

ARKEO OBSKURA

Nuove Avventure



*Basato sulle meccaniche di
Survival Heroes*



Nuove Avventure Arkeo Obskura



MASSIMO TORRIANI

*Con la collaborazione di
VALENTINO DEL CASTELLO Copyright 2016*

Logo Arkeo Obskura realizzato da: Mauro Perini

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

*Miniature:
Giorgio Bassani, North Star Military Figures, Pulp Figures, Artizan Design, Studio
McVey, Wargames Factory, Wargames Illustrated, Wargames Foundry
<http://www.northstarfigures.com/>*

*Foto e collezione:
Massimo Torriani*

*Elementi scenici:
Manor House Workshop, Petite Proprieties Ltd, Sarissa Precision Ltd,
Renedra Ltd, Manor House Workshop*

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

Tutti i diritti riservati.

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

La Strega



Giorgio Bassani Studio McVey - Mistic of Mlogard (coll. Massimo Tortiani)

Tipologia: Moderno/Vintage
Situazione: Pre Apocalisse
Categoria Malvagi: Strega + Posseduti

Descrizione:

Una coppia di campeggiatori è scomparsa. A rendere il fatto ancora più inquietante c'è un'antica leggenda che parla di una Strega che ogni 50 anni si risveglia per vendicarsi. Le cronache locali riportano che effettivamente nel seicento una donna fu accusata di stregoneria e bruciata sul rogo mentre la figlia veniva trucidata sotto i suoi occhi. La donna lanciò una maledizione e ancora oggi gli abitanti del posto evitano la zona per paura...

Nota bene: lo scenario è scritto per un Gruppo di Eroi da 500 punti contrapposto a un Gruppo di Malvagi da 400 punti. Vi suggeriamo: *1 Strega, 1 Figlia della Strega, 5 Posseduti, 5 Lupi Famelici, 1 Stormo di Corvi*. Potete variare la composizione a patto di mantenere inalterato il totale dei punti.

Obiettivo Eroi

Il Gruppo deve liberare i *campeggiatori* rapiti, *bandire* la Strega e la Figlia prima che si compia il sacrificio, bruciare la casa della Strega per eliminare per sempre l'infestazione maligna.

Obiettivo Malvagi

Mettere *fuori combattimento* o far fuggire tutti gli Eroi, oppure sacrificarli per completare il rito.

Elementi scenici specifici

La Casa della Strega (dovrebbe essere un rudere composto da due stanze), la tenda dei campeggiatori (viene considerata una stanza ai fini della regola *Casa dolce Casa*), un fiume di almeno 120 cm (48") con un ponte e un guado. Almeno 12 aree boschive.

Segnalini Indizio:

1 *diario* Strega (evento), 1 *tenda* (evento), 1 *macabri resti*, 4 *sgradite sorprese*, 3 *trappole*, 1 *campeggiatori*, 1 *arma del delitto*.

Segnalini Aree d'Ingresso: da 1 a 10

Preparazione

Posizionate nei quadrati della fascia centrale il fiume che attraversa il campo da gioco da Est a Ovest con un ponte e un guado nei quadrati esterni. Riempite il tavolo di boschi ad area. Aggiungete altri elementi scenografici per aumentare il realismo. La *casa della Strega* e la *tenda* sono lasciati momentaneamente da parte.

Posizionamento Segnalini Indizio

Mescolate casualmente i segnalini *tenda*, 2 *sgradite sorprese*, 2 *trappole* e distribuiteli a faccia in giù ciascuno all'interno di un'area boschiva nella fascia Sud del campo di gioco (a sud del fiume). Mescolate casualmente i segnalini di *macabri resti*, 2 *sgradite sorprese*, *trappola*, *diario* e distribuiteli a faccia in giù ciascuno all'interno di un'area boschiva nella seconda e terza fascia del campo di gioco (a nord del fiume). L'*arma del delitto* e le due *taniche di benzina* non vengono piazzate e appariranno rispettivamente quando viene eliminato l'occultamento della *casa della Strega* e all'interno della *tenda*.

