

PLANET OF THE DEAD

Il Pianeta dei Morti Viventi

IL GIOCO DI RUOLO

DI SFORZA FABIO

Qualsiasi nome o riferimento è puramente casuale

PREMESSA

Il gioco di ruolo ha un'ambientazione fantascientifica-horror post-olocausto in cui i morti viventi hanno preso il sopravvento. La Terra è ormai infestata da orde di zombi affamati e i pochi esseri umani sopravvissuti, o sono in continuo movimento per sfuggire alle innumerevoli masse di non morti, oppure si sono riuniti in città fortificate.

Non si conoscono bene le cause dell'origine degli zombi...c'è chi dice che tutto è cominciato a causa di esperimenti scientifici, o a causa delle guerre batteriologiche, o a causa di materiale alieno e/ o radioattivo...c'è perfino chi sostiene che dietro tutto c'è la magia nera, il vudù con il quale spietati stregoni hanno rianimato i cadaveri.

Qualunque sia stata la ragione, gli zombi si sono moltiplicati in maniera esponenziale, diffondendo il loro letale contagio che conduce inevitabilmente al decesso e alla rianimazione come zombi. Inizialmente gli umani tentarono di combattere la minaccia crescente, ma presto si resero conto che ormai gli zombi avevano vinto! Gli uomini tentarono quindi il tutto per tutto facendo ricorso alle armi nucleari...ma ottennero solo di distruggere interi ecosistemi rendendo gran parte del pianeta desertificata e sterile. Non per questo non possono esistere altri paesaggi...foreste, laghi, mari, sono ambienti ancora presenti anche se non con la frequenza a cui siamo abituati. Molti umani vennero mutati dalle radiazioni, trasformandosi in orripilanti mutanti, che presto vennero segregati ai margini della società.

Difatti benché il mondo si trovi in una sorta di stato brado alla mercé dei numerosissimi zombi, molti degli umani sopravvissuti si sono radunati e barricati in vecchie città, in accampamenti militari, all'interno delle prigioni, e chi più ne ha più ne metta. Ciò ha creato delle comunità, delle società, grandi e piccole, dove ciascuno dà il suo contributo facendo quello che sa fare meglio... quindi ci saranno le figure del militare, del farmacista, dell'armiere, del cuoco, del negoziante, del carceriere, del medico, ci sarà chi crea un locale per far svagare la gente, chi apre un'officina per le riparazioni degli oggetti...e altro ancora...quindi l'uomo ha pensato bene di tornare ad utilizzare il denaro! Ma un sistema del genere per funzionare, per preservarsi e per non sfociare nell'anarchia, necessita anche di regole, di controllo e di tasse. In questi ambiti, i militari svolgono funzioni di polizia ed ogni cittadella ha le sue regole. La frequenza di queste cittadelle è molto rara...in media se ne può trovare una ogni 500-1000 chilometri.

Per questo motivo molte persone si ritrovano a viaggiare costantemente...non avendo un luogo dove andare, il solo modo che hanno per sopravvivere alle orde di zombi è non restare mai fermi per più di un giorno...oltre diventa rischioso poiché gli zombi hanno imparato a fiutare le persone. A volte un gruppo di persone si organizza creando dei convogli composte da gip con mitragliatrici, autobus, mazzi blindati, autoambulanza, e sono costantemente in viaggio senza alcuna meta precisa. Essendo l'ambientazione talmente vasta, è inutile creare mappe della campagna. La cosa migliore è che ciascun Narratore si crei la campagna che preferisce, ambientandola ovunque voglia. Deve solo tenere conto che la fisionomia del globo terrestre è cambiata, dal momento che le testate nucleari hanno distrutto numerose foreste e prosciugato almeno la metà dei mari, dei fiumi e laghi, senza contare che la loro acqua potrebbe essere ancora radioattiva (con il conseguente avvelenamento per ingestione di pesci o acqua dolce).

Per quanto riguarda l'anno di datazione, la campagna è ambientata una quindicina di anni dopo l'avvento degli zombi ed una decina di anni dopo l'attivazione delle testate nucleari...quindi in sostanza la battaglia tra umani e zombi è durata per circa cinque anni, finché poi gli uomini, disperati, sono ricorsi alle bombe atomiche decretando loro stessi la vittoria definitiva dei non morti.

1. CARATTERISTICHE

VIGORE (VIG)

Rappresenta la forza fisica del personaggio oltre che la sua costituzione. Dal vigore dipende la resistenza ai veleni, alle malattie, alla fatica e ai climi estremi. Si calcola tirando 1d6 e aggiungendo 9 al risultato ottenuto.

DESTREZZA (DES)

Rappresenta l'agilità, i riflessi e la velocità. Si calcola tirando 1d6 e aggiungendo 9 al risultato ottenuto.

MENTE (MEN)

Rappresenta l'intelligenza, l'astuzia, la furbizia, il buon senso e la saggezza. La mente inoltre serve per determinare i Punti Abilità, caratteristica molto importante per l'uso delle Skills Speciali. Si calcola tirando 1d6 e aggiungendo 9 al risultato ottenuto.

FASCINO (FAS)

Oltre alla bellezza fisica, il fascino rappresenta anche il carisma, il sapersi porre, il saper parlare bene, il saper affrontare col giusto metro ogni situazione, qualunque essa sia. Si calcola tirando 1d6 e aggiungendo 9 al risultato ottenuto.

COMBATTIVITA' (COMB)

Rappresenta la capacità di combattimento a corpo a corpo e a distanza. Si calcola sommando il Vigore e la Destrezza. L'unica eccezione è rappresentata dal Mendicante che ha una Combattività pari alla Destrezza più la metà del Vigore.

MISTICISMO (MIST)

Rappresenta il potere mistico e spirituale del personaggio. Serve anche per resistere ad attacchi di tipo magico e mistico. Si calcola sommando la Mente al Fascino.

PUNTI-VITA (PV)

Rappresenta la vitalità di un personaggio. Ogni volta che un personaggio viene colpito subisce dei danni che vengono sottratti al totale dei suoi PV. Se i PV scendono a 0 o meno, il PG sviene, a -10 invece muore. Si ottengono sommando il Vigore più la metà della Destrezza: inoltre i PV vengono ulteriormente modificati dal tipo di protezione indossata. I PV possono essere recuperati con la magia, la medicina o il riposo. In quest'ultimo caso, ogni 8 ore di riposo, il PG recupera 1/4 dei suoi PV totali (senza contare i bonus sui PV delle armature).

PUNTI-ABILITA' (PA)

Ogni qualvolta viene usata una skill speciale, si perdono un tot. di PA che potranno essere recuperati con il riposo. In questo caso, ogni 8 ore di riposo, il personaggio recupera 1/3 dei suoi PA totali. Non è possibile usare skills speciali il cui utilizzo faccia scendere i PA a 0 o meno. I PA si ottengono sommando la Mente più il Fascino.

PUNTI-VELOCITA' (PT)

Rappresentano la velocità del personaggio. I Punti-Velocità sono pari a 25 più il punteggio di Destrezza. Rappresentano la distanza in metri che un personaggio, correndo, può compiere in un round (10 secondi). Camminando, invece, un personaggio copre sempre una distanza di 20 metri a round; questo dato è fisso e non viene modificato dai PT come avviene invece per la corsa.

Infine, i PT modificano il tiro per l'iniziativa: per ulteriori informazioni vedi il capitolo 5: "Combattimento".

DANNO FISICO (DF)

E' il bonus che il personaggio aggiunge nel combattimento corpo a corpo o a distanza, quando deve tirare per determinare i danni inferti al nemico. Il DF è pari a 1 ogni 15 punti di Combattività che si possiedono.

DANNO MISTICO (DM)

Sta ad indicare il numero di dadi che il PG deve tirare quando usa skills magiche o mistiche che infliggono dei danni. Per ulteriori informazioni vedi il capitolo relativo alle Skills Speciali. Il DM è pari a 1 ogni 10 punti di Misticismo che si possiedono.

Vigore	9+1d6
Destrezza	9+1d6
Mente	9+1d6
Fascino	9+1d6
Combattività	Vigore + Destrezza
Misticismo	Mente + Fascino
Punti-Vita	Vigore + 1/2 Destrezza + Bonus Protezione
Punti-Abilità	Mente + Fascino
Punti-Velocità	Destrezza + 25
Danno Fisico	1 punto ogni 15 punti di Combattività
Danno Mistico	1 punto ogni 10 punti di Misticismo

PROVE DI CARATTERISTICA

Vigore: Resistenza ai veleni, alle malattie, alle intemperie, resistenza climatica, prove di forza.

Destrezza: Agilità, riflessi, velocità.

Mente: Intuizione, buon senso, saggezza, acume, prove di intelligenza.

Fascino: Infondere fiducia, prove di bellezza, prove di carisma, sedurre, parlare in pubblico.

I casi suddetti e l'utilizzo delle Skills Generiche, sono situazioni che richiedono una Prova di Caratteristica. In questi casi si tira 1d30 e si somma 1/10 della Caratteristica richiesta; se il risultato totale è 15 o più, la prova è riuscita, altrimenti no. Un "30" naturale corrisponde sempre a successo automatico, mentre un "1" significa fallimento. Il tiro di dado inoltre può essere modificato da eventuali bonus o malus derivanti dalla difficoltà della prova, come di seguito indicato:

Difficoltà	Bonus/Malus
Facilissima	+8
Molto Facile	+4
Facile	+2
Normale	0
Difficile	-2
Molto difficile	-4
Ardua	-8

REGOLA UNICA ED UNIVERSALE

In TUTTI i casi in cui bisogna fare degli arrotondamenti, questi DEVONO essere SEMPRE fatti in DIFETTO, e mai in eccesso. Questa regola è universale per cui riguarda tutti i tipi di tiri previsti dal gdr "Planet of the Dead".

SIGLE VARIE

Per una veloce consultazione, di seguito viene riportata una lista che riassume le sigle delle caratteristiche sopra riportate e di altre cose di cui si parlerà in seguito.

VIG	Vigore
DES	Destrezza
MEN	Mente
FAS	Fascino
COMB	Combattività
MIST	Misticismo
PV	Punti Vita
PA	Punti Abilità
PT	Punti Abilità
DF	Danno Fisico
DM	Danno Mistico
PE	Punti Esperienza
PM	Potenza Mostro
TR	Tiri di Resistenza
d2	Dado a 2 facce
d3	Dado a 3 facce
d4	Dado a 4 facce
d6	Dado a 6 facce
d8	Dado a 8 facce
d10	Dado a 10 facce
d12	Dado a 12 facce
d20	Dado a 20 facce
d30	Dado a 30 facce
d50	Dado a 50 facce
d100	Dado a 100 facce

2. RAZZE

UMANO

L'umano è la razza predominante che si trova nel gioco Planet of the Dead. Possono essere bianchi, neri, indiani, orientali, portoricani, eccetera.

Vivono circa un centinaio di anni, raggiungono la maturità a 18 anni, la mezza età a 50 e l'anzianità a 70.

Caratteristiche

- *Skills Generiche*: All'inizio del gioco, l'umano possiede 10 PE (punti-esperienza) da spendere solo ed esclusivamente per l'acquisizione delle Skills Generiche e Speciali.
- *Veloce apprendimento*: Gli umani ricevono 1 punto-esperienza bonus ogni 25 punti di Mente che possiedono.
- Se il giocatore lo desidera può incrementare di un punto una caratteristica di sua scelta tra Vigore, Destrezza, Mente e Fascino; tuttavia se decide di fare ciò, dovrà accettare anche un malus di -1 sempre ad una caratteristica scelta da lui.

MUTANTE

I Mutanti erano un tempo esseri umani il cui DNA venne modificato in seguito agli esperimenti di scienziati privi di scrupoli, gli stessi che furono la causa dell'origine degli zombi.

I Mutanti hanno acquisito dei poteri sovranaturali, ma al tempo stesso le loro fattezze fisiche ne hanno risentito negativamente facendoli spesso apparire agli occhi degli altri come esseri orripilanti. Per determinare questi cambiamenti bisogna seguire le tabelle seguenti; prima però il giocatore deve decidere a quale Livello di Mutazione si trova il suo PG. Il Livello di Mutazione va da 1 a 6, più basso è il livello più il mutante assomiglierà ad un essere umano possedendo però poteri più deboli...viceversa se il grado è alto. Volendo il giocatore può anche affidarsi al caso per determinare il livello di mutazione tirando semplicemente 1d6. Una volta stabilito il grado di mutazione non si può più cambiare.

Caratteristiche

- *Skills Generiche*: All'inizio del gioco, il mutante possiede 10 PE da spendere solo ed esclusivamente per l'acquisizione delle Skills Generiche e Speciali.
- *Mutazione*

Livello di Mutazione

Primo Livello di Mutazione
Secondo Livello di Mutazione
Terzo Livello di Mutazione
Quarto Livello di Mutazione
Quinto Livello di Mutazione
Sesto Livello di Mutazione

Cambiamenti

1 Cambiamento Marginale
1 Cambiamento Moderato
1 Cambiamento Rilevante
1 Cambiamento Marginale, 1 Cambiamento Moderato
1 Cambiamento Moderato, 1 Cambiamento Rilevante
1 Cambiamento Marginale, 1 Cambiamento Moderato, 1 Cambiamento Rilevante

d6	CAMBIAMENTI MARGINALI	VIG	DES	MEN	FAS
1	Il personaggio riesce a vedere al buio fino a 20 metri, tuttavia trova la luce del sole tanto intensa da subire un malus di -2 sui Tiri di Resistenza quando vi è esposto.	-	-	-	-
2	Le mani del personaggio diventano tanto forti che la sua stretta infligge 1d6 danni. Quando stringe un oggetto, tuttavia, c'è una probabilità del 20% che si rompa.	+2	-	-	-

3	L'udito del personaggio diventa più acuto conferendogli gratuitamente la Skill Generica Ascoltare che potrà usare con un bonus di +2. Tuttavia, ad ogni rumore violento deve superare una prova Normale di Mente o restare stordito per 1d4 round.	-	-	-	-
4	Il punteggio di Mente del personaggio aumenta di 10, ma soffre di continui mal di testa che comportano una penalizzazione di -2 a tutte le prove di skill generiche.	-	-	+10	-
5	La pelle del personaggio diventa più resistente del normale, conferendogli un bonus di +3 sul Vigore. Il suo punteggio di Destrezza, tuttavia, subisce una penalizzazione di 3 punti perché gli risulta più difficile muoversi con agilità.	+3	-3	-	-
6	Il punteggio di una caratteristica fisica del personaggio (Vigore, Destrezza) aumenta di 2 punti, ma contemporaneamente uno dei punteggi relativi a caratteristiche mentali (Mente, Fascino) diminuisce di 2 punti.	Spe.	Spe.	Spe.	Spe.

d6	CAMBIAMENTI MODERATI	VIG	DES	MEN	FAS
1	Al personaggio spuntano degli artigli, che gli consentono di infliggere 1d6 danni anche combattendo senza armi. Non essendo retrattili, il personaggio subisce un malus di -2 sulle prove che richiedono precisione manuale.	+2	-1	-	-1
2	Al personaggio spuntano zanne velenifere, analoghe a quelle di una vipera, in grado di iniettare un veleno da 1d8 danni. Tuttavia la lingua diventa biforcuta: il personaggio subisce quindi un malus di -2 sulle prove di Fascino. Nota: il morso in sé infligge 1d4 danni.	-	-	-	-2
3	Il personaggio riesce a vedere al buio, ma i suoi occhi assumono l'aspetto di quelli di un gatto. il personaggio subisce quindi un malus di -1 sulle prove di Fascino.	-	-	-	-1
4	Il personaggio è in grado di arrampicarsi come fosse un ragno. Su mani e piedi, tuttavia, spuntano evidenti ventose simili a quelle di un polipo. il personaggio subisce quindi un malus di -1 sulle prove di Fascino.	-	+2	-	-1
5	La saliva del personaggio diventa altamente corrosiva e ustiona chi viene a contatto causando 1d6 danni. Qualsiasi cosa che venga a contatto con la bocca, come un cucchiaino o il bordo di una tazza, ha il 20% di probabilità di corrodersi.	-	-	-	-
6	Il volto del personaggio diventa grottesco e distorto, infliggendogli una penalità di -10 sul Fascino ed un malus di -3 su tutte le prove di Fascino. Tuttavia chiunque lo guarda negli occhi deve effettuare un Tiro di Resistenza o fuggire terrorizzato.	-	-	-	-10

d6	CAMBIAMENTI RILEVANTI	VIG	DES	MEN	FAS
1	Il corpo del personaggio si ricopre di scaglie come se fosse un rettile. Questo gli conferisce una prova di +2 su tutte le prove di Vigore. Al tempo stesso però subisce un malus di -1 sulle prove di Fascino e di Destrezza.	+4	-2	-	-2

2	Il personaggio si trasforma in un possente gigante alto dai 3 ai 5 metri. A mani nude infligge 1d10 danni, inoltre riceve un bonus di +10 PV.	+6	-3	-3	-3
3	Il personaggio se tocca una creatura viva gli risucchia energia vitale. In termini di gioco gli sottrae 1d6 punti di Vigore che potranno essere recuperati solo dopo 8 ore di assoluto riposo.	-	-	-	-
4	Al personaggio spuntano grandi ali da rettile, che gli consentono di volare. La sua natura primordiale viene a galla, tuttavia, infliggendogli un malus di -2 su tutte le prove di Mente e sui Tiri di Resistenza.	-	+2	-2	-
5	Al personaggio cresce una coda simile a quella di uno scorpione, che termina in un pungiglione in grado di iniettare un veleno da 1d20 danni. Tuttavia, subisce un malus di -3 su tutte le prove di Fascino.	+1	+1	-	-3
6	Il personaggio si trasforma in una mostruosa creatura. Riceve un bonus di +4 su tutte le prove di Vigore e di Destrezza, ma allo stesso tempo subisce un malus di -4 su quelle di Mente e di Fascino.	+5	+5	-5	-5

ALLINEAMENTO

Quando crea il suo PG, il giocatore dovrà decidere a quale allineamento farlo appartenere. Il personaggio potrà essere, Buono, Neutrale o Malvagio.

3. CLASSI

Di seguito vengono riportate le descrizioni delle classi (o mestieri) che è possibile scegliere. Da notare che la spiegazione di ciascuna classe, rappresenta lo stereotipo di quella data classe, ma il giocatore non è tenuto ad impersonare il suo personaggio nel modo descritto.

CLASSE	CARATTERISTICA PRINCIPALE	MODIFICATORE CARATTERISTICA
AGENTE SEGRETO	Destrezza	+1 Destrezza
ARMIERE	Destrezza	+1 Destrezza
CACCIATORE DI ZOMBI	Vigore	+1 Vigore
CONTRABBANDIERE	Destrezza	+1 Destrezza
ESPERTO DI ARTI MARZIALI	Mente	+1 Mente
ESPLORATORE	Destrezza	+1 Destrezza
HACKER	Mente	+1 Mente
KILLER	Destrezza	+1 Destrezza
LADRO	Destrezza	+1 Destrezza
LOTTATORE	Vigore	+1 Vigore
MACUMBERO	Mente	+1 Mente
MEDICO	Mente	+1 Mente
MECCANICO	Destrezza	+1 Destrezza
MENDICANTE	Vigore	+1 Vigore
MERCANTE	Fascino	+1 Fascino
MERCENARIO	Vigore	+1 Vigore
MILITARE	Vigore	+1 Vigore
MILIZIANO	Vigore	+1 Vigore
PSIONICO	Mente	+1 Mente
SACERDOTE	Mente	+1 Mente
SCIAMANO	Mente	+1 Mente
SCIENZIATO	Mente	+1 Mente
STREGA WICCA	Mente	+1 Mente
STUDIOSO	Mente	+1 Mente
TEPPISTA	Vigore	+1 Vigore

Agente segreto: Nonostante il mondo sia tornato ad uno strado brado, continuano ad esistere organizzazioni segrete dai più svariati scopi...quelle che vogliono distruggere gli zombi e salvare il pianeta, quelle che si approfittano della situazione per cercare di dominare il mondo, quelle che cercano di trovare un anti-virus, oppure di inventare un sistema che metta gli zombi sotto il loro controllo...e chi più ne ha più ne metta. L'agente segreto fa parte di una di queste organizzazioni ed è perfettamente addestrato nel combattimento, nello spionaggio e nel savoir faire.

Armiere: In un mondo infestato da zombi, le armi sono fondamentali per la sopravvivenza, e l'armiere diventa quindi una figura indispensabile. A lui il compito di creare e riparare armi, munizioni ed esplosivi.

Cacciatori di zombi: Questa persone hanno un solo scopo nella vita...distruggere quanti più zombi possono. Molti lo fanno per ripulire il mondo, altri per denaro, altri ancora per scopi scientifici, oppure c'è chi considera gli zombi dei trofei. A volte il cacciatore viene reclutato per catturare gli zombi 'vivi', magari perché deve condurli da qualche scienziato che cerca di trovare un vaccino al loro diabolico morbo...oppure alcuni umani cercano zombi vivi per il loro business, come divertirsi

con loro a fare tiro al bersaglio, il gioco del torero, o semplicemente per attirare clientela nel proprio locale mettendo zombi da vetrina.

Contrabbandiere: Benché il mondo si trovi in una sorta di stato brado alla mercé dei numerosissimi zombi, molti degli umani sopravvissuti si sono radunati e barricati in vecchie città, in accampamenti militari, all'interno delle prigioni, e chi più ne ha più ne metta. Ciò ha creato delle comunità, grandi e piccole, dove ciascuno dà il suo contributo facendo quello che sa fare meglio... quindi ci saranno le figure del militare, del farmacista, dell'armiere, del cuoco, del negoziante, del carceriere, del medico, ci sarà chi crea un locale per far svagare la gente, chi apre un'officina per le riparazioni degli oggetti...e altro ancora...quindi l'uomo ha pensato bene di tornare ad utilizzare il denaro! Ma un sistema del genere per funzionare, per preservarsi e per non sfociare nell'anarchia, necessita anche di regole, di controllo e di tasse. E qui entra in gioco il contrabbandiere il cui scopo principale è quello di reperire oggetti fuori le mura della città per poi portarli in città e rivenderli ad un buon prezzo.

Esperto di arti marziali: Questo personaggio è un maestro nel combattimento a mani nude. Più diventa potente più impara tecniche segrete e proibite...a lui spetta decidere se usare queste tecniche distruttive con saggezza o con avventatezza. In ogni caso l'esperto di arti marziali è in grado di fare appello alla sua energia interiore, il *ki*, per raggiungere risultati incredibili.

Esploratore: L'esploratore è solitamente un solitario che per qualche ragione, nonostante la costante presenza degli zombi, girovaga da solo evitando spesso città ed accampamenti. A volte si mette al servizio di qualcuno lavorando come scout o guida. Un altro scopo di un esploratore potrebbe essere girare per il mondo alla ricerca di una qualche fantomatica terra dove gli zombi non siano arrivati.

Hacker: Anche se il mondo si trova in una situazione post-olocausta, esistono ancora reti informatiche attive. Basti pensare alle organizzazioni segrete o ai bunker governativi che hanno tutto il necessario per entrare in rete. Certo, trovare un computer che possa funzionare è diventata una cosa molto rara, ma non impossibile! E gli Hacker si sono scavati la loro piccola nicchia in questo mondo di zombi.

