

Dato che si tratta di una singola Azione, verrà provocato RUMORE o FRASTUONO una sola volta, a prescindere dal numero di colpi sparati.



ALTRE AZIONI

CERCARE

Qualsiasi Sopravvissuto non ingaggiato a contatto di base con un segnalino Rifornimento potrà usare l'Azione Cercare. Non è possibile Cercare se sono presenti nemici non ingaggiati a contatto di base con lo stesso segnalino o con la Fonte di Risorse su cui esso si trova (ad esempio un Veicolo).

Pescate la prima carta Rifornimento. Nel caso si tratti di un oggetto il Sopravvissuto potrà mettere la carta sopra ad uno degli spazi liberi presenti nel suo Inventario oppure scambiarla con un qualsiasi oggetto già in suo possesso. Gli oggetti che non verranno raccolti andranno scartati.

Nel caso venga pescata una carta con la dicitura **Incidente!** risolvete immediatamente i suoi effetti.

Dopo aver pescato la carta Rifornimento rimuovete il segnalino dall'area di gioco e posizionatelo sulla carta del Sopravvissuto che l'ha raccolto oppure a contatto di base con la sua miniatura. Il segnalino non occupa alcuno spazio nell'Inventario.

I segnalini Rifornimento già raccolti o lasciati cadere da un Sopravvissuto morto andranno girati con il simbolo CERCATO rivolto verso l'alto. Non andrà pescata nessuna nuova carta Rifornimento quando verrà usata l'Azione Cercare su di loro.

L'Azione Cercare può essere utilizzata su un singolo segnalino Rifornimento alla volta.

NASCONDERSI

Talvolta potrebbe convenire Nascondersi piuttosto che compiere altre Azioni. Un Sopravvissuto può Nascondersi solo se si trova a contatto di base con un elemento scenico e senza che ci sia alcun nemico entro la sua Kill Zone (vedi pag.18). In questo modo non potrà essere colpito da Attacchi da Tiro (vedi pag.15).

I modelli Nascosti si considerano atterrati. Potranno Rialzarsi nel turno successivo, durante la loro prossima attivazione.

RIALZARSI

I modelli atterrati dovranno spendere un'Azione per Rialzarsi. Dopo essersi Rialzati potranno agire normalmente.

CALMARE I NERVI

Il Sopravvissuto deve tirare . Con un  il Livello di Minaccia viene ridotto di 1 punto. Questa Azione non può essere eseguita da modelli in preda al Panico.

I Tattici hanno automaticamente successo quando Calmano i Nervi.

SCAMBIARE OGGETTI

Questa azione permette ai Sopravvissuti di spostare armi, armature o altri oggetti dall'Inventario verso gli spazi dedicati agli equipaggiamenti e viceversa. Con una singola Azione è possibile spostare un qualsiasi numero di carte oggetto.

È inoltre possibile passare un qualsiasi numero di oggetti ad un alleato che si trovi entro la Kill Zone del Sopravvissuto che esegue l'azione (vedi pag.18).



FARE RUMORE

Il Sopravvissuto salta sul posto, agita le mani per farsi notare e si mette a urlare per attirare l'attenzione. In questo modo provoca RUMORE (vedi pag.7).

AZIONI SPECIALI

Alcuni Sopravvissuti possono sfruttare regole speciali, oggetti ed equipaggiamenti che consentano loro di compiere Azioni Speciali.

A meno che non sia diversamente specificato tutti gli oggetti che permettono di compiere Azioni Speciali dovranno essere equipaggiati prima di poter essere utilizzati.



2. FASE DEGLI EVENTI

Dopo aver attivato tutti i Sopravvissuti bisogna determinare le azioni dei Vaganti. Raramente i Sopravvissuti potranno agire in questa fase. Qualora le carte Evento lo specifichino i giocatori dovranno muovere i Vaganti e risolvere gli effetti degli Eventi.

FASE DEGLI EVENTI

La Fase degli Eventi è suddivisa in due parti:

- 1. Kill Zone.** I Vaganti ingaggeranno i Sopravvissuti troppo vicini a loro.
- 2. Nuovo Evento.** Pescate una carta Evento e risolvete i suoi effetti.

1. KILL ZONE

La Kill Zone è una sagoma utilizzata per determinare la portata di alcuni effetti.

In questa fase bisogna verificare se un qualunque Vagante sia abbastanza vicino ad un Sopravvissuto da poterlo attaccare. Prendete la sagoma e posizionalatela sopra ad ogni Vagante non ingaggiato e non atterrato. Nel caso un Sopravvissuto si trovi almeno in parte sotto alla sagoma il Vagante andrà mosso immediatamente a contatto di base con il Sopravvissuto più vicino.

Nel caso il Sopravvissuto più vicino sia già completamente circondato o non possa essere raggiunto (ad esempio a causa di elementi scenici) il Vagante dovrà muovere a contatto del secondo Sopravvissuto più vicino, e così via fino a determinare un bersaglio valido. Qualora ci siano più Sopravvissuti equidistanti dal Vagante il giocatore in possesso dell'Iniziativa dovrà scegliere quale tra loro verrà ingaggiato dal Vagante.

Nel caso non vi sia alcun Sopravvissuto sotto la sagoma oppure i modelli all'interno della Kill Zone non possano essere attaccati il Vagante potrà muoversi solo grazie agli effetti delle carte Evento.



La sagoma va posizionata sopra ad ogni Vagante. Il Vagante A non ha alcun Sopravvissuto nella sua Kill Zone. Il Vagante B invece ha sia Rick che Liam nella sua Kill Zone. Dato che Liam è il più vicino il Vagante si muoverà verso di lui.

2. NUOVO EVENTO

Il giocatore con l'Iniziativa deve pescare una carta Evento. Gli **effetti** della carta **potrebbero variare in base al Livello di Minaccia** corrente.

Alcuni Eventi potrebbero far aumentare il Livello di Minaccia prima che vengano risolti i loro effetti, rendendo le carte Evento sempre più letali.



Alcune carte hanno la dicitura **Rimane in Gioco**. Queste carte andranno posizionate accanto all'area di gioco ed i loro effetti rimarranno attivi fino a quando non verranno soddisfatte le condizioni che permetteranno di scartare la carta. Tutte le carte Evento senza tale dicitura andranno scartate immediatamente dopo aver risolto i loro effetti.

CONCETTI CHIAVE – MUOVERE I VAGANTI

Regole e carte utilizzano spesso il termine **Vagante idoneo**. Questo termine si riferisce ad un qualsiasi Vagante non atterrato e che non sia a contatto di base con alcun nemico. I Vaganti idonei in questa fase potranno muoversi grazie alle carte Evento o ad altre regole.

I Vaganti muovono sempre trascinandosi in linea retta di 6", solitamente verso un Sopravvissuto, una fonte di RUMORE o nella direzione specificata dalle regole. Qualora si dirigano verso altri modelli il loro movimento andrà risolto puntando al centro esatto della base del loro bersaglio.

I Vaganti non possono oltrepassare gli elementi scenici. Nel caso giungano a contatto con uno di essi dovranno fermarsi. Potrebbero comunque attaccare Sopravvissuti al riparo dietro ad una Barricata, vedi le regole a pag.26.

Se un Vagante inizia il turno a contatto con un elemento scenico potrà aggirarlo seguendo il più breve tragitto possibile. Questo è l'unico caso in cui un Vagante può compiere movimenti che non siano in linea retta. I Vaganti non possono mai interagire con i segnalini Rifornimento.

Un Vagante non può mai attaccare altri Vaganti e potrà passare attraverso di loro a patto che riesca a concludere il movimento senza che la sua base non si sovrapponga a quella di altri Vaganti. Nel caso questo non sia possibile il Vagante dovrà fermarsi a contatto di base con i Vaganti che non riesce ad oltrepassare.

Se un Vagante incontra un Sopravvissuto sul suo percorso potrà fermarsi a contatto di base con lui. Quando un Vagante entra a contatto di base con un Sopravvissuto è consentito spostarlo leggermente, fintanto che c'è spazio a disposizione, per far posto ad eventuali altri Vaganti. Qualora non sia possibile in alcun modo arrivare a contatto di base con il Sopravvissuto (senza che le basi dei Vaganti si sovrappongano) il Vagante in movimento potrà comunque avvicinarsi il più possibile al bersaglio senza però raggiungerlo.



Nell'esempio 1 il Vagante si muove verso il Sopravvissuto più vicino (Carl). Il Vagante, muovendo in linea retta, si ferma non appena giunge a contatto con il veicolo.

Nell'esempio 2 il Vagante inizia il turno a contatto di base con il veicolo. Potrà superare l'ostacolo e concludere il movimento fino a giungere a contatto di base con Carl.

Nell'esempio 3 il Vagante si muove verso il povero Liam che è già ingaggiato da altri due Vaganti! Lo spazio tra i due Vaganti non è sufficiente affinché il Vagante possa unirsi alla mischia ma, dato che non ci sono impedimenti, i Vaganti già ingaggiati con Liam possono essere spostati leggermente per far spazio al loro compagno.



CARTE EVENTO

Nel caso una carta Evento faccia muovere più di un Vagante il giocatore in possesso dell'Iniziativa sarà il primo a muoverne uno. In seguito i giocatori si alterneranno fino a quando non avranno mosso tutti i Vaganti.