Aree d'Ingresso: posizionate 10 *Aree d'Ingresso* in corrispondenza dei segnalini *Indizio*.

Schieramento Eroi: entro 30 cm (12") dal bordo Sud.

Schieramento Malvagi: il primo turno non ci sono Malvagi.

Punteggi Gruppo Eroi: 500 punti

Punteggi Gruppo Malvagi: 400 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 dei Rinforzi* e indica i Malvagi che entrano in gioco.

Sgradite sorprese

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

Linea di tiro notturna

Lo scenario si svolge di notte e una foschia aleggia nell'aria riducendo la visibilità. All'inizio del turno dovete tirare 1d10: il risultato moltiplicato per 10 cm (4") indica la distanza massima a cui si può vedere. Se almeno un'area boschiva è stata data alle fiamme il risultato viene moltiplicato per 20 cm (8").

Boschi

I boschi di notte sono abbastanza inquietanti. Ogni volta che un modello vuole entrare in un'area di bosco che contiene un'*Area d'Ingresso* deve superare un *Test di Paura* 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 è sopraffatto dalla paura, resta immobile e riceve il segnalino *Attivato*. Se almeno un'area boschiva è stata data alle fiamme la regola decade.

Tenda

Quando un Eroe *rivela* la *tenda*, posizionate l'elemento scenografico corrispondente adiacente alla zona boschiva dove è stato *rivelato* l'*Indizio*. Nella *tenda* si trovano due *taniche di benzina*. Prelevate tutti i segnalini *Indizio* non ancora *rivelati*, aggiungete il segnalino *campeggiatori*, mescolateli e ridistribuiteli casualmente, a faccia in giù, negli ambienti che non sono ancora stati *rivelati*, più uno nella *tenda*. Se i segnalini *Indizio* sono già stati tutti *rivelati*, il segnalino *campeggiatori* viene posizionato direttamente nella *tenda* (li tengono prigionieri imbavagliati e legati).

Diario Strega

Il *diario* contiene molte utili informazioni. Un Eroe può spendere un'azione *Muovere & Interagire* per leggere la formula magica ed eliminare l'occultamento della casa. Tirate 1d10: la zona boschiva corrispondente all'*Area d'Ingresso* viene sostituita con la *casa della Strega* e l'*Area d'Ingresso* viene trasferita in corrispondenza della porta d'entrata. Al centro della casa posizionate un *altare*. Se l'*Area d'Ingresso* è stata *incendiata*, ripetete il lancio finché non appare la *casa* in un'area non *incendiata*. Prelevate tutti i segnalini *Indizio* non ancora *rivelati*, aggiungete il segnalino *arma del delitto*, mescolateli e ridistribuiteli casualmente, a faccia in giù, negli *ambienti* che non sono ancora stati *rivelati*, più uno nella *casa della Strega*. Se i segnalini *Indizio* sono già stati tutti *rivelati*, il segnalino *arma del delitto* verrà posizionato nella *casa della Strega* sopra l'*altare*. Nel *diario* è illustrato il rituale per *bandire* Strega e Figlia (eliminarle definitivamente dal gioco). Per la figlia occorre spendere un'azione *Muovere & Interagire* adiacente ai *macabri resti* e bruciarli con la *tanica di benzina*; per al *Strega* occorre bruciare la casa.

Campeggiatori

Dopo aver *rivelato* la *tenda*, inserite in gioco il segnalino *campeggiatori* con la modalità già descritta. Un Eroe che rivela un segnalino *Indizio* e trova i *campeggiatori* li libera immediatamente; rimuovete il segnalino immaginando queste persone che fanno felicemente ritorno a casa. I piani della *Strega* sono sfumati... a meno che... non catturi gli Eroi (vedi Posseduti).