Killer: Da che mondo è mondo, la figura del sicario è in qualche modo sempre esistita. Come dice la parola stessa, questo personaggio è un killer, uccide la gente su commissione. Solitamente il killer è una figura profonda, nonostante il lavoro che svolge. Non è raro trovare dei sicari sentimentali o amanti dell'arte.

Ladro: Sono coloro che per sopravvivere in questo mondo si sono ritrovati costretti a rubare. Possono essere buoni, neutrali o cattivi, essere mossi da diversi scopi, ma alla fine l'obiettivo è sempre lo stesso: prendersi arbitrariamente una cosa. Spesso sono delinquenti, altre volte fregano semplicemente per sopravvivere, oppure rubano medicinali e provviste da portare così alla povera gente sfruttata dal tiranno di turno. Insomma la figura del ladro può essere molto variegata.

Lottatore: Come l'esperto di arti marziali, anche il lottatore è esperto nel combattimento a mani nude. La differenza tra le due classi è che mentre l'esperto di arti marziali basa la sua tecnica sulla spiritualità, il lottatore concentra tutto sulla forza fisica. La sua tecnica di combattimento è la Lotta Libera o Wrestling.

Macumbero: C'è chi dice che ad aver creato gli zombi non siano stati gli scienziati, bensì gli stregoni vudù...i macumbero. A differenza di come si possa credere, sono pochi i macumbero malvagi. I più sono uomini sacri devoti alla loro divinità che omaggiano con canti e danze. Ma come in ogni cosa c'è sia il bene che il male: alcuni macumbero infatti usano i loro poteri per il proprio tornaconto personale e per fare del male. Ci sono infine quei macumbero che hanno così grande rispetto per la morte, da considerare gli zombi stessi creature sacre, da proteggere!

Medico: Come dice la parola stessa, questo personaggio ha lo scopo di curare i malati ed i feriti. Niente gli sta di più a cuore. Sa essere anche un bravo chirurgo e conosce la psicologia. In fondo in un mondo simile, è normale che un medico cerchi di ampliare le sue conoscenze in più campi della medicina.

Meccanico: Oltre alle armi, anche i veicoli sono fondamentali in un mondo infestato dagli zombi. Permettono di poter fuggire rapidamente, di poter eliminare facilmente svariati non morti che si pongono sulla strada, semplicemente investendoli. Inoltre i veicoli diventano importanti anche per le ricognizioni o per cercare cibo. Il meccanico diventa quindi una figura essenziale.

Mendicante: Sono coloro che non hanno niente, che mangiano ciò che trovano, che vivono per strada. Non sono molto ben accettati dalla comunità, infatti spesso sono dei mutanti. In una comunità di umano sono relegati ai margini della società e non è raro che vengano usati come cavie da laboratorio.

Mercante: Benché il mondo si trovi in una sorta di stato brado alla mercè dei numerosissimi zombi, molti degli umani sopravvissuti si sono radunati e barricati in vecchie città, in accampamenti militari, all'interno delle prigioni, e chi più ne ha più ne metta. Ciò ha creato delle comunità, grandi e piccole, dove ciascuno dà il suo contributo facendo quello che sa fare meglio...quindi ci saranno le figure del militare, del farmacista, dell'armiere, del cuoco, del negoziante, del carceriere, del medico, ci sarà chi crea un locale per far svagare la gente, chi apre un'officina per le riparazioni degli oggetti...e altro ancora...quindi l'uomo ha pensato bene di tornare ad utilizzare il denaro! Ed è qui che entrano in campo i mercanti, il cui scopo è far pervenire le merci (che spesso reperiscono fuori città dopo accurate esplorazioni) a chi ne ha bisogno.

Mercenario: I mercenari, come dice la parola stessa, svolgono vari lavori su commissione... vengono pagati per reperire merci e provviste in zone estremamente pericolose, per scortare convogli, per difendere le persone dagli zombi, e altro ancora. La cosa che li contraddistingue dai militari, è che i mercenari pretendono un pagamento per i loro servizi (siano essi soldi o merci).

Militare: Lo scopo primario dei militari è proteggere i civili. Ma hanno anche altri obiettivi: in una comunità svolgono compiti di polizia, inoltre eseguono ricognizioni fuori città per cercare cibo, medicinali e merci varie. A volte vengono affiancati ad un'equipe di scienziati il cui scopo è cercare un vaccino al morbo degli zombi. Generalmente i militari lavorano per un capo-comunità, ma è anche possibile che lavorino per il governo i cui alti vertici se ne stanno al sicuro in dei bunker sotterranei.

Miliziano: I miliziani sono civili che hanno deciso di impugnare le armi per difendere la gente. Spesso affiancano i militari anche se non sono bravi quanto loro! Non vengono considerati pubblici ufficiali, sebbene tra i civili siano molto rispettati per il loro coraggio e la loro temerarietà. I miliziani seguono degli ideali, giusti o sbagliati che siano, ma credono fermamente nella loro causa.

Psionico: Se l'essere umano sa sfruttare mediamente solo il 10% della propria intelligenza, lo psionico ha sicuramente superato il 50%. La sua mente è così sviluppata e talvolta pericolosa, da riuscire a modificare la realtà facendo affidamento unicamente alla forza del pensiero. E' capace con la mente di leggere i pensieri, di spostare oggetti, e perfino di uccidere. E' così dalla nascita, oppure è diventato psionico a causa di esperimenti da laboratorio.

Sacerdote: Si tratta della figura del prete il cui compito è aiutare i bisognosi. Crede molto in Dio ed è convinto che l'invasione degli zombi sia una prova di fede a cui gli esseri umani sono stati sottoposti. Altri credono invece che gli zombi non sono altro che il risultato della collera divina, a causa della perdizione degli umani. Ci sono inoltre preti che creano movimenti messianici anche estremisti, al punto da arrivare al fanatismo religioso.

Sciamano: Lo Sciamano è una figura carismatica molto forte presso la sua gente. Il suo credo nasce dall'idea secondo cui la terra è madre e fonte di tutta la vita; essi venerano divinità animali come il lupo, l'orso, il cinghiale eccetera. Solitamente gli sciamani vivevano, prima dell'avvento degli zombi, nelle culture più arretrate e primitive, ma ora con il post-olocausto questa distinzione non ha più senso, perciò la figura dello sciamano è possibile trovarla ovunque.

Scenziato: Lo scenziato è una persona convinta di poter ottenere tutto dalla scienza. E' proprio a causa delle smanie di potere di alcuni scenziati privi di scrupoli che gli zombi sono arrivati alla fine a conquistare il mondo. Altri scenziati invece giovano della situazione creatasi, dal momento che, non essendoci più controlli o leggi, possono fare tutti gli esperimenti che vogliono. Ci sono però anche scenziati buoni che cercano di trovare un rimedio alla piaga che affligge il pianeta.

Strega Wicca: La strega è dotata di poteri magici paranormali che apprende da entità o spiriti della natura o da altre scuole. Depositarie delle arti mediche ed erboristiche, sagge dalle parole importanti o incantatrici le streghe wicca nutrono un profondo rispetto per la natura e la Terra, da cui traggono potere. Esse ricercano il divino nella natura e credono fermamente nell'equilibrio delle cose. Un equilibrio che il mondo degli zombi ha perduto! Scopo primario delle streghe è perciò quello di riportare tale equilibrio e per farlo occorre fermare la piaga degli zombi.

Studioso: Questa personaggio è un eclettico, affamato di sapere e di conoscenza. Sa un sacco di cose sugli argomenti più disparati, ma il suo intenso studio lo ha portato a trascurare il fisico. Non è infatti molto ben allenato e non eccelle nel combattimento. Tuttavia una persona che sa tutto di tutto fa sempre comodo. Solitamente lo studioso vive all'interno di città fortificate e lavora a stretto contatto con il capo-comunità.

Teppista: Simile al ladro, anche il teppista è uno che tende a prendersi le cose arbitrariamente. A differenza del ladro però, il teppista è molto più cruento e diretto. Mentre il ladro cerca di aggirare l'ostacolo ed eluderlo, il teppista prende il toro per le corna e fa ricorso alla violenza pur di ottenere quel che desidera. E' molto comune trovare bande di teppisti e motociclisti che girano per il mondo razziano tutto quello che incontrano.

4. COMBATTIMENTO

Il combattimento funziona nel modo seguente:

- 1) Innanzitutto si tira per l'**Iniziativa**: ognuno tira 1d8 modificando il risultato in base al punteggio dei Punti-Velocità, come indicato dalla tabella sottostante, e ad altri eventuali bonus...chi ottiene il numero più alto attacca per primo. In pratica l'Iniziativa decide l'ordine di azione di ogni singola creatura coinvolta nel combattimento, partendo da chi ha totalizzato il numero più alto fino a quello che ha totalizzato il numero più basso. A quel punto termina il primo round di combattimento e nel successivo ciascuno tira di nuovo per l'iniziativa. Nel caso due o più creature totalizzano lo stesso numero, l'iniziativa per loro è simultanea, quindi le loro azioni avverranno in contemporanea.

Punti-Velocità	Modif. Iniziativa
1-10	-3
11-25	-2
26-35	-1
36-45	0
46-60	+1
61-70	+2
71-80	+3
81-90	+4
91+	+5

- 2) Colui che attacca effettua il **Tiro per Colpire** tirando 1d30 e sommando (o sottraendo) al risultato ottenuto la differenza tra la sua Combattività e quella del nemico. Se ottiene 15 o più colpisce l'avversario e può quindi tirare per i danni (vedi più avanti). Esempio: Jaguar ha Combattività 58 ed il nemico che sta affrontando ha Combattività 54. Jaguar aggiunge al tiro per colpire 4 punti ($58-54=4$) quindi deve totalizzare 11 o più per colpire il nemico. Quest'ultimo invece per colpire Jaguar deve realizzare un risultato pari o superiore a 19 ($54-58=-4$).
- 3) **Colpo Critico**: Con un risultato di "30" naturale si colpisce *sempre*, inoltre i danni inflitti vengono raddoppiati, oppure triplicati se si sta utilizzando un'arma da fuoco.
- 4) **Fallimento Critico**: con un risultato di "1" naturale si manca *sempre* il bersaglio; inoltre l'attaccante si ritrova inguagliato in una situazione poco piacevole...magari è scivolato, oppure la pistola si è inceppata, o gli è caduta l'arma, oppure nella corsa forsennata verso l'avversario non ha notato una sporgenza alla quale ha urtato la testa, e via dicendo...qualunque cosa gli capiti, in termini di gioco, l'attaccante che ha totalizzato "1" dovrà trascorrere l'intero round successivo a sbrogliarsi la brutta situazione di dosso.
- 5) **Danni**: Quando un nemico viene colpito, questo perderà dei PV in base al danno subito, che varia dall'arma o dalla skill usata. A mani nude invece si infliggono 1d3 danni. In ogni caso comunque al risultato ottenuto bisogna aggiungere il punteggio di Danno Fisico.
- 6) **Round di Combattimento**: Ogni round corrisponde in ogni caso a 10 secondi, sia quando si combatte sia per altre cose.
- 7) **Fuga dal Combattimento**: Quando si fugge da un combattimento si resta esposti all'attacco del nemico che quindi riceve un attacco gratuito.
- 8) **Sorpresa**: Nelle situazioni improvvise ed inaspettate, bisogna tirare per la sorpresa. Si resta sorpresi se col tiro di 1d8 si ottiene 1 e 2. Chi è sorpreso resta talmente spiazzato che non può agire in quel round.
- 9) **Colpi mirati**: Quando si cerca di mirare ad una locazione precisa del corpo, si riceve un malus di -2 sul tiro per colpire
- 10) **Tiri di Resistenza (TR)**: Si tratta di tiri speciali che vengono usati per resistere ad attacchi magici o mistici. La vittima può cercare di resistere all'attacco speciale tirando 1d30 e aggiungendo (o sottraendo) la differenza tra il suo Misticismo e quello dell'usufruttore del

potere. Se ottiene 15 o più resiste, oppure ne limita i danni o gli effetti (a seconda del tipo di potere), se invece totalizza 14 o meno subisce i pieni effetti della tecnica offensiva.

5. SKILLS GENERICHE

Le Skills Generiche (o abilità) rappresentano ciò che un personaggio sa fare, come ad esempio nuotare, cercare le erbe, guidare un veicolo, medicare un ferito eccetera.

Le Skills Generiche si dividono in vari gruppi: Comuni, d'Agilità, Carismatiche, Percettive, Magiche, Furtive, Combattive, Mistiche, di Conoscenza, di Resistenza, Curative e Tecnologiche.

I Gruppi di Skills principali rappresentano quelle skills affini ad una particolare classe; per imparare una di queste skills bisogna spendere 1 Punto Esperienza (PE), mentre per apprendere le skills degli altri gruppi bisogna spenderne 2 (vedi più avanti il capitolo relativo all'esperienza).

Eventualmente, in rari casi, il personaggio potrà imparare delle skills gratuitamente (siano esse del Gruppo di Skills Principali o meno); ciò avviene, ad esempio, quando un PG rimane per mesi in un luogo arido ed impervio riuscendo alla fine a cavarsela, in tal caso il Narratore potrebbe assegnargli gratuitamente la skill Sopravvivenza; oppure se una Strega Wicca trascorre moltissimo tempo ad addestrarsi presso un erborista potrebbe apprendere gratuitamente la skill Erboristeria. E così via.

All'inizio del gioco, ciascun personaggio possiede 10 PE (punti-esperienza) da spendere solo ed esclusivamente per l'acquisizione delle Skills Generiche e Speciali. Ogni volta che si usa una skill generica bisogna effettuare una Prova di Caratteristica per vedere se l'abilità in questione è stata usata con successo o meno.

Classe	Gruppi di Skills Principali
Agente Segreto	Comuni, Combattive, Furtive
Armiere	Comuni, Combattive, Tecnologiche
Cacciatore di Zombi	Comuni, Combattive, Furtive
Contrabbandiere	Comuni, Carismatiche, Furtive
Esperto di Arti Marziali	Comuni, Mistiche, Combattive
Esploratore	Comuni, Agilità, Percettive
Hacker	Comuni, Tecnologiche, Conoscenza
Killer	Comuni, Combattive, Furtive
Ladro	Comuni, Agilità, Furtive
Lottatore	Comuni, Combattive, Resistenza
Macumbero	Comuni, Curative, Magiche
Medico	Comuni, Curative, Conoscenza
Meccanico	Comuni, Resistenza, Tecnologiche
Mendicante *	Comuni, Carismatiche, Resistenza
Mercante	Comuni, Carismatiche, Percettive
Mercenario	Comuni, Combattive, Furtive
Militare	Comuni, Combattive, Furtive
Miliziano	Comuni, Combattive, Resistenza
Psionico	Comuni, Percettive, Mistiche
Sacerdote	Comuni, Conoscenza, Mistiche
Sciamano	Comuni, Curative, Magiche
Scenziato	Comuni, Conoscenza, Tecnologiche
Strega Wicca	Comuni, Conoscenza, Magiche
Studioso	Comuni, Conoscenza, Percettive
Teppista	Comuni, Combattive, Resistenza

* *Nota importante:* All'inizio del gioco il Mendicante deve comprarsi obbligatoriamente la Skill Generica "Vita da mendicante".

Specializzazione nelle Skills Generiche: Una volta che una Skill Generica è stata imparata, è possibile specializzarvisi. Si può ottenere la specializzazione solo nelle Skills Generiche che

richiedono una prova di Caratteristica; in tal caso per ogni PE speso in quella determinata skill, il personaggio riceve, quando utilizza la skill in questione, un bonus di +1 sulla prova. E' possibile portare questo bonus fino ad un massimo di +2.

Come già detto non è possibile specializzarsi nelle Skills che non richiedono alcuna prova di Caratteristica (vedi tabella sotto), ad eccezione per le Skills Usare Armi Bianche, Usare Armi da lancio, Usare Armi da fuoco ed Usare Esplosivi. In questi casi, una volta che la skill è stata acquistata, è possibile specializzarsi in una particolare arma; per ogni PE speso in quella data arma, il personaggio riceve, quando combatte con l'arma scelta, un bonus di +1 sulla Combattività. E' possibile portare questo bonus fino ad un massimo di +2.

Elenco delle Skills Generiche: Di seguito viene elencata la lista delle Skills Generiche, ma viene data una spiegazione solo di quelle contrassegnate da un asterisco (*) dal momento che le altre si spiegano da sole con il proprio nome. Nella tabella inoltre sono indicate le caratteristiche-chiave a cui riferirsi per la Prova di Caratteristica quando si usa quella determinata skill, e la difficoltà della prova; quando compare la voce "Nessuna" significa che la skill riesce automaticamente o che non necessita di alcuna prova per essere usata.

	Caratteristica Chiave	Difficoltà	Gruppo di Skill	Note
Abilità tecniche *	Destrezza	Normale	Tecnologica	
Accendere fuochi	Mente	Difficile	Comune	
Acrobazia *	Destrezza	Normale	Agilità	
Addestramento speciale *	Nessuna	–	Combattiva	<i>Solo Agenti Segreti</i>
Addestrare animali	Mente	Difficile	Comune	
Affascinare	Fascino	Normale	Carismatica	
Allerta *	Mente	Difficile	Percettiva	<i>Solo Mercanti e Contrabbandieri</i>
Amuleto protettivo *	Mente	Molto facile	Magica	<i>Solo Streghe Wicca, Sciamani e Macumbero</i>
Apprendimento *	Nessuna	–	Conoscenza	<i>Solo Studiosi e Scienziati.</i>
Arrampicarsi	Destrezza	Normale	Furtiva	
Arte dell'Assassinio *	Nessuna	–	Furtiva	<i>Solo Killer</i>
Arte del Commerciare *	Nessuna	–	Carismatica	<i>Solo Mercante</i>
Arte del Computer *	Nessuna	–	Conoscenza	<i>Solo Hacker</i>
Arte del Contrabbando *	Nessuna	–	Carismatica	<i>Solo Contrabbandiere</i>
Arte del Mendicare *	Nessuna	–	Carismatica	<i>Solo Mendicante</i>
Arte del Mercenario *	Nessuna	–	Combattiva	<i>Solo Mercenario</i>
Arte del Sapere *	Nessuna	–	Conoscenza	<i>Solo Studioso</i>
Arte della Caccia *	Nessuna	–	Combattiva	<i>Solo Cacciatore di Zombi</i>
Arte della Fabbricazione *	Nessuna	–	Tecnologica	<i>Solo Armieri</i>
Arte della Furtività *	Nessuna	–	Furtiva	<i>Solo Ladri</i>
Arte della Guerra *	Nessuna	–	Combattiva	<i>Solo Militare</i>
Arte della Medicina *	Nessuna	–	Curativa	<i>Solo Medico</i>
Arte della Scienza *	Nessuna	–	Tecnologica	<i>Solo Scienziato</i>
Arte della Segretezza *	Nessuna	–	Furtiva	<i>Solo Agente Segreto</i>
Arte della Sopravvivenza *	Nessuna	–	Percettiva	<i>Solo Esploratore</i>

Arte delle Riparazioni *	Nessuna	–	Tecnologica	<i>Solo Meccanico</i>
Artigianato	Mente	Normale	Comune	
Artista della fuga *	Destrezza	Normale	Furtiva	
Ascoltare *	Destrezza	Normale	Furtiva	
Astrologia *	Mente	Difficile	Conoscenza	
Attacchi multipli *	Nessuna	–	Combattiva	<i>Limitato solo ad alcune classi. Vedi descrizione</i>
Ballare	Destrezza	Normale	Carismatica	
Borseggiare *	Destrezza	Normale	Furtiva	
Burocrazia	Mente	Difficile	Comune	
Caccia allo zombi *	Destrezza	Normale	Combattiva	<i>Solo Cacciatori di Zombi</i>
Cacciare	Destrezza	Normale	Comune	
Camuffarsi	Fascino	Difficile	Furtiva	
Cantare	Fascino	Normale	Carismatica	
Cavalcare	Destrezza	Normale	Comune	
Cercare porte segrete *	Mente	Normale	Percettiva	
Chiedere l'elemosina *	Fascino	Difficile	Carismatica	
Chirurgia *	Destrezza	Difficile	Curativa	<i>Solo Medici e Scienziati</i>
Colpi segreti delle arti marziali *	Nessuna	–	Mistica	<i>Solo Esperti di arti marziali</i>
Colpire alle spalle *	Destrezza	Molto difficile	Furtiva	
Combattere *	Nessuna	–	Combattiva	<i>Solo Agenti Segreti, Cacciatori di Zombi, Esperti di arti marziali, Lottatori, Mercenari e Militari</i>
Combattere alla cieca *	Nessuna	–	Combattiva	
Combattimento a mani nude *	Nessuna	–	Combattiva	
Combattimento con due armi *	Nessuna	–	Combattiva	
Conoscenza bassifondi *	Mente	Normale	Conoscenza	
Conoscenze culturali *	Mente	Normale	Conoscenza	
Conoscenza degli animali	Mente	Normale	Conoscenza	
Conoscenza della natura *	Mente	Normale	Conoscenza	
Conoscenza delle lingue antiche	Mente	Difficile	Conoscenza	
Conoscenza della Religione	Mente	Normale	Conoscenza	
Conoscenze segrete *	Mente	Difficile	Conoscenza	<i>Agenti Segreti, Militari</i>
Contorsionismo	Destrezza	Normale	Agilità	
Contrabbando	Mente	Difficile	Carismatica	<i>Solo Contrabbandiere</i>
Contrattare *	Fascino	Normale	Carismatica	<i>Solo Mercante</i>
Corrompere	Fascino	Normale	Carismatica	

Corsa *	Vigore	Normale	Agilità	
Creare esplosivi	Mente	Molto difficile	Tecnologica	<i>Solo Armieri</i>
Creare munizioni	Mente	Normale	Tecnologica	<i>Solo Armieri</i>
Creare oggetti magici *	Mente	Molto difficile	Magica	<i>Solo Streghe Wicca, Sciamani, Macumbero e Sacerdoti</i>
Creare pozioni *	Mente	Difficile	Magica	<i>Solo Streghe, Sciamani, Macumbero</i>
Critico Migliorato *	Nessuna	–	Combattiva	
Crittografia *	Mente	Difficile	Conoscenza	
Cucinare	Mente	Normale	Comune	
Cultura eclettica *	Mente	Normale	Conoscenza	
Demonologia	Mente	Normale	Conoscenza	
Deviare proiettili *	Destrezza	Molto difficile	Combattiva	<i>Solo Esperti di arti marziali</i>
Difesa della merce *	Nessuna	–	Combattiva	<i>Solo Mercanti e Contrabbandieri</i>
Diffondere la fede *	Fascino	Difficile	Carismatica	<i>Solo Sacerdoti</i>
Diplomazia	Fascino	Normale	Carismatica	
Dissolvere il magico *	Speciale	Speciale	Magica	<i>Solo Streghe Wicca, Sciamani, Psionici, Macumbero</i>
Distillare	Mente	Normale	Comune	
Doti artistiche *	Mente	Normale	Comune	
Eliminare le tracce *	Destrezza	Molto facile	Magica	<i>Solo Macumbero e Sciamani</i>
Empatia *	Mente	Normale	Percettiva	
Empatia animale *	Mente	Facile	Percettiva	
Equipaggiamento armato *	Nessuna	–	Destrezza	<i>Solo Armieri</i>
Erboristeria *	Mente	Difficile	Curativa	<i>Solo Esploratori, Esperti di arti marziali, Sciamani, Macumbero, Streghe, Scienziati, Medici, Sacerdoti, Studiosi</i>
Erudizione *	Mente	Difficile	Conoscenza	
Esibizionista *	Destrezza	Normale	Carismatica	
Esperto arciere *	Nessuna	–	Combattiva	
Esperto di trappole *	Destrezza	Normale	Furtiva	
Estrazione rapida *	Nessuna	–	Combattiva	
Etichetta	Fascino	Normale	Carismatica	
Fabbricazione di armi	Mente	Difficile	Tecnologica	<i>Solo Armieri</i>
Falsificare	Destrezza	Difficile	Furtiva	
Fortuna *	Nessuna	–	Carismatica	<i>Solo Cacciatori di zombi, Ladri, Hacker ed Esploratori</i>
Forza di volontà *	Mente	Difficile	Mistica	

