

# THE DEAD

a role-playing game  
by Kreg Mosier

05 Langley

# THE DEAD

## PREGATE PER I VIVI

Un gioco di relazioni e morte

Scritto da Kreg L. Mosier

Illustrato da Darrell Langley, Kreg Mosier, and Matthew Hayos

A cura di Mary Turner

Impaginato da Kendal Rogers

<http://prettyfuckingsweet.com/thedead/>

Traduzione in italiano a cura dello staff Traduttori di GdRItalia



Tradotto da LaGnoma

Revisionato da greydeath

Impaginato da Bagi

<http://www.gdritalia.it>

Versione Definitiva 0.082807

**CONSIGLIATO A UN PUBBLICO DI SOLI ADULTI**

©2007 - Kreg L. Mosier

In questo documento vengono utilizzati i caratteri Arial, Orator Standard, Palatino Linotype, più il Lunatic e il Dirty Headline, di proprietà di S. John Ross (<http://www222.pair.com/sjohn/fonts.htm>), che ha anche scritto uno dei miei giochi preferiti, "Risus, The Anything RPG"!



# SOMMARIO

Prefazione	5
Storia	6
Personaggi	12
Attributi, Combattimento, Elusività, Pensiero, Fegato	
Vantaggi di Background	15
Relazioni	14-16
Stabilire una Relazione	14
Valore delle Relazioni	15
Aumentare il valore delle Relazioni	15
Utilizzare le Relazioni in gioco	15
Limitazioni alle Relazioni	16
La fine di una Relazione	16
Freddezza	17
Guadagnare e perdere freddezza	
Effetti collaterali piacevoli	
Paura	18
Rimuovere la Paura	
Fare le cose	19
Come si fanno le cose?	
Combattimento	20-22
Chi inizia?	20
Come si combatte?	20
Limitazioni all'attacco e alla difesa	20
Calcolare il danno delle armi	21
E se venite attaccati e non avete più dadi in Elusività?	22
Combattere contro i Morti	22
Infezione, pronto soccorso e Morte	23-24
Infezione	23
Morire di fame, per soffocamento, disidratazione ed esposizione al caldo o al freddo	23
Curare gli altri	23
Come giocare	25
Conosci il tuo nemico	26
I Morti	26
Delinquente generico / skinhead / membro di una gang / Straccione	27
Sopravvissuti	28
Cani	29
Darkland USA	30
Regole opzionali	31
Svantaggi di Background	31
Locazione del colpo	32
Scheda del personaggio	344



**O**kay, ormai mi capita spesso. Gente che si rivolge a me, sapendo che sono uno scrittore, perché ha scritto un libro su crimini, horror, mistero o stranezze varie e vuole sapere cosa ne penso. E io penso: ma che cos'hanno in testa? Cosa ne posso sapere io?

Loro però vogliono sapere cosa ne pensi, perché sanno di che ti occupi e sperano che apprezzerai quello che hanno fatto, un po' come quando io scrivo un romanzo, un racconto o quel che è, e spero che, magari con una spintarella, funzioni.

Così un giorno mi capita per le mani questo gioco di ruolo, Bible, al quale un amico di mio figlio mi chiede di dare un'occhiata. Gliela do.

Beh, è sempre bello quando ti danno qualcosa che poi ti piace per davvero, roba che dici: "Grazie a Dio questo non faceva schifo". Roba tipo Happy Days.

Cose veramente interessanti.

Furbe come un'ex prostituta che ha sposato un tizio ricchissimo e ha guadagnato un sacco di soldi col divorzio.

Intelligenti come un politico, ma molto, molto più oneste.

Crudeli come un ex omicida strafatto di crack, ma senza perdere l'umorismo.

In questo gioco, avete a che fare con cani, morti e... beh, relazioni, più un sacco di paura, combattimenti e cose simili.

Puro e macabro divertimento come al cimitero, metaforicamente parlando, è ovvio.

La presenza della Bibbia nel gioco è forte. Se qualcuno di voi desidera provare ad andare oltre, THE DEAD, di Kreg Mosier, potrebbe essere il gioco giusto.

Sprofondate nel gioco e lasciatevi ipnotizzare. Divertitevi, ma senza ammazzarvi dalle risate.

*Joe R. Lansdale*



## PREFAZIONE

**The Dead** è un gioco di ruolo su cui ho iniziato a lavorare nel 2005, partendo dall'idea di una pandemia immaginaria che trasformava i Morti in killer totalmente privi di intelletto, votati a distruggere l'intera umanità. È basato, per una buona parte, sui film di George R. Romero e sulla più recente storia a fumetti "The Walking Dead", di Robert Kirkman. Tra i giochi, la mia più grande fonte di ispirazione è stato "Dead Meat: Ultima Carnificina Dello Zombie!", di Sean Wipfli. La sua semplice eleganza e le sue scelte stilistiche hanno contribuito fortemente a spingermi a cimentarmi in una personale versione del classico "gioco di zombie".

Qui arriva la parte in cui la maggior parte della gente scriverebbe di come il gioco di ruolo è simile a una rappresentazione teatrale improvvisata, una sorta di gioco "cowboy contro indiani", un "fare finta che"; altre persone ricamerebbero qualche teoria sui diversi stili di gioco.

Io non farò niente di tutto questo.

Se state leggendo qui, probabilmente sapete già tutto. Se no, chiedete a chi vi ha dato questo gioco di spiegarvi cosa fare. E se non basta, domandate a Google. Infine, se nemmeno Google vi è di aiuto, chiedete a suo cugino, che *crede* di sapere sempre tutto, Wikipedia.

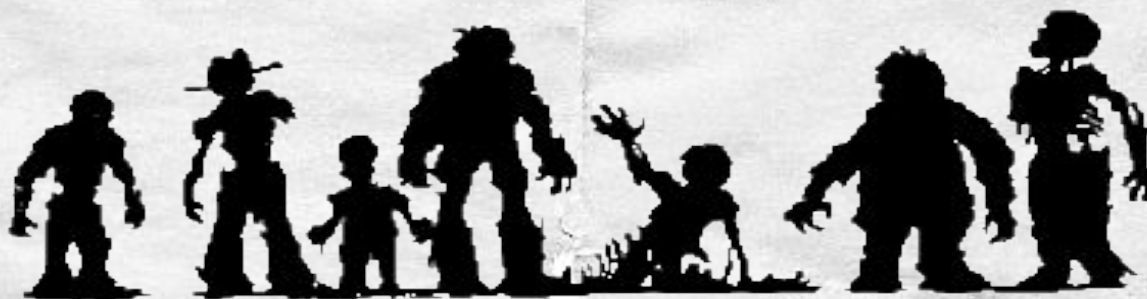
-Kreg Mosier

### *gioco di ruolo*

s. m.