Tanica di Benzina

Nella tenda si trovano 2 *taniche di benzina*. Un Eroe può trasportare una *tanica di benzina* occupando una mano, se ne trasporta due occupa entrambe le mani. Se l'Eroe viene coinvolto in un combattimento *corpo a corpo* lascerà cadere sul posto la *tanica* ma la mano in oggetto non potrà utilizzare nessun arma a disposizione (non c'è tempo di estrarla). Se trasporta nella sinistra la *tanica* potrà tenere attiva un'arma con la destra. Una *tanica* ha abbastanza benzina per incendiare (eliminare) 1 Area d'Ingresso, la Casa o bruciare i macabri resti (vedi sotto).

Arma del delitto

L'*arma del delitto* è una *mannaia* su cui si possono ancora vedere macchie di sangue rappreso. Un Eroe in possesso dell'*arma del delitto* non deve effettuare mai i *Test Paura* e non subisce la caratteristica *etereo*. Se si gioca con il Master, questa informazione non viene divulgata: l'arma è *maledetta* e chi la impugna acquisisce la caratteristica *traumatizzato* (solo a partire dalla successiva partita). In pratica continua ad avere gli incubi e vede costantemente il fantasma della Strega e di sua Figlia. I fantasmi sono irreali ma possono spingerlo a fuggire. Per eliminare la *maledizione* occorre bruciare l'*arma del delitto*.

Posseduti

Normalmente i Posseduti cercheranno di mettere fuori combattimento gli Eroi ma se i *campeggiatori* sono stati liberati ed è apparso l'*altare* cercheranno di farli *svenire* per offrirli in sacrificio. In questo caso i Posseduti combatteranno a *mani nude*. Quando un Eroe *stordito* subisce un ulteriore *stordito* anziché andare *a terra*, *sviene*; stendete a terra il modello a faccia in giù. Un Posseduto che muovendo può raggiungere un Eroe *svenuto* ignora il meccanismo di *Reazione Malvagi*. Durante la fase *Azioni Malvagi* si muoverà velocemente verso l'Eroe *svenuto* per *issarlo in spalla*. Un Posseduto può *issare in spalla* un Eroe *svenuto* sottraendo -5 cm (2") dal movimento; da quel momento lo *trasporta*. Un Posseduto che *trasporta* un Eroe *svenuto* ignora il meccanismo di *Reazione Malvagi*. Un Posseduto può *trasportare* un Eroe *svenuto* sottraendo -5 cm (2") dal movimento. Un Posseduto che *trasporta* un Eroe *svenuto* si dirigerà, durante la fase *Azioni Malvagi*, con *Movimento Veloce*, e seguendo la strada

più veloce, verso l'*altare*. Una volta raggiunto l'*altare*, depositerà l'Eroe e potrà tornare ad agire normalmente. Se alla *Fine del Turno* sull'*altare* si trovano due Eroi, la Strega appare di fianco all'*altare* per eseguire il sacrificio. Se prima della *Fine del nuovo Turno* non viene eliminata o *bandida* taglierà la gola agli Eroi e i giocatori avranno automaticamente perso (la Strega si è vendicata). Un Eroe *svenuto* a terra resta tale fino alla *Fine del Turno*. Se viene *issato in spalla* questa condizione permane. Se nessuno lo *issa in spalla*, alla *Fine del Turno* il suo modello viene girato a faccia in su e si considera *stordito*, e *a terra*.

Macabri resti

Quando un Eroe rivela i *macabri resti* posizionate l'elemento scenografico corrispondente adiacente alla zona boschiva. La Figlia appare a 5 cm (2") dalla fossa e può reagire normalmente.

Eliminare le Aree boschive o la casa della Strega.

È possibile eliminare un *Area d'Ingresso* se si possiede una *tanica di benzina*. Se un Eroe, posizionato adiacente al perimetro dell'area in cui si trova *Area d'Ingresso*, spende un'Azione *Muovere & Interagire*, incendia l'area. Da quel momento in poi, l'area di bosco o la *casa della Strega* diventano un terreno intransitabile. Se tirando sulla *Tabella Rinforzi*, il dado indica l'*Area d'Ingresso* incendiata, i Malvagi non appaiono. Considerate il risultato come 9-10 sulla *Tabella Rinforzi*.

