

ZOMBIES!!!

GD  
ITALIA.IT





# INDICE

ZOMBIES!!!

INTRODUZIONE.....	3
CREAZIONE DEL PERSONAGGIO.....	4
Statistiche.....	4
Armi.....	5
Equipaggiamento.....	5
Note e Indizi.....	5
Punteggio.....	5
Guadagnare punti.....	5
Perdere/spendere punti.....	5
SVILUPPO DEL GIOCO.....	6
Movimento.....	6
Combattimento.....	6
Contagio Zombie.....	7
Fuga.....	7
Attacchi a distanza.....	7
Tiro mirato.....	7
Azioni.....	8
Fallimento automatico.....	8
Armi.....	9
Combattimento senz'armi.....	10
Armi da attacco in mischia.....	10
Armi a distanza.....	10
Range.....	11
Esplosivi.....	11
Armature.....	11
Equipaggiamento.....	12
Personaggi non giocanti (PNG).....	13
Creature comuni.....	13
Cani.....	13
Topi.....	14
Zombie.....	14
Zombie Berserk.....	15
Persone.....	15
Turni.....	15
Turno del giocatore.....	15
Turno dello ZM.....	16
Aggiunta Zombie.....	16
LA MAPPA.....	17
Edifici.....	17
Edifici Minori.....	17
CAMPAGNA.....	18
SPUNTI PER UNA CAMPAGNA.....	18
SCHEDA PERSONAGGIO BIANCA.....	19
SEMPLICI SCHEDE PERSONAGGIO PER PNG...20	
REGOLE IMPORTANTI E FORMULE.....	21
TABELLE.....	22



**ZOMBIES!!!**

**CREDITS EDIZIONE AMERICANA:**

Questo gioco è ispirato al famoso gioco in scatola **Zombies!!!**, creato da Todd Breitenstein e edito da Twilight Creations Inc.

Il gdr di **Zombies!!!** Che state leggendo è opera di Matt Romero e può essere scaricato, nella sua versione originale da <http://home.it.net.au/~zu/zombiesrpg/>

**CREDITS EDIZIONE ITALIANA:**

Traduzione: staff Traduttori di GdrItalia

Supervisione: Mr.Spazzaneve dello staff Supervisor di GdrItalia

Impaginazione e Grafica: de4thkiss

Aiuto per problemi tecnici: Rafman (grazie Boss ^\_^)



## INTRODUZIONE

Questo progetto nasce dall'idea di realizzare una semplice versione GdR del gioco da tavolo "Zombies!!!". Vengono usate sia la mappa che le miniature dei personaggi e degli Zombie, mentre le carte Evento ed i segnalini Salute/Proiettili non sono state implementate. I personaggi seguiranno l'evolversi del proprio stato di salute e la esaurimento/aumento delle munizioni (così come per tutte le altre statistiche) con una semplice scheda personaggio; un giocatore (detto Zombie Master o ZM) controllerà gli eventi, i PNG e gli zombie e narrerà ai giocatori cosa sta accadendo nel gioco. Gli altri giocatori lavoreranno in team per raggiungere gli scopi della campagna.

Possono essere disegnate nuove caselle per ingrandire la mappa ed incorporare nuove aree ed idee (come per esempio i cimiteri), o possono essere incorporate altre miniature per arricchire i PNG di una particolare campagna.

Le campagne GdR sono solitamente semplici, e sarà possibile completare il gioco in poche ore: d'ora in poi in questo manualetto ci riferiremo ai personaggi come a uomini per semplicità, chiedo scusa per l'apparente sessismo, abbiamo cercato di bilanciare la situazione usando, negli esempi, personaggi femminili.

Il GdR tratto da "Zombies!!!" può essere giocato in 2-7 persone armate di matite, gomme, set di dadi (D4, D6, D10), alcuni segnalini (o miniature) per i PNG, oltre che naturalmente al gioco da tavolo "Zombies!!!".



## CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

A tutti i giocatori, ad esclusione dello ZM, viene consegnata una scheda personaggio che verrà riempita come segue. Per prima cosa ciascun giocatore deve scegliere il nome del proprio personaggio e scriverlo nell'apposito campo della scheda; poi i giocatori, assieme allo ZM, dovranno calcolare le Statistiche e segnarle sulla scheda. Ci sono quattro caratteristiche principali, elencate di seguito: per ciascuna di esse sulla scheda è segnato un valore *Iniziale* ed uno *Corrente*.

### STATISTICHE

- **Salute:** esprime lo stato di salute del personaggio. Se il suo valore arriva a 1, il personaggio è in stato di incoscienza, quando raggiunge 0, il personaggio è morto. Per calcolare il valore iniziale della Salute di un personaggio, si tirano 2D10 e si aggiunge 10. La Salute Corrente non può mai eccedere il valore di quella Iniziale (eccezion fatta per i personaggi che indossano un'armatura); se la Salute del personaggio è pari (o superiore in caso indossi un'armatura) a quella Iniziale, egli non può incrementarla in alcun modo, come mangiando del cibo o usando un kit medico.
- **Corpo:** l'esito di azioni che richiedano forza o destrezza, è valutato in base a questa Statistica. Le azioni correlate al Corpo includono: scalare, saltare, tirare un pugno, schivare, ecc.
- **Mente:** l'esito di azioni che richiedano intelligenza e percezione, è valutato in base a questa Statistica. Esempi di azioni correlate alla Mente sono: perquisire una stanza, forzare una serratura, costruire una bomba, cercare, ecc.
- **Mira:** il valore di questa Statistica viene aggiunto al tiro di un personaggio che sta usando una qualsiasi arma a distanza per vedere se il colpo raggiunge il bersaglio.

I giocatori hanno 12 punti a disposizione da suddividere a scelta nelle quattro caratteristiche con la restrizione che il valore di ciascuna Statistica non può essere inferiore a 2 o superiore a 7. Alla fine del manuale c'è un esempio di scheda di personaggio bianca.



## ARMI

Normalmente un personaggio può trasportare un massimo di 3 tipi di armi e 3 tipi di munizioni. Le armi sono rappresentate con i seguenti dettagli:

- Tipo - nome dell'arma.
- Danno - ammontare del danno inflitto dall'arma qualora il colpo andasse a segno (il danno viene calcolato tirando un dado).
- Note - qualsiasi requisito o regola speciale della specifica arma.