*"In un gioco di ruolo, abbreviato spesso in GdR, GDR o RPG (dall'inglese role-playing game), un giocatore, chiamato generalmente "Master", "Custode", "Narratore" ecc. racconta una storia, mentre gli altri assumono il ruolo di personaggi della storia. A volte i personaggi sono ideati da loro, altre volte dal Master, e si muovono in un mondo immaginario o simulato, con precise e a volte complesse regole interne [...] avvalendosi di supporti quali carta, matite, dadi ed eventualmente miniature."*

Definizione di "Gioco di Ruolo" da Wikipedia, L'enciclopedia libera, [http://it.wikipedia.org/wiki/Gioco\\_di\\_ruolo](http://it.wikipedia.org/wiki/Gioco_di_ruolo)





**BAM!**

**BAM-BAM-BAM....BAM!**



I Morti battevano sulla porta cercando di entrare... Volevano entrare e UCCIDERMII!!

Tutti quelli che avevo conosciuto, o amato, se n'erano andati. Mia moglie mi aveva lasciato in fretta, non aveva nemmeno fatto in tempo a mostrare i sintomi della malattia. Aveva sempre l'influenza, ma non questa merda... o magari era questa merda, ma solo nella fase iniziale, non saprei. Una cosa, però, la so: mi sono svegliato nel cuore della notte con lei che aveva le convulsioni e non avevo ancora finito di telefonare al 911 che era già morta, lì, sul pavimento. E dopo pochi minuti era di nuovo in piedi e cercava di mordermi in faccia. Ho cercato di calmarla, perché non sapevo che altro fare, ma alla fine ho dovuto romperle la testa con l'orologio di cristallo che ci aveva regalato sua mamma al nostro matrimonio. In salute e in malattia, Amore mio...

Poi mi sono seduto in salotto, davanti alla televisione, cercando di tranquillizzarmi mentre aspettavo l'arrivo dei paramedici. Su tutti i canali c'era qualche "Speciale" sullo scoppio della malattia o sull'attacco terroristico in New Mexico, ma io fissavo lo schermo senza provare né pensare a niente. L'ambulanza non è mai arrivata, quella mattina, ma io non sono stato solo a lungo: in poche ore altri Morti sono venuti a farmi visita.

Ora sono nella mia cantina da almeno una settimana. I Morti sanno che sono qui sotto, e inizio a credere che mi stiano realmente parlando: non smettono un attimo di emettere i loro lamenti! Come faranno a fare quei versi... sono MORTI, giusto?! Forse solo alcuni di loro ci riescono ancora, ma è comunque più che sufficiente.

Se rimarro' qui un minuto di più IMPAZZIRO'.

Domani tenterò una fuga...

Pregate per Me.



*"Infatti, poiché per mezzo d'un uomo è venuta la morte, così anche per mezzo d'un uomo è venuta la risurrezione dei morti."*

1 Corinzi 15:21



**N**essuno sa come o perché sia cominciato; i primi a parlarne furono i corrispondenti dei giornali locali, poi le notizie vennero riportate anche dai principali mass media, sempre più interessati al caso. Il Centro per il Controllo delle Malattie notificò lo scoppio della malattia entro 12 ore, ma era già troppo tardi: l'epidemia si diffuse più velocemente di ogni altra Infezione dell'era moderna.

I primi rapporti suggerivano che il disturbo fosse localizzato, forse il risultato di una sostanza allucinogena, magari di qualche derivato della PCP sciolto nell'acqua potabile. Presto furono messe sotto accusa le cellule terroristiche; la Guardia Nazionale si mobilitò e tutte le basi militari statunitensi furono allertate. I programmi radiofonici locali furono sommersi di telefonate isteriche che confermavano numerosi avvistamenti di branchi di indivi-

dui psicotici, che uccidevano indiscriminatamente chiunque capitasse loro a tiro. Si parlava di gruppi di individui "mascherati con costumi e trucchi per gli effetti speciali" e si invitavano tutti gli ascoltatori a "stare in casa ed evitare qualsiasi contatto con questi individui".

La gente ascoltava tutto questo tranquilla nei propri salotti – finché la televisione nazionale non trasmise il primo omicidio. Robert Emmery, giornalista di Action News, sulla KTAM, si trovava al Memorial Medical Center di Las Cruces, in New Mexico, per commentare il continuo arrivo di nuovi pazienti al Pronto Soccorso, quando fu letteralmente fatto a pezzi di fronte al cameraman, sbalordito, e a milioni di telespettatori in tutto il Paese.

Il Presidente tenne un Discorso sullo Stato dell'Unione di emergenza entro due ore dai terribili fatti di Las Cruces, emanando un ordine esecutivo che garantiva carta



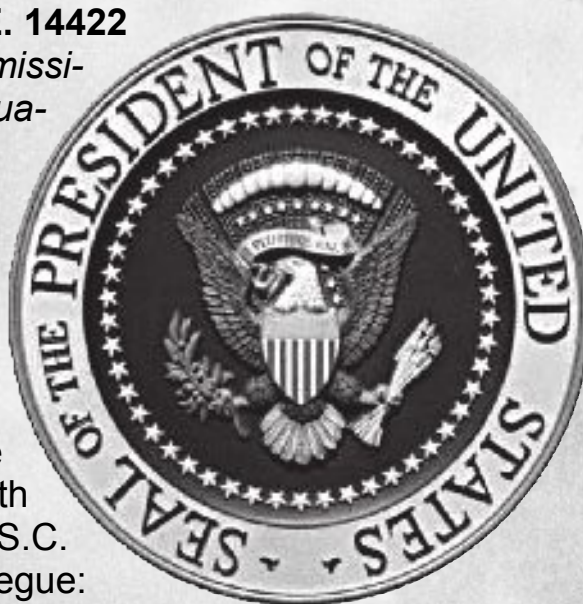
bianca alle agenzie nazionali nel fronteggiare l'epidemia. Dopo un'ora, esercito e Guardia Nazionale erano state mobilitate, era stato reso effettivo un ordine di evacuazione che ingiungeva ai civili di muoversi verso le "Zone Sicure" a nord o a

sud, verso il Texas e un sottomarino nucleare Classe Ohio era entrato nel Golfo del Messico con l'ordine di lanciare una testata nucleare a raggio limitato su Las Cruces, al fine di distruggere la minaccia.

**Ordine Esecutivo:  
Emendamento dell'O.E. 14422**

*Su alcune malattie trasmissibili non sottoponibili a quarantena*

In forza dell'autorità conferitami, in qualità di Presidente, dalla Costituzione e dalle leggi degli Stati Uniti d'America, inclusa la sezione 666(b) del Public Health Service Act (42 U.S.C. 911(b)), ordino quanto segue:



Sezione 1. In base alle raccomandazioni del Segretario della Salute e dei Servizi Pubblici, in consultazione con il Chirurgo Generale e per gli scopi individuati nella sezione 1 dell'Ordine Esecutivo 14422, la sezione 1 di tale ordinamento viene emendata tramite l'aggiunta di una nuova sottosezione conclusiva:

"(c) Virus o malattie emergenti che causino, o che siano potenzialmente in grado di causare, una pandemia, dovranno essere trattati con qualsiasi mezzo a disposizione dei dipartimenti, le agenzie, gli enti, gli ufficiali, gli impiegati o gli agenti degli Stati Uniti".