Trappole

Quando un Eroe rivela una *trappola* deve effettuare un *Test Trappola* per vedere se la evita o la fa scattare. L'Eroe tira 1d10 e lo confronta con il proprio Valore Tattico: se il risultato è uguale resta *stordito*; se è inferiore si è accorto in tempo e l'ha evitata; se è superiore la *trappola* è scattata e l'Eroe subisce una *ferita*. A partire da questo momento chiunque muova all'interno di quest'area deve effettuare un *Test Trappola* (l'area è disseminata di trappole).

Rinforzi

Nella *Fase Rinforzi*, quando un Eroe si trova a 30 cm (12") da un'*Area d'Ingresso non attivata*, il Master deve tirare sulla *Tabella Rinforzi*. I Malvagi che appaiono vengono posizionati adiacenti all'*Area d'Ingresso* e potranno agire a

partire dal prossimo turno. Una volta *attivata*, girate l'*Area d'Ingresso* sul lato nero; da quest'area non entreranno altri rinforzi salvo nel caso di *Eventi Spiacevoli*.

TABELLA RINFORZI

1-2: un Lupo Famelico (in alternativa, uno Stormo di Corvi, un Posseduto) arriva in quest'area;

3-4: due Posseduti (in alternativa, Lupi Famelici, Stormo di Corvi) arrivano in quest'area;

5-6: tre Posseduti (in alternativa, Lupi Famelici, Stormo di Corvi) arrivano in quest'area;

7-8: la Strega (in alternativa, Posseduto Lupo Famelico, Stormo di Corvi) arriva in quest'area.

Se gli Eroi hanno trovato i *macabri resti* e la Strega è già in campo appare la Figlia della Strega.

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

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

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

Fine partita

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

a) Gli eroi hanno, liberato i *campeggiatori*, *bandito* Strega e Figlia bruciando i *macabri resti* e la casa della Strega.

b) I Malvagi hanno fatto *fuggire*, ritirare o *messo fuori combattimento* tutti gli Eroi oppure sono riusciti a completare il sacrificio.

L'Eroe che ha liberato i *campeggiatori* guadagna 10 punti. L'Eroe che ha *bruciato* la *casa della Strega* guadagna 10 punti. L'Eroe che ha distrutto o possiede l'*arma del delitto* guadagna 10 punti. Gli Eroi guadagnano singolarmente 10 Punti Esperienza per essere ancora vivi quando si verificano le condizioni di vittoria.

STREGA & POSSEDUTI

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

Composta da:

1 Strega, 0-1 Figlia della Strega, 0-30 Posseduti, 0-10 Lupi famelici, 0-2 Stormi di Corvi

Caratteristiche Gruppo:

- Non è soggetto al *Test di Rotta*; si ritira solo quando uno dei due Gruppi raggiunge l'obiettivo.

- La caratteristica *infiniti* incrementa il costo di +100 punti.

Descrizione Modello	VT	VM	VB	VP	VF	Caratteristiche	Costo
Strega: bastone, artigli morsi, corvo *	4	4	3	-	2	<i>etereo, inarrestabile, infinito, duro a morire, non morto, orribile</i>	65
Figlia della Strega: morsi, graffi	3	4	-	-	2	<i>etereo, inarrestabile, infinito, duro a morire, non morto, pauroso</i>	44
Posseduto: ascia	3	4	-	-	3	<i>infinito, inarrestabile,</i>	44
Lupo famelico: denti	2	5	-	-	2	<i>bestia, basso impatto, carica furiosa, infinito</i>	8
Stormo di Corvi	2	3	-	-	1	<i>bestia, basso impatto, infinito, inarrestabile, sfuggente, volo</i>	30

*La Strega può lanciare il suo corvo. Considerate queste possibilità come un'arma da lancio.