## EQUIPAGGIAMENTO

Questo campo è riservato a qualsiasi equipaggiamento che il personaggio sta portando. L'equipaggiamento iniziale dei personaggi varierà a seconda della campagna, lo ZM provvederà ad informare i giocatori riguardo al proprio equipaggiamento all'inizio del gioco.

## NOTE E INDIZI

Quest'area serve al giocatore per registrare indizi o note speciali che egli ritiene necessario ricordare ai fini del gioco. Qualche volta può accadere che ad un giocatore siano date delle informazioni che non deve mostrare al resto del gruppo; quest'area è un buon posto dove annotare tali informazioni.

## PUNTEGGIO

Nel corso del gioco ogni personaggio avrà la possibilità di acquisire o perdere punti portando a termine (o fallendo) alcune azioni (di seguito sono elencati alcuni esempi); il giocatore prenderà nota qui ogni volta che il punteggio subirà una variazione. I punti possono essere spesi dal giocatore per ottenere alcuni benefici, e lo ZM informerà i giocatori qualora dovessero perdere o incrementare il proprio punteggio. Se i punti scendono a zero, non possono in alcun modo essere spesi né decrementati; il punteggio non può avere valore negativo.

### Guadagnare punti

Uccisione di un nemico: □2 punti (se da solo), +1 punto (se assistito)□

Raggiungimento di un obiettivo (Medio): +2 punti

Raggiungimento di un obiettivo (Difficile): +4 punti

Raggiungimento di un obiettivo (Molto Difficile): +6 punti

Raggiungimento di un obiettivo (Impossibile): +10 punti

### Perdere/Spendere punti

Fallimento di un'azione Semplice: -1 punto

Incrementare un tiro di dado fallito: -5 punti per ciascun punto

Ritirare un dado: -3 punti per dado

Aumento di una Statistica Iniziale: -10 punti per ciascun punto di incremento della Statistica (fino ad un massimo di 7)

\*Lo ZM può stabilire che alcuni nemici valgano più o meno punti.



ZOMBIES!!!

## SVILUPPO DEL GIOCO

### MOVIMENTO

Il movimento di un giocatore è determinato dal tiro di 1D6. Un giocatore può muoversi di un numero di caselle pari o inferiore al valore del dado (per esempio se Sue tira un 5 può scegliere di muoversi anche solo di 2 o di 3, ma non di 6). Né i personaggi, né i PNG possono muoversi diagonalmente o attraverso i muri, ed in ciascuna casella può stare un massimo di 4 personaggi per volta (giocanti e/o non giocanti). Se lo desidera, un giocatore può tentare di superare uno zombie senza attaccarlo: si tratta di un'azione Semplice in uno spazio aperto, o un'azione Media in un edificio: Per ogni zombie consecutivo, la difficoltà di movimento del giocatore aumenta di un livello (se il secondo zombie ha un grado di difficoltà Moderato, il terzo sarà Difficile ecc..) Il Movimento termina qualora venisse ingaggiato un combattimento.

### COMBATTIMENTO

Combattere gli zombie (e talvolta altre creature) costituisce gran parte di questo gioco. Qualora ci si scontri con un qualsiasi avversario con un'arma da mischia, come ad esempio un coltello, si utilizza la seguente formula per risolvere il combattimento:

*Attaccante 1D10 + Corpo vs. Difensore 1D10 + Corpo*

Se il punteggio totalizzato dell'attaccante è maggiore di quello del difensore, l'attacco ha successo e si può procedere a calcolare il danno. Se invece il totale del difensore è maggiore o uguale a quello dell'attaccante, l'attacco non ha successo e il danno non viene calcolato per nessuno dei due giocatori. Se un giocatore tira un 10, può ritirare il dado e sommare i risultati ai fini del calcolo del punteggio totale.

### Esempio:

Betty ha finito i proiettili ed è costretta a combattere uno zombie solo con l'ausilio del suo machete. Tirando 1D10 ottiene un 6 e sommandovi il suo punteggio di Corpo, pari a 4, realizza un totale di 10. Lo zombie ottiene un 7 con il dado che sommato col suo punteggio di Corpo, pari anch'esso a 4, diventa un 11. Dal momento che il punteggio totale di Betty (10) è inferiore a quello dello zombie (11), il personaggio non riesce a colpire il mostro con il machete. Il combattimento va avanti finché uno dei due combattenti non viene ucciso o non fugge.





## Contagio Zombie

Qualora un personaggio venisse ferito da uno zombie, c'è una probabilità su 10 che venga infettato. Ogni volta che un PG subisce un danno da parte di una creatura non morta, alla fine del combattimento dovrà tirare 1D10. Se il risultato del tiro è pari a 1, il giocatore viene considerato infettato e morirà in 1D10 round a meno di non abbia la possibilità di usare un Kit medico. Un giocatore infettato può decidere, se ne è in grado, di spendere 5 Punti per incrementare il proprio tiro. Quando il personaggio è infettato, tutte le sue Statistiche *Correnti* (Salute, Corpo, Mente e Mira) sono dimezzate finché non utilizza un Kit medico: nel caso il giocatore infetto dovesse morire, la miniatura che lo rappresentava deve essere rimossa e rimpiazzata da una miniatura zombie sotto il controllo dello ZM. Qualsiasi oggetto, arma o munizione posseduta dal giocatore al momento della sua morte può essere recuperata uccidendo lo zombie che ha preso il suo posto; ovviamente a questo punto, se lo ZM è d'accordo, il giocatore che ha perso il suo personaggio ne può creare uno nuovo.

## Fuga

Se un personaggio o un PNG intende fuggire da un combattimento in cui è coinvolto un avversario presente sulla sua stessa casella, deve avere successo in un'azione di schivata (equivalente a un tiro di Difficoltà Facile) prima di tirare per il proprio movimento.

## Attacchi a distanza

Sono attacchi semplici, nel caso si utilizzino delle pistole. Il bersaglio deve essere sulla linea di visuale del personaggio che spara (senza muri o altri ostacoli frapposti).