**L'Ufficio Ovale**  
**14:00 (Eastern Standard Time)**

IL PRESIDENTE: "Miei cari concittadini, in questo momento le forze americane stanno effettuando alcune operazioni militari atte a difendere gli Stati Uniti d'America, e il mondo intero, dagli empi abomini che tutti abbiamo visto con i nostri occhi nelle ultime ore.

Ho dato ordine a tutte le forze militari degli Stati Uniti di coordinarsi in attacchi mirati su bersagli selezionati, così da fermare la diffusione dei Morti. Le nostre squadre di bombardieri raggiungeranno i propri obiettivi entro poco, mentre le nostre navi da guerra sono già in posizione al largo delle coste statunitensi, da quella orientale a quella occidentale.

A tutte le donne e gli uomini americani delle Forze Armate degli Stati Uniti d'America coinvolti in questa operazione: la pace di un mondo spaventato e le speranze del nostro popolo ora dipendono da voi. E non saranno deluse.

I nemici che state per affrontare non sono più i vostri amici, i vostri familiari o i vostri cari. Queste mostruosità sono un demoniaco scherno alla volontà di Dio e non dovrete avere dubbi, né timori nel fronteggiarli. L'America si trova davanti a un nemico senza alcun rispetto per la prassi della guerra o per le norme morali. Le legioni dei Morti non si fermeranno finché non saranno completamente distrutte, smembrate e incenerite.

So che le famiglie dei nostri militari pregano perché tutti coloro che stanno prestando servizio tornino a casa sani e salvi. Milioni di americani pregano con voi per la salvezza dei vostri cari e per la protezione di tutti gli innocenti. Per il vostro sacrificio, avete la gratitudine e il rispetto di tutto il popolo degli Stati Uniti. E potete essere certi che le nostre forze faranno ritorno non appena il loro lavoro sarà terminato.

Miei cari concittadini, i rischi che il nostro Paese e il mondo intero stanno affrontando saranno superati. Ci lasceremo alle spalle queste ore di pericolo e continueremo a lavorare per la pace. Difenderemo la nostra libertà. Distruggeremo le forze dell'Inferno e usciremo vittoriosi dallo scontro.

Che Dio benedica la nostra nazione e tutti coloro che la difendono."

**FINE**  
**14:15 (Eastern Standard Time)**



La WNN (World News Network) fu solo una delle numerose emittenti che trasmisero il messaggio di emergenza del Presidente. Mezzora più tardi, però, fu la prima rete a dare la notizia di nuovi focolai a Pechino, Seoul, New York e Los Angeles.

Proprio mentre la testata nucleare sfrecciava verso Las Cruces, il mondo capì che quello che stava accadendo non era affatto confinato al New Mexico; allora, però, era troppo tardi...

### ***L'Ufficio Ovale, 14:00 (Eastern Standard Time)***

"Miei cari concittadini, questa sera siamo una nazione assediata su tutti i lati da un nemico che ha preso la forma dei nostri amici, dei nostri cari e dei nostri compatrioti deceduti. Normalmente, i presidenti vengono in questa stanza per fare rapporto sullo stato dell'Unione. Stasera, ci riuniamo in quest'ora drammatica e profondamente critica, per la nostra storia e per la storia dell'umanità sulla Terra. Nelle ultime 24 ore, il mondo ha conosciuto un mutamento di proporzioni bibliche. I Morti camminano in mezzo a noi e il potere dell'Inferno, sicuramente, è stato scatenato contro i giusti. Tuttavia, credo fermamente nella Bibbia e nel popolo americano, e so che riusciremo a... cosa?!..."

[Panico e urla irrompono nello studio, poi colpi d'arma da fuoco. Il Presidente viene immediatamente circondato da due uomini vestiti di nero ed esce dall'inquadratura: la telecamera punta ora verso il basso, mostrando la parte posteriore dell'Ufficio Ovale. Mentre i due uomini allontanano il Presidente, qualcuno, che sembra essere il Vice Presidente, si lancia sul gruppo. Inizia una colluttazione; un geyser di sangue esce dalla gola del Presidente proprio mentre il segnale viene interrotto.]

### **DIFFICOLTÀ TECNICHE – SEGNALE PERSO RESTATE IN ATTESA**

*"...forme avanzate di guerra biologica in grado di focalizzarsi su genotipi specifici potrebbero trasformare la stessa guerra biologica da oggetto di terrore a strumento politicamente utile."*

***-Estratto di documento del Progetto per un Nuovo Secolo Americano (PNAC)***





## PERSONAGGI

Ciascun giocatore dovrebbe avere a disposizione circa 8-10 dadi a sei facce. Si tratta di quei dadi che trovate in tutti i giochi di società che avete in casa. Un dado a sei facce è anche indicato con l'abbreviazione 1d6; perciò, 2d6 significa "due dadi a sei facce" e se leggete "lanciate 2d6", dovrete tirare due dadi a sei facce. Capito? Bene.

Per cominciare, ogni giocatore dovrà creare un personaggio. Un personaggio è caratterizzato da quattro Attributi, uno o due Vantaggi di Background ed eventualmente una Relazione. Ci sono altre due caratteristiche, la Paura e la Freddezza, ma ci penseremo più tardi.

### ATTRIBUTI

Le caratteristiche di base sono quattro: COMBATTIMENTO, ELUSIVITÀ, PENSIERO e FEGATO.

### COMBATTIMENTO

L'Attributo COMBATTIMENTO riguarda l'abilità in combattimento del personaggio e, in generale, misura la sua prestanza fisica. COMBATTIMENTO include anche le manovre fisiche come sollevare, lanciare e rompere gli oggetti, nonché l'iniziativa in uno scontro.

### ELUSIVITÀ

ELUSIVITÀ corrisponde alle azioni come correre, saltare, scalare e difendersi. Può essere anche usato per muoversi furtiva-

mente, fare acrobazie o altre imprese che coinvolgono coordinazione e destrezza manuale.

### PENSIERO

L'Attributo PENSIERO indica l'acume e la capacità di apprendere, e corrisponde, genericamente, al tradizionale quoziente intellettuale (Q.I.). Può essere usato per le abilità tecniche, l'intimidazione, la resistenza alla Paura, la freddezza in situazioni estreme e le capacità "alla MacGuyver".

### FEGATO

$(\text{COMBATTIMENTO} + \text{ELUSIVITÀ}) \times 2$

Il FEGATO indica la salute del vostro personaggio, misurandone la costituzione e il coraggio. Combattere l'Infezione e resistere agli effetti delle ferite sono le principali applicazioni di questo Attributo. Il FEGATO, a differenza degli altri tre Attributi, è una caratteristica derivata: si ricava, infatti, dalla somma dei punteggi in COMBATTIMENTO e ELUSIVITÀ, moltiplicata per due.

Avete a vostra disposizione sei (6) punti da distribuire tra gli Attributi COMBATTIMENTO, ELUSIVITÀ e PENSIERO del vostro personaggio; il punteggio in FEGATO, pertanto, è calcolato in base al valore di COMBATTIMENTO e ELUSIVITÀ.