Varianti:

- Tutti i Posseduti possono sostituire l'ascia con una mannaia senza costi aggiuntivi.

- Tutti i Posseduti possono sostituire l'ascia con una mannaia gigante al costo di +24 punti cad.

Tipologia	Ravvicinata >0-2,5 cm >0-1"	Corta >2,5-15 cm >1-6"	Media >15-30 cm >6-12"	Lunga >30-60 cm >12- 24"	Estrema >60-120 cm >24-48"	Cadenza	Caratteristiche
*Corvo della Strega	+ 1	-	NE	NE	NE	1	<i>arma da lancio, basso impatto</i>

Patto Demoniaco



Pulpfigures (coll. Massimo Tortiani)

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

Obiettivo Eroi:

Il gruppo deve ritrovare l'*amico*, eliminare il Dottor Morte, chiudere il *portale dimensionale* prima che i Demoni dell'Inferno invadano la Terra.

Obiettivo Malvagi:

Eliminare o far fuggire tutti gli Eroi e permettere ai demoni di invadere la Terra.

Elementi scenici specifici: un edificio di grosse dimensioni composto da almeno 5 stanze, un recinto che delimita il perimetro del manicomio con sentieri, aree boschive, panchine, un capanno degli attrezzi, un cimitero privato con alcuni mausolei, una cappella, un chiostro, un garage (o una rimessa per le auto) e almeno un'auto (quella che ha condotto qui i nostri Eroi). In alternativa potete utilizzare una mappa in cartoncino con molte stanze a tema e giocare solo all'interno dell'Ospedale.

Tipologia: Moderno/Vintage

Situazione: Pre Apocalisse

Categoria Malvagi: Demoni

Descrizione:

Uno psichiatra folle ha condotto esperimenti terribili sui pazienti del suo ospedale psichiatrico. È convinto che sia possibile accedere a dimensioni alternative e usa i malati per verificare le sue assurde teorie. Chi si oppone viene sottoposto a lobotomia... Gli Eroi sono in visita a un loro amico che a causa delle indagini sull'occulto ha perso la ragione. Il Dottor Morte riesce ad aprire un varco dimensionale all'imbrunire, proprio mentre i Nostri Eroi stanno lasciando l'edificio. Nella struttura si scatena il panico...

Nota bene: lo scenario è scritto per un Gruppo di Eroi da 500 punti contrapposto a un Gruppo di Malvagi da 400 punti.

Vi suggeriamo: 1 Dottor Morte, 1 Emissario dell'Inferno, 1 Abominio dell'inferno, 2 Infermiere Infernali, 5 Pazzi Maniaci.

Segnalini Indizio: 1 *diario* (evento), 1 *mappa* (evento), 5 *sgradite sorprese*, 4 *allarmi*, 1 *amico* (evento), 1 *portale dimensionale* (rivelazione).

Segnalini Aree d'Ingresso: da 1 a 10

Preparazione

Posizionate l'edificio al centro dell'area di gioco. Delimitate l'area con muri e/o cancelli e inserite il cimitero privato, la cappella, il capanno degli attrezzi, il chiostro. Riempite il tavolo di boschi. Inserite il cancello principale, la strada che porta al manicomio, qualche sentiero, un'uscita secondaria e alcune panchine per aumentare il realismo.

Posizionamento Segnalini Indizio

Mescolate casualmente 1 segnalino *amico*, 2 *sgradite sorprese*, 2 *allarmi* e distribuiteli, a faccia in giù, all'interno del manicomio in 5 stanze differenti. Mescolate casualmente 2 segnalini *allarme* e 3 *sgradite sorprese* e distribuiteli, a faccia in giù, all'esterno del manicomio in uno degli elementi scenografici (cappella, cimitero, capanno, chiostro, rimessa).

Posizionamento Aree d'Ingresso

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

Schieramento Eroi: entro 5 cm (2") dall'auto (hanno recuperato dal bagagliaio le armi e l'equipaggiamento).