Geografia	Mente	Facile	Conoscenza	
Gergo dei bassifondi *	Mente	Molto facile	Carismatica	<i>Solo Ladri, Mendicanti e Teppisti</i>
Giocare d'azzardo	Destrezza	Normale	Carismatica	
Guarigione *	Mente	Normale	Curativa	<i>Solo Sacerdoti, Streghe, Sciamani, Medici e Macumbero</i>
Guidare veicoli	Destrezza	Facile	Tecnologica	
Illusionista *	Destrezza	Normale	Magica	<i>Solo Streghe</i>
Imitazione *	Fascino	Normale	Carismatica	
Individuazione dei non morti *	Mente	Normale	Percettiva	<i>Solo Macumbero, Sciamani, Psionici, Streghe, Sacerdoti, Cacciatori di Zombi</i>
Individuazione del magico *	Mente	Normale	Percettiva	<i>Solo Psionici, Sciamani, Macumbero, Streghe Wicca, Esperto di arti marziali, Sacerdoti</i>
Individuazione del male *	Mente	Normale	Percettiva	<i>Solo Psionici, Sciamani, Macumbero, Streghe Wicca, Sacerdoti</i>
Influenzare reazioni *	Fascino	Normale	Carismatica	
Informatica *	Mente	Variabile	Tecnologica	
Iniziativa migliorata*	Nessuna	–	Comune	
Intagliare il legno	Destrezza	Normale	Comune	
Intrattenimento *	Fascino	Normale	Carismatica	
Lancio dei coltelli *	Nessuna	–	Agilità	<i>Solo Ladri ed Esperti di arti marziali</i>
Leadership	Fascino	Normale	Carismatica	
Leggere le labbra	Mente	Difficile	Percettiva	
Leggere/Scrivere	Mente	Molto facile	Comune	
Lettura degli scritti *	Mente	Difficile	Conoscenza	
Lettura del magico *	Mente	Molto difficile	Conoscenza	
Linguaggio degli spiriti *	Mente	Facile	Magica	<i>Solo Macumbero e Sciamani.</i>
Linguaggio gestuale *	Mente	Normale	Conoscenza	
Lotta di strada *	Nessuna	–	Combattiva	<i>Solo Teppista</i>
Macumba *	Nessuna	–	Magica	<i>Solo Macumbero</i>
Magnetismo *	Fascino	Normale	Carismatica	<i>Solo Streghe Wicca, Sciamani e Macumbero</i>
Mandare segnali *	Mente	Normale	Conoscenza	
Medicina *	Mente	Difficile	Curativa	
Meditazione *	Mente	Normale	Mistica	
Memoria precisa	Mente	Normale	Percettiva	

Mercanteggiare *	Fascino	Normale	Carismatica	
Milizia armata *	Nessuna	–	Combattiva	<i>Solo Miliziano</i>
Muoversi nell'ombra *	Destrezza	Normale	Furtiva	
Nascondere oggetti *	Destrezza	Normale	Furtiva	
Navigazione	Mente	Normale	Comune	
Nuotare	Vigore	Normale	Comune	
Oggetti utili *	Fascino	Normale	Carismatica	
Orientamento	Mente	Facile	Percettiva	
Osservazione *	Mente	Normale	Percettiva	
Pedinare *	Destrezza	Difficile	Furtiva	
Percezione *	Mente	Normale	Percettiva	<i>Solo Esperti di arti marziali, Sciamani e Psionici</i>
Persuasione *	Fascino	Normale	Carismatica	
Pescare	Mente	Normale	Comune	
Pirotecnica *	Destrezza	Normale	Comune	
Potere della fede *	Nessuna	–	Mistica	<i>Solo Sacerdoti</i>
Poteri Psionici *	Nessuna	–	Percettiva	<i>Solo Psionici</i>
Premonizione *	Mente	Normale	Percettiva	<i>Solo Psionico</i>
Presagio *	Mente	Normale	Magica	<i>Solo Streghe, Sciamani e Macumbero</i>
Primo soccorso *	Mente	Facile	Comune	
Prostituzione	Fascino	Normale	Carismatica	
Purezza del corpo *	Vigore	Molto difficile	Mistica	<i>Solo Esperti di arti marziali e Psionici</i>
Raccogliere informazioni	Mente	Normale	Carismatica	
Resistenza *	Vigore	Normale	Resistenza	
Resistenza agli alcolici	Vigore	Facile	Resistenza	
Resistenza ai veleni *	Vigore	Molto difficile	Resistenza	
Resistenza al dolore *	Vigore	Difficile	Resistenza	<i>Solo Esperti di arti marziali, Militari, Lottatori.</i>
Resistenza al fuoco *	Vigore	Molto difficile	Resistenza	
Resistenza elettricità *	Vigore	Molto difficile	Resistenza	
Resistenza alla paura*	Mente	Molto difficile	Resistenza	
Riparazioni *	Mente	Variabile	Tecnologica	
Saltare *	Destrezza	Normale	Agilità	
Sapienza magica *	Mente	Normale	Conoscenza	
Sartoria	Destrezza	Facile	Comune	
Scassinatore *	Destrezza	Normale	Furtiva	
Sciamanesimo	Nessuna	–	Magica	<i>Solo Sciamani.</i>

Scienza *	Mente	Variabile	Conoscenza	
Scoprire inganni	Mente	Normale	Percettiva	
Sedurre	Fascino	Normale	Carismatica	
Seguire tracce	Mente	Normale	Percettiva	
Senso degli affari *	Mente	Difficile	Carismatica	
Servire	Fascino	Normale	Carismatica	
Sonno leggero	Mente	Normale	Comune	
Sopravvivenza	Mente	Normale	Comune	
Sorpresa migliorata *	Nessuna	–	Comune	
Spacciare droghe	Destrezza	Normale	Furtiva	
Spiritualità *	Nessuna	–	Mistica	<i>Solo Esperti di arti marziali</i>
Storia	Mente	Facile	Conoscenza	
Stregoneria Wicca *	Nessuna	–	Magica	<i>Solo Streghe Wicca</i>
Strumenti musicali	Destrezza	Normale	Carismatica	
Supervisore	Fascino	Normale	Carismatica	
Tiratore scelto *	Nessuna	–	Combattiva	
Torturare	Destrezza	Difficile	Comune	
Usare Armi Bianche *	Nessuna	–	Comune	
Usare Armi da Fuoco *	Nessuna	–	Comune	
Usare Armi da Lancio *	Nessuna	–	Comune	
Usare Esplosivi *	Nessuna	–	Comune	
Uso della corda *	Destrezza	Normale	Comune	
Valutare	Mente	Normale	Percettiva	
Ventriloquio	Fascino	Normale	Carismatica	
Vita da mendicante *	Nessuna	–	Resistenza	<i>Solo Mendicante</i>
Vitalità *	Nessuna	–	Mistica	<i>Solo Esperti di arti marziali</i>
Wrestling *	Nessuna	–	Combattiva	<i>Solo Lottatori</i>

Abilità tecniche: Riguardano capacità come elettricista, idraulico, e tecnici di vario tipo.

Acrobazia: Chi possiede questa abilità è un esperto acrobata. Inoltre durante un round di combattimento, se il personaggio rinuncia ad ogni suo attacco, riceve per difendersi un bonus di +2 sulla Combattività e di +2 sulle prove di Destrezza.

Addestramento speciale: L'agente segreto può usare la Destrezza anziché il Vigore, ai fini del calcolo dei Punti-Vita e della skill generica Combattere. Per usare questa skill, il personaggio deve avere almeno 40 punti di Destrezza.

Allerta: Il personaggio può accorgersi quando qualcuno tenta di rubargli la merce o di borseggiarlo.

Amuleto protettivo: Il personaggio una volta alla settimana può creare un amuleto protettivo che gli conferisce per tre giorni un bonus di +2 sulle prove ad una caratteristica di sua scelta (da decidere al momento dell'uso dell'abilità). Il bonus è applicabile solo alle prove difensive.

Apprendimento: Il personaggio riceve 1 PA bonus ogni 25 punti di Mente che possiede.

Arte dell'Assassinio: Questa skill funge da prerequisito alle Skills Speciali. Acquistandola, infatti, il personaggio potrà apprendere le Skills Speciali relative a questa arte. Se non si possiede questa skill generica, non è possibile imparare le skills speciali. Per ulteriori informazioni si veda il Capitolo 6: "Skills Speciali".

Arte del Commerciare: Questa skill funge da prerequisito alle Skills Speciali. Acquistandola, infatti, il personaggio potrà apprendere le Skills Speciali relative a questa arte. Se non si possiede

Arte della Sopravvivenza: Questa skill funge da prerequisito alle Skills Speciali. Acquistandola, infatti, il personaggio potrà apprendere le Skills Speciali relative a questa arte. Se non si possiede questa skill generica, non è possibile imparare le skills speciali. Per ulteriori informazioni si veda il Capitolo 6: “*Skills Speciali*”.

Arte delle Riparazioni: Questa skill funge da prerequisito alle Skills Speciali. Acquistandola, infatti, il personaggio potrà apprendere le Skills Speciali relative a questa arte. Se non si possiede questa skill generica, non è possibile imparare le skills speciali. Per ulteriori informazioni si veda il Capitolo 6: “*Skills Speciali*”.

Artista della Fuga: Normalmente quando si fugge da un combattimento si resta esposti all’attacco del nemico che quindi riceve un attacco gratuito. Con questa abilità, l’usufruttore può, se riesce nella prova, fuggire senza subire attacchi gratuiti.

Ascoltare: Il personaggio, se riesce nella prova, può percepire anche i rumori più lievi, purché non siano troppo distanti.

Astrologia: L’usufruttore osservando le stelle può prevedere vagamente il futuro limitato ai prossimi trenta giorni. Il presagio deve essere vago ed enigmatico.

Attacchi multipli: Il personaggio può effettuare più attacchi fisici ogni round (corpo a corpo e a distanza), in base al suo punteggio di Combattività. Nella tabella seguente sono indicati il numero di attacchi a distanza e corpo a corpo che il personaggio può effettuare ogni round. Nota: attacchi 3/2 significa che il personaggio può effettuare 3 attacchi ogni 2 round, quindi farà un attacco nei round dispari e 2 nei round pari.

	Combattività 59 o meno	Combattività 60-89	Combattività 90-119	Combattività 120 o più
Agente Segreto	1	3/2	3/2	2
Armiere *	1	3/2	3/2	2
Cacciatore di zombi	1	3/2	3/2	2
Esperto di arti marziali	1	3/2	3/2	2
Esploratore	1	1	3/2	3/2
Killer	1	1	3/2	3/2
Lottatore **	1 (1)	3/2 (1)	3/2 (3/2)	2 (3/2)
Mercenario	1	3/2	3/2	2
Militare	1	3/2	3/2	2
Miliziano	1	1	3/2	3/2
Teppista	1	1	3/2	3/2

* L’Armiere ha a disposizione gli attacchi multipli solo quando usa armi da fuoco o esplosivi.

** Tra parentesi sono indicati gli attacchi che il lottatore effettua quando è armato. I numeri che non sono tra le parentesi rappresentano i numeri di attacchi a round che il lottatore ha a disposizione quando combatte a mani nude.

Borseggiare: Se la prova riesce, il personaggio ruba 1d30 dollari, se invece fallisce, il PG viene colto in flagrante.

Caccia allo zombi: Una volta al mese, il cacciatore di zombi, se supera la prova, guadagna grazie alla caccia agli zombi 10 dollari per ogni punto di margine di successo nella prova (minimo 10 dollari).

Cercare porte segrete: Chi non possiede questa abilità, ha solo 1 possibilità su 6 di trovare porte segrete.

Chiedere l’elemosina: Il mendicante riceve un bonus di +2 sulla prova.

Chirurgia: Il personaggio riceve un bonus di +2 se possiede la skill Medicina.

Colpi segreti delle arti marziali: Questa skill funge da prerequisito alle Skills Speciali. Acquistandola, infatti, il personaggio potrà apprendere le Skills Speciali relative a questa arte. Se

non si possiede questa skill generica, non è possibile imparare le skills speciali. Per ulteriori informazioni si veda il Capitolo 6: “*Skills Speciali*”.

Colpire alle spalle: Il personaggio se riesce a colpire alle spalle di nascosto un nemico gli infligge 1d20 danni aggiuntivi. Se il personaggio ottiene un colpo critico, questi danni aggiuntivi non vengono raddoppiati. Quando usano questa skill, il Killer, il Ladro e l’Agente Segreto ottengono un bonus di +1 sulla Combattività.

Combattere: Ogni 20 punti di Vigore, il personaggio incrementa la sua Combattività di 1 punto fino ad un massimo di +7.

Combattere alla cieca: Normalmente combattere al buio comporta una penalità di -2 sulla Combattività e di -2 sul Misticismo. Con questa abilità la penalità viene annullata per tutta la durata dello scontro.

Combattimento a mani nude: Normalmente quando si colpisce un nemico a mani nude si infliggono 1d3 danni + il Danno Fisico. Acquistando questa skill i danni salgono a 1d4 + il Danno Fisico, tuttavia ci sono quattro eccezioni: il Militare e l’Agente Segreto con questa abilità infliggono 1d6 danni + il Danno Fisico; l’Esperto di arti marziali toglie 1d8 danni + il Danno Mistico; il Lottatore infligge 1d8 danni + il Danno Fisico.

Combattimento con due armi: Il personaggio può combattere con due armi: ci sono quattro regole fondamentali da seguire:

- 1) Il personaggio in aggiunta ai suoi normali attacchi effettua, con l’arma secondaria, un attacco in più ogni due round.
- 2) L’arma secondaria deve essere di taglia inferiore a quella primaria, a meno che la primaria non sia un’arma di taglia piccola, in tal caso potranno essere usate due armi piccole. Per poter usare contemporaneamente due armi di taglia superiore a quella piccola il PG deve avere almeno un punteggio di Combattività pari a 80 con entrambe le armi.
- 3) E’ importante notare che con le due armi che si usano, la Combattività può essere diversa: mettiamo ad esempio che un miliziano usa come arma primaria una *pistola ben lavorata* che gli dà un bonus di +1 alla Combattività grazie all’eccellente fattura dell’arma, ed utilizzi una pistola normale come arma secondaria; in tal caso la sua Combattività sarà maggiore di 1 punto quando attaccherà con l’arma primaria. Questa variabilità di Combattività vale però solo in fase di attacco, in fase di difesa il PG usa la Combattività col punteggio più alto.
- 4) Ovviamente combattendo con due armi entrambe le mani sono impegnate.

Conoscenza dei bassifondi: Pur essendo una Skill di Conoscenza, il Ladro ed il Teppista possono impararla spendendo 1 PE anziché 2.

Conoscenza della natura: Permette di identificare animali, piante e acqua potabile.

Conoscenze culturali: Un personaggio con questa abilità conosce la conformazione fisica e politica delle terre e delle culture di una regione. Egli è anche un bravo cartografo, sa realizzare mappe, sa dove trovare mappe per ogni regione o area, sa come studiare le mappe che utilizzano varie forme di notazioni, e può provare a interpretare mappe criptate o integrare quelle incomplete. Conosce i principi generali di topografia, di climatologia e di sociologia nonché le strutture sociali, i costumi, gli usi, i modi di vita, le leggende e i racconti popolari di una cultura o regione particolare. Il personaggio è anche al corrente di vari aspetti inerenti alle società del passato e ai loro usi.

Conoscenze segrete: Riguardano le classiche cose segrete di cui solo gli agenti segreti e i militari ne sono a conoscenza, come i misteri dell’area 51 e così via. Pur essendo una skill di Conoscenza, il personaggio la può acquistare spendendo 1 PE anziché 2.

Contrattare: Se il personaggio riesce nella prova ottiene una variazione in suo favore del prezzo della merce del 10%.

Corsa: Permette di correre alla stessa velocità anche su terreni impervi, limitando al minimo il rischio di incespicare. Inoltre se possiedono questa skill, il Militare ed il Mercenario possono usare il Vigore anziché la Destrezza ai fini del calcolo dei Punti-Velocità mentre l’Esperto di Arti Marziali, sempre per il calcolo dei PT, può usare la Mente anziché la Destrezza.

Creare oggetti magici: L'utente è in grado di creare oggetti magici ma per farlo deve reperire i componenti magici adatti che determinerà il Narratore. Essendo l'ambientazione in stile post-olocausto, gli oggetti magici sono una cosa più unica che rara quindi è bene utilizzare tale abilità con parsimonia. Il sacerdote può creare solo oggetti sacri.

Creare pozioni: La strega wicca ed il macumbero sono in grado di creare pozioni magiche ma per farlo devono reperire i componenti magici adatti che determinerà il Narratore.

Critico Migliorato: In combattimento il personaggio ha una possibilità in più di mettere a segno un colpo critico. Quindi se normalmente il colpo critico riesce con 30 naturale, il personaggio dotato di questa abilità potrà infliggere colpi critici con 29 e 30.

Crittografia: Il personaggio con questa abilità è abile ed esperto nel decifrare messaggi, codici segreti e password. L'Hacker riceve un bonus di +2 sulle prova.

Cultura eclettica: Il personaggio che possiede questa abilità è colui che sa sempre un po' di tutto.

Deviare proiettili: L'esperto di arti marziali è in grado di deviare le armi a distanza ed i proiettili di armi da fuoco scagliate contro di lui. Può deviare al massimo un proiettile per round. Il tentativo di deviare un'arma a distanza deve essere considerata un'azione gratuita.

Difesa della merce: Il personaggio riceve per tutta la durata dello scontro, un bonus di +2 alla Combattività e al Misticismo quando deve combattere per difendere la sua merce.

Diffondere la fede: Il sacerdote se si impegna per 2d8 giorni a proclamare la propria fede e riesce poi nella prova, potrà riuscire a convertire al suo credo 1 persona per ogni punto di margine di successo nella prova (minimo 1 persona).

Dissolvere il magico: Il personaggio, dopo un apposito rituale della durata di 3d4 minuti, può cercare di dissolvere il magico. Per riuscirci dovrà tirare 1d30 e sommare (o sottrarre) la differenza tra il suo Misticismo e quello dell'avversario. Se totalizza 15 o più ha dissolto la magia (un "30" naturale corrisponde sempre a successo automatico, mentre "1" a fallimento). Uso dell'abilità: 1 volta al giorno + 1 volta al giorno ogni 20 livelli.

Doti artistiche: Il personaggio ha un grande talento artistico in un campo in particolare di sua scelta (pittore, scultore, compositore, scrittore eccetera).

Eliminare le tracce: Una volta al giorno per 1d4 ore, il macumbero può camminare senza lasciare tracce.

Empatia: Il personaggio ha un'abilità innata che gli permette di percepire le motivazioni, le emozioni e le intenzioni degli altri.

Empatia animale: Il personaggio sa trattare con gli animali, sa capire cosa essi vogliono e sa calmarli.

Equipaggiamento armato: Nel momento in cui acquista questa skill, l'armiere riceve gratuitamente dal Narratore un'arma da fuoco o esplosiva che non faccia più di 1d12 danni, e relative munizioni. In termini di gioco l'arma può essergli donata, oppure il PG può semplicemente trovarla, a discrezione del Narratore.

Erboristeria: Una volta al giorno l'usufruttore può creare una pozione curativa a base di erbe che fa recuperare 1d8 punti-vita. Inoltre può creare anche veleni. Il personaggio riceve un bonus di +2 alla prova qualora abbia anche l'abilità Medicina.

Erudizione: Il personaggio possiede una vasta conoscenza in un campo del sapere di sua scelta (oceanografia, metafisica, micologia eccetera).

Esibizionista: Il personaggio può intrattenere il pubblico mostrando la sua notevole abilità con un'arma.

Esperto arciere: Il personaggio riceve un bonus di +2 sulla Combattività quando usa l'arco.

Esperto di trappole: Il personaggio è in grado di preparare, scoprire e rimuovere trappole.

Estrazione rapida: Normalmente per estrarre un'arma dal fodero ci vuole un round. Tuttavia il PG con questa abilità può estrarre un'arma dal fodero senza perdere il round.

Fortuna: Una volta al giorno il personaggio può, se vuole, aggiungere o sottrarre un punto da un tiro del dado, compresi tiri per colpire, per le ferite, prove di caratteristiche eccetera. Questo bonus

non si può usare per creare il personaggio, né conservare per il giorno dopo! Il giocatore deve dichiarare che lo utilizzerà prima di tirare il dado, altrimenti non vale.

Forza di volontà: Se riesce nella prova di abilità il personaggio riceve, per ogni tre punti di margine di successo, un bonus di +1 al Misticismo nei tiri di resistenza mentale.

Gergo dei bassifondi: Pur essendo una Skill Carismatica, il Ladro ed il Teppista possono impararla spendendo 1 PE anziché 2.

Guarigione: Il personaggio una volta al giorno può curare 1d10 punti-vita ad una persona.

Illusionista: Il personaggio è un abile prestigiatore.

Imitazione: Il personaggio è un abile attore. Può imitare le movenze di una persona e perfino imitarne la voce (in quest'ultimo caso la prova diventa Molto Difficile).

Individuazione dei non morti: Tre volte al giorno il personaggio può percepire la presenza di zombi e non morti nel raggio di 18 metri.

Individuazione del magico: Il personaggio può percepire il magico nel raggio di 18 metri. Questa abilità può essere usata tre volte al giorno.

Individuazione del male: Tre volte al giorno il personaggio può percepire il male nel raggio di 18 metri.

Influenzare reazioni: Il personaggio, cantando, suonando, raccontando storie o facendo umorismo, può cercare di influenzare le reazioni di chi gli sta davanti. Se il tiro riesce la reazione diverrà più amichevole, in caso contrario più ostile.

Informatica: E' l'abilità di usare i computer. L'Hacker riceve un bonus di +2 quando utilizza tale abilità.

Iniziativa migliorata: Il personaggio riceve un bonus di +1 sull'iniziativa.

Intrattenimento: Il personaggio con questa abilità sa intrattenere e divertire le folle con racconti, cabaret e via dicendo.

Lancio dei coltelli: Il personaggio, quando lancia pugnali o coltelli, ottiene un Bonus di +2 alla Combattività.

Lettura degli scritti: Il personaggio può aver bisogno di qualunque informazione che può ottenere e l'abilità Lettura degli Scritti gli dà la possibilità di leggere varie lingue, che applicano quando devono esaminare mappe del tesoro, manoscritti, simboli, annotazioni, appunti segreti, eccetera. Nel caso di lingue morte, il personaggio, con una prova riuscita, capisce che quello è un linguaggio che non viene più usato da ormai moltissimi secoli; per tradurre e decifrare questo antico linguaggio, è necessario superare un secondo tiro su Lettura degli Scritti.

Lettura del magico: Permette di leggere gli scritti magici.