La formula da utilizzare è la seguente:

$1D10 + Mira - Modificatore\ del\ Range - Penalità\ di\ Difficoltà\ (se\ applicabile)$

Se il punteggio complessivo è pari o superiore a 9, il bersaglio viene centrato. Il danno viene calcolato usando le statistiche dell'arma.

## Esempio:

Sarah scopre uno zombie che si sta avvicinando e decide di farlo fuori con la sua pistola. Con il D10 ottiene un 7 a cui aggiunge il proprio punteggio di Mira (3) realizzando un totale di 10. Lo zombie è distante 3 caselle (Range Lontano), quindi bisogna diminuire il punteggio di 2. Il punteggio finale è pari a 8, che non è sufficiente a centrare il bersaglio.

## Tiro Mirato

Un giocatore può decidere di mirare ad una parte particolare del corpo di un bersaglio o ad un piccolo oggetto; questo viene detto Tiro Mirato e, se ha successo, causa il doppio del danno normale al bersaglio. Un Tiro Mirato presenta un modificatore per range normale pari a una prova di grado di difficoltà Difficile (ad esempio -4).



## AZIONI

La formula per le azioni è la seguente:

$1D10 \square$  Statistica - Penalità di Difficoltà

Alcuni scopi sono più semplici da ottenere di altri. Ogni volta che un personaggio cerca di fare qualche cosa che necessita di un certo livello in una certa capacità, egli deve tirare 1D10 e aggiungere la statistica appropriata (Corpo, Mente, Mira). Se egli ottiene un punteggio pari o superiore a 9, la prova ha è superata e l'azione può essere svolta senza intoppi. Tuttavia, più è difficile l'azione, più è alta la penalità applicata al tiro. Qualora il giocatore ottenga un 10, può ritirare il dado e sommare i risultati. E' lo ZM a decidere sia il grado di difficoltà di ogni specifica azione che quale statistica utilizzare. Alcune penalità tipiche sono elencate nella seguente tabella:

Difficoltà	Penalità	Esempio
Facile	-1	Schivare 1 Zombie
Media	-2	Arrampicarsi con una corda
Difficile	-4	Saltare da un ascensore in corsa
Molto difficile	-8	Far atterrare un aereo senza addestramento
Impossibile	-10	Saltare un fosso di 10 m

### Esempio:

Gloria vuole scalare una trifora senza avvalersi dell'uso di alcun equipaggiamento da scalata. Lo ZM decide che questa è una prova Molto Difficile. Gloria tira 1D10 e ottiene un 9 a cui aggiunge il suo valore di Corpo pari a 4 (dal momento che questa azione viene considerata più fisica che mentale). Il suo punteggio al momento è pari a 12, a cui va sottratto 8, cioè la penalità per un'azione Molto Difficile; a questo punto il totale è 4, quindi l'azione non ha successo. Lo ZM dovrà ora decidere se Gloria si ferirà o meno nel tentativo.

### Fallimento Automatico

Un tiro pari a 1 per qualsiasi tipo di azione, incluso il combattimento a distanza o in mischia, determina il fallimento automatico.



## ARMI

Le armi usate nel gioco (e le loro caratteristiche) sono elencate nella tabella seguente:

Tabella delle Armi			
Armi da Mischia	Munizioni	Danno	Note
Pezzo di tubatura / Barra arrugginita	-	1D6	Max. 5 caselle se lanciata
Coltello	-	1D6+2	Max. 5 caselle se lanciato
Machete	-	1D10	Max. 5 caselle se lanciato
Sega elettrica	Carburante	1D1-0+3	Durata del carburante: 10 round di combattimento
Armi a Distanza	Munizioni	Danno	Note
Pistola	Pallottole	2D6	E' possibile usarne 2 contemporaneamente
Fucile	Pallottole	2D6+2	+1 al tiro Mira
Mitra	Pallottole	3D8	Usa 4 proiettili per volta
Fucile da caccia	Cartucce	2D10	Max. 5 caselle. Possibilità del 10% di stordire per 1 round
Lanciafiamme	Carburante	2D1-0+5	Max. 3 caselle. Colpisce tutti i personaggi sulla casella
Arco	Frecce	1D10	1 round per ricaricarlo. Necessita di +4 punti Corpo per essere usato
Balestra	Dardi	1D1-0+2	Max. 10 caselle
Esplosivi	Munizioni	Danno	Note
Bomba Molotov	Benzina	3D10	Raggio di azione 2 caselle
Granata	-	3D10	Raggio di azione 3 caselle
Bomba-Fertilizzante	-	5D10	Raggio di azione 5 caselle



## Combattimento senz'armi

Questo è un caso particolare in cui il calcolo del danno è basato sulla statistica Corpo del personaggio. Se tale punteggio è pari o inferiore a 3, il danno inflitto è pari a 1D4; se la statistica è pari o superiore a 4, il danno è 1D4+1. Il combattimento senz'armi può avvenire solo in piccoli range (nella stessa casella o in caselle adiacenti).

## Armi da attacco in mischia

Queste armi possono normalmente essere usate solo a corto raggio, ma alcune di esse possono anche essere lanciate. In questo caso si usa la stessa formula dell'Attacco a Distanza (fino a un massimo di 5 caselle); ovviamente se l'arma viene lanciata non è possibile recuperarla, a meno che il nemico non venga ucciso o non scappi via. La motosega non può essere lanciata.

## Armi a Distanza

La formula può essere trovata nel paragrafo relativa agli attacchi a distanza. E' importante controllare che il bersaglio sia in linea di tiro; non si può sparare, ad esempio, da dietro ad un angolo.

## Range

Quando si usano armi da attacco a distanza contro un nemico, il giocatore deve tirare un dado per vedere se la sua ha mirato bene. Più lontano è il bersaglio, più difficile è centrarlo; il giocatore tira 1D10 e aggiunge il valore corrente della sua statistica Mira, quindi applica un modificatore tra i seguenti che dipende dalla distanza:

Range	Distanza	Modificatore
Attaccato	Stessa casella o casella adiacente	+2
Vicino	2 - 5 Caselle	0
Lontano	6 - 9 Caselle	-2
Estremo	10 - 12 Caselle	-4

Se il punteggio totale, dopo aver applicato il modificatore, è pari o superiore a 9, il tiro ha successo. Talvolta può anche essere applicata un'ulteriore penalità in base alla difficoltà del tiro (ad esempio, se il giocatore sta tentando di mirare al buio). Se il giocatore ottiene un 10, può tirare nuovamente e sommare i punteggi ottenuti.