Schieramento Malvagi: il primo turno piazzate singolarmente 4 Pazzi Maniaci determinando l'*Area d'Ingresso* in modo casuale con il tiro di 1d10 (4 tiri distinti).

Punteggi Gruppo Eroi: 500 punti

Punteggi Gruppo Malvagi: 400 punti (circa).

REGOLE SPECIALI

Eventi spiacevoli

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

Sgradite sorprese

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

Linea di tiro notturna

Lo scenario si svolge di notte e una foschia aleggia nell'aria all'esterno riducendo la visibilità. All'inizio del turno si deve tirare 1d10: il risultato moltiplicato per 20 cm (8") indica la distanza massima a cui si può vedere. All'interno del manicomio la linea di vista si limita alle stanze attigue all'Eroe.

Ospedale

Dopo che il *portale dimensionale* è stato aperto, l'Ospedale piomba nel buio e tutte le luci si spengono. Le stanze d'ospedale di notte sono abbastanza inquietanti. Ogni volta che un Eroe vuole entrare in una stanza che contiene un'*Area d'Ingresso* deve superare un *Test di Paura*.

Tirate 1d10: se il modello ottiene un risultato uguale o inferiore al proprio Valore Tattico passa il test e non ci sono conseguenze; se è superiore il modello è sopraffatto dalla paura; resta immobile (anche se non fa nulla) e riceve il segnalino *Attivato*.

Allarme

L'Ospedale è disseminato di *allarmi* acustici per prevenire le fughe. Quando un Eroe *rivela* un *allarme* deve effettuare un *Test Allarme* per vedere se la evita o la fa scattare.

L'Eroe tira 1d10 e lo confronta con il proprio Valore Tattico: se il risultato è uguale o inferiore si è accorto in tempo e l'ha messo fuori uso; se è superiore è scattato e deve tirare 2 volte sulla *Tabella Rinforzi*. I Malvagi che appaiono vengono posizionati a 20 cm dall'Eroe che ha attivato l'allarme, possibilmente fuori vista.

Amico

Quando un Eroe *rivela l'amico*, posizionalo in campo, poi effettuate un *Test di Persuasione*. Se riesce lo *tranquillizza* e, d'ora in avanti, farà parte del Gruppo e potrà agire normalmente; se il test fallisce è troppo spaventato e si rifiuta di muoversi. Se fallisce, qualsiasi Eroe nella stanza può provare a *tranquillizzarlo*. Dopo averlo *tranquillizzato*, eliminate un segnalino a caso tra *sgradite sorprese* e *allarme* nel manicomio, aggiungete il segnalino *mappa*, mescolateli e ridistribuiteli casualmente a faccia in giù nelle stanze in cui l'*Indizio* non è stato ancora rivelato (l'*amico* ha visto il Dott. Morte dare la mappa a un'Infermiera). Se tutti gli *Indizi* nelle stanze sono già stati *rivelati*, la *mappa* viene posizionata direttamente in questa stanza (l'*amico* l'aveva già sottratta).

Mappa (della struttura ospedaliera)

Quando un Eroe *rivela la mappa* prelevate tutti i segnalini *Indizio* non ancora rivelati all'esterno del manicomio. Eliminate un segnalino a caso tra *sgradite sorprese* e *allarme*, aggiungete il segnalino *diario*, mescolateli e ridistribuiteli casualmente a faccia in giù negli ambienti esterni al manicomio in cui l'*Indizio* non è stato ancora *rivelato*. Se tutti gli *Indizi* negli ambienti esterni al manicomio sono già stati rivelati il *diario* viene posizionato direttamente in questa stanza (era già stato trafugato dall'*amico*).