Linguaggio degli spiriti: Si tratta di un linguaggio ancestrale conosciuto solo dagli sciamani, dai macumberi e dagli spiriti stessi.

Linguaggio gestuale: Quest'abilità permette di comunicare in silenzio con chiunque sia in grado di vedere i segni e di capirli. La distanza massima coincide solitamente con la visuale.. Può trattarsi di un linguaggio gestuale complesso che traduce lunghi discorsi o di un sistema per inviare brevi e piccoli messaggi come "attacca", "voi due a destra" o "zombi dietro l'angolo". Per trasmettere il messaggio occorre che il personaggio superi la prova; per riceverlo, invece, è necessario che il destinatario abbia almeno una minima dimestichezza con il linguaggio gestuale e che riesca in una prova sulla Mente "Molto difficile" o in una prova di Linguaggio gestuale se anche lui possiede questa abilità.

Lotta di Strada: Questa skill funge da prerequisito alle Skills Speciali. Acquistandola, infatti, il personaggio potrà apprendere le Skills Speciali relative a questa arte. Se non si possiede questa skill generica, non è possibile imparare le skills speciali. Per ulteriori informazioni si veda il Capitolo 6: "*Skills Speciali*".

Macumba: Questa skill funge da prerequisito alle Skills Speciali. Acquistandola, infatti, il personaggio potrà apprendere le Skills Speciali relative a questa arte. Se non si possiede questa skill generica, non è possibile imparare le skills speciali. Per ulteriori informazioni si veda il Capitolo 6: "*Skills Speciali*".

Magnetismo: Il Macumbero e lo sciamano sono persone molto rispettate ed influenti presso la loro tribù ed hanno una grossa influenza sui loro membri. La Strega Wicca invece incute disagio e timore nei cuori dei superstiziosi.

Mandare segnali: Il personaggio con questa abilità sa come usare i segnali per mandare messaggi sia all'aperto (ad esempio i segnali di fumo) che al chiuso. Nei luoghi chiusi e nei sotterranei il personaggio può inviare messaggi in codice morse mediante dei suoni. Basta picchiare sulle pareti con un sasso, un martello o un qualcosa di metallo: il suono riecheggerà fino a 1d6 Km di distanza e il discorso può essere breve o lungo. Per trasmettere il messaggio occorre che il personaggio superi la prova; per riceverlo, invece, è necessario che il destinatario abbia almeno una minima dimestichezza con i segnali e che riesca in una Prova sulla Mente "Molto difficile" o in una prova di Mandare Segnali se anche lui possiede questa abilità. Se il messaggio è stato inviato correttamente ma non è stato compreso, è possibile che venga decifrato in modo erroneo, intendendo qualcosa di completamente diverso da quel che si voleva trasmettere.

Medicina: Una volta al giorno per persona, il personaggio può curare 1d6 punti-vita. Inoltre l'abilità può essere usata anche per curare l'avvelenamento.

Meditazione: E' la capacità di raggiungere uno stadio di trance autoindotta in cui la mente è completamente rilassata, ma capace di reagire immediatamente. In termini di gioco si aumenta una Caratteristica di propria scelta di 4 punti, per una durata pari ad 1/3 del tempo che si è passati in meditazione.

Mercanteggiare: Se può dedicarsi per almeno otto ore consecutive nel mercanteggiare, il mercante guadagna 3 dollari per ogni punto di margine di successo nella prova (minimo 3 dollari). Se la prova fallisce significa che gli affari sono andati male, in tal caso perde 3 dollari per ogni punto di margine di insuccesso.

Milizia Armata: Questa skill funge da prerequisito alle Skills Speciali. Acquistandola, infatti, il personaggio potrà apprendere le Skills Speciali relative a questa arte. Se non si possiede questa skill generica, non è possibile imparare le skills speciali. Per ulteriori informazioni si veda il Capitolo 6: "*Skills Speciali*".

Muoversi nell'ombra: Il personaggio può muoversi silenziosamente e/o nascondersi nelle ombre, tra i cespugli o nelle buche.

Nascondere oggetti: Si è in grado di occultare nelle proprie maniche, tasche, scuciture eccetera, oggetti di piccole dimensioni.

Oggetti utili: Una volta al mese, il mercante, se supera la prova, riceve gratuitamente dal Narratore un oggetto non magico di qualunque tipo. L'oggetto ha un valore approssimativo di 10 dollari per ogni punto di margine di successo nella prova (minimo 10 dollari). Il mercante a quel punto potrà decidere se tenersi l'oggetto oppure rivenderlo.

Osservazione: Chi possiede questa abilità è un ottimo osservatore, capace di notare anche i più piccoli dettagli.

Pedinare: Il Killer riceve un bonus di +2 sulla prova. L'Agente Segreto ed il Mercenario ricevono un bonus di +1 sulla prova.

Percezione: Grazie al suo istinto il personaggio può prevedere attacchi alle spalle.

Persuasione: Il personaggio riceve un bonus di +2 alla prova qualora abbia anche l'abilità Magnetismo.

Pirotecnica: Chi possiede questa abilità sa come produrre fuochi d'artificio. Inoltre è capace di usarli al meglio, minimizzando i rischi e creando al tempo stesso bellissimi spettacoli pirotecnici.

Potere della Fede: Questa skill funge da prerequisito alle Skills Speciali. Acquistandola, infatti, il personaggio potrà apprendere le Skills Speciali relative a questa arte. Se non si possiede questa skill generica, non è possibile imparare le skills speciali. Per ulteriori informazioni si veda il Capitolo 6: "*Skills Speciali*".

Poteri Psionici: Questa skill funge da prerequisito alle Skills Speciali. Acquistandola, infatti, il personaggio potrà apprendere le Skills Speciali relative a questa arte. Se non si possiede questa skill

generica, non è possibile imparare le skills speciali. Per ulteriori informazioni si veda il Capitolo 6: *“Skills Speciali”*.

Premonizione: Il personaggio può prevedere vagamente il futuro limitato ai prossimi dieci giorni. Il presagio deve essere vago ed enigmatico.

Presagio: Funziona come l'astrologia, solo che il presagio prevede il futuro entro una settimana. D'altro canto però il Presagio non necessita delle stelle e può essere usato in qualsiasi momento della giornata.

Primo soccorso: Consente di prestare un primo soccorso, disinfettando le ferite, bendando e steccando per arginare i danni e impedire, ove possibile, la morte per dissanguamento. La persona curata necessiterà ovviamente di cure più specialistiche. In termini di gioco questa abilità fa recuperare 1d2 PV e può essere utilizzata 1 volta al giorno per persona.

Purezza del corpo: Il personaggio acquisisce il controllo del sistema immunitario del suo corpo. Prima di effettuare la prova contro veleni o malattie può tentare una prova di abilità. Se riesce, resta illeso, se fallisce potrà comunque sempre tentare il normale tiro previsto. Questa abilità non può salvare dal Morbo degli Zombi. Per usare la Purezza del Corpo, il personaggio deve possedere almeno *Mente* 30.

Resistenza: Il personaggio può mantenere un'attività che prevede un prolungato sforzo fisico per il doppio del tempo di un personaggio normale, prima di sentire gli effetti della stanchezza

Resistenza ai veleni: Se riesce nella prova di abilità il personaggio riceve, per ogni tre punti di margine di successo, un bonus di +1 sulle prove per resistere al veleno.

Resistenza al dolore: Permette di ignorare le penalità derivanti dal dolore.

Resistenza al fuoco: Se riesce nella prova di abilità il personaggio riceve, per ogni tre punti di margine di successo, un bonus di +1 nei tiri di resistenza contro il fuoco.

Resistenza all'elettricità: Se riesce nella prova di abilità il personaggio riceve, per ogni tre punti di margine di successo, un bonus di +1 nei tiri di resistenza contro l'elettricità.

Resistenza alla paura: Se riesce nella prova di abilità il personaggio riceve, per ogni tre punti di margine di successo, un bonus di +1 nei tiri di resistenza contro la paura.

Riparazioni: Il meccanico riceve un bonus di +2 sulla prova quando deve aggiustare un veicolo. L'Armiere riceve un bonus di +2 sulla prova quando deve riparare un'arma. L'Hacker riceve un bonus di +2 sulla prova quando deve riparare un computer.

Sapienza magica: Sarebbe la conoscenza della magia e della sua storia. Eventualmente permette anche di capire quale incantesimo il nemico sta lanciando o quale rituale una persona sta compiendo.

Saltare: Il personaggio con questa abilità è in grado di spiccare balzi prodigiosi sia in lungo che in largo.

Scassinatore: Il PG riceve un bonus di +2 sulla prova se utilizza gli arnesi da scasso.

Sciamanesimo: Questa skill funge da prerequisito alle Skills Speciali. Acquistandola, infatti, il personaggio potrà apprendere le Skills Speciali relative a questa arte. Se non si possiede questa skill generica, non è possibile imparare le skills speciali. Per ulteriori informazioni si veda il Capitolo 6: *“Skills Speciali”*.

Scienza: Lo scienziato riceve un bonus di +2 quando usa questa skill.

Senso degli affari: Il mercante ha la spiccata qualità di fiutare gli affari e capire se convengano oppure no.

Sorpresa migliorata: Il personaggio riceve un bonus di +1 sui tiri per non restare sorpreso.

Spiritualità: Questa abilità permette al personaggio di usare la *Mente* anziché il *Vigore*, ai fini del calcolo della *Combattività*, dei *Punti-Vita* e della skill generica *Combattere*. Per beneficiare di questa abilità, il personaggio deve possedere almeno 50 punti di *Mente*.

Stregoneria Wicca: Questa skill funge da prerequisito alle Skills Speciali. Acquistandola, infatti, il personaggio potrà apprendere le Skills Speciali relative a questa arte. Se non si possiede questa skill generica, non è possibile imparare le skills speciali. Per ulteriori informazioni si veda il Capitolo 6: *“Skills Speciali”*.

Tiratore scelto: Il personaggio ha un bonus di +1 alla Combattività quando usa un'arma da fuoco.

Usare Armi Bianche: Possedendo questa skill si è capaci di usare tutte le armi corpo a corpo, che siano da taglio, da punta o contundenti. Una volta che questa abilità è stata acquistata, è possibile specializzarsi in una particolare arma; per ogni PE speso in quella data arma, il personaggio riceve, quando combatte con l'arma in questione, un bonus di +1 sulla Combattività. E' possibile portare questo bonus fino ad un massimo di +2. Se non si possiede questa skill, è comunque sempre possibile usare le armi in questione, tuttavia si subisce un malus di -4 sulla Combattività.

Usare Armi da Fuoco: Possedendo questa skill si è capaci di usare tutte le armi da fuoco. Una volta che questa abilità è stata acquistata, è possibile specializzarsi in una particolare arma: per ogni PE speso in quella data arma; il personaggio riceve, quando combatte con l'arma in questione, un bonus di +1 sulla Combattività. E' possibile portare questo bonus fino ad un massimo di +2. E' possibile portare questo bonus fino ad un massimo di +2. Se non si possiede questa skill, è comunque sempre possibile usare le armi in questione, tuttavia si subisce un malus di -4 sulla Combattività.

Usare Armi da Lancio: Possedendo questa skill si è capaci di usare tutte le armi da lancio e da tiro. Una volta che questa abilità è stata acquistata, è possibile specializzarsi in una particolare arma: per ogni PE speso in quella data arma; il personaggio riceve, quando combatte con l'arma in questione, un bonus di +1 sulla Combattività. E' possibile portare questo bonus fino ad un massimo di +2. E' possibile portare questo bonus fino ad un massimo di +2. Se non si possiede questa skill, è comunque sempre possibile usare le armi in questione, tuttavia si subisce un malus di -4 sulla Combattività.

Usare Armi Esplosive: Possedendo questa skill si è capaci di usare tutte le armi esplosive come bombe a mano, lanciagranate, dinamite, eccetera. Una volta che questa abilità è stata acquistata, è possibile specializzarsi in una particolare arma; per ogni PE speso in quella data arma, il personaggio riceve, quando combatte con l'arma in questione, un bonus di +1 sulla Combattività. E' possibile portare questo bonus fino ad un massimo di +2. E' possibile portare questo bonus fino ad un massimo di +2. Se non si possiede questa skill, è comunque sempre possibile usare le armi in questione, tuttavia si subisce un malus di -4 sulla Combattività.

Vita da mendicante: All'inizio del gioco il mendicante è obbligato ad acquistare questa skill. L'alto punteggio di Vigore del mendicante si traduce, non nella sua abilità combattiva, ma solo nella sua formidabile resistenza al freddo e alle malattie, dato che conduce una vita da senzatetto, sempre a contatto con l'immondizia e col pungente freddo della notte. Per tale motivo il Mendicante, visto che non eccelle nel combattimento, calcola la Combattività sommando la Destrezza alla metà del Vigore. Inoltre il mendicante, per ovvi motivi, comincia il gioco solo con 4d4 dollari. Ma la skill offre anche degli appetitosi vantaggi. Innanzitutto il personaggio su ogni prova di resistenza fisica, riceve un bonus di +1 ogni 10 punti di Vigore (le prove di resistenza fisica comprendono i check sul Vigore e tutte le Skills di Resistenza). Oltre a questo, il mendicante, se supera una prova di Destrezza (difficoltà Facile), saprà sempre come trovare del cibo, pur di rovistare nella spazzatura. Infine, il personaggio con questa skill, possiede una spiccata dote nel sapersela sempre cavare dato che è abituato a vivere alla giornata; in termini di gioco ciò si traduce nel fatto che il mendicante, quando si trova in una situazione critica, riesce nel 10% dei casi a tirarsene fuori in qualche modo (a scelta del Narratore); questa particolarità, tuttavia, non è da considerarsi al pari dei punti-fato (vedere oltre) i quali non solo salvano il personaggio da situazioni critiche, ma gli evitano perfino di morire; nel caso della skill Vita da Mendicante, invece, il personaggio può solo tirarsi fuori da una situazione critica e ad elevato rischio letale, ma se muore la skill non gli servirà.

Wrestling: Questa skill funge da prerequisito alle Skills Speciali. Acquistandola, infatti, il personaggio potrà apprendere le Skills Speciali relative a questa arte. Se non si possiede questa skill generica, non è possibile imparare le skills speciali. Per ulteriori informazioni si veda il Capitolo 6: "*Skills Speciali*".

6. SKILLS SPECIALI

Le Skills Speciali comprendono magie, incantesimi, poteri psichici, preghiere e tecniche speciali, che variano in base alla classe. Ogni volta che si usa una Skills Speciale (che abbia buon esito o meno), si perdono un tot. di Punti-Abilità (PA), in base alla potenza del potere usato. Non è possibile usare una Skill Speciale il cui utilizzo porterebbe i PA a 0 o meno. Durante questo capitolo spesso verranno utilizzati come sinonimo di skill speciale, i termini potere e tecnica. Per imparare una Skill Speciale bisogna spendere 6 PE.

Tiri di Resistenza (TR): Quando un personaggio usa una Skills Speciale offensiva che prevede un TR, la vittima può cercare di resistervi tirando 1d30 e aggiungendo (o sottraendo) la differenza tra il suo Misticismo e quello dell'usufruttore del potere. Se ottiene 15 o più resiste, oppure ne limita i danni o gli effetti (a seconda del tipo di potere), se invece totalizza 14 o meno subisce i pieni effetti della tecnica offensiva.

Spiegazione delle Skills Speciali: Di seguito vengono spiegate le voci che si trovano nella descrizione delle Skills Speciali:

Costo: Riguarda i Punti-Abilità che bisogna spendere per usare la skill in questione.

Tipo: "Automatica" sta a significare che il personaggio, quando avviene la situazione prevista, può usare immediatamente la skill anche se in quel round è impegnato a fare qualcos'altro...in altre parole se il personaggio decide di usare una skill automatica, lo farà senza sprecare la sua azione, anche se i PA devono comunque essere spesi; se non si possiedono sufficienti PA la skill ovviamente non potrà essere usata. "Azione" significa che per usare la skill occorre rinunciare a fare qualsiasi altra cosa. "Speciale" sono quelle situazioni che vengono spiegate direttamente nella descrizione della skill in questione

Requisiti: Indica il punteggio di Caratteristica minimo richiesto per poter apprendere ed usare quella particolare skill.

Durata: Indica la durata della skill a partire dal momento in cui questa è stata utilizzata.

Danno: Viene indicato un tipo di dado (d4, d6, d8, d10 o d12). Significa che il danno si determina tirando uno o più dadi del tipo indicato. Per sapere quanti dadi devono essere tirati bisogna vedere quanto punteggio si possiede nella caratteristica Danno Mistico; il punteggio rappresenta il numero di dadi da tirare in questi casi. Se per esempio il Danno Mistico è 7, si tireranno allora ben 7 dadi del tipo indicato dalla skill in questione. Inoltre, a meno che non venga specificato diversamente nella skill in questione, se la vittima fallisce il tiro di resistenza con "1" naturale i danni totali inflitti vengono aumentati del 50%.

Resistenza: In quasi tutti i casi di poteri offensivi, il difensore può cercare di resistere al potere. "Neg" significa che se il difensore resiste al potere non subisce alcun effetto; "1/2" significa che resistendo si dimezzano i danni ricevuti.

ARTE DEL COMMERCIARE (*Mercante*)

Commerciare

Costo: 5

Tipo: Automatica

Requisiti: Fascino 20

Durata: Speciale

Descrizione: Il mercante, quando usa una skill Carismatica, riceve +2 sulla prova. Questa tecnica può essere usata solo per le Skills Generiche che richiedono una prova di caratteristica.

Merce preziosa

Costo: 10

Tipo: Automatica

Requisiti: Fascino 40

Durata: La durata di un combattimento

Descrizione: Il mercante, quando usa l'Abilità Difesa della Merce ottiene un bonus di +3 sulla Combattività e sul Misticismo invece che +2 come previsto dalla suddetta abilità.

Sete di denaro

Costo: 15

Tipo: Automatica

Requisiti: Fascino 60

Durata: Speciale

Descrizione: Il mercante se usa l'Abilità Mercanteggiare con successo, intasca il doppio dei soldi previsti, tuttavia i 15 PA che deve spendere non potrà recuperarli per un intero giorno.

Parlantina

Costo: 20

Tipo: Azione

Requisiti: Fascino 80

Durata: Speciale

Resistenza: Neg.

Descrizione: Il mercante con la sua parlantina riesce a convincere l'acquirente che l'oggetto che gli sta vendendo ha un valore più alto rispetto a quello reale. La differenza tra il valore reale dell'oggetto e quello fittizio può essere al massimo di 1 dollaro per ogni punto di Fascino del mercante. Se la vittima supera il tiro di resistenza si accorgerà dell'imbroglio qualora il mercante presenta il valore fittizio di almeno 80 dollari superiore a quello reale; se invece la differenza è inferiore a 80, semplicemente la vittima troverà l'oggetto troppo caro e se ne andrà senza acquistare nulla. Se il mercante possiede l'Abilità Persuasione, la vittima avrà una penalità di -1 sulla prova.

Suggestione

Costo: 25

Tipo: Azione

Requisiti: Fascino 100

Durata: 1d20 round

Resistenza: Neg.

Descrizione: Il mercante è talmente persuasivo nel parlare che la vittima cadrà sotto il suo influsso per 1d20 round.

ARTE DEL COMPUTER *(Hacker)*

Esperto informatico

Costo: 5

Tipo: Automatica

Requisiti: Mente 20

Durata: Un'operazione

Descrizione: L'Hacker usando anche il più semplice dei computer, portatili o non, è in grado di ottenere gli stessi risultati che avrebbe utilizzando un computer ben allestito e sofisticato.

Resistenza straordinaria

Costo: 10

Tipo: Automatica

Requisiti: Mente 40

Durata: Un'ora ogni 3 punti Mente

Descrizione: L'Hacker vivendo sempre davanti al computer ha sviluppato una straordinaria resistenza. Può stare ininterrottamente davanti al PC per un tempo pari ad un'ora ogni due punti Mente che possiede, senza subire alcuna penalità per la stanchezza. Durante questo lasso di tempo i 10 PA spesi non potranno essere recuperati in alcun modo.

Intuizione del pericolo

Costo: 15

Tipo: Azione

Requisiti: Mente 60

Durata: 2d4 round

Descrizione: Per la durata prevista, l'hacker ha come un intuito che lo aiuta a capire quando il suo operato rischia seriamente di essere scoperto.

Attacco Hacker

Costo: 20

Tipo: Azione

Requisiti: Mente 80

Durata: 1d6 round

Descrizione: L'Hacker è diventato così bravo che annulla totalmente tutte le penalità previste nelle prove che deve effettuare, purché i malus non siano superiori a -6. I malus sulle prove a -7 o più vengono dimezzati. Esempio: se il PG deve effettuare una prova su Informatica a -6, annulla totalmente il malus. Se invece la prova è a -8, riduce la penalità a -4.

Cyberspazio

Costo: 25

Tipo: Azione

Requisiti: Mente 100

Durata: Speciale

Descrizione: Quando entra nella realtà virtuale, questa conoscenza può tornare estremamente utile all'Hacker. Nel mondo virtuale infatti tutto è possibile, ma l'Hacker ha un certo controllo rispetto agli altri e riesce ad essere ciò che desidera; in linea di massima basta seguire le seguenti direttive: l'Hacker, nel cyberspazio, può decidere di essere qualunque classe desideri, ed inoltre tutti i suoi punteggi di caratteristica vengono raddoppiati. La durata è variabile, di solito dura finché l'hacker non esce dal cyberspazio o fino a quando non decide di cambiare classe di appartenenza.

Per entrare nella realtà virtuale, l'hacker deve collegare il suo cervello ad un computer...il suo corpo resterà in stato comatoso, mentre la mente entrerà nel cyberspazio, sebbene le percezioni di ciò che lo circonda siano reali. Se il cervello dell'hacker venisse staccato dal computer senza la normale procedura, il suo corpo crollerà e l'hacker morirebbe istantaneamente.

ARTE DEL CONTRABBANDO *(Contrabbandiere)*

Sotterfugio

Costo: 5

Tipo: Automatica

Requisiti: Destrezza 20

Durata: Speciale

Descrizione: Il Contrabbandiere, quando usa una skill Furtiva, riceve un bonus di +2 sulla prova. Questa tecnica può essere usata solo per le Skills Generiche che richiedono una prova di caratteristica.

Savoir Faire

Costo: 10

Tipo: Automatica

Requisiti: Destrezza 40

Durata: Speciale

Descrizione: Il Contrabbandiere, quando usa una skill Carismatica, riceve un bonus di +3 sulla prova. Questa tecnica può essere usata solo per le Skills Generiche che richiedono una prova di caratteristica.

Merce preziosa

Costo: 15

Tipo: Automatica

Requisiti: Destrezza 60

Durata: Speciale

Descrizione: Il contrabbandiere, quando usa l'Abilità Difesa della Merce, può usare in simultanea questa tecnica che gli conferisce, per tutta la durata del combattimento, un bonus di +4 sulla Combattività e sul Misticismo invece che +2 come previsto dalla suddetta abilità.

Capro espiatorio

Costo: 20

Tipo: Azione

Requisiti: Destrezza 80

Durata: Speciale

Descrizione: Il Contrabbandiere quando ormai è vicinissimo ad essere scoperto, può ricorrere a questa tecnica che gli permette di distrarre in qualche modo la polizia che quindi lo lascerà andare senza sospettare nulla. Da notare che la riuscita della tecnica dipende da come il giocatore si gioca la situazione.

