

Apocalisse Zombie!

Gioco di Alessandro Guidi per quattro giocatori e un Master

**Un elicottero arriverà all'eliporto militare e
ripartirà portando con sé otto (8) sopravvissuti**

Vittoria: 5 punti per ogni personaggio che si imbarca

1 punto per ogni zombie "ucciso" dal gruppo

Sequenza di gioco

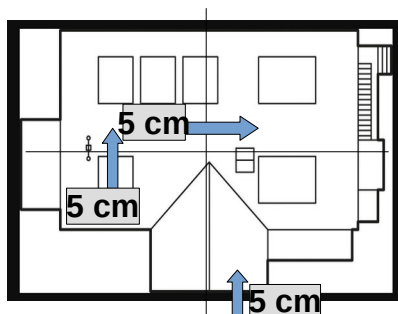
- 1) **I giocatori scelgono la squadra con cui giocare**
- 2) **Ogni giocatore dichiara cosa farà ogni suo personaggio**
- 3) **Ogni giocatore muove i suoi personaggi come dichiarato**
- 4) **I gruppi di zombie entro 30 cm "fiutano" e si attivano**
- 5) **I personaggi ora possono sparare al bersaglio più vicino**
- 6) **Il Master muove tutti gruppi di zombie attivati**
- 7) **Gli zombie si muovono secondo tabella e vanno verso gli umani più vicini**
- 8) **Si risolvono i combattimenti corpo a corpo**
- 9) **Finisce il turno e si riparte dal punto 1**

CARTE EVENTO

- **Ogni giocatore avrà sempre tre carte evento: le carte evento possono essere giocate in qualsiasi momento, hanno effetto immediato e durano per il turno in corso, poi si scartano.**
- **All'inizio del nuovo turno, si possono scartare le carte indesiderate e se ne pescano altre in modo da averne di nuovo tre**

CASE

- **Le case sono divise in quadranti: ognuno costa 5 cm di movimento**



Zombies !

Movimento gruppo zombie

- 19 - 20 > Strusciano per terra fino a 4 cm
- 9 - 18 > Si trascinano fino a 8 cm
- 2 - 8 > Camminano fino a 12 cm
- 1 - > Corrono fino a 20 cm

Movimento giocatori

- > Movimento svelto: fino a 20 cm - 1 tiro
- > Movimento normale: fino a 15 cm
- > Movimento cauto: fino a 7 cm + 1 tiro
- > Rimanere fermo: + 2 tiro
- > Corsa: fino a 30 cm: un solo turno poi sta fermo per un turno. Può sparare

Muoversi!



Sparare!



Sparare: 1D20 su "Sparare"

0-10cm + 1 al tiro del D20

11-20cm 0

20-30cm - 1 al tiro del D20

Se il tiro è maggiore o uguale al valore: zombie ucciso

Corpo a corpo: 1D20

Il giocatore tira 1D20 con un malus di - 3 al tiro

Se il tiro è maggiore o uguale al valore di "Sparare"

→ zombie ucciso

Gli Zombie rimasti tirano 1D20

15-16-17-18-19-20-: lo zombie morde e fa 2 punti ferita subito.

Se il tiro è pari (16,18,20) l'infezione da zombie continua a fare 1 punto ferita per turno e per livello fino a che non viene curata

Corpo a corpo!



Movimento giocatori

- > Movimento svelto: fino a 20 cm - 1 tiro
- > Movimento normale: fino a 15 cm
- > Movimento cauto: fino a 7 cm + 1 tiro
- > Rimanere fermo: + 2 tiro
- > Corsa: fino a 30 cm: un solo turno poi sta fermo per un turno. Può sparare

Tabella 1

Movimento gruppo zombie

- 19 - 20 > Strusciano per terra fino a 4 cm
- 9- 18 > Si trascinano fino a 8 cm
- 2 - 8 > Camminano fino a 12 cm
- 1 - > Corrono fino a 20 cm

Sparare: 1D20 su "Sparare"

- 0-10cm + 1 al tiro del D20
- 11-20cm + 0
- 20-30cm - 1 al tiro del D20

Se il tiro è maggiore o uguale al valore: zombie ucciso

Corpo a corpo: 1D20

Il giocatore tira 1D20 con un malus di - 3 al tiro

Se il tiro è maggiore o uguale al valore di "Sparare"

⇒ zombie ucciso

Gli Zombie rimasti tirano 1D20

15-16-17-18-19-20-: lo zombie morde e fa 1 punto ferita subito.