Ogni punto in un Attributo vale un dado a sei facce; quindi, per esempio, un punteggio di tre in COMBATTIMENTO equivale a 3d6.

Nessun Attributo deve avere meno di un punto (1 o 1d6) e più di quattro (4 o 4d6).



## VANTAGGI DI BACKGROUND

I Vantaggi di Background sono ulteriori benefici di cui dispongono i personaggi e che sono legati alle loro precedenti occupazioni e capacità.

Un Vantaggio di Background garantisce un dado a sei facce addizionale ai Tiri di Attributo (TA) quando si sta tentando un'azione collegata ad esso (per maggiori informazioni sui Tiri di Attributo, v. pag. 19).

<i>Vantaggio di Background</i>	<i>Beneficio</i>
Acuto osservatore	+1d6 al TA di PENSIERO per notare dettagli o informazioni specifiche.
Persuasivo	+1d6 al TA di PENSIERO per influenzare le opinioni degli altri.
Atletico	+1d6 a tutti i TA di ELUSIVITÀ.
Esperto informatico	+1d6 al TA di PENSIERO che coinvolge il computer.
Famoso	+1d6 al TA di PENSIERO per esercitare un'influenza sugli altri.
Furbo	+1d6 al TA di PENSIERO per mentire, imbrogliare o rubare.
Furtivo	+1d6 al TA di ELUSIVITÀ quando ci si muove velocemente e silenziosamente.
Appartenente alle forze dell'ordine	+1d6 al TA di COMBATTIMENTO negli scontri fisici.

Es.

Sonia e Davide iniziano a creare dei personaggi per una sessione a *The Dead*.

Sonia vuole un personaggio molto atletico, con un grande senso pratico, che sappia badare a se stesso. Si ispira all'attrice Michelle Rodriguez, e sceglie il nome di Dodie. Davide decide di creare un personaggio piuttosto vecchio, con molta esperienza. Lo chiama Norton e decide che è un ex detective della Omicidi, poco più che cinquantenne, che ha visto fin troppi morti e ora è in pensione a fare la "bella vita".

Ciascun personaggio inizia con un numero di Vantaggi di Background equivalente al suo Attributo PENSIERO; è possibile avere un solo Vantaggio relativo al combattimento.

I giocatori dovrebbero collaborare con il GM per creare dei possibili Vantaggi di Background che siano utili a ciascun personaggio.

Ecco alcuni esempi:

Sonia assegna a Dodie 2 in COMBATTIMENTO, 3 in ELUSIVITÀ e 1 in PENSIERO. Per i Vantaggi di Background, sceglie "Ex ginnasta" e decide insieme al GM che le darà un dado in più sui tiri di ELUSIVITÀ. Davide dà a Norton 2 in COMBATTIMENTO, 2 in ELUSIVITÀ e 2 in PENSIERO; decide anche che, dal momento che il suo personaggio era un detective, avrà come Vantaggi di Background "Acuto osservatore" e "Ex poliziotto".



## RELAZIONI

In un mondo nel quale la Morte ti circonda e ti pervade fino al midollo, l'unica cosa che ti può salvare dal crollo mentale, se non dal suicidio, è la compagnia di altri esseri umani. Le relazioni aiutano a mantenere intatta la propria sanità mentale in un mondo che impazzisce, e incoraggia a tenere duro, anche quando ci si sente sul punto di soccombere agli orrori della vita di The Dead. In termini di gioco, una Relazione rappresenta dei dadi bonus che possono essere utilizzati quando si agisce per la persona con la quale si ha la Relazione

stessa. In alcuni casi, una Relazione può avere anche conseguenze negative. Ad esempio, un legame potrebbe impedirti di compiere un'azione come uccidere il sudi-cio motociclista perché sta tenendo tua sorella in ostaggio; allo stesso tempo, però, potrebbe invece darti la calma necessaria per prendere la mira e colpirlo.

### STABILIRE UNA RELAZIONE

È necessario trascorrere un'intera sessione di gioco con un altro personaggio, per poter stabilire una Relazione con lui. Essa ha effetto a partire dalla sessione successiva e parte con un bonus di 1d6 per entrambi i personaggi.



Valore della Relazione	Descrizione
Relazioni da 1d6	Conoscente, Buon vicino, Portinaio, Mentore/Apprendista, Compagno di classe
Relazioni da 2d6	Fidanzato/Fidanzata, Parente stretto (Zio/Zia, Nipote, Cugini), Amico intimo
Relazioni da 3d6	Madre/Padre, Moglie/Marito, Figlio/Figlia, Fratello/Sorella

## VALORE DELLE RELAZIONI

Il punteggio di una Relazione rappresenta le forze che il personaggio può impiegare per aiutare un amico o una persona cara.

Facciamo degli esempi molto semplici: potreste avere una Relazione da 1d6 con un Cugino, o una Relazione da 2d6 con vostra Madre o vostro Padre.

Es.

*Proseguendo col nostro esempio, Sonia e Davide decidono che i loro personaggi avranno una relazione da 1d6 come "buoni vicini". Per il GM va bene, quindi entrambi scrivono sulla propria scheda "1d6 – Buon vicino", con il nome dell'altro personaggio sotto la sezione relativa alle Relazioni.*

## AUMENTARE IL VALORE DELLE RELAZIONI

Una Relazione da 1d6 può trasformarsi in una da 2d6, quando entrambe le parti concordano nel farla progredire, passando da Amici a Amanti, o da Conoscenti a Amici intimi. In ogni caso, questo processo richiede che la Relazione duri almeno due sessioni di gioco, prima della sua progressione.

Passare da una Relazione da 2d6 a una da 3d6 è più complesso, poiché richiede che la Relazione duri almeno tre sessioni di gioco prima di modificarsi, e che entrambi i giocatori abbiano una Relazione da 1d6 con uno stesso personaggio, o con un personaggio del GM, che possa riconoscere la Relazione.

## UTILIZZARE LE RELAZIONI IN GIOCO

I dadi relativi alle Relazioni possono essere assegnati, uno alla volta oppure tutti in una volta sola, al personaggio con cui si ha una Relazione per aiutarlo in un conflitto, che sia un combattimento o un Tiro di Attributo. Il vostro personaggio può anche scegliere di usare i dadi per se stesso, ma solo al fine di aiutare la persona con cui avete una Relazione. L'adrenalina o l'emozione coinvolge quando un personaggio agisce a vantaggio di un altro gli permettono di essere più tenace o di aiutare più efficacemente il compagno.

L'utilizzo dei dadi dati dalle Relazioni deve essere descritto in gioco ed essere "appropriato". Condividere una relazione significa manifestare esteriormente una connessione più profonda tra due persone: fate in modo che abbia un senso.

I dadi attribuiti dalle Relazioni possono essere utilizzati solo una volta per sessione: questo non influisce in nessun modo sul valore della Relazione, ma solo sui dadi disponibili. (In altre parole, anche se non avrete più dadi da utilizzare, il valore di una vostra Relazione da 3d6 non varierà.)