Colpo veloce

Costo: 25

Tipo: Automatica

Requisiti: Destrezza 100

Durata: Può essere applicato ad un normale attacco corpo a corpo o a distanza.

Descrizione: Il contrabbandiere è così rapido nel suo attacco da guadagnare un bonus di +3 sull'iniziativa. Inoltre se il colpo va a segno con un "30" naturale, il colpo è stato così preciso da uccidere la vittima con un colpo solo.

ARTE DEL MENDICARE

(Mendicante)

Mendicare

Costo: 5

Tipo: Automatica

Requisiti: Vigore 20

Durata: Speciale

Descrizione: Il Mendicante, quando usa la skill Chiedere l'elemosina riceve un bonus di +3 sulla prova e guadagna il doppio rispetto al normale.

Amico fidato

Costo: 10

Tipo: Azione

Requisiti: Vigore 40

Durata: Permanente

Resistenza: Neg.

Descrizione: Il Mendicante spesso si trova a contatto con animali come topi, uccelli, gatti e cani e a volte questi sono proprio i suoi unici amici. Grazie a questa skill speciale, il mendicante può farsi amico un animale, purché questo fallisca una prova di Misticismo. In tal caso l'animale seguirà ovunque il mendicante. Tra di loro, inoltre, si viene a creare una sorta di empatia. Il mendicante non può avere più di 3 animali per volta.

Resistenza alle malattie

Costo: 15

Tipo: Automatica

Requisiti: Vigore 60

Durata: 1 round

Descrizione: Il Mendicante ha una resistenza alle malattie pari all'1% per ogni due punti che ha nel Vigore (massimo 80%). Se fallisce questo tiro, potrà comunque sempre tentare la prova di resistenza, con un bonus di +1.

Vigore del mendicante

Costo: 20

Tipo: Azione

Requisiti: Vigore 80

Durata: 1d4+1 round

Descrizione: Il Mendicante, quando usa questa skill, calcola la Combattività sommando la Destrezza al Vigore. In pratica utilizza il pieno punteggio del Vigore, invece della metà.

Ultima possibilità

Costo: 25

Tipo: Azione

Requisiti: Vigore 100

Durata: Speciale

Descrizione: Il Mendicante, quando usa la skill Vita da Mendicante, ha una probabilità del 25%, anziché del 10%, di tirarsi fuori da una situazione critica.

ARTE DEL MERCENARIO

(Mercenario)

Mercenary

Costo: 5

Tipo: Speciale

Requisiti: Vigore 20

Durata: Speciale

Descrizione: Prima dell'inizio di una nuova missione, il giocatore deve decidere a quale gruppo di skills generiche applicare il bonus di +2 che questa tecnica gli conferisce. Una volta deciso, per tutto il resto di quell'avventura, il mercenario riceverà un bonus di +2 sulla prova riguardante le skills del gruppo da lui scelto... ovviamente i 10 PA dovrà spenderli ogni qualvolta decide di utilizzare il bonus. Questa tecnica può essere usata solo per le Skills Generiche che richiedono una prova di caratteristica.

Ottimo compenso

Costo: 10

Tipo: Speciale

Requisiti: Vigore 40

Durata: La durata di un combattimento

Descrizione: Più il mercenario è pagato, più lavora bene. Se in una missione il compenso è più alto del previsto, il mercenario può allora utilizzare questa abilità che gli conferisce un bonus di +2 sulla Combattività per tutta la durata di uno scontro.

Leggerezza

Costo: 15

Tipo: Azione

Requisiti: Vigore 60

Durata: 1 round ogni 5 punti di Vigore

Descrizione: Il mercenario, anche se indossa equipaggiamento pesante può comunque compiere qualsiasi attività che normalmente un elevato peso intralcerrebbero (ad esempio può usare l'abilità Muoversi nell'Ombra anche se indossa uno zaino pesantissimo)

Expert

Costo: 20

Tipo: Automatica

Requisiti: Vigore 80

Durata: 1d4 round

Descrizione: Il mercenario, se totalizza un fallimento critico, può usare questo potere per non perdere il round successivo.

Colpo veloce

Costo: 25

Tipo: Automatica

Requisiti: Vigore 100

Durata: Può essere applicato ad un normale attacco corpo a corpo o a distanza ma mai per più di un attacco a round nel caso il mercenario possenga l'abilità Attacchi Multipli.

Descrizione: Il mercenario è così rapido nel suo attacco da guadagnare un bonus di +3 sull'iniziativa. Inoltre se il colpo va a segno con un "30" naturale, il colpo è stato così preciso da uccidere la vittima con un colpo solo.

ARTE DEL SAPERE (*Studioso*)

Lettura veloce

Costo: 5

Tipo: Automatica

Requisiti: Mente 20

Durata: Speciale

Descrizione: Lo studioso quando legge qualcosa, impiega 1/4 del tempo normale.

Scoperta sensazionale

Costo: 10

Tipo: Automatica

Requisiti: Mente 40

Durata: Speciale

Descrizione: Lo studioso, quando usa una skill di Conoscenza, riceve un bonus di +3 alla prova. Inoltre se la prova riesce con un "30" naturale, gli effetti della skill vengono notevolmente amplificati (a discrezione del Narratore). Questa tecnica può essere usata solo per le Skills Generiche che richiedono una prova di caratteristica.

Lampo di genio

Costo: 15

Tipo: Azione

Requisiti: Mente 60

Durata: 2d4 round

Descrizione: Lo studioso può avere un lampo di genio ed incrementare per 2d4 round il suo punteggio di Mente di 5 punti.

Multilinguista

Costo: 20

Tipo: Azione

Requisiti: Mente 80

Durata: Una situazione

Descrizione: Lo studioso capisce e parla qualsiasi lingua umana. Non che le conosca tutte...o meglio ne conosce tante, ma anche con quelle che non sa parlare, sa comunque destreggiarsi, capisce e sa farsi capire.

Maestro del sapere

Costo: 25

Tipo: Azione

Requisiti: Mente 100

Durata: Speciale

Descrizione: Lo studioso quando usa una skill di conoscenza, fallisce la prova solo se ottiene 1 con 1d30, a meno la prova non sia Molto Difficile; in tal caso si tratterà come se fosse Molto Facile.

ARTE DELL'ASSASSINIO (*Killer*)

Agire nell'ombra

Costo: 5

Tipo: Automatica

Requisiti: Destrezza 20

Durata: Speciale

Descrizione: Il Killer, quando usa una skill Furtiva, può usare in simultanea questa tecnica che gli conferisce un bonus di +2 sulla prova. Questa tecnica può essere usata solo per le Skills Generiche che richiedono una prova di Caratteristica.

Strangolare

Costo: 10

Tipo: Azione

Requisiti: Destrezza 40

Durata: Istantanea.

Descrizione: Il Killer, rinunciando ai suoi normali attacchi, può tentare di strangolare la sua vittima, usando una garrota, un fil di ferro o una fune. Occorre però che il Killer usi con successo la Skill Generica Colpire alle Spalle. In tal caso i danni aggiuntivi saranno 1d30 anziché 1d20.

Curare veleni

Costo: 15

Tipo: Azione

Requisiti: Destrezza 60

Durata: Istantanea.

Descrizione: Il Killer, essendo esperto di veleni, è anche in grado di curarli.

Oscura ombra

Costo: 20

Tipo: Automatica

Requisiti: Destrezza 80

Durata: Istantanea.

Descrizione: Il Killer quando utilizza l'abilità Colpire alle Spalle, può usare in simultanea questa tecnica che gli dà la possibilità di mettere a segno un Colpo Critico totalizzando col tiro per colpire 28 o 29 naturali, e di uccidere istantaneamente la vittima con un 30 puro.

Cecchino

Costo: 25

Tipo: Automatica

Requisiti: Destrezza 100

Durata: Può essere applicato ad un normale attacco a distanza (con armi da lancio o da fuoco), ma mai per più di un attacco a round nel caso il killer possieda l'abilità Attacchi Multipli.

Descrizione: Il Killer, quando tenta un attacco a distanza, può usare in simultanea questa tecnica che gli permette di infliggere 1d10 danni aggiuntivi al suo nemico; inoltre gli dà la possibilità di mettere a segno un Colpo Critico totalizzando col tiro per colpire 28 o 29 naturali, e di uccidere istantaneamente la vittima con un 30 puro.

ARTE DELLA CACCIA *(Cacciatore di Zombi)*

Esperto battitore

Costo: 5

Tipo: Automatica

Requisiti: Vigore 20

Durata: Speciale

Descrizione: Il cacciatore di zombi, quando usa l'Abilità Seguire Tracce, può usare in simultanea questa tecnica che gli conferisce un bonus di +3 sulla prova. Inoltre se la prova riesce con un "30" naturale, gli effetti della skill vengono raddoppiati.

Trappole per zombi

Costo: 10

Tipo: Speciale

Requisiti: Vigore 40

Durata: Speciale

Descrizione: Il cacciatore di zombi con questo potere può usare automaticamente l'abilità "Esperto di trappole" senza dover effettuare la prova di abilità prevista. Inoltre per costruire le trappole non ha bisogno di tutto il materiale normalmente previsto; si adatta ad usare il minimo indispensabile. Si dice che un cacciatore esperto sappia creare trappole molto efficienti usando un semplice spago.

Combattere gli zombi

Costo: 15

Tipo: Azione

Requisiti: Vigore 60

Durata: 2d6 round

Descrizione: Il cacciatore sa come affrontare al meglio gli zombi. Quando tenta di colpirli alla testa, è così esperto che non subisce il malus per il colpo mirato (vedi Capitolo 10: "Bestiario"). Inoltre è resistente al morso di questi non morti, ricevendo un bonus di +4 sulla prova di Vigore.

Pozione del fumo

Costo: 20

Tipo: Speciale

Requisiti: Vigore 80

Durata: 1d8 round

Descrizione: Se possiede gli ingredienti adatti (che di solito si comprano), il cacciatore di zombi può creare una volta al giorno una pozione che se aperta sparge, nel giro di pochi secondi, denso fumo nell'ambiente circostante riducendo la visibilità a zero per una durata di 1d8 round. Il cacciatore usa questa pozione per rallentare gli zombi, infatti sembra che questi non morti siano particolarmente sensibili a questo tipo di gas. Il cacciatore quindi avrà vantaggi notevoli nel combattimento: gli zombi subiranno un malus di -4 alla Combattività mentre il cacciatore, che sa orientarsi bene in mezzo a questa cortina, non subisce penalità di sorta. La pozione una volta creata dura 1 ora ogni due livelli del cacciatore dopodichè perde efficacia. Soltanto i cacciatori di zombi conoscono la formula chimica per creare questa pozione ed è un segreto che si tramandano. Difficilmente rivelano a un non-cacciatore questo segreto, anche coloro che sono attirati dal denaro saranno restii dal farlo...in fondo fintanto che mantengono l'esclusiva su quest'arma anti-zombi, la gente li cerca sempre di più!

Legare

Costo: 25

Tipo: Azione

Requisiti: Vigore 100

Durata: Speciale

Descrizione: Il cacciatore di zombi viene a volte reclutato per catturare gli zombi ‘vivi’, magari perché deve condurli da qualche scienziato che cerca di trovare un vaccino al loro diabolico morbo...oppure alcuni umani cercano zombi vivi per il loro business, come divertirsi con loro a fare tiro al bersaglio, il gioco del torero, o semplicemente per attirare clientela nel proprio locale mettendo zombi da vetrina. La vittima (che sia zombi o qualsiasi altro essere) deve effettuare una prova di Destrezza Difficile, altrimenti resterà immobilizzata. La vittima può comunque tentare di spezzare la corda anche se la cosa non è facile. Sono immuni a questo potere le creature di taglia G o più perché troppo grosse e forti da non riuscire a spezzare subito la corda.

ARTE DELLA FABBRICAZIONE *(Armiere)*

Esperto fabbricante

Costo: 5

Tipo: Automatica

Requisiti: Destrezza 20

Durata: Speciale

Descrizione: L’Armiere, quando utilizza una Skill Tecnologica, riceve un +2 sulla prova. Questa tecnica può essere usata solo per le Skills Generiche che richiedono una prova di caratteristica.

Arma straordinaria

Costo: 10

Tipo: Automatica

Requisiti: Destrezza 40

Durata: Speciale

Descrizione: L’Armiere, quando utilizza le Skills Creare Esplosivi e Fabbricare Armi, ottiene un bonus di +3 sulla prova. Inoltre se il check riesce con un 30 naturale, l’armiere è riuscito a creare un’arma dalla straordinaria fattura, molto più precisa e letale del normale. Durante questo lasso di tempo, i 12 PA spesi non possono essere recuperati in alcun modo.

Granate speciali

Costo: 15

Tipo: Automatica

Requisiti: Destrezza 60

Durata: Speciale

Descrizione: Possedendo l’equipaggiamento dell’armiere ed utilizzando la skill Creare Munizioni, il personaggio può creare una granata infiammabile, acida o congelante che fa 1d20 danni. Questi tre tipi di granate sono da utilizzare con il lanciagranate.

Armi da fuoco

Costo: 20

Tipo: Automatica

Requisiti: Destrezza 80

Durata: Può essere applicato ad un normale attacco con arma da fuoco o esplosivi, ma mai per più di un attacco a round nel caso l’armiere posseda l’abilità Attacchi Multipli.

Descrizione: L’Armiere quando usa un’arma da fuoco o un esplosivo, infligge 1d8 danni in più. Se poi con il tiro di questo dado esce un 8, allora l’armiere tira un ulteriore d8 che va a sommarsi al totale...se dovesse uscire ancora una volta un altro 8, verrà tirato di nuovo un altro d8, e così via.

Esperto tiratore

Costo: 25

Tipo: Automatica

Requisiti: Destrezza 100

Durata: Può essere applicato ad un normale attacco con arma da fuoco o esplosiva, ma mai per più di un attacco a round nel caso l'armiere possieda l'abilità Attacchi Multipli.

Descrizione: L'armiere, quando utilizza un arma da fuoco o esplosiva, può usare in simultanea questa tecnica che gli permette di infliggere 1d10 danni aggiuntivi al suo nemico; inoltre gli dà la possibilità di mettere a segno un Colpo Critico totalizzando col tiro per colpire 28 o 29 naturali, e di uccidere istantaneamente la vittima con un 30 puro.

ARTE DELLA FURTIVITA' *(Ladro)*

Agilità

Costo: 5

Tipo: Automatica

Requisiti: Destrezza 20

Durata: Speciale

Descrizione: Il ladro, quando deve effettuare una qualunque prova riguardante lo schivare o la furtività, può usare in simultanea questa tecnica che gli conferisce un bonus di +2 sulla prova. Questa tecnica può essere usata solo per le Skills Generiche che richiedono una prova di caratteristica.

Gentleman

Costo: 10

Tipo: Automatica

Requisiti: Destrezza 40

Durata: 3d6 round

Descrizione: Il ladro si prende automaticamente i danni che normalmente subirebbe il personaggio femminile più vicino a lui in quel momento. La donna non deve trovarsi a più di cinque metri dal ladro e tra i due non devono esserci ostacoli difficili da superare.

Spot

Costo: 15

Tipo: Azione

Requisiti: Destrezza 60

Durata: Istantanea

Resistenza: Neg.

Descrizione: Il ladro riesce istintivamente a capire se una persona possiede oggetti che per lui vale la pena rubare. Il ladro capisce anche generalmente di quali oggetti si tratta (capirà per esempio che ha un gioiello ma non saprà quanto questo vale).

An'chi

Costo: 20

Tipo: Automatica

Requisiti: Destrezza 80

Durata: 1d3 round

Descrizione: Il ladro può trasformare anche gli oggetti più inoffensivi in armi letali. Grazie a questo potere può in pratica infliggere 1d20 danni + il Danno Mistico quando scaglia piccoli oggetti come spilli, sassolini, bicchieri, padelle eccetera.

Assassino

Costo: 25

Tipo: Automatica

Requisiti: Destrezza 100

Durata: Istantanea.

Descrizione: Il ladro è diventato un esperto assassino. Egli, quando utilizza l'abilità Colpire alle Spalle, può usare in simultanea questa tecnica che gli dà la possibilità di mettere a segno un Colpo Critico totalizzando col tiro per colpire 28 o 29 naturali, e di uccidere istantaneamente la vittima con un 30 puro.

ARTE DELLA GUERRA *(Militare)*

Corpo a corpo militare

Costo: 5

Tipo: Automatica

Requisiti: Vigore 20

Durata: Speciale

Descrizione: Il personaggio, se attacca a mani nude, può mettere K.O. l'avversario in un solo colpo. La probabilità è dell'1% per ogni ferita inferta. Il danno a mani nude inoltre viene incrementato di 2 punti.

Spionaggio

Costo: 10

Tipo: Automatica

Requisiti: Vigore 40

Durata: Speciale

Descrizione: Quando usa un'abilità Furtiva o Combattiva, il personaggio riceve un bonus di +3 sulla prova per tutta la durata dell'azione. Questa tecnica può essere usata solo per le Skills Generiche che richiedono una prova di caratteristica.

Leggerezza

Costo: 15

Tipo: Azione

Requisiti: Vigore 60

Durata: 1 round ogni 5 punti di Vigore

Descrizione: Il militare, anche se indossa equipaggiamento pesante può comunque compiere qualsiasi attività che normalmente un elevato peso intralcerrebbero (ad esempio ora può usare l'abilità Muoversi nell'Ombra anche se indossa uno zaino pesantissimo).

Expert

Costo: 20

Tipo: Automatica

Requisiti: Vigore 80

Durata: 1d4 round

Descrizione: Il militare, se totalizza un fallimento critico, può usare questo potere per non perdere il round successivo.

Cecchino

Costo: 25

Tipo: Automatica

Requisiti: Vigore 100

Durata: Può essere applicato ad un normale attacco a distanza (con armi da lancio o da fuoco), ma mai per più di un attacco a round nel caso il militare possenga l'abilità Attacchi Multipli.

Descrizione: Il militare, quando tenta un attacco a distanza, può usare in simultanea questa tecnica che gli permette di infliggere 1d10 danni aggiuntivi al suo nemico; inoltre gli dà la possibilità di mettere a segno un Colpo Critico totalizzando col tiro per colpire 28 o 29 naturali, e di uccidere istantaneamente la vittima con un 30 puro.

ARTE DELLA MEDICINA *(Medico)*

Conoscenze mediche

Costo: 5

Tipo: Automatica

Requisiti: Mente 20

Durata: Speciale

Descrizione: Il medico, quando usa una skill Curativa, riceve un bonus di +2 sulla prova. Questa tecnica può essere usata solo per le Skills Generiche che richiedono una prova di caratteristica.

Esperto medico

Costo: Speciale

Tipo: Azione

Requisiti: Mente 40

Durata: Permanente

Descrizione: Il medico cura ad una persona 1 PV per ogni 2 PA che ha speso. Per ogni singolo uso di questa abilità può spendere al massimo 20 PV.

Curare malattie

Costo: 15

Tipo: Azione

Requisiti: Mente 60

Durata: Permanente

Descrizione: Il medico prendendosi cura di un paziente lo può guarire da una malattia nel giro di 2d6 giorni, purché riesca in una prova di Medicina. Durante questi giorni i 15 PA spesi non potranno essere recuperati in alcun modo. Con questa tecnica medica, il medico non può curare dal morbo dello zombi, ma solo dare al paziente un bonus di +2 sulla prova (vedere oltre)

Rinvenimento

Costo: 20

Tipo: Azione

Requisiti: Mente 80

Durata: Mezzora

Descrizione: Quando una persona viene spedita tra i 0 e i -9 PV, il medico, se può agire entro 1d4 round, può farla rinvenire per un po' di tempo (mezzora). La probabilità di successo è pari all'1% per ogni due punti Mente che possiede. La persona in questione benché si trovi a PV negativi, potrà comunque agire come se stesse pienamente cosciente benché sforzi troppo eccessivi gli faranno subito riperdere i sensi e lo stesso accade al primo PV che perde.

Extremis vitae

Costo: 25

Tipo: Azione

Requisiti: Mente 100

Durata: Permanente

Descrizione: Quando una persona viene spedita a -10 PV o peggio, il medico, se può agire entro 1 round, può cercare di salvargli la vita. A quel punto il paziente scende subito a -9 PV ma resta incosciente. La probabilità che il medico abbia successo è pari all'1% per ogni cinque punti Mente che possiede.

ARTE DELLA SCIENZA *(Scienziato)*

Scienza avida

Costo: 5

Tipo: Automatica

Requisiti: Mente 20

Durata: Speciale

Descrizione: Lo scienziato, quando usa una Skill Tecnologica, riceve un bonus di +2 sulla prova. Questa tecnica può essere usata solo per le Skills Generiche che richiedono una prova di caratteristica.

Scoperta sensazionale

Costo: 10

Tipo: Automatica

Requisiti: Mente 40

Durata: Speciale

Descrizione: Lo scienziato, quando usa la skill Scienza, riceve un bonus di +4 alla prova. Inoltre se la prova riesce con un "30" naturale, gli effetti della skill vengono amplificati (a discrezione del Narratore).

Lampo di genio

Costo: 15

Tipo: Azione

Requisiti: Mente 60

Durata: 2d4 round

Descrizione: Lo scienziato può avere un lampo di genio ed incrementare per un round il suo punteggio di Mente di 5 punti.

Assimilazione

Costo: 20

Tipo: Azione

Requisiti: Mente 80

Durata: Speciale

Descrizione: Lo scienziato quando subisce un attacco con una Skill Speciale, se accetta di avere un malus di -1 sul Tiro di Resistenza, può, semplicemente osservando, assimilare quanto ha visto. In questo modo per il personaggio si creano le basi per poter lavorare ad un'invenzione che possa riprodurre quella particolare tecnica.

Fantascienza

Costo: 25

Tipo: Speciale

Requisiti: Mente 100

Durata: Speciale

Descrizione: Usando la skill Scienza, il personaggio può cercare di ottenere effetti fantascientifici. Durante questo lasso di tempo i PA spesi per l'utilizzo di questa skill non potranno essere recuperati in alcun modo.

ARTE DELLA SEGRETEZZA *(Agente segreto)*

Knockout

Costo: 5

Tipo: Automatica

Requisiti: Destrezza 20

Durata: Speciale

Descrizione: Il personaggio, se attacca a mani nude, può mettere K.O. l'avversario in un solo colpo. La probabilità è dell'1% per ogni ferita inferta. Il danno a mani nude inoltre viene aumentato di 2.

Top Secret

Costo: 10

Tipo: Speciale

Requisiti: Destrezza 40

Durata: Speciale

Descrizione: Prima dell'inizio di una nuova missione, il giocatore deve decidere a quale gruppo di skills generiche applicare il bonus di +3 che questa tecnica gli conferisce. Una volta deciso, per tutto il resto di quell'avventura, l'agente segreto riceverà un bonus di +3 sulla prova riguardante le skills del gruppo da lui scelto...ovviamente i 10 PA dovrà spenderli ogni qualvolta decide di utilizzare il bonus. Questa tecnica può essere usata solo per le Skills Generiche che richiedono una prova di caratteristica.

Sorpresa

Costo: 15

Tipo: Automatica

Requisiti: Destrezza 40

Durata: Istantanea

Descrizione: L'agente segreto può infliggere all'avversario un malus di -2 sulla sorpresa.