L'infezione da zombie continua a fare 1 punto ferita per turno e per livello fino a che non viene curata

Ferite e salute

Ogni personaggio ha 8 punti salute. Quando arriva a 0

- > muore se l'ultimo punto perso è dovuto a un morso**
- > diventa zombie se l'ultimo punto perso è dovuto a infezione**

Tabella 2

Come recuperare punti salute

- 1) Le cassette di medicinali danno due (2) punti salute**
- 2) Le carte "Kit Pronto Soccorso" danno due (2) punti salute**

Infezione

- > Lo zombie che colpisce fa subito 2 punti ferita subito e con il pari (16,18,20) infetta**
- > Ci sono quattro livelli di infezione, uno per ogni morso efficace successivo**
- > Il personaggio infetto perde un punto salute per turno e per livello**
- > I punti salute persi si recuperano normalmente ma non si guarisce dall'infezione**
- > Solo con la carta "Guarigione" si cura fino a tre livelli di infezione**
- > Se un personaggio arriva a 0 Punti salute per l'infezione diventa zombie**

Priscilla



Sparare: più di 8
Salute: 8 punti

Livello infezione

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Regina



Sparare: più di 10
Salute: 8 punti

Livello infezione

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Sveva



Sparare: più di 10
Salute: 8 punti

Livello infezione

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Mirta



Sparare: più di 12
Salute: 8 punti

Livello infezione

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Gerlinda



Sparare: più di 8
Salute: 8 punti

Livello infezione

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Aemke



Sparare: più di 10
Salute: 8 punti

Livello infezione

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Lonneke



Sparare: più di 10
Salute: 8 punti

Livello infezione

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Henk



Sparare: più di 12
Salute: 8 punti

Livello infezione

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Arno



Sparare: più di 8
Salute: 8 punti

Livello infezione

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Bathilde



Sparare: più di 10
Salute: 8 punti

Livello infezione

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Erkentrude



Sparare: più di 10
Salute: 8 punti

Livello infezione

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Geert



Sparare: più di 12
Salute: 8 punti

Livello infezione

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Baptiste



Sparare: più di 8
Salute: 8 punti

Livello infezione

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Gaston



Sparare: più di 10
Salute: 8 punti

Livello infezione

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Victor



Sparare: più di 10
Salute: 8 punti

Livello infezione

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------


Virgile



Sparare: più di 12
Salute: 8 punti

Livello infezione

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

"Le streghe" 
Tipe toste armate
pesantemente

"J sopravvissuti" 
Olandesi duri a morire

Priscilla	Regina	Sveva	Mirna
8	8	8	8
7	7	7	7
6	6	6	6
5	5	5	5
4	4	4	4
3	3	3	3
2	2	2	2
1	1	1	1

Gerlinda	Aemke	Lonneke	Senk
8	8	8	8
7	7	7	7
6	6	6	6
5	5	5	5
4	4	4	4
3	3	3	3
2	2	2	2
1	1	1	1

Zombie!

Zombie!

"Losenburg Chapter" 
Motociclisti pronti a tutto

"J professionisti" 
Cacciatori di zombie
per mestiere

Baptiste	Gaston	Victor	Virgil
8	8	8	8
7	7	7	7
6	6	6	6
5	5	5	5
4	4	4	4
3	3	3	3
2	2	2	2
1	1	1	1

Arno	Bathilde	Erkentrude	Geert
8	8	8	8
7	7	7	7
6	6	6	6
5	5	5	5
4	4	4	4
3	3	3	3
2	2	2	2
1	1	1	1

Zombie!

Zombie!

"Le streghe"
Tipe toste armate
pesantemente

The Butcher bill*

0	50	0	5
10	60	1	6
20	70	2	7
30	80	3	8
40	90	4	9

Zombie!