## Esplosivi

Per essere utilizzati gli esplosivi come bombe Molotov e granate devono essere lanciati (va usata quindi la formula dell'attacco a distanza): è possibile farlo fino ad una distanza massima di 6 caselle. Le bombe Molotov hanno un raggio di esplosione pari a 2 caselle, e il danno va calcolato per ciascun PNG (e PG) nel raggio d'azione dell'esplosione. Se un giocatore fallisce il tiro per l'attacco a distanza, l'ordigno esplode nella casella immediatamente davanti al giocatore (nella direzione mirata). Le Bombe-Fertilizzanti invece possono essere posizionate e fatte esplodere sia con un detonatore che sparandovi, ma non possono essere lanciate.

- **Raggio di esplosione:** il danno è ridotto di uno per ogni casella al di fuori dall'epicentro dell'esplosione (per esempio una granata causa 3D10 nel quadretto in cui esplode, 2D10 nelle caselle adiacenti e 1D10 in quelli vicini ad essi)
- **Usare la schivata come protezione:** PG e PNG intelligenti, possono tentare di schivare l'esplosione; tuttavia più il personaggio è vicino all'epicentro dell'esplosione, tanto più difficile è l'azione. Schivare l'esplosione nella casella dell'epicentro è un'azione Impossibile (per esempio -10), nelle caselle ad essa adiacenti, Molto Difficile, poi Difficile, ecc.
- **Scoppio ritardato:** i tempi d'innescio (e quindi di esplosione) delle bombe vengono contati in round. Il personaggio che scaglia l'ordigno dice allo ZM quanti round devono passare prima che la bomba esploda, quindi fa un tiro Mente. Più lungo è il ritardo dello scoppio, più difficile è l'azione (per esempio, 1 round equivale ad un'azione Facile, 2 round ad un'azione Media, 3 Difficile, 4 Molto Difficile, 5 o più Impossibile)

## ARMATURA

Un'armatura può offrire protezione contro i danni; indossando un'armatura, il bonus viene sommato al punteggio di Salute *Corrente*. Per effetto dell'armatura la Salute può salire al di sopra del valore *Iniziale*; comunque non si tratta di un effetto permanente, infatti l'armatura stessa può essere danneggiata durante il gioco. Quando l'armatura viene danneggiata, il punteggio di Salute del giocatore diminuisce normalmente. Una volta che il bonus di Salute si esaurisce, il giocatore rimuove l'oggetto dalla propria scheda personaggio. L'armatura va annotata nel campo Oggetti della scheda. Le armature utilizzabili nel gioco sono le seguenti:

Armatura	Bonus Salute
Giubbotto di pelle	2
Giubbotto rinforzato	4
Giubbotto antiproiettile	6
Elmo	2

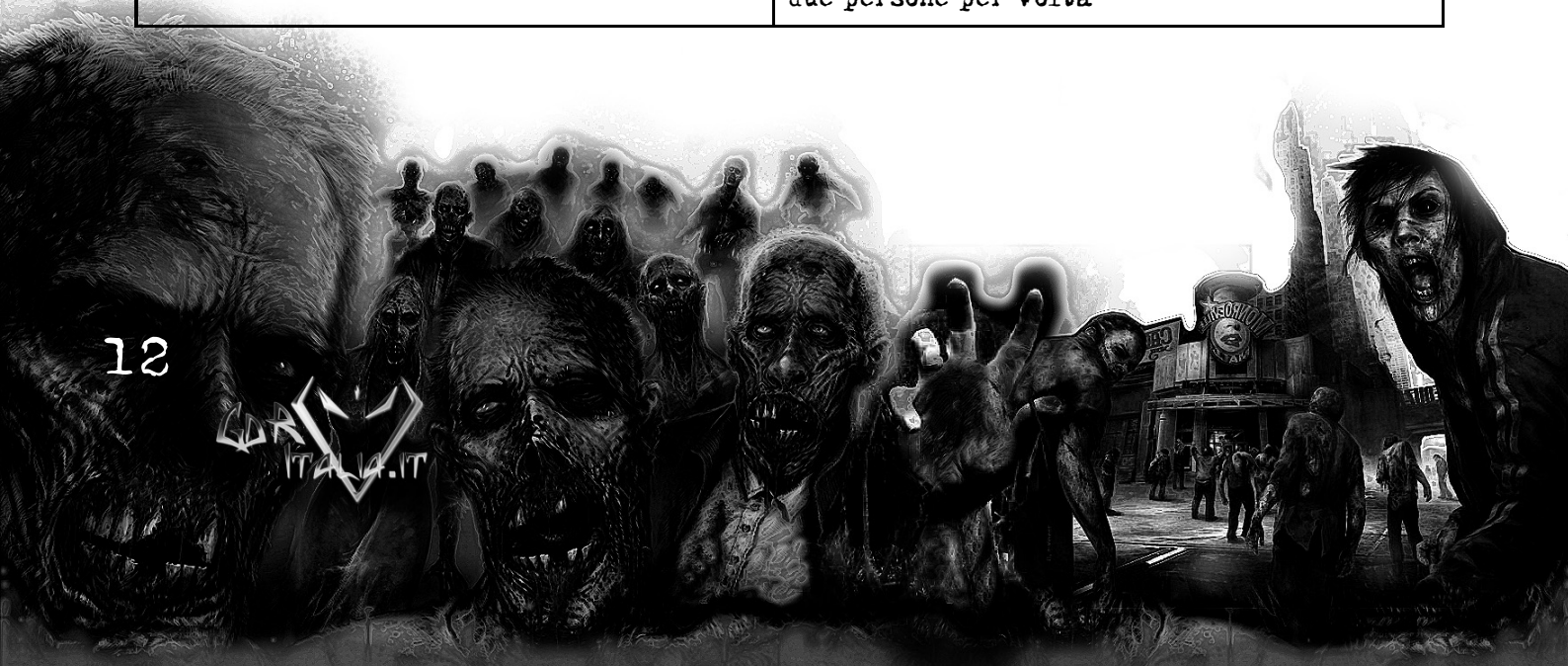


**Esempio:** il valore *Corrente* della Salute di Jessica è 16 (mentre quello iniziale era 19); trova un Giubbotto Antiproiettile in una cassa alla Stazione di Polizia. L'armatura ha un bonus di Salute pari a 5; fintanto che Jessica lo indossa il suo valore *Corrente* di Salute è 22. Tuttavia, dopo averlo indossato, Jessica viene attaccata da diversi zombie e subisce 4 punti di danno, portando il valore *Corrente* della sua Salute a 18.