Diario

Quando un Eroe *rivela* il *diario* prelevate tutti i segnalini *Indizio* non ancora rivelati. Eliminate un segnalino a caso tra *sgradite sorprese* e *allarme*, e aggiungete il segnalino *portale*. Mescolateli e ridistribuiteli casualmente a faccia in giù negli ambienti e nelle stanze in cui l'*Indizio* non è stato ancora *rivelato*. Se tutti gli *Indizi* negli ambienti esterni al manicomio e nelle stanze sono già stati *rivelati*, il *portale* si apre direttamente in questa stanza (il Dottor Morte entra e apre il *portale*).

Portale Dimensionale

Quando un Eroe *rivela* il *portale dimensionale* posizionate l'elemento scenografico corrispondente nella stanza o nell'ambiente il più lontano possibile dall'Eroe. A fianco del *portale dimensionale* posizionate il Dottor Morte e l'Emissario dell'Inferno; entrambi possono essere *attivati* nel turno in cui appaiono.

Eliminare il Portale

Dopo aver messo *fuori combattimento* il Dottor Morte, un Eroe con il Diario, posizionato adiacente al *portale*, può spendere un'Azione *Muovere & Interagire* per chiuderlo (ha recitato un'antica formula magica). Da quel momento in poi il *portale* è chiuso e l'Emissario dell'Inferno non potrà più apparire. Se il Dottor Morte è ancora vivo, lo riaprirà automaticamente nella fase di *Fine Turno*. Se il Dottor Morte è ancora vivo, quando muore l'Emissario dell'Inferno, può farlo ritornare. In questo caso, nella *Fase Rinforzi*, tirate 1d10: l'Emissario dell'Inferno riappare adiacente all'*Area d'Ingresso* corrispondente al numero. Se il Dottor Morte è *fuori combattimento*, l'Emissario dell'Inferno riappare solo se il *portale* non è stato ancora chiuso e durante il gioco un Eroe tira un 10 naturale (*Evento Spiacevole*); in questo caso, anziché tirare sulla *Tabella Rinforzi*, apparirà l'Emissario dell'Inferno.

Contagiati

I modelli *contagiati* e messi *fuori combattimento* si rialzano come Zombi Contagiati (vedi Scheda). Se gli Zombi Contagiati vengono messi *fuori combattimento* sono definitivamente eliminati.

Rinforzi

Nella Fase Rinforzi, quando un Eroe si trova a 30 cm (12") da un'*Area d'Ingresso* non *attivata*, il Ma-

ster deve tirare sulla *Tabella Rinforzi*. I Malvagi che appaiono vengono posizionati adiacenti all'*Area d'Ingresso* e potranno agire a partire dal prossimo turno. Una volta *attivata*, girate l'*Area d'Ingresso* sul lato nero; da quest'area non entreranno altri rinforzi salvo nel caso di *Eventi Spiacevoli*.

TABELLA RINFORZI

1-2: un Pazzo Maniaco (in alternativa, Infermiera Infernale, Abominio dell'Inferno) arriva in quest'area;

3-4: due Pazzi Maniaci (in alternativa Infermiere Infernali) arrivano in quest'area;

5-6: due Infermiere Infernali (in alternativa Pazzi Maniaci) arrivano in quest'area;

7-8: l'Abominio dell'Inferno, (in alternativa, Infermiera Infernale, Pazzo Maniaco) arriva in quest'area.

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

Quando tirate sulla *Tabella Rinforzi* verificate se i modelli arrivati sono presenti in *Riserva*; se non ci sono, perchè sono già in campo, passate a quelli indicati tra parentesi, seguendo l'ordine indicato e selezionando anche diverse tipologie, fino ad ottenere il numero richiesto. Se non sono disponibili, perchè sono già tutti in campo, l'area è libera. Quando tirate sulla *Tabella Rinforzi* per la regola *Casa Dolce Casa* prelevate i Malvagi dalla *Riserva*; se non sono presenti, prelevate i Malvagi già in campo a partire da quelli più lontani dagli Eroi.

Fine partita

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

a) Gli Eroi hanno recuperato l'amico (anche se poi è morto), messo fuori combattimento il Dottor Morte, chiuso il portale dimensionale.