Ogni Vagante potrà essere mosso solo una volta per ogni singola carta Evento. Questa regola riguarda anche i Vaganti che entrano in gioco.

Talvolta potrebbero non esserci abbastanza Vaganti idonei per risolvere gli effetti di una carta Evento (ad esempio nel caso in cui ci siano solo due Vaganti idonei in campo e si debbano muovere tre Vaganti). In questo caso entrerà in gioco un nuovo Vagante.

Qualora non sia evidente quale Vagante debba essere mosso (ad esempio nel caso di Vaganti equidistanti da un bersaglio) il giocatore in possesso dell'Iniziativa dovrà decidere quale muovere.

NUOVI VAGANTI

Alcune carte Evento permettono a dei nuovi Vaganti di entrare in gioco.

Prendete il numero di miniature di Vaganti specificato dalla carta Evento. A partire dal giocatore in possesso dell'Iniziativa disponete una lungo uno dei bordi a scelta dell'area di gioco. Il Vagante non potrà

essere posizionato entro la Kill Zone di alcun Sopravvissuto. In seguito spetterà al giocatore avversario posizionare un nuovo Vagante in campo. Proseguite in questo modo fino a quando tutti i nuovi Vaganti non saranno stati schierati in campo. Ai fini della risoluzione degli effetti della carta Evento i nuovi Vaganti verranno considerati come se fossero già stati mossi.

Potrebbe perfino capitare che al termine di una partita ci siano in campo perfino più Vaganti di quanti ve ne fossero all'inizio. Nel mondo di The Walking Dead: All Out War non si è mai al sicuro dalla costante minaccia dei Vaganti!

A Corto di Vaganti?

Talvolta potrebbe capitare che nel corso di una partita vi troviate a corto di miniature di Vaganti, soprattutto nel caso di partite a punteggi alti! Per ovviare al problema tra i prodotti della gamma Mantic Games potrete trovare alcune confezioni con nuovi Vaganti e carte Evento extra.

Qualora gli effetti di una carta Evento facciano entrare in gioco più Vaganti di quanti ne abbiate effettivamente a disposizione sarà sufficiente schierare tutti i Vaganti in vostro possesso ed in seguito incrementare il Livello di Minaccia di 1 punto.

3. FASE DELLE MISCHIE

Dopo aver risolto la fase degli Eventi uno o più modelli potrebbero trovarsi ingaggiati in mischia e costretti a combattere!

Tutti i modelli a contatto di base con nemici dovranno combattere simultaneamente. Nel caso non abbiate a disposizione un numero sufficiente di dadi tirateli a più riprese annotando i risultati parziali. Al vostro avversario spetterà eventualmente il compito di tirare i dadi per i Vaganti.

FASE DI MISCHIA

1. Incremento Livello di Minaccia
2. Suddivisione delle Mischie
3. Definizione Ordine delle Mischie

Per ogni mischia in corso:

1. Risoluzione Spari in Mischia
2. Risoluzione Attacchi in Mischia
3. Spinte
4. Ferite

LIVELLO DI MINACCIA

All'inizio della fase di Mischia, se in campo è presente **almeno un modello ingaggiato**, il Livello di Minaccia andrà incrementato di 1 punto. Questo vale a prescindere dal numero di modelli ingaggiati.

SUDDIVISIONE MISCHIE

Quando in un'unica mischia sono coinvolti più modelli, il combattimento dovrà essere suddiviso in piccole mischie distinte nelle quali, per almeno una delle due fazioni, sia coinvolto un singolo modello.

Se un Sopravvissuto deve affrontare più di un nemico il giocatore che lo controlla potrà scegliere quale tra questi attaccare. Se un Vagante deve affrontare diversi nemici il giocatore in possesso dell'Iniziativa potrà scegliere quale Sopravvissuto fargli attaccare.

Spostate leggermente i modelli in modo da rendere inequivocabile quali Vaganti stiano attaccando un Sopravvissuto.

Non è consentito evitare un combattimento: qualsiasi modello ingaggiato in mischia all'inizio di questa fase dovrà necessariamente combattere!

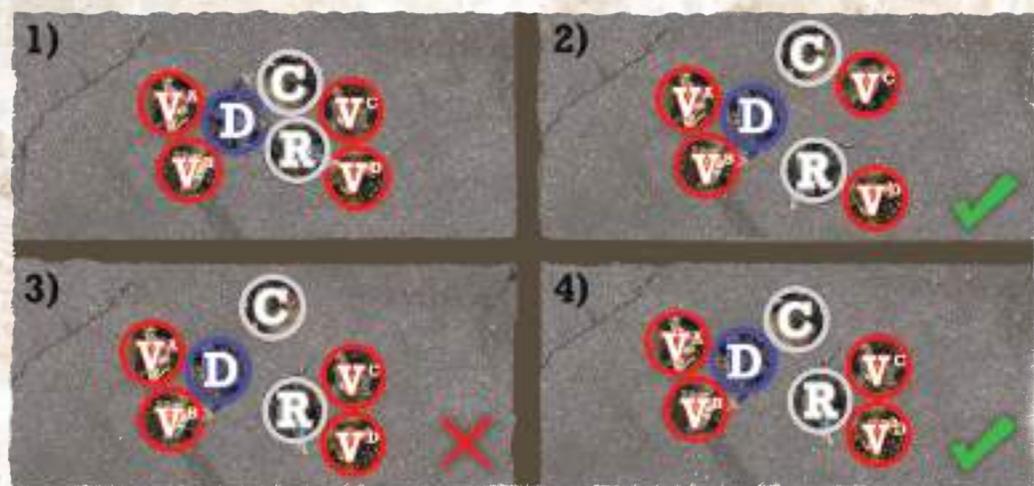
ORDINE DELLE MISCHIE

Ogni singola mischia dovrà essere risolta separatamente.

Nel caso vi siano più mischie in corso il giocatore in possesso dell'Iniziativa potrà decidere l'ordine in cui risolverle.



Suddivisione delle Mischie



Questo esempio mostra una situazione complessa. Derek ha caricato Carl e Rick è intervenuto in difesa del figlio (1). Nella fase degli Eventi anche alcuni Vaganti si sono uniti alla mischia.

La figura 2 mostra il modo più semplice per suddividere le mischie. Tutti i Sopravvissuti affrontano i Vaganti, che per loro rappresentano la minaccia più imminente!

La figura 3 mostra un esempio non valido. Rick, nel tentativo di proteggere Carl, sceglie di affrontare entrambi i Vaganti C e D. Questa è però una violazione alle regole in quanto tutti i modelli ingaggiati in mischia all'inizio della fase delle Mischie sono obbligati a combattere.

La figura 4 mostra un'altra possibile suddivisione delle mischie. Carl può scegliere quale nemico affrontare. Potrà combattere il Vagante allo stesso modo dell'esempio mostrato in Figura 2 oppure attaccare Derek, già ingaggiato da due Vaganti, lasciando a Rick l'onere di affrontare gli altri due Vaganti. In questo caso Carl darà vita ad una Mischia Multipla, vedi le regole a pag.25.

SPARI IN MISCHIA

Le **Pistole** possono essere usate anche per Sparare in Mischia. Se più modelli coinvolti in una mischia intendono Sparare, il giocatore con l'Iniziativa potrà attaccare per primo. In seguito i giocatori si alterneranno facendo attaccare i loro Sopravvissuti che intendono Sparare in Mischia.

Per Sparare in Mischia il Sopravvissuto deve effettuare un normale Attacco da Tiro contro un nemico che si trovi a contatto di base. Colpendo da distanza ravvicinata non sarà necessario, contrariamente da quanto accade per gli Attacchi da Tiro, determinare casualmente il bersaglio che verrà colpito.

Qualora l'attacco riuscisse ad eliminare o atterrare il bersaglio l'attaccante potrebbe

disingaggiarsi. Dato che non si tratta di un vero attacco fisico il nemico, anche in caso di vittoria dell'attaccante, non potrà mai essere Spinto (vedi pag.24).

Questo significa che il Sopravvissuto, dopo aver attaccato, potrebbe trovarsi ancora ingaggiato. In questo caso, per il resto del turno, il modello che ha già Sparato potrà solo Difendersi. Se i suoi alleati decidessero di Attaccare il modello non potrebbe contribuire all'attacco con nessun dado.

Le Armi da Tiro, anche se usate in mischia, potrebbero provocare FRASTUONO e attirare altri Vaganti: in questo caso potrebbe rendersi necessario suddividere ulteriormente il combattimento in mischie differenti prima di determinarne l'esito.

ATTACCHI IN MISCHIA

Alcuni Sopravvissuti potrebbero non eccellere nel combattimento, mentre altri potrebbero prediligere l'uso di protezioni difensive. Prima di tirare i dadi per determinare l'esito di una mischia ogni giocatore dovrà decidere se i propri modelli ingaggiati Attaccheranno oppure si Difenderanno. Il giocatore in possesso dell'Iniziativa deve scegliere per primo. Se entrambi i giocatori scelgono di Difendersi non accadrà nulla.

Tutti i modelli appartenenti allo stesso gruppo devono compiere la stessa azione. Non è mai possibile che alcuni Sopravvissuti Attacchino e altri si Difendano.

I Vaganti non possono Difendersi!