Il valore originale dei dadi dati dalle Relazioni viene ripristinato all'inizio della sessione successiva.

## LIMITAZIONI ALLE RELAZIONI

Il valore totale delle Relazioni del personaggio non può superare l'attributo PENSIERO moltiplicato per due, meno la



Freddezza del personaggio: (PENSIERO x 2) - Freddezza.

### LA FINE DI UNA RELAZIONE

Il dolore emotivo causato dalla morte di una persona cara o di un amico prezioso possono provocare in una persona rabbia, confusione, chiusura al mondo. Più era forte l'attaccamento, più profonde saranno queste sensazioni: sarà come se una parte del Sopravvissuto fosse morta con l'altra persona.

Colui che sopravvive tra le due persone legate da una Relazione guadagna 1 punto di Freddezza (v. la prossima sezione) per ciascun dado dato dalla Relazione che si è conclusa. È il GM a decidere quando finiscono gli effetti negativi causati dalla perdita del rapporto. Dal mio punto di vista, 1 mese per ogni punto va benissimo, ma il vostro metro di giudizio potrebbe essere diverso.





# FREDDEZZA

Uccidete i Morti. Vedete i vostri amici e familiari morire. La vostra vita è costantemente accompagnata dalla morte, ne siete quasi perseguitati. Alla fine, diventate duri, perfino indifferenti ad essa: siete insensibili agli orrori che vi circondano e vi pervadono.

Siete Freddi.

Alla gente non piace avervi attorno, ma a voi non importa: non potreste comunque fidarvi di loro. Prima o poi moriranno, e voi dovreste ucciderli di nuovo. Le Relazioni vi rallentano, e lento vuol dire Morto.

La Freddezza ha effetto su tutti i Tiri di Attributo che coinvolgono l'interazione con le altre persone: sottraete il vostro punteggio di Freddezza ai dadi da tirare per la diplomazia, la parlantina, le bugie, la persuasione o la seduzione. Per esempio, se avete 2 in PENSIERO e 1 in Freddezza, avrete a disposizione solo un dado per tutti i Tiri di Attributo relativi al PENSIERO e legati a situazioni in cui sono presenti altre persone, come quelle menzionate qui sopra.

## GUADAGNARE E PERDERE FREDDEZZA

Guadagnate un punto di Freddezza per le seguenti ragioni:

- Trascorrete un'intera sessione da soli, senza altri PG o PGM intorno

- Uccidete un umano infettato prima che si trasformi in uno dei Morti

- Vi rifiutate di aiutare qualcuno che si trova in pericolo di vita

Guadagnate due punti di Freddezza per le seguenti ragioni:

- Vi rifiutate di aiutare qualcuno con cui avete una Relazione

- Uccidete a sangue freddo un umano non infetto (ovvero commettete un omicidio)

Inoltre, ottenete tanti punti di Freddezza quanto valeva una Relazione finita per la Morte dell'altro.

L'unico modo per ridurre il punteggio di Freddezza che il vostro personaggio ha accumulato è l'interazione umana, con un altro PG o con un personaggio del GM. Per ogni giorno di gioco trascorso in compagnia di uno o più Sopravvissuti, avrete la possibilità di tentare un Tiro di Attributo di PENSIERO che, se lo supererete con successo, ridurrà la vostra Freddezza di un punto. Questo TAN subirà comunque la penalità al tiro data dalla Freddezza: in altre parole, sottraete il punteggio di quest'ultima dai dadi da lanciare.

Un altro metodo per ridurre la Freddezza, che non richiede alcun Tiro di Attributo di PENSIERO, è compiere un atto altruistico, mettendo la vita del proprio personaggio a repentaglio a vantaggio di altri Sopravvissuti. In questo modo, si riduce la Freddezza di un punto per ogni atto di questo genere (al massimo due per sessione). La Freddezza può essere ulteriormente ridotta nel corso del gioco a discrezione del GM.

## EFFETTI COLLATERALI POSITIVI

La Freddezza vi garantisce una naturale immunità alla Paura (v. la sezione "Paura", qui di seguito), permettendo al vostro personaggio di utilizzare il proprio punteggio in Freddezza come dadi bonus nei Tiri di Paura (1d6 per ogni punto di Freddezza). Evviva! Non avete amici, ma i Morti non vi fanno poi tanta paura: fantastico, no?



# PAURA

*"Il termine psicosi psicogenica o reattiva è usato per descrivere uno stato psicotico che è legato all'esperienza e che sorge in conseguenza a degli episodi scatenanti. Studi sperimentali hanno confermato che, in situazioni di totale privazione sensoriale, l'uomo reagisce manifestando delle reazioni psicotiche già dopo un breve lasso di tempo. Queste brevi psicosi reattive sono conseguenti a uno shock emotivo e, generalmente, superano le consuete psico-reazioni patologiche in termini di qualità, intensità e durata. Le psicosi emotive si manifestano con sintomi simili a quelli della schizofrenia. La durata del disturbo può variare, da poche ore a diverse settimane.*

**Haenel T., [Psychogenic psychoses],  
Schweiz Arch Neurol Neurochir  
Psychiatr, 1984, 135 (2), 299-313.**

Talvolta, perfino la più ferma e incrollabile delle persone può vacillare di fronte a una scena di un orrore tanto viscerale che la mente e il corpo reagiscono in sincronia, facendo sì che quella persona si blocchi, incapace di agire o pensare razionalmente. Per qualche tempo, la mente umana non riesce ad elaborare nessun pensiero al di fuori di reazioni istintive come combattere o scappare.

Se il GM ritiene che un personaggio abbia assistito a una scena o un evento che possano provocare questo tipo di reazione, il giocatore deve effettuare un Tiro di Paura.

Per farlo, occorre effettuare un normale Tiro di Attributo di PENSIERO: dovreste ottenere almeno un successo (o più, se il GM lo ritiene necessario). Se non ottenete alcun successo, il vostro personaggio è raggelato per un round, shockato dagli eventi che si stanno svolgendo intorno a lui e, perciò, incapace di agire; il, vostro

personaggio, inoltre, guadagna un punto di Paura. Dovrete ottenere un successo addizionale per ogni vostro punto di Paura; se, per esempio, il vostro personaggio ha 1 in Paura, dovreste ottenere due successi, nei Tiri di Paura, mentre se avete 3 in Paura dovreste avere quattro successi (ovvero il successo di base più i tre a cui vi obbliga il vostro punteggio di Paura)!

Inoltre, se un altro personaggio con cui avete una Relazione viene trasformato in un Morto, o muore per mano di una di queste creature, dovreste effettuare immediatamente un Tiro di Paura, sottraendo il valore della Relazione dai dadi da lanciare per il Tiro di Attributo di PENSIERO.