## EQUIPAGGIAMENTO

Si possono trovare diversi pezzi di equipaggiamento durante lo svolgimento del gioco. I giocatori possono vendere, scambiare o regalare oggetti tra di loro se si trovano in quadretti adiacenti. Lo ZM può liberamente introdurre oggetti non presenti nella lista seguente, se li ritiene utili per la propria campagna.

Tabella dell'equipaggiamento	
Oggetti	Note
Razioni di cibo	Aumentano la Salute del giocatore di 1D6 (fino al valore di Salute <i>Iniziale</i> )
Kit medico	Aumenta la Salute del giocatore di 1D10 (fino al valore di Salute <i>Iniziale</i> )
Zaino	Si possono trasportare un'arma extra o 2 oggetti piccoli extra
Ricetrasmittente	Può comunicare con un'altra ricetrasmittente in qualsiasi punto della città.
Fertilizzanti	Si può usare per costruire una Bomba-Fertilizzante (con un tiro difficoltà Molto Difficile)
Carburante	Si può usare per Bombe Molotov, veicoli o lanciafiamme
Torcia	Diminuisce la penalità per la percezione di un grado di Difficoltà
Corde	Se di lunghezza sufficiente, possono essere utili in molte situazioni
Uncino da scalata	Abbastanza forte per sorreggere il peso di due persone per volta



## PERSONAGGI NON GIOCANTI (PNG)

I giocatori incontreranno un certo numero di personaggi non giocanti durante lo svolgersi della campagna. Alcuni di essi potranno essere amichevoli, ma la maggior parte sarà molto più interessata a mangiare i PG, che a presentarsi ad essi. I PNG sono controllati dallo ZM. E' lo ZM a decidere quale PNG verrà incontrato e dove; i PNG hanno generalmente lo stesso set di caratteristiche dei PG, anche se talvolta alcune potrebbero non essere di alcuna utilità (per esempio un cane non ha alcun bisogno di un punteggio di Mira)

### Creature Comuni

Sono i PNG più frequenti che un PG incontrerà nel gioco, e lo ZM può sempre creare nuovi nemici adatti alla propria campagna. Le statistiche di questi PNG dipendono dalle particolari esigenze della campagna.

### Cani

Queste creature non-morte si muovono velocemente e cacciano in genere in branchi di 2 o più componenti.

Nome: Cane		Movimento: 1D6
Salute	12	Note
Corpo	3	
Intelligenza	1	
Mira	-	
Armi	Munizioni	Danno
Morso	-	1D6+1



## Topi

Nonostante non siano creature non-morte, sono presenti in gran numero in ogni edificio. Ucciderli non farà guadagnare punti ai giocatori.

Nome: Topo		Movimento: 1D4
Salute	2	Note
Corpo	1	
Intelligenza	1	
Mira	-	
Armi	Munizioni	Danno
Morso	-	1D4

## Zombie

Gli Zombie hanno più o meno tutti la stessa Forza, ma talvolta si può rimanere sorpresi da (soprattutto quando lo ZM vuol fare il simpatico...).

Nome: Zombie		Movimento: 1D6
Salute	15	Note Nel caso di zombie Berserk i valori diventano: Movimento: 1D6 Danno: 1D10
Corpo	4	
Intelligenza	1	
Mira	-	
Armi	Munizioni	Danno
Morso	-	1D6+1





## Zombie Berserk

Qualsiasi Zombie può diventare uno Zombie Berserk. Quando lo ZM tira il dado per vedere di quanto uno Zombie si può muovere nel round, nel caso ottenga 1, quello Zombie diventerà Berserk per quel round.

## Persone

Ci sono ancora un certo numero di sopravvissuti che si nascondono in giro per la città; alcuni di essi saranno amichevoli, altri meno; gli umani dovrebbero avere Caratteristiche simili a quelle dei giocatori.

- **Fuorilegge** – questo è un personaggio opportunistico che però, ad un primo sguardo, potrebbe non sembrare particolarmente problematico per i giocatori; bisogna comunque ricordare che egli persegue solo i propri scopi, ed è pronto a pugnalarle alle spalle i giocatori alla prima occasione. Potrebbe essere, per esempio, un galeotto evaso, il membro di una gang di motociclisti, ecc...
- **Lunatico** – per questo sfortunato personaggio lo stress della situazione è stato un po' eccessivo, decisamente. E' stato infettato da poco a causa dell'attacco di uno Zombie, e le sue Caratteristiche sono la metà di quelle di un normale giocatore. Inoltre diventerà uno Zombie in 1D10 round (o quando stabilisce lo ZM).
- **Sopravvissuto** – questo personaggio sarà contento di incontrare i PG e riferirà loro qualsiasi informazione utile che possiede. Qualora gli fosse chiesto il Sopravvissuto potrebbe unirsi al gruppo, o potrebbe decidere di mettersi in salvo per proprio conto.

Ci sono schede personaggio speciali per Zombie e altri PNG in fondo al manuale, mentre un PNG complesso dovrebbe avere le proprie Caratteristiche registrate sulla stessa scheda personaggio usata dai giocatori.

## TURNI

Ogni giocatore (incluso lo ZM) ha un turno per round.

## Turno del giocatore

Il turno di un giocatore è composto da una tra le seguenti attività, in qualsiasi ordine:

- 1 Movimento + 1 Azione o Combattimento
- oppure
- 1 Combattimento + 1 Azione
- oppure
- 2 Combattimenti o 2 Azioni o 2 Movimenti



**ZOMBIES!!!**

### **Turno dello ZM**

Nel proprio turno lo ZM di solito effettua le seguenti operazioni:

- Aggiunta di uno Zombie (vedere in seguito);
- Movimento degli Zombie - Tira 1D10 e muove quel numero di Zombie o PNG;
- Descrizione - Informa i giocatori di ciò che accade attorno a loro;
- Combattimento - Controlla qualsiasi PNG (Zombie, animale, ecc.) durante il combattimento con i giocatori.