A differenza degli attacchi da Tiro non è necessario equipaggiare Armi da Mischia per combattere: tutti i modelli dotati di almeno un dado Mischia potranno combattere sempre! I Sopravvissuti meno propensi al combattimento non dispongono di alcun dado Mischia, questi modelli potranno Attaccare in Mischia solo nel caso in cui siano equipaggiati con almeno un'Arma da Mischia che incrementi i dadi a loro disposizione; in caso contrario potranno solamente Difendersi.

Ogni Sopravvissuto può Attaccare una sola volta per turno. Nel caso partecipi a più mischie (ad esempio a causa di Vaganti attirati dal FRASTUONO) dopo aver Attaccato una volta potrà solo Difendersi.

TIRI DI DADO IN MISCHIA

Per Attaccare in mischia un giocatore dovrà tirare i dadi Mischia corrispondenti a tutti i Sopravvissuti coinvolti nel combattimento. A questi dadi andranno sommati quelli derivanti dagli Equipaggiamenti e dagli effetti di eventuali regole speciali.

I Sopravvissuti equipaggiati con due Armi da Mischia potranno usufruire dei benefici di una sola di queste armi.

I modelli che si Difendono dovranno

tirare i loro dadi Difesa, ai quali potranno sommare eventuali dadi derivanti dall'uso di Protezioni ed Equipaggiamenti.

A meno che non sia specificato diversamente tutti i modelli appartenenti allo stesso gruppo dovranno tirare i loro dadi contemporaneamente. La somma dei successi determina il risultato finale: il gruppo che ottiene il risultato maggiore sarà il vincitore. In caso di parità bisognerà comunque determinare un 'vincitore' per risolvere l'esito della mischia:

- I Sopravvissuti vincono sempre contro i Vaganti.
- I Sopravvissuti con l'Iniziativa vincono sempre contro gli altri Sopravvissuti.

Nel caso un modello debba tirare  per concludere il suo attacco (ad esempio a causa della regola speciale di un'arma), l'eventuale  non andrà considerato ai fini della risoluzione della mischia. Il Dado Azione va tirato solo dopo aver determinato un vincitore: al termine della mischia il vincitore potrà tirare qualsiasi Dado Azione gli sia concesso utilizzare e risolvere gli effetti del risultato ottenuto.





DETERMINARE LE FERITE

In maniera analoga a quanto già visto per gli Attacchi da Tiro, la differenza tra i successi ottenuti da attaccante e difensore determina il numero di ferite inflitte.

Se il vincitore ha scelto di Difendersi anzichè Attaccare l'attaccante non subirà alcuna ferita, ma verrà solamente Spinto.

I Vaganti sconfitti senza subire Colpi alla Testa verranno Spinti ad 1" di distanza dai Sopravvissuti con cui erano ingaggiati in mischia prima di venire atterrati.

SPINGERE

Dopo aver individuato il vincitore della mischia tutti i modelli sconfitti verranno Spinti ad 1" di distanza dai vincitori seguendo il percorso più breve possibile.

Non è possibile Spingere un modello a contatto di base con altri modelli. Qualora un modello non possa essere Spinto a causa della sua vicinanza ad altre miniature o ad eventuali elementi scenici sarà il vincitore a dover arretrare venendo Spinto proprio come se fosse stato lui ad essere sconfitto.

Mischia & Avversari Multipli

Se un singolo modello riesce a sconfiggere più di un nemico in mischia il giocatore che lo controlla potrà distribuire le ferite inflitte come meglio crede tra tutti i nemici da lui ingaggiati: potrà assegnare tutte le ferite ad un singolo nemico oppure suddividerle nella maniera a lui più conveniente.

Mischia & Colpi alla Testa

I Colpi alla Testa funzionano allo stesso modo di quelli provocati dagli Attacchi da Tiro. Nel caso si ottengano più Colpi alla Testa sarà possibile assegnarne uno solo ad ogni nemico in mischia. Nel caso si ottengano più Colpi alla Testa rispetto al numero di nemici affrontati i Colpi alla Testa in eccesso andranno persi!

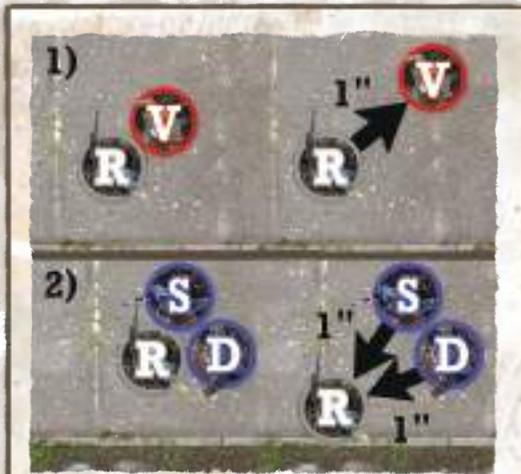
Morso!

Nel caso un Vagante riesca a ferire un Sopravvissuto ottenendo uno o più ! il bersaglio dell'attacco avrà subito un Morso.



Segnalino Morso

Ruotate il segnalino Salute presente sulla sua carta Sopravvissuto in modo tale che il simbolo del Morso sia rivolto verso l'alto. Un Sopravvissuto Morso potrebbe subire gravi ripercussioni nel prosieguo della partita, come descritto a pag.27!



Nel primo esempio Rick sconfigge il Vagante in mischia senza Colpirlo alla Testa. Il Vagante viene Spinto di 1" e in seguito atterrato.

Nel secondo esempio Rick viene sconfitto da due Vaganti ma riesce a sopravvivere all'attacco portato contro di lui. Rick viene quindi Spinto ad 1" di distanza da entrambi i suoi due avversari.

MISCHIA - REGOLE EXTRA

Vaganti in Superiorità Numerica

Un unico Vagante, preso singolarmente, non rappresenta una grossa minaccia. Una mandria di Vaganti è invece estremamente pericolosa e può sopraffare qualunque Sopravvissuto con la mera forza del numero.

Un singolo Vagante in mischia tira normalmente il suo dado Mischia: 1 . Un secondo Vagante coinvolto nella stessa mischia tirerà 2 ; il terzo Vagante tirerà 3  e così via fino ad un limite pari a 5 .

Nell'esempio Rick affronta 3 Vaganti. Non essendo equipaggiato con alcuna protezione potrà tirare solo il suo dado Difesa . I Vaganti attaccano tirando 6  (1+2+3=6). Rick è in grave pericolo!

Mischie Multiple

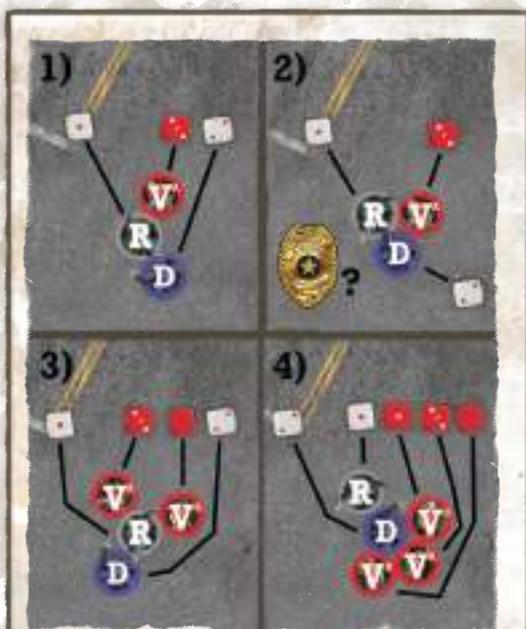
Finora si sono sempre visti casi di mischie in cui fossero coinvolte due sole fazioni: Sopravvissuti contro Vaganti oppure gruppi rivali di Sopravvissuti. Nel caso si verificano mischie in cui vengano coinvolte tutte e tre le fazioni in gioco i combattimenti andranno risolti in maniera leggermente differente.

I Vaganti che si uniscono a mischie tra Sopravvissuti non vengono considerati come una fazione a parte: in questi casi i Vaganti si limiteranno a sommare i loro dadi a quelli di un gruppo di Sopravvissuti. Essendo distratti dal gran numero di "prede" i Vaganti non potranno sfruttare la loro eventuale Superiorità Numerica.

Nel caso i Vaganti si trovino a contatto di base con Sopravvissuti appartenenti ad un unico gruppo i loro dadi andranno sommati a quelli tirati dal gruppo dei Sopravvissuti rivali. Qualora i Vaganti siano invece a contatto di base con Sopravvissuti appartenenti ad entrambe le fazioni il giocatore con l'Iniziativa potrà decidere quale gruppo usufruirà dei dadi dei Vaganti. I Vaganti dovranno aggiungere tutti i loro dadi a quelli di un unico gruppo: non sarà possibile distribuire i dadi tra

entrambe le fazioni dei Sopravvissuti.

Il gruppo che sfrutta i dadi dei Vaganti in una Mischia Multipla può solo Attaccare, non Difendersi. Se per un qualsiasi motivo quel gruppo si trovasse costretto a Difendersi (ad esempio a causa di Spari in Mischia effettuati in precedenza) solo i Vaganti potranno Attaccare e i Sopravvissuti dovranno limitarsi a Difendersi senza ricevere alcun dado bonus.



Nell'esempio 1 il Vagante può attaccare solo Rick: Derek tira il suo dado Mischia  a cui aggiunge il dado del Vagante , per un totale pari a  .