## RIMUOVERE LA PAURA

Un personaggio deve effettuare un Tiro di Paura con successo in tutte le situazioni che lo richiederebbero normalmente, per sbarazzarsi della Paura accumulata (in altre parole, occorre affrontare e superare la propria Paura, per smettere di provarla). Ogni Tiro di Paura superato permetterà al vostro personaggio di ridurre di un punto la sua Paura; non c'è un limite al numero di volte in cui questo può accadere durante una sessione, ma la ricorrenza di tali eventi non può essere aumentata artificialmente dal GM per agevolare le cose ai giocatori. I Tiri di Paura vanno riservati alle situazioni veramente orripilanti e spaventose: utilizzateli con moderazione.



# FARE LE COSE

## COME SI FANNO LE COSE?

Tutte le azioni che non siano un combattimento vengono risolte con un "Tiro" o, più precisamente, con un "Tiro di Attributo" (TA). Effettuare un Tiro di Attributo significa semplicemente lanciare un numero di dadi a sei facce pari al punteggio dell'Attributo coinvolto, cercando di ottenere più cinque (5) e sei (6) possibili. Un 5 o un 6 su un dado a sei facce equivale a un successo. La maggior parte delle azioni può essere portata a termine con un solo successo (v. la tabella qui sotto), ma alcune di esse richiederà dei successi multipli, diversi a seconda della complessità dell'azione o della situazione.

I Tiri di Attributo sono utilizzati ogni qualvolta un'azione può avere un esito variabile, oppure quando può avere conseguenze drammatiche. In altre parole, scalare un recinto in legno in condizioni ottimali e senza che nulla ostacoli l'operazione non necessita di alcun TA; scalare la stessa recinzione con i Morti alle calcagna, sotto la pioggia e in una notte buia, invece, lo richiede. Insomma, non lanciate i dadi per ogni minima azione: lasciate che la narrazione drammatica del giocatore risolva la maggior parte delle situazioni più banali, usando i dadi solo quando l'azione è realmente significativa.

Esistono due tipi di Tiro di Attributo: il Tiro di Attributo Contrapposto (TAC) e il Tiro di Attributo Non-contrapposto (TAN). È necessario effettuare un TAC quando il personaggio cerca di fare qualcosa che viene attivamente contrastata da un altro personaggio, da un personaggio del GM (PGM) o da qualsiasi altra forza che agisca contro di lui. Un TAN, invece, è utilizzato quando l'azione che il personaggio sta tentando non è intralciata da alcuna forza esterna e, quindi, richiede soltanto un determinato livello di competenza.

Se il giocatore supera un TA, deve anche narrare l'esito dell'azione; se lo fallisce, sarà il GM a raccontarlo. La narrazione è limitata alla descrizione, nei termini ritenuti più adeguati, di come si comporta il personaggio relativamente al suo compito. Il GM potrebbe anche decidere che un TA non superato non sia necessariamente un fallimento "totale", ma che ci sia, invece, spazio per un parziale successo.

Come regola generale, per le azioni relativamente semplici, che non richiedono vere e proprie capacità o addestramento, non c'è bisogno di fare un TA. Per le azioni che hanno un grado minimo di rischio e che richiedono dei mezzi di cui una persona media è in possesso, occorre un successo. Per dei compiti eccezionalmente pericolosi o complessi possono, invece, servono due o, in casi estremi, tre successi, a discrezione del GM.

Azione	Tiro di Attributo (AC)	Successi necessari
Intimidire o mentire a un'altra persona	TAC di PENSIERO	Miglior risultato in un Tiro Contrapposto
Scalare un albero (condizioni ottimali)	Nessuno	Nessuno
Scalare un albero (notte buia e piovosa)	TAN di ELUSIVITÀ	1 (ogni 3 metri)
Saltare da un tetto a un altro	TAN di ELUSIVITÀ	2



# COMBATTIMENTO

Il combattimento è suddiviso in unità di tempo chiamate round. In ogni round, un personaggio può tentare un certo numero di azioni; esso finisce quando tutti i partecipanti si sono impegnati ad agire (tipicamente da tre a cinque secondi). Un calcolo più preciso dei tempi è importante soltanto se è utile ai fini della specifica azione che si sta intraprendendo.

## CHI INIZIA?

Inizia il personaggio o il PGM con il più alto valore di PENSIERO + COMBATTIMENTO: questo numero è chiamato VALORE DELL'INIZIATIVA (VI). In caso di parità, si tira un d6, si aggiunge il suo risultato al VI dei personaggi e si confrontano i valori così ottenuti; inoltre, in un pareggio, un personaggio batte automaticamente i Morti. Quando il personaggio/PGM con il VI maggiore ha completato la sua azione, tocca a quello con il secondo valore più alto, e così via. Una volta che tutti i partecipanti hanno agito, inizia un nuovo round.

Nel caso in cui l'avversario sia colto di sorpresa o impreparato, egli deve ottenere 6 sui propri dadi in un tiro di ELUSIVITÀ per difendersi in quel round, come descritto più avanti. I Morti, in ogni caso, non possono essere sorpresi.

## COME SI COMBATTE?

Il personaggio con il VI più alto inizia. Chi attacca tira un numero di d6 pari al suo punteggio in COMBATTIMENTO più il Valore dell'Arma (VA) di ciò che sta utilizzando; chi si difende lancia un numero di dadi pari al suo Attributo ELUSIVITÀ da solo (in caso di combattimento a distanza), oppure sommato al VA (se si trova in mischia, cioè in corpo a corpo). In altre

parole, è impossibile difendersi da un colpo d'arma da fuoco con un coltello. Questi tiri vengono effettuati simultaneamente.

Tutti i cinque (5) e sei (6) ottenuti sono considerati un successo nel combattimento contro l'avversario. Per infliggergli un danno, in particolare, dovete riportare più successi di lui, poiché ogni successo ottenuto da chi si difende ne cancella uno di colui che attacca, e viceversa.

Potete lanciare quanti dadi volete, se volete tentare delle azioni multiple nello stesso round. Questo permette al vostro personaggio di difendersi da più di un attacco, o di attaccare più di una volta (v. "Limitazioni all'attacco e alla difesa", qui sotto).

Un conflitto termina quando il punteggio di FEGATO di una delle parti è ridotto a zero (o è negativo), o quando entrambi i contendenti concordano di cessare le ostilità.

Ogni successo che il giocatore che attacca ottiene in più di colui che si difende vale un (1) danno. Se il giocatore che si difende ottiene più successi del primo (soltanto in mischia), invece, egli riesce a ribaltare la situazione e a ferirlo.

Il danno viene sottratto dall'Attributo FEGATO del personaggio. Quando tale Attributo arriva a 0, significa che il personaggio è incosciente e incapacitato; se il suo valore diventa un numero negativo il personaggio non è fuori dal gioco, ma non è nemmeno più tra vivi.

Dopo il combattimento, il GM lancia segretamente un TAN di FEGATO per ogni personaggio che ha subito dei danni da uno dei Morti durante lo scontro: si tratta di un Tiro di Infezione, che verrà approfondito nella sezione "Infezione, pronto soccorso e Morte", a pag. 23.



## LIMITAZIONI ALL'ATTACCO E ALLA DIFESA

Potete suddividere il vostro punteggio di COMBATTIMENTO in un numero di attacchi multipli equivalente al vostro Attributo ELUSIVITÀ; il punteggio di ELUSIVITÀ, invece, può essere suddiviso in tutte le azioni che si vogliono.