"I sopravvissuti"
Olandesi duri a morire

The Butcher bill*

0	50	0	5
10	60	1	6
20	70	2	7
30	80	3	8
40	90	4	9

Zombie!

"Losenburg Chapter"
Motociclisti pronti a tutto

The Butcher bill*

0	50	0	5
10	60	1	6
20	70	2	7
30	80	3	8
40	90	4	9

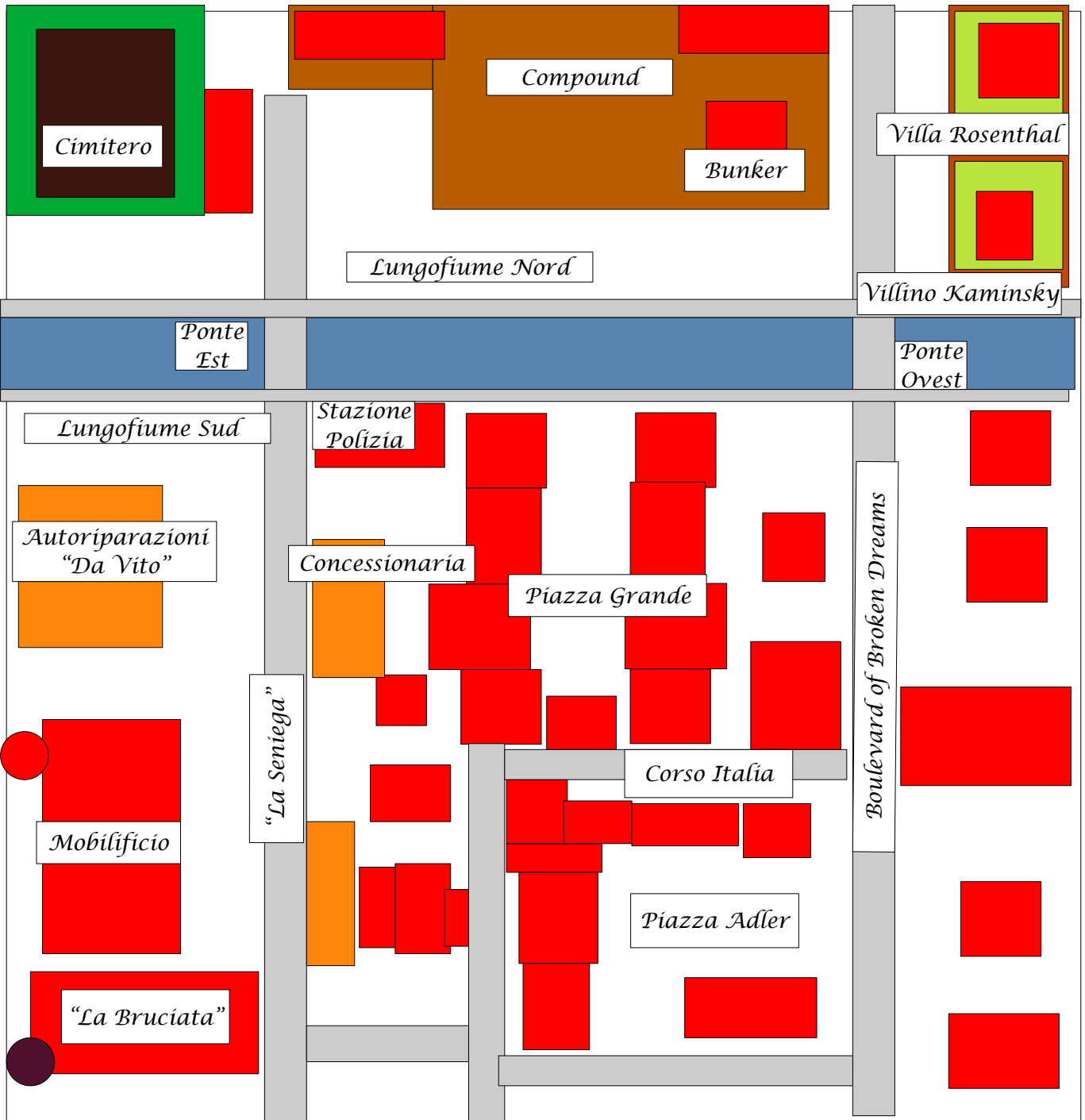
Zombie!