Nell'esempio 2 il Vagante è a contatto con entrambi i Sopravvissuti. Il suo dado verrà sommato a quelli tirati dal giocatore in possesso dell'Iniziativa.

Nell'esempio 3 non è possibile suddividere la mischia, Rick è circondato! La regola per la Superiorità Numerica dei Vaganti non si applica alle Mischie Multiple, quindi Derek tirerà sia i suoi dadi sia tutti quelli dei Vaganti, per un totale pari a   .

Nell'esempio 4, la mischia non può essere suddivisa in alcun modo. In questo caso sarà Rick a poter usufruire di tutti i dadi dei Vaganti ingaggiati in mischia: questi gli consentono di tirare un numero totale di dadi pari a    .

Modelli Atterrati

I modelli non ingaggiati e non atterrati possono attaccare qualsiasi nemico atterrato che si trovi a contatto di base con loro. I modelli atterrati (anche i Vaganti) possono solo Difendersi. Nel caso l'attaccante riesca a vincere, il modello sconfitto andrà rimosso dal gioco. In caso contrario l'attaccante dovrà arretrare di 1".

I modelli atterrati non bloccano i movimenti ed è possibile disingaggiarsi liberamente da loro.

Difesa e Barricate

Qualsiasi Sopravvissuto non atterrato a contatto con il lato più lungo di una Barricata potrà combattere contro i nemici a contatto con il lato opposto dell'elemento scenico.

I Sopravvissuti che si trovano a contatto con una Barricata e scelgono di Difendersi in mischia ottengono  bonus. Nel caso vengano attaccati alle spalle (o da qualsiasi altra posizione dalla quale la Barricata non li protegga) i Sopravvissuti non riceveranno alcun bonus.

Se Sopravvissuti appartenenti ad entrambi i gruppi decidono di sfruttare una Barricata per difendersi il giocatore con l'Iniziativa sceglierà chi potrà farlo per primo.

Come sempre, nel caso entrambi i gruppi in una mischia scelgano di Difendersi non verrà inflitta alcuna ferita.

Sebbene sia possibile attaccarli in mischia, i Sopravvissuti dietro alle Barricate non sono mai considerati a contatto di base con i nemici e potranno quindi allontanarsi liberamente durante la fase delle Azioni.

I Vaganti non possono mai sfruttare le Barricate per Difendersi ma potrebbero esser vittime di attacchi da parte di Sopravvissuti non atterrati che si trovino dall'altro lato della Barricata.



Nel primo esempio Carl affonta i Vaganti A e B difendendo la barricata. Il Vagante C, non essendo a contatto con il lato lungo della barricata, non può unirsi alla mischia.

Nel secondo esempio Carl non si trova a contatto con il lato lungo della barricata, quindi non potrà sfruttarla per difendersi dal Vagante C. I Vaganti A e B non prendono parte alla mischia.

Armi da Mischia & RUMORE o FRASTUONO

In alcuni rari casi i Sopravvissuti potrebbero utilizzare Armi da Mischia che provocano RUMORE o FRASTUONO, ad esempio motoseghe. Risolvete la mischia normalmente e in seguito risolvete gli effetti del RUMORE o del FRASTUONO. Nuovi Vaganti potrebbero unirsi alla mischia e perfino attaccare. L'arrivo dei nuovi Vaganti potrebbe rendere necessario suddividere nuovamente le Mischie, come specificato a pag.21. Questa operazione andrà effettuata prima di risolvere le mischie.

Tenete sempre a mente che i Sopravvissuti possono Attaccare una sola volta per turno: dopo aver Attaccato potranno solo Difendersi.

4. FASE CONCLUSIVA

Dopo aver risolto ogni mischia bisogna verificare se i Vaganti si rialzeranno da terra e se i Sopravvissuti Morsi subiranno le conseguenze dell'infezione.

I MORTI RITORNANO

Il giocatore in possesso dell'Iniziativa deve tirare un  per ogni Vagante atterrato. Con un  il Vagante si rialzerà e potrà agire normalmente nel prossimo turno.

INFEZIONE

Qualsiasi Sopravvissuto che abbia subito Morsi potrebbe manifestare gravi conseguenze. A partire dal giocatore in possesso dell'Iniziativa i giocatori dovranno alternarsi tirando un  per ciascuno dei loro Sopravvissuti Morsi in precedenza.

Con un  non ci saranno conseguenze per questo turno. Con un risultato nullo, invece, il Sopravvissuto subisce immediatamente 1 ferita; se in seguito ad essa dovesse morire, rimuovetelo dal gioco e sostituitelo con un nuovo Vagante atterrato! Gli Equipaggiamenti del Sopravvissuto

andranno perduti e tutti i segnalini Rifornimento andranno rimessi in campo come specificato a pag.15.

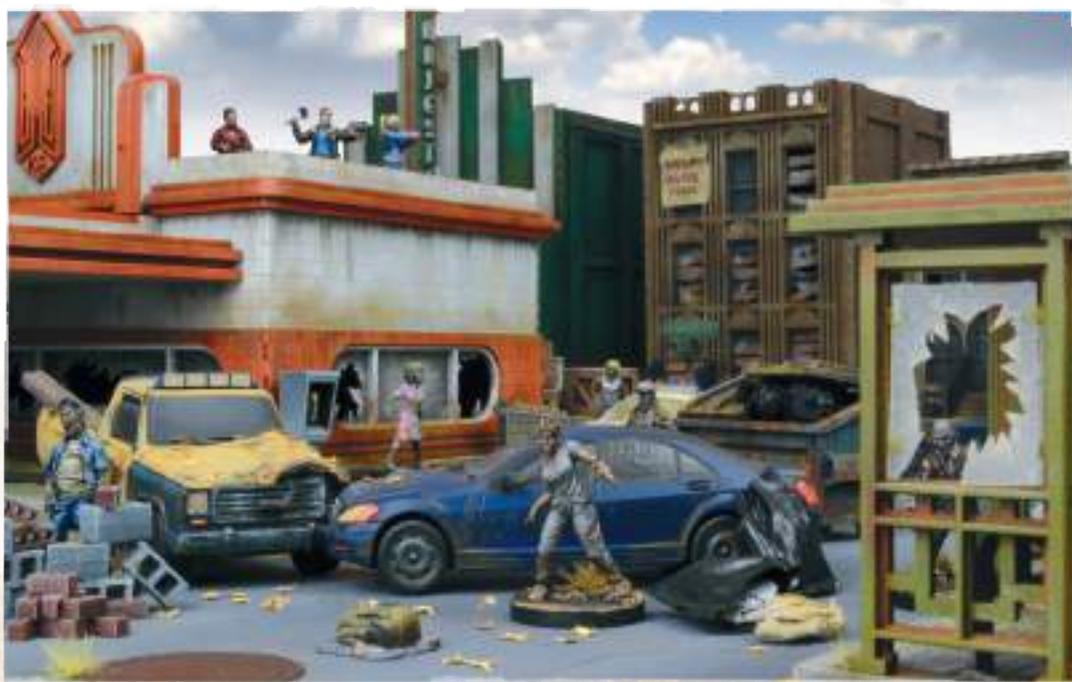
FINE DEL TURNO

Qualsiasi regola speciale che faccia riferimento alla 'fine del turno' andrà risolta in questo momento. Nel caso in cui ci siano più effetti da risolvere i giocatori dovranno alternarsi, partendo come sempre dal giocatore in possesso dell'Iniziativa.

INIZIATIVA

Dopo aver risolto tutti gli effetti delle regole attivabili alla fine del turno il giocatore in possesso dell'Iniziativa dovrà passare il segnalino Iniziativa all'avversario. Questa azione sancisce la fine del turno.

Nel caso in cui nessun giocatore abbia soddisfatto le condizioni di vittoria verrà giocato un nuovo turno, vedi pag.11.



GRUPPI DI SOPRAVVISSUTI

In questa sezione troverete un insieme di regole per trasformare la vostra collezione di miniature e carte in un tenace gruppo di Sopravvissuti!

PUNTEGGIO

I gruppi vengono creati rispettando un 'punteggio massimo' che dovrà essere concordato prima dell'inizio della partita. Scegliete Sopravvissuti ed Equipaggiamenti facendo riferimento al punteggio riportato sulle loro carte. La somma dei punti non deve superare il punteggio massimo concordato.

Nel caso ad esempio di gruppi il cui valore non superi i 100 punti faremo riferimento ad una 'partita a 100 punti'.

Si consiglia di iniziare con partite da 100 punti e di aumentarne gradualmente il punteggio: 100, 150, 250 e così via. Una partita a 100 punti solitamente può essere giocata in meno di un'ora, mentre le partite a 500 punti potrebbero richiedere un intero pomeriggio.