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

L'Eroe che ha tranquillizzato l'amico guadagna 10 *Punti Esperienza*, quello che ha chiuso definitivamente il *portale dimensionale* guadagna 10 *Punti Esperienza*. L'Eroe che ha messo *fuori combattimento* il Dottor Morte guadagna 10 *Punti Esperienza*. Gli Eroi guadagnano singolarmente 10 *Punti Esperienza* per essere ancora vivi quando si verificano le condizioni di vittoria.

DOTTOR MORTE & DEMONI

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

Composta da:

1 Dottor Morte, 1 Emissario dell'Inferno, 1 Abominio dell'Inferno, 0-5 Infermiere Infernali, 4-30 Pazzi Maniaci

Caratteristiche Gruppo:

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

Descrizione Modello	VT	VM	VB	VP	VF	Caratteristiche	Costo
Dottor Morte: siringa & bisturi*	4	3	-	2	2	<i>inarrestabile, duro a morire</i>	54
Emissario dell'Inferno: lame varie #	4	5	-	3	2	<i>inarrestabile, dura a morire, orribile</i>	60
Abominio dell'Inferno: mazza di ferro a 2 mani	3	4	-	4	3	<i>carica furiosa, dura a morire, orribile, inarrestabile, infinito</i>	92
Infermiere Infernali: siringhe & bisturi	4	4	-	-	2	<i>inarrestabile, infinito</i>	41
Pazzo Maniaco: ascia	3	3	-	-	2	<i>infinito</i>	22
Zombi Contagiati: artigli morsi	2	2	-	-	2	<i>inarrestabile, infetto, lento, non morto, pauroso, senza cervello</i>	ND

*Il Dottor Morte e le Infermiere Infernali utilizzano le siringhe & bisturi in corpo a corpo (caratteristiche: affilata, infetta).

L'Emissario Infernale utilizza varie lame in corpo a corpo (caratteristica: affilata).

Varianti:

- L'Emissario Infernale può aggiungere alla sue *lame* la caratteristica *dilaniante* al costo di + 15 punti.
- L'Abominio dell'Inferno può sostituire la *mazza di ferro* con una *mannaia gigante* al costo di +25 punti.

Descrizione Modello	VT	VM	VB	VP	VF	Caratteristiche	Costo
Amico: arma improvvisata	4	4	4	-	2	<i>traumatizzato</i>	15



Sommario

PAG. 4
SCENARIO: LA STREGA

PAG. 8
SCENARIO: PATTO DEMONICO

Legenda Segnalini

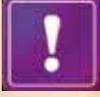
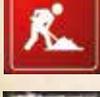
	ATTIVATO		ARMA SCARICA (FUCILE)		INDIZIO (RETRO)		LIBRO DEI MORTI
	CORSA		ARMA SCARICA (PISTOLA)		FUCILE DA CACCIA		KIT MEDICO
	NASCOSTO		BERSAGLIO ACQUISITO		TACCUINO		PICCONE
	STORDITO		ARMA LANCIATA		SARCOFAGO		ASCIA
	FERITE		AREA DI INGRESSO (NON ATTIVATA)		MAPPA		SGRADITA SORPRESA
	FATICA		AREA DI INGRESSO (ATTIVATA)		TRAPPOLA		ATTREZZI FALEGNAME
	MACABRI RESTI		ARMA DEL DELITTO		TENDA		CAMPEGGIATORI
	DIARIO STREGA		MAPPA OSPEDALE		ALLARME		POTALE DIMENSIONALE
	AMICO		DIARIO				

Tabella Reazione Malvagi

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

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

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

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

Se il Malvagio bersaglio è già in contatto applicate 1.

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

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

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

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

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

Nuove Avventure

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

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

La Strega e Patto Demonico

Per utilizzare il materiale contenuto devi possedere il manuale
ArKeo ObsKura



Non perdere gli aggiornamenti e le novità, visita

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

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

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