### **Aggiunta di Zombie**

A seconda del numero di giocatori lo ZM aggiungerà Zombie alla mappa ad un ritmo differente. Se si sta giocando con 1-3 giocatori, aggiungerà Zombie al ritmo di 1D4 per round; se si sta giocando con 4-6 giocatori, allora aggiungerà 1D6 Zombie per round. Ovviamente tutto ciò dipende strettamente dalle esigenze della singola campagna, e lo ZM è libero di variare questi valori come meglio crede.



## LA MAPPA

Nonostante i giocatori siano in grado di vedere interamente la mappa prima di giocare, dovrebbero essere limitati a scorgere esclusivamente i PNG nelle loro vicinanze (fino a 12 caselle di distanza). Inoltre, se la situazione lo richiede (ad esempio nel caso in cui la linea di visuale fosse bloccata) lo ZM può anche lasciare una carta ingannevole al posto di quella vera, per poi rimpiazzarla quando i giocatori si avvicinano (alternativamente, può lasciarla coperta finché i giocatori non si sono avvicinati a sufficienza).

### EDIFICI

Quando è cominciata la rivolta dei non-morti, è noto che la società ha cominciato a sbriciolarsi in un regno senza legge e la città è sprofondata nel caos; il saccheggio è ormai all'ordine del giorno, e il risultato è che la maggior parte dei negozi e degli edifici sono stati completamente svuotati. Tuttavia, se setacciati da cima a fondo, alcuni edifici potrebbero nascondere ancora oggetti utili o armi.

**Ospedale:** scorte di tipo medico, come antidolorifici, medicine e bendaggi.

**Stazione di Polizia:** armi, munizioni e ricetrasmittenti.

**Negozi di Giardinaggio:** fertilizzanti per fabbricare esplosivi.

**Armeria:** armi di tipo militare e armature.

**Negozi di articoli sportivi:** armi da caccia e munizioni.

**Deposito:** carburante, fertilizzanti e attrezzi.

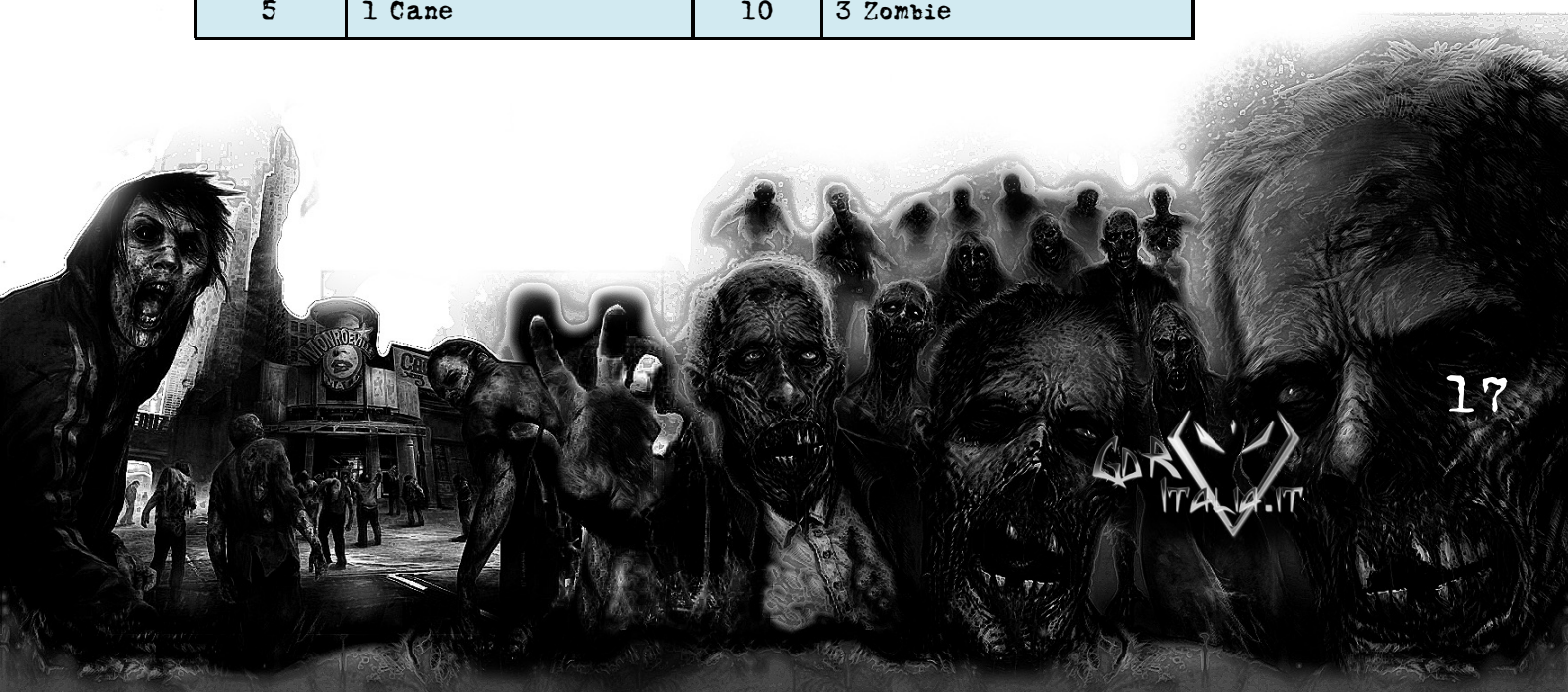
**Pompa di benzina:** carburante e qualche attrezzo.

Altri edifici possono contenere oggetti specifici per la campagna in questione.

### Edifici minori

Ci sono un gran numero di altri edifici in "Zombies!!!". In questi edifici è possibile entrare e talvolta vi si possono trovare oggetti utili. Alcuni esempi di questi edifici sono: the Warehouse, pizza shop, Quick Mart, Theater 6, video store, Bob's Burger, Media Buy, Used Books, Comix, e China Dragon. Ciascun edificio può essere setacciato solo una volta: nel perlustrare gli edifici minori, il giocatore tira 1D10 che, come da tabella, indicherà cosa verrà trovato durante l'esplorazione.