LIMITAZIONI

Ogniquale volta decidiate di creare un nuovo gruppo di Sopravvissuti dovrete rispettare le seguenti regole e limitazioni:

- Alcuni Sopravvissuti neutrali non hanno alcun simbolo di fazione sulla loro carta e possono unirsi a qualsiasi gruppo. Altri Sopravvissuti hanno invece una predilezione per un certo Leader o luogo, rappresentata dal loro simbolo di Fazione. Un gruppo può includere solo Sopravvissuti neutrali o appartenenti ad una singola Fazione. Per ora l'unica Fazione esistente è  - il Gruppo di Rick.
- Un Sopravvissuto dovrà essere eletto Leader del gruppo (vedi pag.29).
- Non più della metà dei modelli (arrotondata per eccesso) potrà ricoprire lo stesso Ruolo, a meno che questo non corrisponda a quello del Leader. Ad esempio un gruppo di 8 Sopravvissuti di cui Rick Grimes (Tattico) sia il Leader non potrà includere più di quattro Tiratori; potrà però includere 8 Tattici.
- Non è possibile includere più versioni dello stesso personaggio (ad esempio Rick Grimes, Leader dell'Accampamento di Atlanta e Rick Grimes, Agente di Polizia), ma potrebbe capitare che l'avversario schierino un personaggio appartenente anche al vostro gruppo.
- Non è possibile acquistare più carte Equipaggiamento per un Sopravvissuto di quante ne possa possedere. Ricordate di lasciare dello spazio nell'Inventario per raccogliere nuovi Rifornimenti.



RUOLI

Sopra ad ogni carta Sopravvissuto troverete specificato il suo Ruolo. Questo indica la sua specialità e fornisce un'idea di quelle che potrebbero essere le sue mansioni. Un gruppo composto in prevalenza da Picchiatori, ad esempio, è probabile faccia molto affidamento sulla forza bruta.

Il Ruolo di un personaggio gli permette di acquisire alcune abilità e di interagire con alcune regole del gioco. I Ruoli disponibili sono:

Picchiatore: *Esperto nel combattimento serrato e nelle minacce fisiche.*

I Picchiatori possono utilizzare equipaggiamenti a loro riservati e ottenere bonus per i loro attacchi in mischia.

Tattico: *Specialista nel gestire le minacce e coordinare i compagni.*

I Tattici hanno automaticamente successo quando compiono l'Azione Calmare i Nervi (vedi pag.16).

Tiratore: *Esperto negli attacchi da tiro.*

I Tiratori possono utilizzare equipaggiamenti a loro riservati e ottenere bonus per i loro attacchi da tiro.

Supporto: *Alleato in grado di offrire potenziamenti e supporto medico o morale ai compagni.*

Questi Sopravvissuti possono usufruire di regole che migliorano le capacità dei loro compagni.

Cercatore: *Maestro nell'individuare risorse e nel muoversi con agilità.*

I Cercatori hanno automaticamente successo quando compiono un Balzo (vedi pag.12).

LEADER DEL GRUPPO

Ogni gruppo necessita di un Leader. Perfino nei gruppi più piccoli un Sopravvissuto dovrà ricoprire tale carica. La scelta del Leader è molto importante e condiziona la composizione dell'intero gruppo.

Abilità "Leader"

Alcuni Sopravvissuti sono Leader nati e permetteranno di adottare nuove strategie o cambiare approccio alla partita grazie alle loro doti di comando rappresentate dall'Abilità "Leader" riportata sulla loro carta Sopravvissuto. Tale abilità potrà essere utilizzata solo nel caso in cui il Sopravvissuto sia stato eletto Leader del gruppo; in caso contrario andrà ignorata.



SCENARI

Ogni partita verrà giocata in un determinato Scenario. Ogni scenario indica tutte le informazioni relative alla preparazione della partita, allo schieramento e alle condizioni di vittoria.

Si consiglia di partire giocando i due Scenari presenti tra le pagine della Guida Rapida. In seguito potrete espandere la vostra collezione di miniature, formare il vostro gruppo di Sopravvissuti e sfruttare le regole avanzate.

Ogni scenario specifica quali modelli ed elementi scenici saranno necessari per preparare la partita.

AREA DI GIOCO

Per giocare le vostre partite vi servirà una superficie piana, detta area di gioco. Potreste perfino decidere di realizzare un vostro tavolo da gioco personalizzato! Le dimensioni suggerite per l'area di gioco sono:

PUNTEGGIO	AREA DI GIOCO
Fino a 300 punti	20x20"
301+ punti	40x20"

Bordi dell'area di gioco: I bordi non potranno mai essere oltrepassati a meno che una regola lo consenta esplicitamente.

Elementi Scenici

In questa confezione troverete gli elementi scenici necessari a giocare le vostre prime partite: quattro Veicoli e sei Barricate. A questi potrete aggiungere anche elementi scenici già appartenenti alla vostra collezione o perfino realizzarne di nuovi. Per determinare quanti elementi scenici utilizzare nelle vostre partite fate riferimento alla sezione Punteggi & Elementi Scenici, vedi pag.36.

Preparazione & Iniziativa

Prima di procedere alla preparazione dell'area di gioco uno dei due giocatori dovrà tirare . Con un  l'Iniziativa spetterà a lui, in caso di risultato nullo spetterà invece al suo avversario. L'Iniziativa viene utilizzata per determinare come eseguire alcune operazioni durante la preparazione della partita.

CONDIZIONI DI VITTORIA

Ogni scenario specifica quali condizioni andranno soddisfatte per ottenere la vittoria: potrebbe essere necessario eliminare completamente il gruppo rivale, oppure totalizzare un certo numero di punti infliggendo ferite ai nemici o recuperando Rifornimenti.



SCENARIO: THE WALKING DEAD

Questo scenario rappresenta un insieme di regole utilizzabili per partite a qualsiasi punteggio. Con le future espansioni verranno introdotti molti nuovi scenari.

Due gruppi rivali hanno individuato preziosi rifornimenti. Il loro valore è inestimabile e niente potrà farli desistere dal recuperarli. Sfortunatamente tutt'intorno la strada è invasa dai Vaganti e non sarà affatto facile avvicinarsi...

SOPRAVVISSUTI

Prima della partita concordate un punteggio limite con il vostro avversario e create il vostro gruppo selezionando Sopravvissuti ed Equipaggiamenti come specificato a pag.28.

PREPARAZIONE

1. Elementi Scenici

Se disponete della sola confezione base di The Walking Dead limitatevi a prendere i 4 Veicoli e le 6 Barricate. In caso contrario, per ogni sezione da 20x20", andranno usati elementi scenici dal valore totale di 14 punti. Il giocatore in possesso dell'Iniziativa potrà scegliere il primo elemento scenico e in seguito i giocatori dovranno alternarsi nella scelta fino a raggiungere il punteggio massimo.

Suddividete gli elementi scenici tra i giocatori nella maniera più equa possibile. In caso di disparità il giocatore con l'Iniziativa riceverà la parte di elementi scenici dal valore superiore. In seguito, a partire da chi possiede l'Iniziativa, i giocatori dovranno alternarsi nel disporre in campo i loro elementi scenici. Nessun elemento scenico potrà essere posizionato entro 2" dal centro esatto dell'area di gioco.

Le Fonti di Risorse (vedi pag. 35 - per la confezione base ci si riferisce ai quattro Veicoli) devono essere posizionate nell'Area di Schieramento dei Vaganti ad almeno 2" di



distanza da altri elementi scenici e dai bordi del tavolo. Se non c'è spazio a disposizione posizionate le Fonti di Risorse seguendo le normali regole valide per tutti gli elementi scenici.

Gli altri elementi scenici (le Barricate per la confezione base) andranno posizionate ad almeno 2" di distanza da qualsiasi altro elemento scenico.

2. Rifornimenti

I giocatori devono mettere in campo 9 segnalini Rifornimento:

- Il primo segnalino andrà messo al centro esatto dell'area di gioco.
- In seguito, a partire dal giocatore con l'Iniziativa, i giocatori dovranno disporre tutti i segnalini Rifornimento rimanenti. Questi andranno posizionati nell'area di schieramento dei Vaganti ad almeno 2" di distanza da ogni altro segnalino. Non sarà mai possibile muovere Furtivamente a contatto di un segnalino durante il primo turno di gioco. I primi segnalini andranno sempre posizionati sopra alle Fonti di Risorse.

3. VAGANTI

Vi serviranno un numero di Vaganti corrispondente al punteggio scelto per la partita, arrotondato per eccesso. Ogni Vagante costa 15 punti, quindi per partite a 50 punti vi serviranno 4 Vaganti e per partite a 300 punti ve ne serviranno 20. La confezione contiene 12 Vaganti, per un totale di 180 punti.

A partire da colui in possesso dell'Iniziativa i giocatori dovranno alternarsi nel posizionare tutti i Vaganti in campo. Innanzitutto mettete un Vagante a contatto con ogni segnalino Rifornimento (o Fonte di Risorse) fino ad esaurire i Vaganti da schierare o i segnalini Rifornimento. Eventuali altri Vaganti andranno posizionati all'interno dell'area di Schieramento dei Vaganti, ad almeno 2" di distanza da qualsiasi altro Vagante e dal centro esatto dell'area di gioco.

4. Sopravvissuti

Uno dei giocatori deve tirare un dado per determinare a chi spetterà l'Iniziativa per il primo turno, come specificato a pag.30.

Il giocatore che ottiene l'Iniziativa deve scegliere una delle due Aree di Schieramento all'interno della quale posizionare uno dei Sopravvissuti, in un qualsiasi punto a contatto con il limite dell'area di gioco. In seguito spetta all'avversario schierare uno dei suoi Sopravvissuti nell'Area di Schieramento opposta. I giocatori dovranno alternarsi fino a quando tutti i Sopravvissuti saranno stati schierati.

LIVELLO DI MINACCIA

Posizionate l'Indicatore di Minaccia sul Livello 1.