Es.

*Il personaggio di Sonia, Dodie, ha 2 (2d6) in COMBATTIMENTO e 3 (3d6) in ELUSIVITÀ, quindi ha a disposizione soltanto un attacco da 2d6 o due attacchi da 1d6 per ogni round. Con il suo 3 in ELUSIVITÀ, può dividere in due le sue manovre difensive, del valore di 1d6 una e 2d6 l'altra, o tentare un solo tiro con 3d6.*

Se siete attaccati da più di un avversario, vi conviene dividere i vostri attributi di COMBATTIMENTO e ELUSIVITÀ, così da potere effettuare più tiri.

## CALCOLARE IL DANNO DELLE ARMI

Qualsiasi arma, da una mazza da baseball a un'arma d'assalto completamente automatica, ha un valore in dadi chiamato Valore dell'Arma (VA).

I numeri indicati sotto "COMBATTIMENTO min." corrispondono al punteggio minimo nell'Attributo COMBATTIMENTO che è richiesto per usare efficacemente l'arma. Un personaggio può anche usare un'arma che richiede un punteggio superiore al proprio, ma deve sottrarre al VA un numero di dadi pari alla differenza.

Es.

*Dodie, il personaggio di Sonia, sta cercando di sparare a un Morto con un fucile a pompa trovato in un magazzino di attrezzature sportive abbandonato. Il commesso Morto dista circa 12 m. Poiché è il doppio della portata della sua arma, sottrae 1 dal VA. Se l'obiettivo*

Arma	Valore dell'arma (VA)	COMBATTIMENTO min.	Portata	Note
Mazza da baseball	1	1	Mischia	
Martello	1	1	Mischia	
Piede di porco	1	1	Mischia	
Machete	2	1	Mischia	
Ascia da pompiere	2	1	Mischia	
Motosega	3	2	Mischia	
Pistola rudimentale	1	1	6 m	
Pistola cal. 38/45	3	1	7,5 m	
44 Magnum	4	2	9 m	
Fucile a pompa	4	1	6 m	
Bushmaster AR15	5	2	30 m	
Granata a frammentazione	8	1	6 m	Arma da lancio

*\*Portata: le portate segnalate per le armi rappresentano la portata massima effettiva per un VA pieno: per ogni multiplo della portata di base, sottraete 1 dal VA. Un'arma con VA ridotto a zero non è più efficace nel raggio indicato.*



*fosse a 16 m, sottrarrebbe ancora 1, ma se fosse a 18 m dovrebbe sottrarre dal VA ben 2, mentre con una distanza di 24 m il fucile sarebbe completamente inutile!*

## **E SE VENITE ATTACCATI E NON AVETE PIU' DADI IN ELUSIVITA' ?**

È una sfortuna piuttosto rara trovarsi senza dadi in ELUSIVITÀ o in COMBATTIMENTO nel corso di un round: se qualcuno (o qualcosa) cerca di attaccarvi, dovrete sperare che non riesca a colpirvi, o che qualcuno con cui avete una Relazione vi aiuti con i suoi dadi.

## **COMBATTERE CONTRO I MORTI**

Durante i primi scontri con i Morti, il vostro personaggio si sentirà sopraffatto: si bloccherà, non riuscirà a sparare, chiedendosi se finirà all'Inferno per aver conficcato una pallottola in testa a quello che prima era il suo vecchio padrone di casa, il signor Fielding. Per un numero di conflitti pari a dieci meno il vostro punteggio in

PENSIERO (10-PENSIERO), otterrete un successo solo con il sei (6). Ogni situazione in cui il vostro personaggio distrugge personalmente un Morto, o aiuta attivamente a farlo, è considerato un conflitto. Segnate ogni uccisione avvenuta in queste circostanze con una tacca sotto la voce "Defunti" della vostra scheda.

Quando il vostro personaggio avrà compiuto il necessario numero di uccisioni (10-PENSIERO), sarà un killer di zombie in piena regola e potrà combattere contro i Morti con le stesse probabilità di andare a segno che avrebbe contro chiunque altro (ovvero: sia il 5 che il 6 equivarranno a un successo).

La necessità di ottenere un sei (6), nei primi scontri, per infliggere danni ai Morti simula le meccaniche del colpo alla testa tipiche del genere dei morti viventi. Se non usate le regole sulla locazione del colpo, vi aiuta a immaginare che, alla fine, un personaggio capisca che colpire un Morto alla testa è un buon modo per fermarlo.



# INFEZIONE, PRONTO SOCCORSO E MORTE

## INFEZIONE

Alla fine di un combattimento, il GM effettua un TAN di FEGATO segreto (dividendo per due il valore attuale del FEGATO dei personaggi) per ogni personaggio che ha subito dei danni da uno dei Morti, durante lo scontro. Se ottengono almeno un successo, stanno bene; se non ottengono successi, invece, significa che sono stati infettati. Ricordate che i personaggi devono avere subito dei danni da uno dei Morti, per essere infettati, e che non devono conoscere il risultato del tiro.

Il personaggio non riguadagna il suo punteggio in FEGATO tramite la medicina o le manovre di pronto soccorso di nessun tipo: al contrario, perde un (1) punto in questo Attributo per ogni giorno di gioco. Quando il suo punteggio si esaurisce, il personaggio sviene, muore, e si risveglia subito dopo come uno dei Morti (generalmente, entro 5-10 minuti dalla morte clinica).

E sempre a proposito di Morte: anche se un personaggio muore per cause naturali, come, ad esempio, per un infarto, un aneurisma o per soffocamento, diventerà comunque uno dei Morti. Abituatevi all'idea di fare una simile fine.

## MORIRE DI FAME, PER SOFFOCAMENTO, DISIDRATAZIONE ED ESPOSIZIONE AL CALDO O AL FREDDO

Il vostro personaggio non deve fare i conti solo con i Morti e con altri Sopravvissuti ostili, ma anche con un potenziale decesso per gli stenti della fame, il soffocamento, la disidratazione o l'esposizione prolungata agli elementi!

## La regola dei Tre

- Potete stare tre minuti senza aria
- Potete stare tre giorni senza acqua
- Potete stare tre settimane senza cibo

Privato dell'ossigeno, un personaggio può sopravvivere per un numero di minuti pari al suo punteggio di COMBATTIMENTO, prima di soffocare. Il minuto successivo perde un punto in questo Attributo, che non può essere curato finché il personaggio non riprende a respirare normalmente. Il danno al COMBATTIMENTO derivante dall'asfissia può essere curato a un tasso di un (1) punto per ogni ora di respirazione regolare.

Se non ha acqua, un personaggio può sopravvivere per un numero di giorni pari al suo punteggio di COMBATTIMENTO, prima di soccombere agli effetti della disidratazione. La mattina del giorno successivo perde un punto in questo Attributo, che non può essere curato finché il personaggio non trova dell'acqua. Il danno al COMBATTIMENTO derivante dalla disidratazione può essere curato a un tasso di un (1) punto per ogni giorno di regolare assunzione di acqua.