Tiro	Incontro	Tiro	Incontro
1	6 Topi	6	2 Topi
2	5 Proiettili	7	4 Cartucce
3	1 Zombie	8	Niente
4	2 Razioni di cibo	9	2 Kit medici
5	1 Cane	10	3 Zombie



## CAMPAGNA

Dal momento che il gioco si svolge sulla mappa di una città dilapidata, lo scenario è piuttosto limitato. Inoltre, l'idea del gioco è quella di completare una campagna nel giro di una sola sessione di gioco piuttosto che in svariate sessioni come nei GdR convenzionali. Tuttavia è possibile immaginare un'estensione della campagna, in particolare usando le espansioni della Twilight Creations Inc.

Una campagna dovrebbe svolgersi più o meno così:

- Lo ZM informa brevemente i giocatori di ciò che sta succedendo nel mondo e illustra il loro ruolo adesso che i morti-viventi camminano sulla terra.
- A seconda della natura della campagna, lo ZM informa i giocatori della loro missione (o ciò che credono essere la loro missione) e quindi lascerà che i PG decidano come intendono raggiungere tale scopo.
- Man mano che i giocatori procedono nel gioco, lo ZM rivela cambiamenti nel terreno di gioco e controlla Zombie e PNG.
- Oltre a controllare i nemici in combattimento, lo ZM descrive anche ciò che i PG possono vedere e trovare entrando negli edifici. Lo ZM dovrebbe usare un linguaggio descrittivo per dare un'immagine vivida ed efficace delle scene ai giocatori.
- Nel realizzare una campagna lo ZM dovrebbe annotare quali edifici saranno i più significativi durante lo svolgimento del gioco.

## SPUNTI PER UNA CAMPAGNA

**Missione di recupero:** Un messaggio di SOS viene lanciato da qualche parte nella città. I giocatori devono trovare e salvare i sopravvissuti.

**Approvvigionamento di materiale medico:** Il campo dei rifugiati sta esaurendo le scorte di medicinali ed ha mandato il gruppo all'ospedale. (Analogamente si possono realizzare storie per scorte di cibo o carburante)

**Torre radio:** Il gruppo deve trovare un modo di convogliare energia ad una torre radio per mandare un messaggio al resto del mondo.

**Fuga:** Simile all'originale "Zombies!!!". Il gruppo deve attraversare la città per mettersi in salvo (per esempio, deve raggiungere l'eliporto).

Una campagna può combinare diverse di queste idee (per esempio recuperare i sopravvissuti e scappare fino all'eliporto). Durante la missione principale ci saranno altri ostacoli da superare come l'attraversamento di un ponte crollato o una cassetta di sicurezza che in qualche modo deve essere aperta. I giocatori potrebbero anche aver bisogno di visitare alcuni edifici dall'altro capo della città prima che la campagna finisca, o potrebbe capitare di dover dividere il gruppo, magari per poter controllare più zone contemporaneamente.



# SCHEDA PERSONAGGIO BIANCA

ZOMBIES!!!

ZOMBIES

RPG

CHARACTER SHEET

NAME				SCORE		
STATISTIC	INITIAL	CURRENT	NOTES & CLUES			
HEALTH						
BODY						
BRAINS						
AIM						

WEAPON	AMMO	DAMAGE	NOTES

ITEM	NOTES

**AMMO TRACKER (Circle amount and cross off as used)**

<b>Bullets</b>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
<b>Shells</b>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
<b>Molotov's Grenades</b>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
<b>Other</b>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

ZOMBIES

RPG

CHARACTER SHEET

NAME				SCORE		
STATISTIC	INITIAL	CURRENT	NOTES & CLUES			
HEALTH						
BODY						
BRAINS						
AIM						

WEAPON	AMMO	DAMAGE	NOTES

ITEM	NOTES

**AMMO TRACKER (Circle amount and cross off as used)**

<b>Bullets</b>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
<b>Shells</b>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
<b>Molotov's Grenades</b>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
<b>Other</b>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