DURATA

La partita dura fino a quando un giocatore non soddisfa le Condizioni di Vittoria oppure l'Indicatore di Minaccia raggiunge il Livello massimo alla fine di uno dei turni di gioco.



Minaccia Massima

CONDIZIONI DI VITTORIA

L'obiettivo è quello di recuperare quanti più Rifornimenti possibili.

Il gruppo in possesso di almeno 7 segnalini Rifornimento alla fine del turno sarà il vincitore. Se nessun giocatore vi riesce prima che il Livello di Minaccia raggiunga il livello massimo il gruppo con il maggior numero di segnalini sarà il vincitore. In caso di parità la partita si conclude con un pareggio.

Se un gruppo elimina tutti i Sopravvissuti rivali il giocatore che lo controlla sarà il vincitore. Se entrambi i gruppi vengono eliminati completamente nello stesso turno la partita termina con un pareggio.

Gioco in Solitaria

Nelle partite in solitaria il giocatore dovrà raccogliere 7 segnalini Rifornimento prima che la Minaccia raggiunga il Livello massimo.



IMPORTANTE!

Si consiglia di giocare più partite provando diverse combinazioni di Sopravvissuti ed Equipaggiamenti con le regole specificate finora per essere certi della loro totale comprensione. Nelle restanti pagine troverete alcune regole opzionali per espandere ulteriormente le possibilità di gioco.

ELEMENTI SCENICI - REGOLE EXTRA

Alcuni giocatori potrebbero disporre di propri elementi scenici o perfino decidere di realizzare un tavolo da gioco personalizzato. Nulla vieta di realizzare scenici tridimensionali che permettano di rappresentare ad esempio i bassifondi di Atlanta, una foresta cupa oppure la periferia di una cittadina generica.

Di seguito troverete specificate una serie di regole generiche da utilizzare per i vostri elementi scenici. Spetta a voi decidere quali regole si adattino meglio alla vostra collezione di elementi scenici; l'importante è che tutti i giocatori siano perfettamente consapevoli del loro funzionamento.

ELEMENTI AD AREA

Questo tipo di elementi scenici rappresenta un'area di terreno attraversabile con difficoltà, come ad esempio foreste, paludi e rovine pericolose. I confini di un elemento ad area devono essere ben definiti.

Le distanze di movimento in qualsiasi Elemento Scenico ad Area vengono dimezzate, quindi un Sopravvissuto che muove Furtivamente coprirà una distanza pari a 2" anziché 4". I modelli che iniziano il loro movimento all'infuori dell'elemento scenico dimezzeranno solo la distanza coperta al suo interno, ad esempio un Sopravvissuto può muovere furtivamente di 2" prima di entrare nell'elemento scenico e i suoi restanti 2" nell'Elemento Scenico ad Area verranno dimezzati a 1".

I Vaganti possono muoversi attraverso Elementi ad Area ma rischieranno di rimanere bloccati nel terreno accidentato. Quando un Vagante raggiunge un Elemento ad Area deve tirare .

Con un  il Vagante potrà muoversi normalmente dimezzando la distanza (da 6" a 3"); con un risultato nullo non potrà spostarsi ulteriormente e verrà considerato come se fosse già stato mosso ai fini della risoluzione delle carte Evento.

Gli Elementi ad Area non impediscono ai Vaganti di raggiungere Sopravvissuti entro la loro Kill Zone.

ELEMENTI BLOCCANTI

Gli Elementi Bloccanti includono piccole costruzioni, boschi o altri elementi scenici significativamente più alti di un uomo. La Linea di Vista può essere tracciata dall'interno di un Elemento Bloccante verso un bersaglio al suo esterno e viceversa, ma non può mai oltrepassare un Elemento Bloccante.

Questo vale anche per gli Attacchi dall'Alto, a meno che il bersaglio non si trovi in Posizione Elevata.



COPERTURA

La maggior parte degli elementi che non superano l'altezza di un uomo, come ad esempio veicoli e barricate, offrono Copertura. Come specificato a pag.15, se un Attacco da Tiro supera un elemento che offre Copertura il bersaglio ottiene dei bonus difensivi.

Esistono due tipi di Copertura: Leggera (ad esempio recinzioni o barricate basse) e Pesante (veicoli abbandonati o muri fortificati).

Quando viene effettuato un Attacco da Tiro tracciate una linea retta che congiunga attaccante e bersaglio.

Per ogni Copertura Leggera oltrepassata il bersaglio aggiunge  al suo tiro difensivo.

Per ogni Copertura Pesante oltrepassata aggiunge invece  al suo tiro difensivo.

ELEMENTI DIFENDIBILI

Gli Elementi Difendibili, come ad esempio le Barricate, possono essere sfruttati per Difendersi, vedi pag.26.

ELEMENTI ELEVATI

Gli Elementi Scenici Elevati si distinguono per la presenza di una superficie Elevata che può essere occupata dai modelli. Alcuni esempi sono i tetti degli edifici o dei veicoli e le colline. Alcuni Elementi Scenici Elevati potrebbero essere talmente alti da risultare Bloccanti, mentre altri si limitano ad offrire Copertura.

Se una posizione Elevata è raggiungibile attraverso una lieve pendenza o per mezzo di scale, il movimento per raggiungerla non presenterà alcuna difficoltà. Nel caso invece la sommità di un Elemento Scenico Elevato sia raggiungibile solo tramite funi o appigli precari il modello dovrà fare un Balzo - vedi di seguito le regole per gli Elementi Scavalcabili. I modelli in posizione Elevata possono compiere un Balzo anche per tornare rapidamente a terra ma, nel caso il Balzo fallisca, il modello finirà atterrato ai piedi della scala/fune/ecc.

Per raggiungere una posizione Elevata deve esserci spazio a sufficienza per posizionare fisicamente il modello sulla sommità dell'elemento scenico e non devono esserci nemici entro la sua Kill Zone.

In caso contrario i nemici potranno attaccare il modello appena mosso durante la fase di mischia e considereranno la posizione Elevata come un Elemento Difendibile. Il Sopravvissuto dovrà restare nella parte inferiore rispetto alla posizione Elevata.

I Sopravvissuti che effettuano Attacchi da Tiro da posizione Elevata possono tracciare la loro Linea di Vista oltre ad altri modelli e, a meno che anche il loro bersaglio sia a sua volta in posizione Elevata, negano tutti i bonus derivanti da eventuali Coperture.

Le posizioni Elevate possono variare in altezza: dovrete decidere ad inizio partita come trattarle. Ad esempio un modello sul tetto di un edificio potrà vedere senza problemi un nemico sul tetto di un veicolo.



I Vaganti non possono mai raggiungere posizioni Elevate. Nel caso vengano a trovarsi sopra ad Elementi Scenici Elevati, nel momento in cui li abbandoneranno cadranno nel vuoto e finiranno automaticamente atterrati alla base dell'elemento scenico. Questo concluderà il loro movimento.

Sebbene non possano arrampicarvisi, se l'elemento scenico Elevato non è più alto di loro i Vaganti potranno comunque Attaccare in Mischia i Sopravvissuti in posizione Elevata. I modelli in posizione Elevata potranno sfruttare l'Elemento Scenico per Difendersi come se fossero al riparo dietro una Barricata e i Vaganti non otterranno alcun bonus per l'eventuale Superiorità numerica.

ELEMENTI INTRANSITABILI

Si tratta di elementi scenici che non possono essere oltrepassati, come ad esempio grovigli di filo spinato o muri molto alti.

FONTI DI RISORSE

Su questo tipo di elementi scenici possono venire posizionati i segnalini Rifornamento. Alcuni esempi di Fonti di Risorse sono i Veicoli e le Tende.

ELEMENTI SCAVALCABILI

Questi elementi scenici possono essere oltrepassati con un Balzo dai Sopravvissuti durante il loro movimento (i Cercatori hanno automaticamente successo). I Sopravvissuti devono avere movimento a sufficienza per superare l'elemento scenico con tutta la loro base.

Per effettuare un Balzo tirate . Con un  il Sopravvissuto riuscirà ad arrivare dal lato opposto dell'elemento scenico (solitamente scavalcando il suo lato più corto). Se ha ancora movimento a disposizione il modello può muoversi ulteriormente (l'ampiezza dell'elemento scenico verrà considerata parte del movimento).

Con un risultato nullo il movimento del Sopravvissuto termina immediatamente.

Non è possibile terminare il movimento sopra ad elementi scenici che non siano Elevati.

I Vaganti non possono mai oltrepassare gli Elementi Scavalcabili.

Esempio: Un Veicolo Distrutto è una Fonte di Risorse, è Scavalcabile, e offre Copertura Pesante. Se lo ritenete opportuno potrete considerarlo anche un Elemento Scenico Elevato.

EDIFICI

Se preferite non complicare troppo le vostre partite potete semplicemente supporre che tutti gli edifici siano intransitabili (oppure che non ci sia tempo per esplorarli mentre infuriano i combattimenti). Se invece gradite un maggiore livello di interazione potrete identificare ogni porzione dell'edificio secondo le proprietà specificate di seguito:

- **Muri:** Elementi Bloccanti e Intransitabili. Il loro interno è sempre una Fonte di Risorse.
- **Tetti piatti e Balconate:** Elementi Elevati. Vi si può accedere tramite scale (muovendosi normalmente) o tramite funi (effettuando un Balzo). Il perimetro di un tetto potrebbe essere rialzato, nel qual caso offrirà Copertura Pesante.
- **Porte:** Spazi tra i muri attraversabili muovendo normalmente.
- **Finestre:** Elementi Difendibili e Scavalcabili, come per le Barricate. I modelli visibili dietro alle finestre sono considerati in Copertura Pesante.
- I **piani interni dell'edificio** sono considerati terreno aperto e non hanno alcuna regola speciale a meno che l'edificio non sia invaso da macerie. In quest'ultimo caso verranno considerati Elementi Scenici ad Area.