Improvvisazione

Costo: 20

Tipo: Automatica

Requisiti: Destrezza 80

Durata: Speciale

Descrizione: Grazie a questa tecnica, l'agente segreto può cercare di usare Skills Generiche che non conosce. Per riuscire con successo, quando effettua la prova con il d30, dovrà ottenere 25 o più, anziché 15. Questa tecnica può essere usata solo per le Skills Generiche che richiedono una prova di caratteristica.

Colpo letale

Costo: 25

Tipo: Automatica

Requisiti: Destrezza 100

Durata: Può essere applicato ad un normale attacco a mani nude, ma mai per più di un attacco a round nel caso il personaggio possieda l'abilità Attacchi Multipli.

Descrizione: L'agente segreto è stato addestrato a colpire i punti vitali dell'avversario con assoluta precisione così da metterlo fuori gioco al primo colpo. Il bersaglio colpito subisce 1d20 danni più il Danno Fisico. Inoltre il PG ha possibilità di mettere a segno un Colpo Critico totalizzando col tiro per colpire un 29 naturale, e di uccidere istantaneamente la vittima con un 30 puro.

ARTE DELLA SOPRAVVIVENZA *(Esploratore)*

Bussola interiore

Costo: 5

Tipo: Azione

Requisiti: Destrezza 20

Durata: 1 round

Descrizione: Funziona come l'Abilità Orientamento, solo che non è necessaria alcuna prova, l'esploratore riesce ad orientarsi automaticamente.

Controllo animale

Costo: 10

Tipo: Azione

Requisiti: Destrezza 40

Durata: Speciale

Resistenza: Neg. (hanno diritto al tiro solo gli animali ostili)

Descrizione: Questo potere rende l'esploratore capace di comunicare con un animale o di avere un controllo più limitato su un animale ostile. La skill può essere utilizzata anche per servirsi degli animali dei boschi come guide e di bloccare il senso dell'olfatto e dell'odorato degli animali e delle creature non intelligenti.

Velocità

Costo: 15

Tipo: Azione

Requisiti: Destrezza 60

Durata: 1 round ogni 5 punti di Destrezza

Descrizione: Questa tecnica consente all'esploratore di correre al doppio della velocità normale. Questa tecnica permette anche di fuggire senza subire attacchi gratuiti e perfino di poter usare senza penalità armi a distanza mentre si corre. Infine l'esploratore può correre tranquillamente anche su speroni di roccia e altre pendenze, senza il rischio di cadere.

Interpretazione

Costo: 20

Tipo: Azione

Requisiti: Destrezza 80

Durata: 3d4 round

Descrizione: Questa tecnica rende l'esploratore capace di leggere e capire le lingue straniere, di decifrare simboli, impronte, tracce; di scegliere il percorso giusto; di scoprire la presenza di imboscate nemiche fino a cinquanta metri di distanza; e di attraversare un terreno senza lasciare tracce.

Mimetismo

Costo: 25

Tipo: Azione

Requisiti: Destrezza 100

Durata: 1 round ogni 5 punti di Destrezza

Descrizione: Grazie a questa tecnica l'esploratore può mascherare l'odore e il calore del suo corpo, nascondersi e camuffare i suoi rumori. Inoltre diventa immune a qualsiasi sorta di azione divinatoria nei suoi confronti.

ARTE DELLE RIPARAZIONI *(Meccanico)*

Esperto guidatore

Costo: 5

Tipo: Automatica

Requisiti: Destrezza 20

Durata: Speciale

Descrizione: Usando la skill Guidare Veicoli, il meccanico ottiene un bonus di +3 sulla prova. Inoltre se la prova riesce con un "30" naturale, gli effetti vengono notevolmente amplificati.

Usare chiave inglese

Costo: 10

Tipo: Automatica

Requisiti: Destrezza 40

Durata: 1 round

Descrizione: Usando una chiave inglese come arma, il meccanico infligge 1d4 danni aggiuntivi.

Riparare macchine

Costo: 15

Tipo: Automatica

Requisiti: Destrezza 60

Durata: Speciale

Descrizione: Usando la skill Riparazione, il meccanico ottiene un bonus di +4 sulla prova. Inoltre se la prova riesce con un "29" o "30" naturale, gli effetti vengono notevolmente amplificati.

Riparazioni arrangiate

Costo: 20

Tipo: Automatica

Requisiti: Destrezza 80

Durata: Speciale

Descrizione: Il meccanico è talmente bravo nelle riparazioni delle auto da riuscire a riparare, con la skill Riparazione, qualsiasi danno nel giro di 2d6 minuti. Se si tratta di danni lievi, la macchina torna perfettamente funzionante; nel caso di danni più gravi, l'auto torna a funzionare ma c'è una probabilità del 25% che la macchina si guasti di nuovo dopo 3d10 minuti dalla riparazione.

Sinergia

Costo: 25

Tipo: Automatica

Requisiti: Destrezza 100

Durata: Speciale

Descrizione: Il meccanico utilizza simultaneamente le skills speciali "Riparare Macchine" e "Riparazioni Arrangiate". In pratica anche le riparazioni arrangiate saranno riparazioni perfette.

COLPI SEGRETI DELLE ARTI MARZIALI *(Esperto di Arti Marziali)*

Knockout

Costo: 5

Tipo: Automatica

Requisiti: Mente 20

Durata: Speciale

Descrizione: Il personaggio, se attacca a mani nude, può mettere K.O. l'avversario in un solo colpo. La probabilità è dell'1% per ogni ferita inferta. Il danno a mani nude inoltre viene incrementato di 3 punti.

Guarigione Ying/Yang

Costo: 10

Tipo: Azione

Requisiti: Mente 40

Durata: Permanente

Descrizione: E' la tecnica dell'agopuntura. L'esperto di arti marziali stimola gli tsubo (punti di pressione) del paziente per riequilibrare il suo spirito e curarlo da malattie e avvelenamenti. Inoltre il paziente recupera 1d12 PV. La Guarigione Ying/Yang non può curare dal Morbo dello Zombi, tuttavia se l'esperto di arti marziali supera con successo una prova Difficile sulla Mente, può allungare la vita del paziente di 1d3 giorni.

Colpo di potere

Costo: 15

Tipo: Automatica

Requisiti: Mente 60

Durata: Può essere applicato ad un normale attacco corpo a corpo, ma mai per più di un attacco a round nel caso l'esperto di arti marziali possieda l'abilità Attacchi Multipli.

Descrizione: L'esperto di arti marziali aumenta il Vigore di 5 punti ed il suo attacco, se va a segno, impone alla vittima un Tiro di Resistenza per evitare di cadere all'indietro di 1d4+1 metri e perdere il prossimo round per rialzarsi.

Con questo colpo, inoltre, l'esperto di arti marziali può anche trovare misticamente il punto di massima debolezza di un oggetto, di un campo di forza o di una protezione. Se il PG supera una prova "Difficile" sulla Mente riesce a localizzare il punto debole della protezione, a quel punto il

nemico, *solo* contro gli attacchi dell'esperto di arti marziali, perde i bonus sui Punti-Vita derivanti dalla protezione indossata.

Punti di pressione

Costo: 20

Tipo: Automatica

Requisiti: Mente 80

Durata: Può essere applicato ad un normale attacco corpo a corpo, ma mai per più di un attacco a round nel caso l'esperto di arti marziali possieda l'abilità Attacchi Multipli.

Descrizione: E' l'applicazione al combattimento delle tecniche dell'agopuntura. L'attaccante cerca di colpire i punti di pressione del corpo di un avversario, in modo da paralizzarlo o perfino ucciderlo. In termini di gioco, il personaggio effettua un normale attacco dichiarando quale zona del corpo attaccare. La vittima poi deve superare una prova di Vigore Difficile e se fallisce resta paralizzato in quella parte del corpo per 2d6 round (se fallisce con 1 naturale, la vittima muore); altrimenti, l'attacco procede normalmente infliggendo però la metà del danno normale. Sono immuni zombi e non morti.

Tocco della morte

Costo: 25

Tipo: Azione

Requisiti: Mente 100

Durata: 3 giorni

Danno: d10

Resistenza: Neg.

Descrizione: Per usare questo potere l'esperto di arti marziali deve conoscere la skill Punti di Pressione. Il bersaglio è uno soltanto, ma il danno è incalcolabile: innanzitutto se la vittima fallisce il tiro di resistenza con "1", questa muore dopo 1d4 round, durante i quali non potrà far nulla se non restare a terra agonizzante.

Se invece la vittima fallisce normalmente il tiro di resistenza questa, oltre a subire il massimo dei danni, si accorgerà di non riuscire più a curare le sue ferite e non solo: il giorno successivo perderà altri PV proprio come se fosse stato attaccato nuovamente dallo stesso *Tocco della Morte* e la medesima cosa accadrà il giorno dopo ancora. Se non spira prima, in ogni caso al terzo giorno, la vittima muore tra atroci sofferenze.

Il solo modo per alleviare le pene del malato, è con un rituale magico di guarigione oppure ricorrendo alla medicina occidentale, le uniche cure che permettono di far recuperare i PV a coloro che sono sotto l'effetto di questo colpo. In ogni caso però al terzo giorno la vittima muore comunque.

Solo con la Guarigione Ying/Yang è possibile curare del tutto gli effetti del *Tocco della Morte* ma c'è solo una probabilità di riuscita del 20% (40% se l'esperto di arti marziali che usa la tecnica curativa conosce il *Tocco della Morte*)...inoltre non è possibile tentare più di un tentativo per ogni singola persona. Data la natura distruttiva di questo colpo, gli esperti di arti marziali tendono ad usarlo il meno possibile, perfino quelli malvagi. Sono immuni zombi e non morti.

LOTTA DI STRADA *(Teppista)*

Testata

Costo: 5

Tipo: Speciale

Requisiti: Vigore 20

Durata: Può essere applicato ad un normale attacco corpo a corpo, ma mai per più di un attacco a round nel caso il teppista possenga l'abilità Attacchi Multipli.

Descrizione: Con una testata, il teppista infligge all'avversario 1d8 ferite più il Danno Fisico.

Tirapugni

Costo: 10

Tipo: Automatica

Requisiti: Vigore 40

Durata: 1 round

Descrizione: Usando un tirapugni il teppista, infligge 1d4 danni in più.

Pugnale a scatto

Costo: 15

Tipo: Automatica

Requisiti: Vigore 60

Durata: 1d2 round

Descrizione: Usando un pugnale a scatto il teppista, infligge 1d6 danni in più.

Uso delle catene

Costo: 20

Tipo: Automatica

Requisiti: Vigore 80

Durata: 1d3 round

Descrizione: Usando una catena il teppista, infligge 1d8 danni in più. Se poi totalizza un colpo critico, oltre ai normali effetti previsti, il teppista strangola l'avversario infliggendogli ulteriori 1d4 danni.

Volo dell'angelo

Costo: 25

Tipo: Azione

Requisiti: Vigore 100

Durata: 1 round

Descrizione: Rinunciando ai suoi normali attacchi, il teppista può sferrare un unico attacco (con bonus di +2 sulla Combattività) purché si trovi in posizione più elevata rispetto all'avversario di almeno un metro. In tal caso può lanciarsi letteralmente contro il nemico. Se il tiro per colpire riesce, il bersaglio, oltre a perdere 1d12 PV, viene steso al suolo e perderà il prossimo round per rialzarsi. Se il tiro per colpire riesce con 29 o 30 naturali, la vittima perde i sensi. Ovviamente non morti e zombi non restano né storditi né possono perdere i sensi.

MACUMBA *(Macumbero)*

Sfortuna

Costo: 5

Tipo: Azione

Requisiti: Mente 20

Durata: 1 giorno ogni 2 punti di Mente

Resistenza: Neg.

Descrizione: Per lanciare l'incantesimo è necessario compiere un rituale magico della durata di 20 minuti e possedere qualcosa della persona in questione, come un oggetto personale, un frammento di pelle, un'unghia eccetera. La vittima cadrà in preda ad una sfortuna continua per tutta la durata dell'incantesimo.

Rituale curativo

Costo: Speciale

Tipo: Azione

Requisiti: Mente 40

Durata: Permanente

Descrizione: Dopo aver celebrato un rituale della durata di 1 ora, il macumbero cura ad una persona 1 PV per ogni 2 PA che ha speso (massimo 15 PV).

Bambola maledetta

Costo: 15

Tipo: Azione

Requisiti: Mente 60

Durata: Speciale

Resistenza: Speciale

Descrizione: Quando un macumbero vuole far del male a qualcuno diventa molto pericoloso perché può colpire la sua vittima anche a lunghe distanze. Se possiede una ciocca di capelli, un'unghia o un altro frammento organico appartenente a quell'individuo, il macumbero può realizzare due pupazzi che abbiano l'aspetto della vittima. Questa operazione richiede un giorno per ogni due punti Mente posseduti dal bersaglio. Il macumbero a quel punto nasconde uno dei pupazzi nella casa di questa persona, dopodiché, ogni notte dovunque il malcapitato si trovi, il macumbero potrà usare l'altro pupazzo per nuocergli, a prescindere dalla distanza alla quale si trova. I metodi più comuni sono:

- *Dolore:* ogni notte, il macumbero pianta uno spillo nel pupazzo, causando delle ferite dolorose alla vittima che perde 1d8 PV; le cure mediche e gli incantesimi di guarigione fanno recuperare al poveretto solo il 10% di quanto farebbero recuperare normalmente.
- *Malattia:* Il macumbero imbeve il pupazzo in varie misture, facendo contrarre al malcapitato una malattia (a scelta del Narratore, ma non il morbo degli zombi) che nessuna forma di medicina o magia potrà curare fino alla distruzione del pupazzo (non sono ammessi tiri di resistenza).
- *Follia:* ogni notte il macumbero pronuncia parole d'odio all'indirizzo del pupazzo, provocando la follia della vittima che non ha diritto ad alcun TR. Gli effetti della follia sono lasciati alla discrezione del Narratore e permangono fino al mattino. Passata la notte, la vittima se fallisce una prova Difficile sul Vigore perde temporaneamente un punto di Vigore; quando perde l'ultimo punto, la vittima muore. Questi punti possono essere recuperati solo quando il pupazzo andrà distrutto o il maleficio sarà spezzato.

Il macumbero può compiere i suoi malefici contro una persona alla volta. Allo scadere dell'incantesimo entrambi i pupazzi si riducono in cenere. Finché l'incantesimo è attivo i 15 PA spesi per l'utilizzo di questa skill non potranno essere recuperati in alcun modo.

Fulmine

Costo: 20

Tipo: Azione

Requisiti: Mente 80

Durata: Speciale

Resistenza: Speciale

Danno: d10

Descrizione: L'arma più potente a disposizione dei macumbero è il fulmine, ma le imprevedibili caratteristiche e la sua tendenza a rivoltarsi contro chi lo utilizza sono così note che pochi stregoni osano farlo entrare in gioco. Innanzitutto per invocare il potere del fulmine occorre celebrare un rituale di 10 minuti, dopodiché il macumbero potrà scagliare il fulmine contro la vittima. Questa se fallisce il tiro di resistenza subirà danni pieni; se invece il tiro viene azzeccato le ferite saranno dimezzate...se però il bersaglio supera la prova con un "30" naturale oppure con un punteggio pari o superiore di 4 rispetto a quanto deve totalizzare normalmente, non solo non subisce alcun danno, ma il fulmine si ritorce contro il macumbero, il quale dovrà sottoporsi ad un tiro di resistenza contro il suo stesso Misticismo. Se la prova ha successo riceve solo metà danni.

Animare Zombi

Costo: 25

Tipo: Azione

Requisiti: Mente 100

Durata: Permanente

Descrizione: Dopo aver celebrato un oscuro rituale della durata di un'ora, il macumbero può animare dal corpo di una persona morta, uno zombi (vedere Bestiario).

MILIZIA ARMATA *(Miliziano)*

Combattente

Costo: 5

Tipo: Automatica

Requisiti: Vigore 20

Durata: Speciale

Descrizione: Il miliziano, quando utilizza una Skill Combattiva, riceve un bonus di +2 sulla prova. Questa tecnica può essere usata solo per le Skills Generiche che richiedono una prova di caratteristica.

Apprendere

Costo: Speciale

Tipo: Automatica

Requisiti: Vigore 40

Durata: Speciale

Descrizione: Il miliziano è un normale civile che si aggrega ai militari per combattere gli zombi e difendere la gente. Essendo però un civile ha molte cose da imparare. In termini di gioco ciò viene rapportato in questa abilità. Il miliziano quando vede un ladro, un militare, un mercenario, un cacciatore di zombi o un esploratore utilizzare una delle loro Skills Speciali, può, osservando, fare tesoro di quanto ha visto ed utilizzare questa abilità per riprodurla. A quel punto il miliziano potrà riprodurre per filo e per segno la skill usata da colui che stava osservando, purché lo faccia entro quattro round. Nel totale l'uso di questa skill comporta la spesa di 3 PA più i PA previsti per la skill che il miliziano riproduce. E' da notare, infine, che per poter riprodurre una skill, il miliziano deve rispettare il requisito richiesto.

Istinto di sopravvivenza

Costo: 15

Tipo: Azione

Requisiti: Vigore 60

Durata: 1d6+4 round

Descrizione: Il miliziano è una persona che ha impugnato le armi per sopravvivere. Ciò lo ha fornito di un affinato istinto di sopravvivenza. Quando usa questa skill, il personaggio guadagna temporaneamente 5 PV.

Furia

Costo: 20

Tipo: Azione

Requisiti: Vigore 80

Durata: Speciale

Descrizione: Il miliziano quando è in estremo pericolo di vita, oppure quando un suo caro è in pericolo, riesce a trovare dentro di sé una grande forza. Il miliziano cade sotto una furia distruttiva, incrementando il suo Vigore di 5 punti e diventando immune a qualsiasi forma di attacco mentale. D'altro canto però diventa così arrabbiato da non temere più la morte, pertanto non potrà fuggire finché l'avversario non sarà ucciso. Scaduta la durata prevista, il miliziano deve stare a riposo per un tempo pari a quello che è stato sotto furia.

Colpo veloce

Costo: 25

Tipo: Automatica

Requisiti: Vigore 100

Durata: Può essere applicato ad un normale attacco corpo a corpo o a distanza ma mai per più di un attacco a round nel caso il miliziano possenga l'abilità Attacchi Multipli.

Descrizione: Il miliziano è così rapido nel suo attacco da guadagnare un bonus di +3 sull'iniziativa. Inoltre se il colpo va a segno con un "30" naturale, il colpo è stato così preciso da uccidere la vittima con un colpo solo.

POTERE DELLA FEDE *(Sacerdote)*

Benedizione

Costo: 5

Tipo: Azione

Requisiti: Mente 20

Durata: 6 round

Descrizione: Grazie alla benedizione del sacerdote, una creatura ottiene per 6 round un bonus di +1 sulla Combattività.

Buona volontà

Costo: 10

Tipo: Automatica

Requisiti: Mente 40

Durata: Speciale

Descrizione: Il sacerdote riceve un bonus di +2 quando utilizza una skill appartenente al gruppo Mistico, Carismatico, Curativo o Conoscenza. Questa tecnica può essere usata solo per le Skills Generiche che richiedono una prova di caratteristica.

Grazia divina

Costo: 15

Tipo: Azione

Requisiti: Mente 60

Durata: Speciale

Descrizione: Il sacerdote invoca una preghiera a Dio per chiedergli una grazia divina (non un miracolo però!). C'è una probabilità pari all'1% per ogni 10 punti di Mente, che Dio ascolti la supplica ed esaudisca così la richiesta del sacerdote. Uso del potere: 1 volta alla settimana.

Comunicare con Dio

Costo: 20

Tipo: Azione

Requisiti: Mente 80

Durata: Speciale

Descrizione: Il sacerdote può comunicare con Dio per avere consigli e aiuti morali. Avverrà quindi un vero e proprio dialogo tra il sacerdote e la divinità.

Esorcismo

Costo: 25

Tipo: Azione

Requisiti: Mente 100

Durata: Speciale

Descrizione: Il sacerdote può scacciare via presenze malvagie o fantasmi tramite l'intonazione di canti sacri e preghiere. Il malvagio essere potrà tentare un Tiro di Resistenza solo se possiede un punteggio di Mente superiore a quello del sacerdote.

POTERI PSIONICI *(Psionico)*

Chiaroveggenza

Costo: 5

Tipo: Azione

Requisiti: Mente 20

Durata: 1 round ogni 5 punti Mente

Descrizione: Lo psionico riesce a vedere cosa accade in altri luoghi che non distino da lui più di 200 metri per punto di Mente. Per usare questa abilità il psionico deve conoscere il luogo ed esserci già stato almeno una volta.

Levitazione

Costo: 10

Tipo: Azione

Requisiti: Mente 40

Durata: 1 round ogni 5 punti Mente

Descrizione: Lo psionico riesce a levitare in aria. Può spostarsi solo su e giù, tuttavia può andare avanti e indietro se si appoggia alle pareti.

Telecinesi

Costo: 15

Tipo: Azione

Requisiti: Mente 60

Durata: 1 round ogni 10 punti Mente *oppure* 1 round.

Danno: d6

Resistenza: 1/2

Descrizione: Lo psionico è in grado di spostare gli oggetti con la mente. Può spostare al massimo oggetti che pesano un numero di Kg pari al triplo della Mente. Può anche scagliare oggetti contro il nemico, in tal caso la telecinesi durerà solo 1 round.

Telepatia

Costo: 20

Tipo: Azione

Requisiti: Mente 80

Durata: 10 round

Resistenza: Speciale

Descrizione: Lo psionico può leggere la mente di una persona e al tempo stesso comunicare mentalmente con essa. Possono tentare di resistere solo le creature con una Mente pari o superiore a quella dello psionico.

Mente assassina

Costo: 25

Tipo: Azione

Requisiti: Mente 100

Durata: Istantanea

Danno: d10

Resistenza: 1/2

Descrizione: Lo psionico infligge danni mentali ad una creatura. La vittima se fallisce il tiro di resistenza con "2" naturale subisce danni maggiorati del 50%; se invece sbaglia con "1" naturale muore istantaneamente. Gli effetti scenici del potere sono a discrezione del giocatore...magari lo psionico fa esplodere il cervello dell'avversario, oppure questo collassa, o ancora lo psionico utilizza la pirocinesi per incenerire il nemico. Il tutto è lasciato alla fantasia del giocatore., ma indipendentemente da ciò che sceglie gli effetti del colpo non cambiano!

SCIAMANESIMO *(Sciamano)*

Spirito guida

Costo: Speciale

Tipo: Azione

Requisiti: Mente 20

Durata: Speciale

Descrizione: Grazie ad un rituale sacro della durata di un'ora, lo sciamano può comunicare con il suo spirito guida per avere consigli e aiuti morali. Inoltre può anche richiedere il suo intervento diretto. Questo aiuto varia da situazione a situazione. Se allo sciamano mancano dei PV, lo spirito guida potrà restituirgliene alcuni; se i PG non riescono a trovare una porta segreta, lo spirito guida potrebbe indicargli dove si trova; o ancora, se i personaggi perdono le tracce di una persona che stanno inseguendo, lo spirito guida potrebbe rimmetterli sulla giusta strada, eccetera. Il costo in Punti-Abilità è variabile in base agli effetti che lo sciamano cerca di ottenere; se si tratta di effetti deboli il costo sarà di 5 PA, se saranno degli effetti medi sarà di 10 o 15 PA; in caso, invece, di grandi effetti, il costo sarà di 20 o 25 PA.