"I professionisti"
Cacciatori di zombie
per mestiere

The Butcher bill*

0	50	0	5
10	60	1	6
20	70	2	7
30	80	3	8
40	90	4	9

Zombie!



Apocalisse Zombie!

Europa centrale 2030

L'epidemia zombie si è diffusa in tutto il mondo. Per difendersi le nazioni meno infettate hanno creato un cordone sanitario isolante abbandonando le altre nazioni al loro destino.

L'Inghilterra difesa dalla Manica, la Spagna difesa dai Pirenei, l'Italia difesa dalle Alpi sono al momento sicure: il centro Europa è terra degli zombie.

Gruppi di sopravvissuti si sono organizzati in centri di difesa e le forze armate hanno lasciato distaccamenti arroccati in piccoli fortini.

Oggi si è sparsa la notizia che il forte di Losenburg sarà evacuato quanto prima. Arriverà un elicottero e porterà via i militari e qualche civile, probabilmente non più di sei.

Sarete voi quei fortunati?

*Una avventura per
quattro giocatori e un Master*

un'idea di Alessandro Guidi

Apocalisse zombie

Europa centrale 2030

Intervista rilasciata da chi conosceva Paul Redeker.

Riportata in Max Brooks – “World War Z” – Cooper Editore, Roma 2007

IL PIANO REDEKER

La prima parte del piano prevedeva di ritirare le forze armate per costituire e consolidare una speciale “zona sicura” che, con un po' di fortuna, poteva essere protetta da qualche ostacolo naturale come montagne, fiumi o persino un'isola in mare aperto.

La seconda parte del piano aveva a che fare con l'evacuazione dei civili e solo Redeker poteva immaginare una strategia del genere. Secondo lui, solo una piccola parte della popolazione civile poteva essere portata nelle zone sicure. Queste persone andavano salvate non solo per garantirsi un bacino professionale dal quale attingere per l'eventuale ricostruzione economica, ma anche per mantenere la legittimità e la stabilità del governo. Per dimostrare a quelli già all'interno delle zone che i loro capi “si prendevano cura di loro”.

C'era un'altra ragione per questa evacuazione parziale, una ragione logica e allo stesso tempo oscura che, secondo molti, assicurerebbe per sempre a Redeker il piedistallo più alto nel pantheon dell'inferno.













Quelli lasciati indietro dovevano essere raggruppati in speciali zone isolate. Dovevano essere “esche umane” per distogliere i morti viventi dal seguire l'esercito che si ritirava nella zona sicura. Redeker propose che questi profughi isolati e non infetti fossero mantenuti in vita, ben difesi e, se possibile, addirittura riforniti, così da tenere impegnate le orde dei non viventi.

Vede il genio, la follia? Tenere queste persone come prigionieri perché “ogni zombie che assedia questi sopravvissuti sarà uno zombie in meno che si lancerà contro le nostre difese”

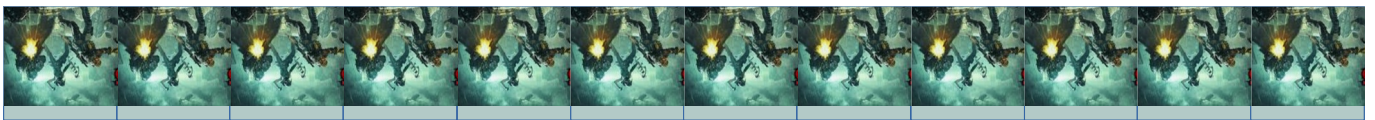
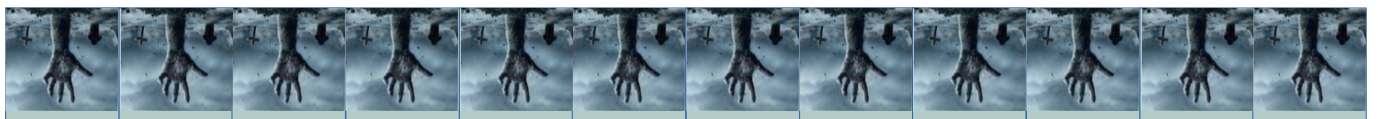
☞ ombie!! ☞ ombie!! ☞ ombie!! ☞ ombie!! ☞ ombie!! ☞ ombie!! ☞ ombie!! ☞ ombie!! ☞ ombie!! ☞ ombie!! ☞ ombie!! ☞ ombie!!											
4 Zombi	5 Zombi	4 Zombi	6 Zombi	6 Zombi	4 Zombi	9 Zombi	5 Zombi	9 Zombi	8 Zombi	6 Zombi	5 Zombi