Gli edifici possono nascondere preziose risorse: quando un Sopravvissuto usa l'Azione Cercare su un segnalino Rifornamento che si trova all'interno di un edificio pescate  carte Rifornimenti anziché una sola (nel caso capitino Incidenti! risolvetele uno alla volta).

PUNTI ELEMENTI SCENICI

Se scegliete di usare la vostra collezione di elementi scenici vi serviranno alcune linee guida da seguire per determinare quali e quanti elementi scenici tra quelli specificati a pag.30 posizionare in campo. Affinchè questo sistema

funzioni è necessario attribuire ad ogni singolo elemento scenico un valore in punti. Di seguito troverete alcuni esempi. Nel caso disponiate di scenici che non rientrano in nessuna categoria, dovrete concordare un Punteggio insieme al vostro avversario durante la fase di preparazione della partita.

PUNTI	ESEMPI
1	Barricate (fino a 4" di lunghezza), Moto, Piccole tende
2	Veicoli, Edicole, Capanni, Mucchi di casse, Cassonetti
3	Camion, Piccole Foreste (gruppi di alberi fino a 4" di diametro), Roulotte, Furgoni da lavoro, Torri di guardia, Autocarri
4	Tavole calde, Foreste (gruppi di alberi fino a 6" di diametro)
5	Stazioni di rifornimento, Capannoni agricoli, Fattorie





Crediti

Design del Gioco: Mark Latham

Editing: Stewart Gibbs, Matt Hobday

Playtest: Kyle Cherry, Stewart Gibbs, Matt Gilbert, Zak Gucklhorn, Matt Hobday, Daniel King, Fabian Krautkrämer, Ronnie Renton, Jodie Rodgers, Nicholas Taylor Rowe, David Wildey, Nick Williams

Design Grafico: Jay Shepherd, Kev Brett, Francesco Volpe

Grafica Componenti: Juan Diego Dianderas, Andy Walsh

Scultura: Juan Miguel López Barea, Ben Calvert-Lee, Duncan Louca, MKUltra Studio, Sergi Torras

Pittura: Dave Neild, Steve Cornish, Death Ray Designs, Knights of Dice

Fotografia: Ben Sandum

Edizione Italiana: Magic Store Srl / MS Edizioni

Traduzione Italiana: Alex Visentin

Skybound Entertainment

CEO: Robert Kirkman

Presidente: David Alpert

Direttore dello Sviluppo Business: Shawn Kirkham

Coordinatore dello Sviluppo Business: Stephan Murillo

Coordinatore Giochi Skybound: Ben Kepner

Fumetto The Walking Dead

Creatore/Scrittore: Robert Kirkman

Artista: Charlie Adlard

The Walking Dead © 2016 Robert Kirkman. Tutti i diritti sono riservati. The Walking Dead™ (inclusi i suoi personaggi) e il logo The Walking Dead sono marchi registrati di proprietà di Robert Kirkman, LLC. Skybound è TM e © 2016 Skybound, LLC.

RIFERIMENTI

PAROLE CHIAVE

Le parole chiave sono regole speciali tipiche degli Equipaggiamenti, degli Eventi e delle abilità dei Sopravvissuti.

Accessorio (X): Gli Accessori vanno abbinati al tipo di oggetto specificato sulla loro carta. Una volta abbinati non occuperanno più spazio nell'inventario. Possono essere equipaggiati o rimossi tramite l'Azione Scambiare Oggetti. Le carte Accessorio equipaggiate andranno messe accanto o sotto all'oggetto accessoriatato.

Affidabile: È possibile ritirare il dado Azione per determinare se un'Arma si Scarica.

Affilato: Dopo aver vinto una mischia tira . Con un  i nemici sconfitti subiscono 1 ulteriore ferita.

Amputare: Azione Speciale. Può essere compiuta su modelli alleati Morsi entro la Kill Zone del Sopravvissuto. L'alleato subisce  ferite. Se sopravvive ruota il suo segnalino Salute in modo che non risulti più Morso. Tira un . Con un  il modello non potrà più usare uno degli spazi a sua scelta riservati alle mani. Eventuali oggetti equipaggiati andranno perduti. Con un risultato nullo il modello non potrà più Correre per il resto della partita. Qualunque modello subisca due Amputazioni andrà rimosso dal gioco.

Assalto: Consente di effettuare un Attacco da Tiro extra con gittata massima pari a 6". Ad esempio un'arma con **Tiro Multiplo** (2), che permette di sparare due volte, grazie alla regola **Assalto** può sparare tre volte entro i 6" di distanza.

Canne Mozze: Eseguendo Attacchi da Tiro a non più di 6" di distanza ogni modello ferito ma non eliminato viene automaticamente atterrato. Le armi a **Canne Mozze** non possono provocare Colpi alla Testa oltre i 6": oltre tale gittata i ! andranno ignorati.

Doppia Arma: I Sopravvissuti equipaggiati con due **Doppie Armi** possono usarle

entrambe in mischia. Sceglietene una sola da utilizzare per risolvere l'attacco normalmente. La seconda arma permetterà di ritirare uno dei dadi tirati per l'attacco.

Esplosione: Eseguendo Attacchi da Tiro è possibile colpire un punto qualsiasi del tavolo anziché un nemico. Posiziona un segnalino sul punto bersagliato. Tira i dadi normalmente per risolvere l'Attacco da Tiro e annota il risultato ottenuto.

Se ottieni almeno un ! il colpo centra il bersaglio, in caso contrario lo manca e l'avversario potrà riposizionare il segnalino entro 3" dalla sua posizione iniziale. Dopo aver spostato il segnalino posizionate la sagoma Kill Zone sopra ad esso: tutti i modelli anche solo in parte sotto alla sagoma, alleati o nemici, subiranno un Attacco da Tiro dal quale dovranno Difendersi separatamente.

RUMORE o FRASTUONO andranno risolti rispetto al centro della sagoma Kill Zone, non alla posizione dell'attaccante.

Se un elemento scenico si frappone tra il segnalino ed il modello colpito questo potrà usufruire del bonus per la Copertura.

Fucile: Eseguendo Attacchi da Tiro è possibile sacrificare la seconda Azione del Sopravvissuto per sparare un colpo mirato. L'attaccante ottiene  bonus per i suoi Attacchi da Tiro. I Tiratori ottengono invece  bonus. Può essere usato in combinazione con la parola chiave **Precisione Letale**.

Inaffidabile: Dopo ogni attacco effettuato con l'arma tira . Con un risultato nullo l'arma si rompe e non potrà più essere utilizzata per il resto della partita.

Massiccio: L'oggetto, una volta equipaggiato, occupa entrambi gli spazi riservati alle mani. Occupa normalmente un unico spazio nell'Inventario. I Picchiatori ignorano questa regola.

Monouso: L'oggetto può essere utilizzato una sola volta. Dopo l'uso andrà scartato.

Penetrazione: Il bersaglio deve scartare un dado a sua scelta tra quelli tirati per Difendersi da un attacco con la regola **Penetrazione**.

Pistola: Le Pistole possono Sparare in Mischia, come specificato a pag.22.

Precisione Letale: Eseguendo Attacchi da Tiro è possibile sacrificare la seconda Azione del Sopravvissuto per sparare un colpo mirato. L'attaccante ottiene automaticamente un ! da aggiungere al risultato dei dadi. Può essere usato in combinazione con la parola chiave **Fucile**.

Randellare: Dopo aver vinto una mischia tira 1D6 per ogni nemico non eliminato. Con un 6 quel nemico viene atterrato.

Sangue di Vagante: I Vaganti che intendono arrivare a contatto di base con un Sopravvissuto ricoperto dal **Sangue di Vagante** dovranno fermarsi ad 1" di distanza.

I Sopravvissuti che provocano FRASTUONO non potranno usufruire del **Sangue di Vagante** per tutto il resto della loro attivazione. I modelli che provocano RUMORE devono invece tirare 1D6. Con un risultato nullo anche loro non potranno usufruire del **Sangue di Vagante** per tutto il

resto della loro attivazione.

Se un Vagante si muove verso un Sopravvissuto equipaggiato con il Sangue di Vagante e la Minaccia è sul Livello Medio tira 1D6. Con un risultato nullo il **Sangue di Vagante** non avrà alcun effetto e il Vagante potrà ingaggiare normalmente il Sopravvissuto. Se il Livello di Minaccia è alto il **Sangue di Vagante** non avrà alcun effetto.

Stordire: Un Sopravvissuto ferito ma non eliminato viene automaticamente atterrato. L'effetto si applica ad un singolo nemico.

Tiro Multiplo (X): Il numero specificato tra parentesi indica il numero di colpi che è possibile sparare con una singola Azione.

I colpi non vanno tutti allocati contro un singolo bersaglio. Dopo aver risolto normalmente il primo attacco, anche nel caso in cui questo non abbia provocato ferite, è possibile colpire un nuovo nemico entro la Kill Zone del bersaglio precedente (e sempre entro la Gittata e Linea di Vista dell'attaccante).