Rituale curativo

Costo: Speciale

Tipo: Azione

Requisiti: Mente 40

Durata: Permanente

Descrizione: Dopo aver celebrato un rituale della durata di 1 ora, lo sciamano cura ad una persona 1 PV per ogni 2 PA che ha speso (massimo 15 PV).

Mutazione

Costo: 15

Tipo: Azione

Requisiti: Mente 60

Durata: 1 ora

Descrizione: Grazie ad un rituale della durata di mezzora, lo sciamano può assumere la forma di un mammifero, di un rettile o di un uccello guadagnando anche tutte le loro abilità speciali (se sarà un serpente potrà quindi usare il morso velenoso, se è un uccello potrà volare, se è un orso potrà stritolare, eccetera).

Comunione con la natura

Costo: 20

Tipo: Azione

Requisiti: Mente 80

Durata: Speciale

Descrizione: Lo sciamano, dopo essere stato in concentrazione per dieci minuti, diventa un tutt'uno con la natura, ottenendo una conoscenza generale del territorio circostante. Ottiene la consapevolezza immediata sulla composizione del terreno, sui vegetali e i minerali presenti, sui corsi d'acqua, sugli abitanti e sugli animali, e sulla presenza o meno di pericoli imminenti. Negli ambienti esterni, l'incantesimo funziona in un raggio di 1,5 Km, mentre in ambienti interni naturali (grotte, caverne ecc.) il raggio d'azione è limitato a 30 m. L'abilità non funziona nei luoghi dove la natura è stata rimpiazzata da costruzioni, insediamenti, città, sotterranei artificiali, insomma dove è arrivata l'opera dell'uomo.

Viaggio estatico

Costo: 25

Tipo: Azione

Requisiti: Mente 100

Durata: Speciale

Descrizione: Lo sciamano cade in catalessi e a quel punto la sua anima trasmigra nel mondo degli spiriti. Presso i popoli "primitivi" c'è la concezione che quando uno si ammala, la sua anima sia stata rubata e portata in questo misterioso mondo. Lo sciamano fa questo viaggio per recuperare l'anima del malato così da curarlo. Può anche andare nel mondo degli spiriti per contattare qualche

spirito in particolare ed avere informazioni importanti, ma potrebbe pure capitare che lo spirito contattato attacchi lo sciamano e questo debba ingaggiare una terribile battaglia per tornare sano e salvo nel suo mondo...oppure, perché no, lo sciamano resta intrappolato nel mondo spirituale e deve trovare un modo per tornare sulla Terra, ed il Narratore crea proprio un'apposita avventura ambientata in questo ancestrale piano di esistenza.

STREGONERIA WICCA (*Strega Wicca*)

Trovare famiglio

Costo: 5

Tipo: Azione

Requisiti: Mente 20

Durata: Permanente

Descrizione: Dopo aver compiuto un rituale magico della durata di 1d10+10 minuti, il personaggio può evocare un *famiglio* che lo seguirà ovunque. Non è possibile avere più di un famiglio alla volta. Il famiglio può essere un gatto nero, un pipistrello, un gufo, un topo, un falco, un corvo, un serpente piccolo, un rospo o una donnola, a scelta dell'utente. Per evocare il famiglio la strega wicca deve mettere della carbonella in un braciere d'ottone e farla ardere per bene, quindi aggiungere 1.000 dollari di incenso ed aromi.

Alchimia

Costo: 10

Tipo: Automatica

Requisiti: Mente 40

Durata: Speciale

Descrizione: La strega riceve un bonus di +2 quando usa la skill Creare Pozioni ed Erboristeria. Inoltre grazie a questa abilità, la strega potrà reperire gli ingredienti necessari più facilmente e alla metà del costo. Durante questo lasso di tempo i 10 PA spesi per l'utilizzo di questa skill non potranno essere recuperati in alcun modo.

Talismani magici

Costo: 15

Tipo: Azione

Requisiti: Mente 60

Durata: Una settimana

Descrizione: La strega è in grado di creare talismani magici di protezione. Per crearlo occorre celebrare un rituale della durata di 1 ora e spendere 500 dollari in incensi e vari oggetti cerimoniali. Una volta creato, il talismano resta attivo per una settimana durante la quale protegge automaticamente la persona designata dai fantasmi, dal malocchio, dalla sfortuna, dalle maledizioni e dalla skill speciale del macumbero Bambola Maledetta; inoltre gli conferisce una resistenza alla magia pari al 10%. E' importante notare che il talismano funziona solo se portato al collo. La strega non può tenere attivo più di un talismano alla volta.

Charmed

Costo: Speciale

Tipo: Azione

Requisiti: Mente 80

Durata: Speciale

Danno: Speciale

Resistenza: Speciale

Descrizione: Recitando un verso in rima, la strega è in grado di sprigionare un grande potere magico, ottenendo l'effetto desiderato. La sola condizione posta da questo incantesimo è che la strega può usarlo solo per aiutare il prossimo oppure per difesa personale. Gli effetti dell'incantesimo sono lasciati a discrezione della strega, ma se questa cerca di ottenere effetti troppo potenti al punto da rischiare di squilibrare il gioco, l'incantesimo fallisce automaticamente e potrebbe perfino ritorcersi contro di lei. La magia fallisce anche nel caso la strega pronunci male il verso in rima. In linea di massima la strega può usare questo incantesimo per mettere in salvo sé stessa o un'altra persona, oppure per spezzare un maleficio o una maledizione, per distruggere un nemico malvagio o per ferire un avversario (in questi due casi il bersaglio può tentare un tiro di resistenza), per evocare un'entità che possa aiutarla oppure per proteggersi.

Il costo in Punti-Abilità è variabile in base agli effetti che la strega wicca cerca di ottenere; se si tratta di effetti deboli il costo sarà di 5 PA, se saranno degli effetti medi sarà di 10 o 15 PA; in caso, invece, di grandi effetti, il costo sarà di 20 o 25 PA.

Maledizione della strega

Costo: 25

Tipo: Azione

Requisiti: Mente 100

Durata: Speciale

Resistenza: Neg.

Descrizione: La strega wicca può lanciare una maledizione ad una vittima. La maledizione verrà concordata dal Narratore e dal giocatore. La maledizione graverà sulla vittima e sulla sua famiglia per un numero di generazioni ogni 5 punti Mente della strega. Per lanciare l'incantesimo è necessario compiere un rituale della durata di 10 minuti e possedere qualcosa della persona in questione, come un oggetto personale, un frammento di pelle, un unghia eccetera.

WRESTLING *(Lottatore)*

Knockout

Costo: 5

Tipo: Automatica

Requisiti: Vigore 20

Durata: Speciale

Descrizione: Il personaggio, se attacca a mani nude, può mettere K.O. l'avversario in un solo colpo. La probabilità è dell'1% per ogni ferita inferta. Il danno a mani nude inoltre viene incrementato di 2 punti.

Sollevamento

Costo: 10

Tipo: Azione

Requisiti: Vigore 40

Durata: Una situazione

Descrizione: Il personaggio può sollevare senza grandi sforzi cose di grande mole come massi, persone, tronchi, armadi eccetera.

Assorbire il colpo

Costo: 15

Tipo: Automatica

Requisiti: Mente 60

Durata: 1d4+1 round

Descrizione: Il personaggio subisce metà danni dagli attacchi contundenti e dalle cadute.

Chokeslam

Costo: 20

Tipo: Azione

Requisiti: Mente 80

Durata: 1 round

Descrizione: Il personaggio, per quel round, al posto dei suoi normali attacchi, utilizza una potente Chokeslam che infligge al nemico la bellezza di 1d30 ferite più il danno fisico. La chokeslam è una potente e classica manovra di wrestling grazie alla quale il lottatore afferra con una mano l'avversario sotto il collo, quindi lo solleva ed infine lo scaraventa con forza al suolo.

Abbraccio dell'orso

Costo: 25

Tipo: Automatica

Requisiti: Vigore 100

Durata: Può essere applicato ad un normale attacco corpo a corpo, ma mai per più di un attacco a round nel caso il lottatore possieda l'abilità Attacchi Multipli.

Descrizione: E' una tecnica che si basa su leve e stritolamenti. Il danno inferto viene aumentato di 5 punti, inoltre viene totalizzato un colpo critico con 28 e 29 naturali e se ciò avviene, il lottatore potrà usare il suo prossimo attacco a disposizione (che sia in questo round o in quello seguente), per stritolare l'avversario ed infliggergli automaticamente altri danni. Se col tiro per colpire il lottatore totalizza un 30 naturale, la vittima sviene.

7. ESPERIENZA

Alla fine di ogni avventura, ciascun personaggio riceve dei punti-esperienza (PE) variabili da 3 a 6. Le variabili per l'assegnazione dei PE sono diverse:

Per avventure non molto lunghe e non troppo difficili i punti assegnati a ciascun giocatore sono normalmente 3. Nel caso di avventure di media difficoltà (che siano brevi o lunghe) i PE dovrebbero essere 4, mentre per avventure lunghe e difficili 5.

Ma le variabili non finiscono qui: infatti un giocatore potrebbe venire premiato per una eccellente interpretazione, oppure perché il suo personaggio ha salvato il gruppo o perché ha avuto delle idee

brillanti...in tal caso potrebbe ricevere un punto in più rispetto agli altri giocatori...ciò potrebbe portarlo a ricevere perfino 6 punti in una sola avventura.

Ad ogni modo la cosa fondamentale è che il Narratore non assegni mai più di 5 PE...in casi molto rari ed eccezionali potrebbe arrivare a 6, ma mai oltre questo punteggio.

Infine il Narratore potrebbe voler premiare i personaggi che sono riusciti a portare a termine una lunga campagna...in tal caso potrebbe premiarli dandogli qualche PE extra (da 1 a 5).

Ogni volta che ricevono dei punti-esperienza, i personaggi potranno spendere i PE come di seguito indicato, oppure metterli da parte ed usarli successivamente:

Spesa	Costo in PE	Note
Incrementare una Caratteristica.	1	<ul style="list-style-type: none"> • Spendendo 1 PE in una Caratteristica Non Primaria, questa aumenta di 1 punto. • Spendendo 1 PE nella Caratteristica Primaria questa aumenta di 2 punti anziché 1. • Per ogni singola caratteristica non può essere speso più di 1 PE per avventura.
Una Skill Generica	1 o 2	I Gruppi di Skills principali rappresentano quelle skills affini ad una particolare classe; per imparare una di queste skills bisogna spendere 1 Punto Esperienza (PE), mentre per apprendere le skills degli altri gruppi bisogna spenderne 2.
Specializzazione in una Skills Generica	1	Vedi Capitolo: 5: <i>“Skills Generiche”</i>
Una Skills Speciale	6	
Un Punto-Fato	10	Il Punto-Fato consente al personaggio di tirarsi fuori da una situazione disperata; inoltre il punto-fato può perfino evitare al PG di morire. Non è possibile possedere più di un Punto-Fato alla volta. Se il Narratore lo desidera può far partire ciascun PG con 1 Punto-Fato gratis a testa.

8. EQUIPAGGIAMENTO

DENARO

Benché il mondo si trovi in una sorta di stato brado alla mercè dei numerosissimi zombi, molti degli umani sopravvissuti si sono radunati e barricati in vecchie città, in accampamenti militari, all'interno delle prigioni, e chi più ne ha più ne metta. Ciò ha creato delle comunità, grandi e piccole, dove ciascuno dà il suo contributo facendo quello che sa fare meglio...quindi ci saranno le figure del militare, del farmacista, dell'armiere, del cuoco, del negoziante, del carceriere, del

medico, ci sarà chi crea un locale per far svagare la gente, chi apre un'officina per le riparazioni degli oggetti...e altro ancora...quindi l'uomo ha pensato bene di tornare ad utilizzare il denaro!

Per una questione di semplicità la moneta usata nel gioco è il Dollaro. Se vuole il Narratore può utilizzare più sistemi monetari, ma lo sconsiglio altrimenti si ritroverà a dover calcolare il potere di acquisto di ciascuna moneta, per il cambio.

All'inizio del gioco ogni personaggio parte con 3d6x10 Dollari, ad eccezione del mendicante che inizia con 4d4 dollari.

EQUIPAGGIAMENTO VARIO

Animali	Dollari
Cane da lavoro	100
Cavallo da sella	1500
Cavallo da tiro	300
Gallina	50
Mucca	100
Mulo	80
Piccione viaggiatore	30

Cibi e Bevande	Dollari
Acqua, 1 litro	2
Carne salata, 1 chilo	25
Latte, 1 litro	5
Provviste per 1 giorno	1
Provviste esotiche 1 giorno	20
Uovo	1
Vino	5

Oggetti da Viaggio	Dollari
Binocolo	10
Borraccia	1
Bussola	5
Coperta	6
Pentola	1
Sacco a pelo	20
Tenda	8
Zaino	3

Mezzi Di Trasporto	Dollari
Automobile	800
Benzina, 1 litro	15
Camion	4000
Elicottero	50000
Fuoristrada	2500
Jeep militare <i>con mitraglietta</i>	3500
Motocicletta	1000
Pezzi di ricambio	120

Oggetti Vari	Dollari
Accendino	2
Arnesi da scasso	25
Barile	5
Batteria	5
Bende, 1 metro	3
Candela di cera	2
Cappello	2
Carte da gioco	1
Cavo elettrico, 10 metri	15
Chiodi, 10	1
Contentitore frecce e dardi	1
Corda, 10 metri	5
Equipaggiamento Armiere	50
Fumogeno/Lacrimogeno	10
Fuochi artificiali	200
Lampada a petrolio	8
Ingredienti Poz. Fumo *	200

Oggetti Vari	Dollari
Manuale scolastico	1
Occhiali da sole	8
Pacchetto di sigarette	10
PC portatile	400
Penna/Matita	2
Quaderno	2
Registratore	30
Scarpe/Stivali	8
Strumento musicale	5-100
Telecamera	150
Torcia di legno	3
Torcia elettrica	30
Trucchi da donna	3
Trucchi per camuffarsi	150
Vestiti eleganti	150
Vestiti normali	10
Walkie-Talkie	80

* Questi ingredienti servono al Cacciatore di Zombi per poter usare la Skill Speciale Pozione del Fumo. Ogni 200 dollari spesi si acquisiscono abbastanza ingredienti per una dose di pozione.

Equipaggiamento Militare	Dollari	Note
Anti-ansioso	150	<i>Arresta per mezzora i tremiti involontari</i>
Cercamine	200	<i>Mostra le mine sepolte nel raggio di 6 metri</i>
Magnifyin Scope	100	<i>Si tratta di un binocolo computerizzato</i>
Maschera antigas	100	
Occhiali termici	150	<i>Sistema di visione termico per uso notturno. Permette di vedere al buio</i>
Silenziatore	100	<i>Per pistole</i>
Visore notturno	250	<i>Intensificatore d'immagine. Permette di prendere la mira con poca luce.</i>

Medicinali e Droghe	Dollari	Effetto
Antidolorifico	50	<i>Ignora penalità dovute al dolore per 2 ore. Riuscendo in una prova sulla Skill Generica Medicina, un medico può prostrarre gli effetti di 1 ora per punto di margine di successo. L'uso eccessivo di questo medicinale crea assuefazione e fa diminuire permanentemente il Vigore di 1 punto.</i>
Antidoto	60	<i>Cura l'avvelenamento. Fa recuperare inoltre 1d10 PV persi a causa del veleno. Nel caso di veleno mortale, l'antidoto ha effetto solo se il personaggio supera una prova Facile sul Vigore.</i>
Droga debilitante	40	<i>Provoca grande debolezza (dimezza il vigore) per un giorno.</i>
Droga defaticante	55	<i>Permette di non sentire la stanchezza, consentendo per esempio di rimanere svegli fino alla fine dell'effetto (un giorno per dose). I PV aumentano temporaneamente di 5 punti, ma bisogna togliere permanentemente 1 punto Mente ogni due dosi assunte.</i>
Droga potenziante	65	<i>Per due ore, si guadagna un bonus di +5 sul Vigore. Ogni 2 dosi assunte si perde permanentemente 1 punto Mente.</i>
Droga stimolante	50	<i>Permette di eliminare gli effetti di una dose di sonnifero oppure può essere usata per avere un bonus di +2 su tutte le prove per 1 ora ogni 10 punti di Vigore. Ogni 2 dosi assunte si perde permanentemente 1 punto Mente.</i>
Linimenti/Cicatrizzanti	40	<i>Accelera il processo di guarigione, facendo</i>

		<i>recuperare 1d4 PV.</i>
Sonnifero	20	<i>Se si fallisce una prova Normale sulla Mente, si cade addormentati per 8 ore.</i>
Veleno, 1 dose	50-500	<i>A discrezione del Narratore</i>

ARMI

Nella voce “Taglia” è indicata la dimensione dell’arma: P sta per piccola, M per media e G per grande.

Nella voce “Tipo” viene invece indicato il tipo di arma: T sta per arma da taglio, P per arma da punta, C per arma contundente, F per arma da fuoco e E per armi esplosive.

Armi Bianche	Dollari	Danno	Taglia	Tipo
Accetta	1	1d6	M	T
Alabarda	30	1d10	G	T
Arpione	50	1d8	G	P
Ascia	10	1d8	M	T
Ascia bipenne (a due mani)	15	1d10	G	T
Bastone (a due mani)	2	1d6	G	C
Catena	4	1d4	P/M	C
Clava	2	1d4	M	C
Falce (a due mani)	15	1d8	G	T
Frusta	5	1d4	G	C
Gladio	30	1d6	P	P
Katana	50	1d8	M	T/P
Lancia	15	1d6	M	P/L
Manganello	6	1d6	M	C
Martello	3	1d6	M	C
Mazza	3	1d6	M	C
Mazza chiodata	4	1d6	M	C
Mazza da baseball	5	1d6	M	C
Nunchaku	10	1d6	M	C
Piccone	3	1d6	M	P
Pugnale/Coltello	6	1d4	P	T/P
Pugnale a scatto	15	1d4	P	T/P
Sciabola	35	1d6	M	T
Scimitarra	30	1d8	M	T
Spada corta	30	1d6	P	P
Spada lunga	30	1d8	M	T
Spadone a due mani	50	1d10	G	T
Spranga	1	1d6	G	C
Uncino	5	1d4	P	P
Tirapugni (<i>Danni: Mani nude + 1d2</i>)	5	+1d2	P	C
Tridente (a due mani)	50	1d8	G	P

Armi da Lancio	Dollari	Danno	Taglia	Tipo
Arco corto	30	1d6	M	P
Arco lungo	75	1d8	G	P
Frecce per arco, 10	2	–	–	–
Balestra	25	1d8	M	P

Balestra piccola (da tenere al polso)	50	1d6	P	P
Dardi per balestra, 10	2	–	–	–
Boomerang	40	1d4	P	C
Cerbottana	1	1d4	M	P
Dardi per cerbottana, 10	1	–	–	–
Dardo da lancio	1	1d4	P	P
Fionda	5	1d4	P	C
Sassi per fionda, 100	1	–	–	–
Giavellotto	5	1d6	M	P
Shuriken	10	1d4	P	T/P

Armi da Fuoco/Esplosive	Dollari	Danno	Taglia	Tipo	Note
Bazooka (1)	300	1d30	G	F/E	
Cariche per bazooka, 5	300	–	–	–	
Bomba a mano	120	1d12	P	E	<i>Raggio di 3 metri</i>
C4	200	1d20	P	E	<i>Raggio di 3 metri. Si può attivare a distanza con un telecomando.</i>
Carabina (6)	200	1d12	G	F	
Cartucce da caccia, 10	100	–	–	–	
Chaff	200	–	–	E	<i>E' una granata che se lanciata disturba per 1d4 round l'elettronica nel raggio di 30 metri.</i>
Dinamite	60	1d12	P	E	<i>E' possibile piazzare più dinamiti collegate tra loro ed attivarle a distanza...in tal caso il danno inflitto è 1d30.</i>
Doppietta (2)	70	1d12	M	F	
Fucile a pompa (8)	120	1d20	G	F	
Fucile automatico (12)	120	1d20	G	F	
Fucile di precisione PSG 1 (12)	200	1d12	G	F	<i>Annulla il malus (-2) sul tiro per colpire derivante dai colpi mirati ad una locazione precisa del corpo. Inoltre si riceve un bonus +1 sulla Combattività</i>
Proiettili per fucile, 10	200	–	–	–	
Lanciafiamme (10)	300	1d20	M	F	
Cariche per lanciafiamme, 10	300	–	–	–	
Lanciagranate (5)	300	1d12	M	F/E	
Cariche per lanciagranate, 10	300	–	–	–	
Lanciarazzi Stinger (1)	400	1d30	G	F/E	<i>Bonus +1 sulla Combattività. E' munito di mira computerizzata. Viene usato soprattutto per abbattere gli</i>

					<i>elicotteri.</i>
Cariche lanciarazzi stinger, 5	400	–	–	–	
Lanciarazzi Nikita (1)	600	1d20	G	F/E	
Missili teleguidati Nikita, 5	600	–	–	–	<i>L'utente deve effettuare una prova Difficile sulla Destrezza. Se la supera ottiene un bonus di +3 sulla Combattività, se la fallisce un malus di -3.</i>
Magnum (6)	300	1d20	P	F	
Proiettili Magnun, 5	300	–	–	–	
Mina antiuomo	120	1d10	P	E	
Mitragliatrice (50)	400	1d30	M	F	<i>Bonus +2 sulla Combattività</i>
Pistola calibro piccola (6)	80	1d8	P	F	
Proiettili calibro piccolo, 10	100	–	–	–	
Pistola calibro media (8)	100	1d10	P	F	
Proiettili calibro medio, 10	150	–	–	–	
Pistola calibro grosso (8)	200	1d12	P	F	
Proiettili calibro grosso, 10	200	–	–	–	
Shotgun (12)	250	1d12	M	F	
Proiettili per shotgun, 10	250	–	–	–	

I numeri indicati tra parentesi indicano quanti proiettili massimo può contenere quella particolare arma. Per ricaricare un'arma occorre un interno round.

Le armi da fuoco inoltre hanno una particolarità. Ogni volta che colpiscono un bersaglio con un Colpo Critico, i danni vengono triplicati anziché raddoppiati.

PROTEZIONI

Le protezioni danno un bonus ai Punti-Vita, bonus che permette di superare anche il massimale di PV. Se la protezione in questione viene tolta si perdono istantaneamente i PV guadagnati. Se ciò porta il PG ad avere PV negativi tra 0 e -8, questo resterà cosciente ma al primo PV perso sviene. Lo stesso vale se, tolta la protezione, il PG si ritrova a -9 o peggio; resta cosciente ma al primo PV perso muore. In termini reali tutto ciò è spiegato dal fatto che la protezione ha assorbito colpi che altrimenti, senza di essa, sarebbero stati letali o avrebbero fatto perdere i sensi.

Protezione	Dollari	Bonus Pv
Armatura medievale	400	+8
Casco da motociclista	70	+1
Cuoio	20	+3
Elmetto militare	60	+2
Ferro	300	+6
Giubbotto antiproiettile	300	+4
Giubbotto di kevlar	500	+5
Giubbotto di pelle	150	+3

Pantaloni di pelle	100	+1
--------------------	-----	----

OGGETTI MAGICI E SPECIALI

Essendo questa un'ambientazione post-olocausto, gli oggetti magici sono un fenomeno più unico che raro. Tuttavia non è impossibile trovarne uno! Ma per i motivi appena menzionati, non starò qui a fare un elenco...basta solo un pizzico di fantasia!