☞ ombie!! ☞ ombie!! ☞ ombie!! ☞ ombie!! ☞ ombie!! ☞ ombie!! ☞ ombie!! ☞ ombie!! ☞ ombie!! ☞ ombie!! ☞ ombie!! ☞ ombie!!											
8 Zombi	8 Zombi	6 Zombi	8 Zombi	9 Zombi	6 Zombi	2 Zombi	6 Zombi	8 Zombi	8 Zombi	5 Zombi	7 Zombi

☞ ombie!! ☞ ombie!! ☞ ombie!! ☞ ombie!! ☞ ombie!! ☞ ombie!! ☞ ombie!! ☞ ombie!! ☞ ombie!! ☞ ombie!! ☞ ombie!! ☞ ombie!!											
4 Zombi	9 Zombi	4 Zombi	2 Zombi	9 Zombi	8 Zombi	4 Zombi	8 Zombi	4 Zombi	9 Zombi	2 Zombi	6 Zombi

☞ ombie!! ☞ ombie!! ☞ ombie!! ☞ ombie!! ☞ ombie!! ☞ ombie!! ☞ ombie!! ☞ ombie!! ☞ ombie!! ☞ ombie!! ☞ ombie!! ☞ ombie!!											
											

<i>Punti</i> <i>Vita</i>	<i>Punti</i> <i>Vita</i>	<i>Punti</i> <i>Vita</i>	<i>Punti</i> <i>Vita</i>	<i>Punti</i> <i>Vita</i>	<i>Punti</i> <i>Vita</i>	<i>Punti</i> <i>Vita</i>	<i>Punti</i> <i>Vita</i>
<i>Punti</i> <i>Vita</i>	<i>Punti</i> <i>Vita</i>	<i>Punti</i> <i>Vita</i>	<i>Punti</i> <i>Vita</i>	<i>Punti</i> <i>Vita</i>	<i>Punti</i> <i>Vita</i>	<i>Punti</i> <i>Vita</i>	<i>Punti</i> <i>Vita</i>



Soldato 1

Morale > 8
 Combat > 8
 Salute > 10
 ferite>>>>

Soldato 2

Morale > 8
 Combat > 8
 Salute > 10
 ferite>>>>

Soldato 3

Morale > 8
 Combat > 8
 Salute > 10
 ferite>>>>

Soldato 4

Morale > 8
 Combat > 8
 Salute > 10
 ferite>>>>

Soldato 5

Morale > 8
 Combat > 8
 Salute > 10
 ferite>>>>

Soldato 6

Morale > 8
 Combat > 8
 Salute > 10
 ferite>>>>

Soldato 7

Morale > 8
 Combat > 8
 Salute > 10
 ferite>>>>

Soldato 8

Morale > 8
 Combat > 8
 Salute > 10
 ferite>>>>

Soldato 9

Morale > 8
 Combat > 8
 Salute > 10
 ferite>>>>

Soldato 10

Morale > 8
 Combat > 8
 Salute > 10
 ferite>>>>

Soldato 11

Morale > 8
 Combat > 8
 Salute > 10
 ferite>>>>

Soldato 12

Morale > 8
 Combat > 8
 Salute > 10
 ferite>>>>

Soldato 13

Morale > 8
 Combat > 8
 Salute > 10
 ferite>>>>

Soldato 14

Morale > 8
 Combat > 8
 Salute > 10
 ferite>>>>

Soldato 15

Morale > 8
 Combat > 8
 Salute > 10
 ferite>>>>

Capitano Kilgore

Morale > 6
 Combat > 6
 Salute > 10
 ferite>>>>