La regola vale anche per le mischie nel caso di **Pistole** che usufruiscano del **Tiro Multiplo**. In questo caso tutti i bersagli devono trovarsi a contatto di base con l'attaccante.



SEQUENZA DEL TURNO (PAG. 10)

1. Fase delle Azioni (pag. 11):

1. Il giocatore con l'Iniziativa attiva un Sopravvissuto, il quale potrà compiere 2 Azioni **differenti**.
2. L'avversario attiva un Sopravvissuto.
3. I giocatori si alternano fino all'attivazione di tutti i Sopravvissuti.

2. Fase degli Eventi (pag. 18):

1. I Vaganti muovono verso il **più vicino** Sopravvissuto entro la loro Kill Zone.
2. Nuovo Evento. Se specificato, la Minaccia va aumentata prima di risolvere gli effetti della carta Evento.

3. Fase delle Mischie (pag. 21):

1. Se ci sono mischie alzate il Livello di Minaccia di 1 punto.
2. Suddivisione mischie: ogni modello deve essere coinvolto in un'unica mischia. Tutti i modelli ingaggiati devono combattere.
3. Il giocatore con l'Iniziativa sceglie in che ordine risolvere le mischie.
4. Risoluzione delle mischie.

4. Fase conclusiva (pag. 27):

1. Per ogni Vagante atterrato tirate 🎲. ☹️ = si rialza.
2. Per ogni Sopravvissuto Morso tirate 🎲. Nullo = subisce 1 ferita.
3. Risolvete gli effetti "fine del turno".
4. Verificate le condizioni di vittoria.
5. L'Iniziativa passa all'avversario.
6. Nuovo turno.

Panico (Pag. 8)

Prima di attivare un Sopravvissuto, se la Minaccia è superiore al suo Coraggio, tirate 🎲. Il Sopravvissuto...

🏃 **Fuga!**: ...corre in linea retta di 8" in direzione opposta al nemico più vicino. Non può compiere altre Azioni.

👹 **Terroro!**: ...può compiere una sola Azione.

🛡️ **Cautela!**: ...può compiere una sola Azione che non provochi RUMORE o FRASTUONO.

🗣️ **Urlo!**: ...fa RUMORE. In seguito può compiere un'Azione. +1 Minaccia.

👊 **Berserk!**: ...può agire normalmente. Ottiene 🎲 bonus in Mischia. +1 Minaccia.

AZIONI (PAG. 11)

- Movimento
- Cercare
- Rialzarsi
- Scambiare Oggetti
- Azione Speciale
- Tiro
- Nascondersi
- Calmare i Nervi
- Fare RUMORE

MOVIMENTO (PAG. 12)

	DISTANZA MASSIMA	EFFETTO AGGIUNTIVO
FURTIVO	4"	Nessuno
CORSA	8"	provoca RUMORE

Balzo: Tira 🎲. ☹️ = successo. Nullo = il movimento termina. I Cercatori hanno automaticamente successo.

TIRO (PAG. 13)

Solo Sopravvissuti con Armi da Tiro.

Linea di Vista: Dal centro della base dell'attaccante al centro della base del bersaglio. Altri modelli bloccano la Linea di Vista. Gli elementi scenici offrono

Copertura e bloccano la Linea di Vista verso bersagli atterrati.

Attacchi da Tiro

- L'attaccante tira i dadi Tiro e i dadi equipaggiamento dell'Arma.
- Il bersaglio tira i dadi Difesa ed eventuali dadi Protezione o Copertura:
 - o 🎲 per ogni Barricata oltrepassata.
 - o 🎲 per ogni Veicolo oltrepassato.
- Contate tutti i 🎲.
- Se l'attaccante ha più 🎲 il bersaglio subisce ferite pari alla differenza di 🎲.
- Se il bersaglio ne ha di più o pareggia non ci saranno effetti.
- Risolvete gli effetti del RUMORE o FRASTUONO.
- I Sopravvissuti possono sparare ai modelli in mischia. Tira 🎲 per determinare il bersaglio. ☹️ = modello prescelto. Nullo = un modello a scelta dell'avversario.

COLPI ALLA TESTA (!) (PAG.14)

- Contro i Sopravvissuti, ogni 1 infligge 1 ferita extra. Se il bersaglio muore non andrà sostituito da un Vagante.
- Contro i Vaganti, ogni attacco con ! che provoca ferite elimina il bersaglio.
- I Sopravvissuti che ottengono ! con Attacchi da Tiro devono tirare 🎲. ☹️ = nessun effetto. Nullo = Arma Scarica! L'arma usata non potrà più sparare finché non verrà ricaricata.
- È possibile allocare un solo ! ad ogni nemico in mischia.

RUMORE & FRASTUONO (PAG. 7)

Gli effetti del RUMORE e del FRASTUONO vanno risolti subito dopo l'Azione che li ha provocati.

- **RUMORE:** Il Vagante idoneo più vicino entro 10" muove verso la fonte del RUMORE.
- **FRASTUONO:** +1 Minaccia. Tutti i Vaganti idonei entro 10" muovono verso la fonte del FRASTUONO.

ALTRE AZIONI (PAG. 16)

Un Sopravvissuto...

- **Cercare:** ...raccolge un segnalino Rifornamento a contatto di base.
 - o Sopravvissuto e segnalino non devono essere a contatto con alcun nemico.
 - o Pescate la prima carta del mazzo
- **Rifornimenti** a meno che il segnalino non sia rivolto sul lato CERCATO.
 - o Risolvete gli effetti degli **Incidenti!** oppure prendete gli Equipaggiamenti.
- **Nascondersi:** ...si nasconde a terra.
 - o Il Sopravvissuto deve essere a contatto con un elemento scenico e senza nemici entro la sua Kill Zone.
- **Rialzarsi:** ...atterrato si rialza.
- **Calmare i Nervi:** ...tira 🎲. ☹️ = -1 Minaccia.
 - o L'Azione non può essere compiuta da modelli nel Panico.
- **Fare RUMORE:** ...attira l'attenzione facendo RUMORE.
- **Scambiare Oggetti:** ...può spostare oggetti nell'inventario, equipaggiarne alcuni oppure passarli a Sopravvissuti alleati entro la sua Kill Zone.

MUOVERE VAGANTI (PAG. 19)

- I Vaganti **non atterrati** e **non ingaggiati** sono detti **idonei**.

- I giocatori, a partire da quello con l'Iniziativa, si alternano muovendo i Vaganti.
- I Vaganti muovono di 6" in linea retta.
- I Vaganti devono fermarsi a contatto di elementi scenici. Possono oltrepassare altri Vaganti.
- I Vaganti che iniziano il turno a contatto di elementi scenici possono aggirarli dal percorso più breve possibile.
- Ogni Vagante può muovere una sola volta per ogni carta Evento (compresi quelli che entrano in gioco).
- Se non ci sono abbastanza Vaganti idonei dei nuovi Vaganti entreranno in gioco.
- I Vaganti che entrano in gioco vanno posizionati lungo uno dei bordi del tavolo, fuori dalle Kill Zone di tutti i Sopravvissuti.

RISOLVERE MISCHIE (PAG. 22)

- **Attacchi con Pistole:** I Sopravvissuti equipaggiati con Pistole possono usarle in mischia. Risolvi l'Azione come un Attacco da Tiro - potrebbe provocare FRASTUONO. Dopo l'attacco il Sopravvissuto potrà solo Difendersi.
- **Attacco/Difesa:** I Sopravvissuti devono scegliere se Attaccare (dadi Mischia) o Difendersi (dadi Difesa).
 - o Il giocatore con l'Iniziativa sceglie per primo.
 - o Tutti i Sopravvissuti di un gruppo devono compiere la stessa azione.
 - o I modelli senza dadi Mischia possono solo Difendersi.
 - o I Vaganti Attaccano sempre.
- **Morso:** I Vaganti che feriscono i Sopravvissuti con un ! li Mordono. Ruotate il loro segnalino Salute.
- **Atterrati:** I modelli atterrati possono solo Difendersi. Se subiscono ferite vanno rimossi dal gioco.
- **Barricate:** I Sopravvissuti che sfruttano le Barricate per Difendersi ottengono 🎲 bonus.

Attacchi in Mischia

- Attaccante e Difensore tirano i loro dadi Mischia o Difesa e i dadi equipaggiamento.
- Sommate tutti i 🎲 di ogni gruppo. Il giocatore che ottiene più successi vince.
 - o In caso di parità i Sopravvissuti vincono sempre contro i Vaganti e il giocatore con l'Iniziativa vince sempre contro l'avversario.
- I modelli sconfitti vengono Spinti e devono arretrare di 1".
- Se il vincitore ha Attaccato, il gruppo rivale subisce un numero di ferite pari alla differenza tra i successi totali, distribuite a scelta del vincitore.
- Se il vincitore si è Difeso non ci saranno conseguenze.

Gioco in Solitaria

- Il giocatore ha sempre l'Iniziativa. Ogni regola riguardante il suo avversario farà invece riferimento a lui.
- Incrementate il Livello di Minaccia di 1 punto alla fine di ogni turno.
- Qualsiasi regola riguardante una direzione scelta da uno dei giocatori farà invece riferimento al Sopravvissuto più vicino.