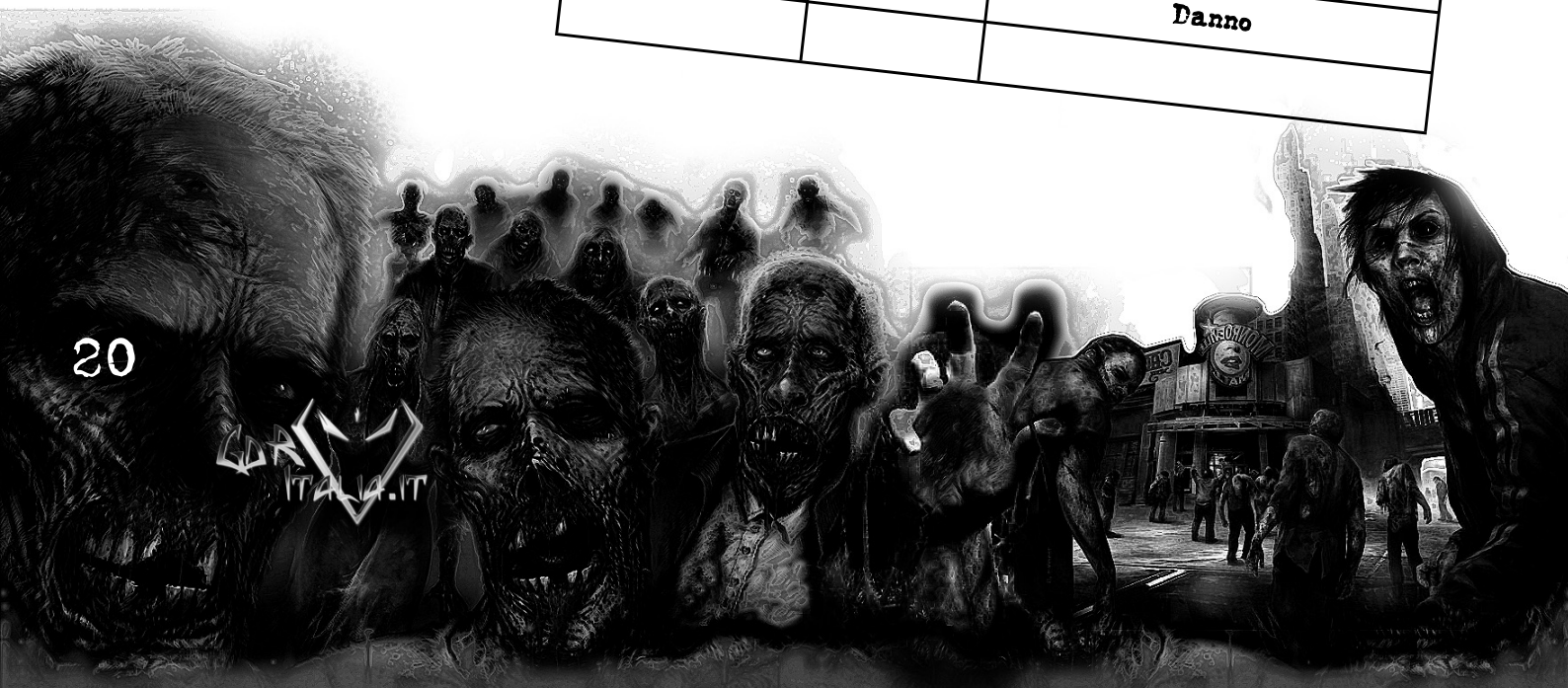
**ZOMBIES!!!**

# SEMPLICI SCHEDE PERSONAGGIO PER PNG

Nome:		Movimento:
Salute		Note
Corpo		
Intelligenza		
Mira		
Armi	Munizioni	Danno

Nome:		Movimento:
Salute		Note
Corpo		
Intelligenza		
Mira		
Armi	Munizioni	Danno

Nome:		Movimento:
Salute		Note
Corpo		
Intelligenza		
Mira		
Armi	Munizioni	Danno



## REGOLE IMPORTANTI E FORMULE

### Formula per combattimenti non a distanza

*Attaccante 1D10 + Corpo contro Difensore 1D10 + Corpo*

Se il punteggio totale dell'Attaccante è più alto di quello del Difensore, l'attacco ha successo. Se il punteggio totale del Difensore è maggiore o uguale a quello dell'Attaccante, l'attacco non va a segno.

### Formula per armi a distanza

*1D10 + Mira - Modificatore di distanza - Penalità di Difficoltà (se applicabile)*

Se il punteggio totale è maggiore o uguale a 9 il tiro colpisce il bersaglio, altrimenti manca.

### Fallimento Automatico

Ottenere un 1 col D10 per qualsiasi azione (inclusi il combattimento in mischia o a distanza) equivale a fallire automaticamente tale azione.

### Malattia Zombie

Qualora venisse ferito da uno Zombie, il giocatore ha una possibilità su 10 di essere infettato. Se durante una battaglia con una creatura non-morta un giocatore subisce ferite, deve tirare 1D10 alla fine del combattimento; se ottiene un 1 è stato infettato e morirà in 1D10 round a meno che non usi un kit medico. Le Caratteristiche Correnti (Salute, Corpo, Mente, Mira) di un personaggio infettato sono dimezzate finché non usa un kit medico per guarirsi.

### Tiri Mirati

Un giocatore può dichiarare di mirare ad una particolare parte del corpo del nemico o ad un oggetto piccolo; questo è detto Tiro Mirato e causa il doppio dei danni qualora vada a segno. Un Tiro Mirato è un'Azione con penalità del tipo Difficile (per esempio -4) che si va a sommare alle altre penalità di un tiro a distanza normale.



ZOMBIES!!!

# TABELLE

Range	Distanza	Modificatore
Attaccato	Stessa casella o casella adiacente	+2
Vicino	2 - 5 Caselle	0
Lontano	6 - 9 Caselle	-2
Estremo	10 - 12 Caselle	-4

Difficoltà	Penalità	Esempio
Facile	-1	Schivare 1 Zombie
Media	-2	Arrampicarsi con una corda
Difficile	-4	Saltare da un ascensore in corsa
Molto difficile	-8	Far atterrare un aereo senza addestramento
Impossibile	-10	Saltare un fosso di 10 m

Tiro	Incontro	Tiro	Incontro
1	6 Topi	6	2 Topi
2	5 Proiettili	7	4 Cartucce
3	1 Zombie	8	Niente
4	2 Razioni di cibo	9	2 Kit medici
5	1 Cane	10	3 Zombie





### TABELLA PER SPENDERE I PUNTI

Costo	
1	Fallimento di un'azione Facile
5	Incremento di +1 su di un tiro fallito
8	Possibilità di ritirare il dado
10	Incremento di +1 su di una Caratteristica iniziale

### TABELLA DELLE ARMATURE

Armatura	Bonus Salute
Giubbotto di pelle	2
Giubbotto rinforzato	4
Giubbotto antiproiettili	6
Elmo	2

### TABELLA PER IL CALCOLO DEI PUNTI

Punti Guadagnati	
1	Uccisione di un nemico con aiuto
2	Uccisione di un nemico senza aiuto
2	Riuscita di un'azione di difficoltà Media
4	Riuscita di un'azione di difficoltà Difficile
8	Riuscita di un'azione di difficoltà Molto Difficile
10	Riuscita di un'azione di difficoltà Impossibile



ZOMBIES!!!

### TABELLA DELL'EQUIPAGGIAMENTO

Oggetti	Note
Razioni di cibo	Aumentano la Salute del giocatore di 1D6 (fino al valore di Salute <i>Iniziale</i> )
Kit medico	Aumenta la Salute del giocatore di 1D10 (fino al valore di Salute <i>Iniziale</i> )
Zaino	Si possono trasportare un'arma extra o 2 oggetti piccoli extra
Ricetrasmittente	Può comunicare con un'altra ricetrasmittente in qualsiasi punto della città.
Fertilizzanti	Si può usare per costruire una Bomba-Fertilizzante (con un tiro difficoltà Molto Difficile)
Carburante	Si può usare per Bombe Molotov, veicoli o lanciafiamme
Torce	Aumentano la percezione di un livello difficoltà negli edifici
Corde	Di lunghezza sufficiente aiutano in molte situazioni
Uncino da scalata	Abbastanza forte per sorreggere il peso di due persone per volta



ZOMBIES!!!



ZOMBIES!!!



26

CORSA  
ITALIA.IT

ZOMBIES!!!

