

# ALL THINGS ZOMBIE – PLAYER AID

Vers. 1.0 – by Andrea Garbini – [www.amiciingoco.it](http://www.amiciingoco.it)

## A) **Piazzamento iniziale (solo prima del primo turno)**

Dopo aver fatto entrare i sopravvissuti, lanciate 6d6 per ognuno di essi. Per ogni 4, 5, o 6 piazzate uno zombi (vedi Generare Zombi).

## B) **Stabilire Iniziativa**

1. Lanciate 2d6 (nero per gli zombi e bianco per i sopravvissuti), in caso di parità rilanciate.
2. Lo schieramento con il risultato più alto inizia (se si attiva).
3. Se risultato è un successo lo schieramento si attiva (confrontate con la Rep).

## C) **Attivazione Sopravvissuti**

### 1. **Movimento Veloce**

- \* Lanciate 2d6 e confrontate con la vostra Rep, ogni successo +1MP.
- \* Si viene sempre sorpresi quando si entra in un edificio.
- \* Non potete eseguire altro (movimento e/o azione) anche in caso di insuccesso.

### 2. **Movimento**

- \* Costo: 1MP su terreno sgombro, 2MP su terreno irregolare, 2MP su edificio.
- \* Entrare in un Edificio.
  - Senza segnalino Entrato o Ricerca
    - a) Pescare una carta Zombi e piazzare tanto zombi quanti indicati sulla carta
    - b) Stabilire chi sorprende chi  
Lanciate un dado per gli zombi e sommateci il numero degli zombi presenti. Lanciate un dado per il sopravvissuto e sommateci la sua Rep. Se il risultato del sopravvissuto è maggiore o uguale di quello degli zombi, allora il sopravvissuto ha sorpreso gli zombi, altrimenti gli zombi sorprendono il sopravvissuto.
      - i. Sopravvissuto sorprende Zombi  
Può aprire il fuoco e poi entrare in mischia oppure tornare dall'esagono di entrata
      - ii. Zombi sorprendono il sopravvissuto  
Entrano immediatamente in mischia
  - Con segnalino Entrato  
Potete effettuare una ricerca, ma solo se non ci sono più zombi e se avete una azione disponibile.
  - Con segnalino Ricerca  
Non succede nulla

### 3. **Risolvere eventuali Mischie**

Lanciate i d6 specificati sul segnalino e confrontate con la vostra Rep. Fate altrettanto con gli zombi e/o sopravvissuti nemici. Confrontate i successi ottenuti e verificate la tabella Mischia.

### 4. **Azione**

#### \* **Fare fuoco con Armi a Distanza.**

Lanciare i d6 specificati sull'arma poi sommate la vostra Rep e confrontate con la tabella per stabilire se avete colpito il bersaglio. Se ottenere 2 o più risultati 1, l'arma diventa scarica. Potete scegliere di "Sparare in preda al Panico" lanciando 1d6 aggiuntivo, ma l'arma diventa subito dopo scarica. Potete aprire il fuoco se:

- L'arma in possesso è carica.
- Il bersaglio è entro la gittata.
- Il bersaglio si trova nella linea di tiro.

#### \* **Ricaricare un Arma.**

#### \* **Usare attrezzatura.**

#### \* **Perlustrare edificio.**

#### \* **Tentare una Carica.**

#### \* **Cambiare Arma.**

#### \* **Dare equipaggiamento/armi** ad un sopravvissuto adiacente (se non in mischia).

## D) **Attivazione Zombi**

### 1. **Movimento (verso il sopravvissuto più vicino)**

- \* Costo: 1MP su terreno sgombro, 2MP su terreno irregolare (solo per attaccare), 2MP su edificio (solo per attaccare).
- \* Non può attraversare terreno irregolare o edifici.

### 2. **Risolvere Test di Reazione e/o Mischie**

- \* Test di reazione
  - Essere Caricato
  - Fuoco Ricevuto
  - Scoperto
  - Carica

## E) **Generare Zombi**

1. Eseguite lancio per generare gli zombi attirati dagli spari (se ce ne sono stati). Lanciate 1d6 per ogni colpo sparato. Con un risultato di 4, 5, o 6 piazzate zombi sulla plancia a 6 esagoni dallo sparo. Se fuori dalla mappa mettetelo sul bordo della mappa, nel primo esagono intero. Non posizionatelo mai sullo stesso esagono di un sopravvissuto.