Il Narratore potrebbe basarsi su oggetti magici delle tradizioni e della letteratura, come l'arca dell'alleanza, il santo graal (magari per curare delle persone infette), excalibur, il mantello dell'invisibilità, la scopa volante, e chi più ne ha più ne metta. Oppure delle armi potrebbero essere incantate, in tal caso l'arma conferisce un bonus sulla Combattività che va da +1 a +5. Stesso dicasi per delle armature. O ancora, potrebbero esserci degli oggetti dotati di poteri particolari, come ad esempio la telepatia, la telecinesi, l'autometamorfosi, e così via.

A prescindere da quanto suddetto, la cosa fondamentale è che l'oggetto magico venga sempre e comunque visto come una cosa fantasiosa, irreali e quasi impossibile da trovare. La cosa migliore è mettere in mezzo un oggetto magico una sola volta, massimo due, in tutto l'arco del gioco (e per gioco intendo tutte le campagne che vengono giocate) ed è consigliabile che l'oggetto resti nelle mani dei PG solo temporaneamente.

Per quanto riguarda invece gli oggetti speciali, lì il discorso è diverso. Per oggetti speciali si intendono armi ben rifinite di pregiata fattura costruite da armiere provetti, indumenti protettivi particolari, oggetti insoliti dalle strane capacità, e via dicendo. Anche qui si lascia tutto a discrezione del Narratore, poiché sarebbe inutile fare una lista. Ad esempio per quanto riguarda armi ed armature, la cosa migliore è assegnargli un bonus sulla Combattività che varia da +1 a +3: più il bonus è alto, più difficile sarà trovare un armiere tanto bravo da creare un oggetto così perfetto. Ci sono inoltre alcune skills speciali (come quelle dello scienziato o dell'armiere) che permettono di poter realizzare degli oggetti particolari, come invenzioni scientifiche o armi di eccellente fattura...ebbene questi tipi di oggetti sono da considerarsi oggetti speciali.

9. BESTIARIO

La forza dei mostri si basa su una caratteristica che i PG non posseggono, ossia la Potenza Mostro (PM). La PM parte da 1 per i mostri più deboli e può arrivare teoricamente all'infinito. In base alla PM il Narratore può calcolare tutte le caratteristiche essenziali per il combattimento:

Avversari di 1° tipo

Combattività	(PMx10)+1d10
Misticismo	(PMx5)+1d10
Punti-Vita	(PMx8) + 1d10

Punti-Abilità	Uguale al Misticismo
Punti-Velocità	PMx10
Iniziativa	Bonus +1 ogni 2 punti di PM
Danno Fisico	1/20 Combattività
Danno Mistico	1/10 Misticismo

Avversari di 2° tipo

Combattività	(PMx5)+1d10
Misticismo	(PMx10)+1d10
Punti-Vita	(PMx 3) + 1d10
Punti-Abilità	Uguale al Misticismo
Punti-Velocità	PMx10
Iniziativa	Bonus +1 ogni 2 punti di PM
Danno Fisico	1/20 Combattività
Danno Mistico	1/10 Misticismo

Avversari di 3° tipo

Combattività	(PMx10)+1d10
Misticismo	(PMx10)+1d10
Punti-Vita	(PMx 8) + 1d10
Punti-Abilità	Uguale al Misticismo
Punti-Velocità	PMx10
Iniziativa	Bonus +1 ogni 2 punti di PM
Danno Fisico	1/20 Combattività
Danno Mistico	1/10 Misticismo

PM: Indica la Potenza Mostro della creatura. Da notare che quella riportata nella tabella è solo la PM approssimativa della creatura, diciamo indica il potenziale che hanno la maggior parte dei membri di quella razza. Il Narratore quindi è liberissimo di assegnare a qualunque creatura la PM che preferisce.

Taglia: Indica la taglia del mostro. R sta per minuscolo (ridotto); P sta per piccolo; M per medio; G per grande; E per enorme; C per colossale. I mostri, a meno che non usino un'arma, infliggono danni nel combattimento fisico in base alla loro taglia: R 1d4; P 1d6; M 1d10; G 1d12; E 1d20; C 1d30. Ovviamente a questi dadi è da sommarci anche il punteggio di Danno Fisico.

Tipo: Indica se il mostro è di Primo, di Secondo o di Terzo Tipo.

Skills e Malus: Vengono indicati i poteri speciali e i malus del mostro. La maggior parte delle skills sono descritte più avanti; quelle che invece appaiono in corsivo sono skills di cui viene fornita solo una breve descrizione in tabella.

(*) I mostri indicati con un asterisco sono creature prive di intelligenza o con intelligenza animale. Si muovono in base all'istinto.

Mostro	PM	Taglia	Tipo	Skills e Malus
Animale zombi *	3	Variabile	1°	Immunità varie
Angelo	5-30	M o G	3°	Infravisione; Paura; Attacchi multipli; Resistenza alla magia; Metamorfosi; Invulnerabilità; Resistenza all'elettricità; Ammalimento; Rigenerazione; Infravisione; Volare; Immunità varie.

Aquila gigante *	12	C	1°	Calpestare; Volare; Attacchi multipli.
Balena *	14	C	1°	
Cane *	2	M	1°	
Cavallo *	2	G	1°	
Cocodrillo *	4	G	1°	Sorpresa
Delfino	2	M	1°	
Demone	5-30	M o G	3°	Infravisione; Attacchi multipli; Paura; Resistenza alla magia; Metamorfofi; Stritolamento; Invulnerabilità; Resistenza al fuoco; Veleno; Ammalimento; Rigenerazione; Infravisione; Volare; Immunità varie.
Fantasma	4	M	2°	Attacchi sonori; Infravisione; Paura; Volare; Telecinesi; Invisibilità; Invulnerabilità; Immunità varie.
Formica gigante *	2-3	M	1°	Veleno; Infravisione.
Gatto *	1	R	1°	Infravisione.
Ghoul *	2-4	M	1°	Veleno; Infravisione; Attacchi multipli; Immunità varie; Paralisi; Succhiare sangue; Morbo dello Zombi
Gigante	7	E	1°	Vedere Mutanti al Capitolo 2.
Ibrido	1-5	M	1°	Veleno; Rigenerazione
Leone *	4	G	1°	Paura (Ruggito); Attacchi multipli.
Lupo *	3	M	1°	
Mutante	3	Variabile	Qualsiasi	Vedere Capitolo 2: Razze
Orso *	5	G	1°	Stritolamento
Pianta carnivora *	3-6	G	1°	Veleno; Stritolamento; Attacchi multipli.
Ragno gigante *	4	G	1°	Veleno; Infravisione; Stritolamento; Sorpresa; Attacchi multipli.
Scheletro *	1-4	M	1°	Immunità varie; Resistenza al freddo.
Scorpione gigante *	4	G	1°	Veleno; Stritolamento; Attacchi multipli.
Serpente gigante *	4	M	1°	Veleno; Stritolamento; Attacchi multipli.
Squalo *	5	G	1°	Ingoiare
Spettro	5	M	3°	Infravisione; Immunità varie; Risucchio di energia; Invulnerabilità; Volare (fluttua).
Tigre *	4	M	1°	Attacchi multipli.

Umano	2	M	Qualsiasi	Vedi Capitolo 2: Razze
Zombi *	1	M	1°	Immunità varie; Morbo degli zombi; Colpo alla testa; <i>Perde sempre l'iniziativa a causa della lentezza nei movimenti (malus).</i>
Zombi, Signore	6	M	Qualsiasi	Può appartenere ad una classe di personaggi; Morbo degli Zombi.

Ammaliamento: Alcune creature sanno ammaliare le proprie vittime tramite canto, sguardo o poteri speciali. Per sottrarsi all'ammaliamento bisogna effettuare con successo un Tiro di Resistenza. Le persona ammaliare cadono sotto il controllo della creatura. La durata è di 1d20 round, le creature colpite sono 1d6. Uso 1 volta al giorno.

Attacchi multipli: Il mostro con questa skill può attaccare corpo a corpo o a distanza due volte per round.

Attacchi sonori: Bisogna effettuare un Tiro di Resistenza. Se si fallisce si resta assordati per 1d20 round. Uso 3 volte al giorno.

Colpo alla testa: Lo zombi, nonostante morto, continua a muoversi grazie al cervello che è ancora attivo...quindi per annientarlo occorre distruggere il cervello. Per fare ciò bisogna comunque ridurre i suoi PV a 0 o meno, ma i colpi devono sempre colpire la testa altrimenti l'attacco fallisce e lo zombi non perde nessun PV. La testa si può colpire con un colpo mirato (-2 sulla Combattività) oppure con un attacco a dispersione o con un attacco che colpisce contemporaneamente tutte le locazioni.

Immunità varie: Immunità a Sonno, Ammaliamento, Paralisi e Veleno.

Ingoiare: Si il tiro per colpire del mostro riesce con "30" la vittima viene ingoiata e quindi uccisa.

Infravisione: La creatura ci vede al buio fino a 1d4x10 metri.

Invisibilità: La creatura può diventare invisibile per 3 volte al giorno. Durata: 3 round per punto di Potenza Mostro.

Invulnerabilità: La creatura è immune alle armi non magiche.

Morbo degli zombi: Chiunque venga morso da uno zombi, contrae una letale malattia che lo condurrà alla morte nel giro di poco tempo. Il poveretto deve effettuare un una prova sul Vigore: se lo fallisce morirà nel giro di 1d3 ore, per resuscitare poi come zombi dopo 1d4 minuti. Se invece il tiro ha buon esito, alla vittima restano 1d3 giorni di vita.

Chi è tenuto in cura presso un medico che usa la tecnica Curare Malattie, riceve un bonus di +2 al Tiro di Resistenza. La skills speciale Guarigione Ying/Yang non può curare dal Morbo dello Zombi, tuttavia se l'esperto di arti marziali supera con successo una prova Difficile sulla Mente, può allungare la vita del paziente di 1d3 giorni.

Il Morbo dello Zombi si può curare utilizzando un Punto-Fato. Oppure il mendicante può resistergli se riesce ad usare con successo la skills speciale Ultima Possibilità. O ancora, se il morso è avvenuto ad un braccio o ad una gamba, si può amputare l'arto infetto, purché ciò avvenga entro dieci minuti dal contagio. A parte questi tre casi, se un personaggio dovesse venire contagiato, la sua fine è segnata! Mi rendo conto che effettivamente i personaggi potrebbero venire eliminati con un non nulla...basta un morso! Ciò rende la campagna estremamente difficile. Per questo motivo incito il Narratore a non farsi problemi nell'inventarsi l'esistenza di un fantomatico scienziato pazzo o di uno stregone che ha inventato un anti-virus e che la compagnia deve raggiungere tra impervie montagne per salvare un loro amico contagiato.

Ci sono inoltre alcune persone (al mondo si contano sulle punta della dita) che sono immuni o molto resistenti al morbo degli zombi...il Narratore potrebbe anche decidere che i personaggi sono particolarmente resistenti al morbo e magari quando vengono morsi possono salvarsi dal contagio riuscendo in un tiro sul Vigore.

Paura: Può avere due effetti, tira 1d6, con 1-3 Fuga, 4-6 Paralisi. La durata è comunque di 1d20 round. Inoltre vengono colpite 1d6 creature. Uso 1d4 volte al giorno.

Resistenza al gelo: Il mostro 1-3) dimezza i danni o 4-6) è immune agli attacchi basati su freddo.

Resistenza al fuoco: Il mostro 1-3) dimezza i danni o 4-6) è immune agli attacchi basati su fuoco.

Resistenza all'acido: Il mostro 1-3) dimezza i danni o 4-6) è immune agli attacchi basati su acido.

Resistenza all'elettricità: Il mostro 1-3) dimezza i danni o 4-6) è immune agli attacchi basati su elettricità.

Resistenza alla magia: Il mostro ha una innata resistenza alla magia. Questa qualità ha un punteggio in percentuale, quindi per riuscire con successo bisogna totalizzare col d100 un numero pari o inferiore al punteggio. Quindi prima di fare il normale tiro di resistenza previsto, la creatura può usare questa skill: se il tiro % riesce annulla completamente l'incantesimo, altrimenti avrà sempre a disposizione il normale tiro di resistenza. La resistenza alla magia è pari al 5% per punto di Potenza Mostro (massimo 90%)

Rigenerazione: Il mostro rigenera 1d6 PV a round.

Risucchio di energia: Alcuni mostri hanno il potere di risucchiare permanentemente alla vittima che toccano 1d4 punti in una caratteristica scelta a caso.

Sorpresa: I mostri infliggono un malus di -1 alla sorpresa dell'avversario.

Stritolamento: Se l'attacco corpo a corpo va a segno con 5 punti in più rispetto a quello che il mostro deve totalizzare, la vittima comincia ad essere stritolata perdendo PV ogni round finché non si libera o non viene liberata. Per liberarsi da sola, la vittima deve effettuare con successo una Prova di Vigore (difficoltà a discrezione del Narratore); se il check fallisce, la vittima resterà immobilizzata e potrà ritentare nel prossimo round. Mentre cerca di liberarsi la vittima non potrà fare altro.

Succhiare sangue: Se succhia il sangue ad una vittima, il mostro le comincia a togliere, in modo temporaneo, 1d8 punti di Vigore a round. La vittima può cercare di resistere come se stesse resistendo ad un incantesimo. Se fallisce resta immobile in balia del ghoul. Se riesce, può cercare di liberarsi. I punti persi vengono recuperati al ritmo di 1 ogni mezzora.

Veleno: Ci sono alcuni mostri che hanno attacchi venefici. I veleni tolgono sempre PV e possono variare di potenza: 1d4, 1d6, 1d8, 1d10, 1d12, 1d20, 1d30, 1d50 ed infine 1d100. Se non è indicato nulla, spetta al Narratore decidere quale tipo di veleno possiede il mostro, basandosi magari sulla sua PM. Una prova di Vigore riuscita (difficoltà a discrezione del Narratore) permette di resistere agli effetti del veleno.

Volare: Il mostro può volare.

10. AMBIENTAZIONE

Per una questione di più semplice consultazione riporto inizialmente quanto scritto anche nella premessa. Il gioco di ruolo, come già detto, ha un'ambientazione fantascientifica-horror post-olocausto in cui i morti viventi hanno preso il sopravvento. La Terra è ormai infestata da orde di zombi affamati e i pochi esseri umani sopravvissuti, o sono in continuo movimento per sfuggire alle innumerevoli masse di non morti, oppure si sono riuniti in città fortificate.

Non si conoscono bene le cause dell'origine degli zombi...c'è chi dice che tutto è cominciato a causa di esperimenti scientifici, o a causa delle guerre batteriologiche, o a causa di materiale alieno e/

o radioattivo...c'è perfino chi sostiene che dietro tutto ci sia la magia nera, il vudù con il quale spietati stregoni hanno rianimato i cadaveri.

Qualunque sia stata la ragione, gli zombi si sono moltiplicati in maniera esponenziale, diffondendo il loro letale contagio che conduce inevitabilmente al decesso e alla rianimazione come zombi.

Inizialmente gli umani tentarono di combattere la minaccia crescente, ma presto si resero conto che ormai gli zombi avevano vinto! Gli uomini tentarono quindi il tutto per tutto facendo ricorso alle armi nucleari...ma ottennero solo di distruggere interi ecosistemi rendendo gran parte del pianeta desertificato e sterile. Non per questo però non possono esistere altri paesaggi...foreste, laghi, mari, sono ambienti ancora presenti sulla Terra anche se non con la costante frequenza a cui siamo abituati. Molti umani vennero mutati dalle radiazioni, trasformandosi in orripilanti mutanti, che presto vennero segregati ai margini della società.

Difatti benché il mondo si trovi in una sorta di stato brado alla mercè dei numerosissimi zombi, molti degli umani sopravvissuti si sono radunati e barricati in vecchie città, in accampamenti militari, all'interno delle prigioni, e chi più ne ha più ne metta. Ciò ha creato delle comunità, delle società, grandi e piccole, dove ciascuno dà il suo contributo facendo quello che sa fare meglio... quindi ci saranno le figure del militare, del farmacista, dell'armiere, del cuoco, del negoziante, del carceriere, del medico, ci sarà chi crea un locale per far svagare la gente, chi apre un'officina per le riparazioni degli oggetti...e altro ancora...quindi l'uomo ha pensato bene di tornare ad utilizzare il denaro! Ma un sistema del genere per funzionare, per preservarsi e per non sfociare nell'anarchia, necessita anche di un capo, di regole, di controllo e di tasse. In questi ambiti, i militari svolgono funzioni di polizia ed ogni cittadella ha le sue regole. La frequenza di queste cittadelle è molto rara...in media se ne può trovare una ogni 500-1000 chilometri.

Per questo motivo molte persone si ritrovano a viaggiare costantemente...non avendo un luogo dove andare, il solo modo che hanno per sopravvivere alle orde di zombi è non restare mai fermi per più di un giorno...oltre diventa rischioso poiché gli zombi hanno imparato a fiutare le persone. A volte un gruppo di persone si organizza creando dei convogli composte da gip con mitragliatrici, autobus, mezzi blindati, autoambulanza, e sono costantemente in viaggio senza alcuna meta precisa. Essendo l'ambientazione talmente vasta, è inutile creare mappe della campagna. La cosa migliore è che ciascun Narratore si crei la campagna che preferisce, ambientandola ovunque voglia. Deve solo tenere conto che la fisionomia del globo terrestre è cambiata, dal momento che le testate nucleari hanno distrutto numerose foreste e prosciugato almeno la metà dei mari, dei fiumi e dei laghi, senza contare che la loro acqua potrebbe essere ancora radioattiva (con il conseguente avvelenamento per ingestione di pesci o acqua dolce).

Per quanto riguarda l'anno di datazione, la campagna è ambientata una quindicina di anni dopo l'avvento degli zombi ed una decina di anni dopo l'attivazione delle testate nucleari...quindi in sostanza la battaglia tra umani e zombi è durata per circa cinque anni, finché poi gli uomini, disperati, sono ricorsi alle bombe atomiche decretando loro stessi la vittoria definitiva dei non morti.

Lo scopo generale dei personaggi nell'ambito della campagna può essere variegato...ogni PG avrà il suo background che lo porterà ad avere una storia personale e quindi un obiettivo preciso, ma oltre a questo i personaggi dovranno anche sopravvivere.

Ma la sopravvivenza potrebbe non essere l'unico scopo. Di seguito ne indico altri che il Narratore potrebbe prendere come ispirazione per la sua campagna.

- I PG hanno sentito parlare di una grande città molto lontana dove non manca nulla. Il loro scopo è quello di raggiungerla per poter finalmente vivere in tranquillità. Per arrivare a destinazione dovranno cimentarsi in svariate avventure ed ostacoli che incontrano durante la strada.
- I PG per qualche motivo hanno scoperto dell'esistenza di una tossina capace di spegnere il cervello degli zombi e quindi eliminarli. La tossina si trova da qualche parte della terra ed il loro scopo è raggiungere quel posto, per cercare così di salvare il pianeta.
- I PG devono liberare una città-stato da un tiranno che tiene sotto scacco la povera gente.

- La figlia di un capo-comunità è stata morsa da uno zombi. Fortunatamente il geniale scienziato al suo servizio l'ha ibernata affinché il contagio si bloccasse. I PG vengono quindi ingaggiati, dietro lauto compenso, per andare alla ricerca di un luogo remotissimo dove si dice viva uno stregone capace di curare il morbo degli zombi.
- Campagna scientifica che si svolge principalmente in laboratori segreti, basi militari e bunker, tra intrighi politici e spionaggio.

Questi sopra indicati sono solo alcuni esempi, ma di possibilità ce ne sono una miriade. Il Narratore potrà sbizzarrirsi come vuole.

Scheda del Personaggio

<i>NOME</i>		<i>ALLINEAMENTO</i>	
<i>RAZZA</i>		<i>ORIGINI</i>	
<i>CLASSE</i>		<i>RELIGIONE</i>	

<i>SESSO</i>		<i>CAPELLI</i>	
<i>ETÀ</i>		<i>OCCHI</i>	
<i>ALTEZZA</i>		<i>PELLE</i>	
<i>PESO</i>		<i>SEGNI PARTICOLARI</i>	

CARATTERISTICHE

*Caratteristica Punteggio Bonus
 Prove*

<i>VIGORE</i>		
<i>DESTREZZA</i>		
<i>MENTE</i>		
<i>FASCINO</i>		

Caratteristica Punteggio Note

<i>COMBATTIVITA'</i>		
<i>MISTICISMO</i>		

Caratteristica Punteggio Note

<i>DANNO FISICO</i>		
<i>DANNO MISTICO</i>		

Ritratto Personaggio

Caratteristica Punteggi
o

Note

<i>PUNTI-VITA</i>		
<i>PUNTI-ABILITA'</i>		
<i>PUNTI-VELOCITA'</i>		

<i>PUNTI-ESPERIANZA</i>		<i>PUNTI-FATO</i>		<i>INIZIATIVA</i>	
-------------------------	--	-------------------	--	-------------------	--

COMBATTIMENTO

<i>TIPO ATTACCO/ARMA</i>	<i>DI</i>	<i>COM B</i>	<i>DANN O</i>	<i>NOTE</i>

SKILLS DI RAZZA/MALUS VARI

<i>SKILLS DI RAZZA</i>	<i>MALUS VARI</i>

SKILLS GENERICHE

Gruppi di Skills:

<i>SKILLS</i>	<i>Carat t.</i>	<i>Diff.</i>	<i>Mod .</i>

<i>SKILLS</i>	<i>Carat t.</i>	<i>Diff.</i>	<i>Mod .</i>

INDICE

Premessa	2
Capitolo 1: Caratteristiche	3
<i>Prove di Caratteristica</i>	4
<i>Regola unica ed universale</i>	4
<i>Sigle Varie</i>	5
Capitolo 2: Razze	6
<i>Umano</i>	6
<i>Mutante</i>	6
Capitolo 3: Classi	9
Capitolo 4: Combattimento	13
Capitolo 5: Skills Generiche	15
Capitolo 6: Skills Speciali	31
<i>Arte del Commerciare</i>	31
<i>Arte del Computer</i>	32
<i>Arte del Contrabbando</i>	34
<i>Arte del Mendicare</i>	35
<i>Arte del Mercenario</i>	36
<i>Arte del Sapere</i>	37
<i>Arte dell'Assassinio</i>	38
<i>Arte della Caccia</i>	39
<i>Arte della Fabbricazione</i>	40
<i>Arte della Furtività</i>	41
<i>Arte della Guerra</i>	42
<i>Arte della Medicina</i>	43
<i>Arte della Scienza</i>	44
<i>Arte della Segretezza</i>	45
<i>Arte della Sopravvivenza</i>	46
<i>Arte delle Riparazioni</i>	47
<i>Colpi Segreti delle Arti Marziali</i>	48
<i>Lotta di Strada</i>	50
<i>Macuba</i>	51
<i>Milizia Armata</i>	51
<i>Potere della Fede</i>	53
<i>Poteri Psionici</i>	54

<i>Sciamanesimo</i>	56
<i>Stregoneria Wicca</i>	57
<i>Wrestling</i>	58
Capitolo 7: Esperienza	59
Capitolo 8: Equipaggiamento	60
<i>Denaro</i>	60
<i>Equipaggiamento Vario</i>	60
<i>Armi</i>	63
<i>Protezioni</i>	65
<i>Oggetti Magici e Speciali</i>	66
Capitolo 9: Bestiario	67
Capitolo 10: Ambientazione	71
Scheda Del Personaggio	73