In mancanza di cibo, un personaggio può sopravvivere per un numero di settimane pari al suo punteggio di COMBATTIMENTO, prima di morire di fame. La mattina del giorno successivo perde un punto in questo Attributo, che non può essere curato finché il personaggio non si procura del cibo. Il danno al COMBATTIMENTO derivante dagli stenti della fame può essere curato a un tasso di un (1) punto per ogni settimana di regolare assunzione di calorie.

L'esposizione al freddo o al caldo è un problema molto serio, in ambienti torridi o gelidi. Un personaggio può sopravvivere per un numero di ore pari al suo punteggio di COMBATTIMENTO, prima di



soccombere agli effetti dell'esposizione prolungata agli elementi. Per ogni ora successiva perde un punto in questo Attributo, che non può essere curato finché il personaggio non trova un riparo. Il danno al COMBATTIMENTO derivante dall'esposizione al caldo o al freddo può essere curato a un tasso di un (1) punto per ogni giorno di riposo in un luogo sicuro.

## CURARE GLI ALTRI

Per curare gli arti rotti, fare punture e simili occorrono delle attenzioni mediche di qualche genere, dalle bende e gli antisettici alle cure professionali. Tutti i personaggi possono provare ad aiutare un ferito effettuando un Tiro di Attributo di PENSIERO, nel quale ogni 6 equivale a un successo, curando un (1) punto di FEGATO al giorno. Un personaggio (o un PGM) con un Vantaggio di Background come Dotto-

re, Paramedico o cose analoghe ha la possibilità di fare dei successi normalmente (con un 5 o un 6) in questo TA per curare un (1) punto di FEGATO al giorno.

Nella tabella qui sotto sono illustrati i normali Tassi di Guarigione per diverse situazioni:

Occorre uno solo degli elementi relativi a una situazione migliore per portare al livello successivo il Tasso di Guarigione.

(es.: un personaggio in condizioni "scarse" viene trovato e accudito da un PGM in possesso di bende pulite e di conoscenze in pronto soccorso: da quel momento in poi, le sue condizioni migliorano, diventando "adeguate".)

Non potete "saltare" una situazione, passando, per esempio, da "Condizioni scarse" a "Condizioni ottime", o da "Condizioni adeguate" a "Condizioni eccellenti".

Situazione	Tasso di Guarigione
Condizioni scarse (acqua e sapone, vecchie lenzuola da usare come bende, nessuna conoscenza medica)	1 punto di FEGATO ogni due giorni
Condizioni adeguate (alcool, stecche, riposo a letto, conoscenze di pronto soccorso)	1 punto di FEGATO al giorno
Condizioni ottime (farmaci, ambiente sterile, strumentazione pulita, dottore preparato)	2 punti di FEGATO al giorno
Condizioni eccellenti* (ospedale, raggi X, chirurgo capace) *altamente improbabile	3 punti di FEGATO al giorno



# COME GIOCARE

Si può giocare a The Dead in due modi diversi:

■ Il primo è un **gioco singolo**, nel quale in un'unica sessione si completa un'avventura

■ Il secondo stile di gioco è una **campagna**, nella quale i personaggi intraprendono un epico viaggio verso la salvezza (o meno...) e i giocatori hanno la possibilità di interpretare uno o più Sopravvissuti nel corso del gioco, nel caso il loro personaggio muoia.

Scontrarsi con gli orrori di The Dead può essere provante: molti giocatori considerano i giochi singoli più che sufficienti. Tuttavia, le campagne a lungo termine possono essere molto soddisfacenti per un gruppo disposto a sperimentarle.

A meno che il GM non determini la storia precedente dei Sopravvissuti ("Interpreterete un gruppo di Riserve che non sono mai riusciti a tornare alla base, quando è stato dato l'allarme, dato che erano tutti in congedo e che, quindi, avevano deciso di trascorrere il weekend in campeggio, a Enchanted Rock..."), è importate che i giocatori stabiliscano come mai sono diventati un gruppo. Sono parenti? Fanno parte della stessa squadra sportiva? Un gruppo di turisti? Una band rock&roll in tour col proprio furgone? Qualunque sia la ragione, spetta ai giocatori discuterne e decidere il motivo per cui si ritrovano insieme; è meglio che siano loro a determinarlo, anche se il GM deve almeno riportarli in carreggiata se scadono troppo nel ridicolo ("Okay, siamo una cellula dormiente super-segreta, un commando delle Forze Speciali sotto copertura, che vive in una stanza criogenica sotto lo Spizzico..." ecc.). Ovviamente, potrebbero esserci delle situazioni in cui non tutti i personaggi si conoscono già e sono costretti a fare grup-

po dalla natura degli eventi che accadono loro: anche questa è una buona opzione.

All'inizio di una campagna, i giocatori e il GM decidono in che zona vorrebbero ambientare il gioco. In una grande area metropolitana o in campagna? Una località fittizia o la vostra città? Una volta scelto un luogo, vi suggerisco di visitare un servizio di mappe online (ad esempio, quello offerto da Google™ è ottimo: <http://maps.google.com/>) e stampare una mappa della località esatta (se avete optato per una città reale) o quella di una città che assomiglia in qualche modo alla località immaginaria che avete progettato. Se non avete a disposizione una connessione a internet, andate in biblioteca e fate una fotocopia (esclusivamente per uso personale), oppure acquistate una cartina stradale di quelle pieghevoli, che non costi eccessivamente. Poi, incollate la mappa su un tabellone, su del polistirolo o, se volete spendere un po' di più, su una plancia di sughero; in questo modo, potrete appendere la al muro e fare sì che sia ben visibili a tutti.

Quando iniziate a giocare, distribuite tra il GM e i giocatori una puntina da disegno per uno, da piazzare sulla mappa in un punto a piacere per indicarlo come un luogo di interesse. Potrebbe essere un posto conosciuto, come un centro commerciale, una fabbrica, una scuola o un qualsiasi altro posto che vi attiri. A turno, posizionate la vostra puntina e illustrate brevemente la locazione scelta, qualcosa del tipo:

*"Questa è la vecchia segheria Stanley-Morris. Intorno, ha un recinto alto circa 2 m, mentre all'interno potrebbe avere parecchi attrezzi meccanici tra cui frugare. Secondo me è anche un buon posto per mettersi al sicuro dai Morti".*

Quando tutti avranno avuto il proprio turno e saranno soddisfatti dei risultati ot-



tenuti, vi ritroverete una mappa piena di spunti che il GM potrà sfruttare per creare le avventure: locazioni pronte all'uso, insomma! Dopo aver esplorato un'area, potrete piazzare nuove puntine da disegno, magari sulla base delle nuove informazioni raccolte in gioco, o scegliere di assegna-

re una puntina a un solo giocatore dopo una sessione particolarmente buona. Qualsiasi sia la modalità che sceglierete, il risultato sarà una lista in continua evoluzione di possibili spunti per tutte le sessioni di gioco.



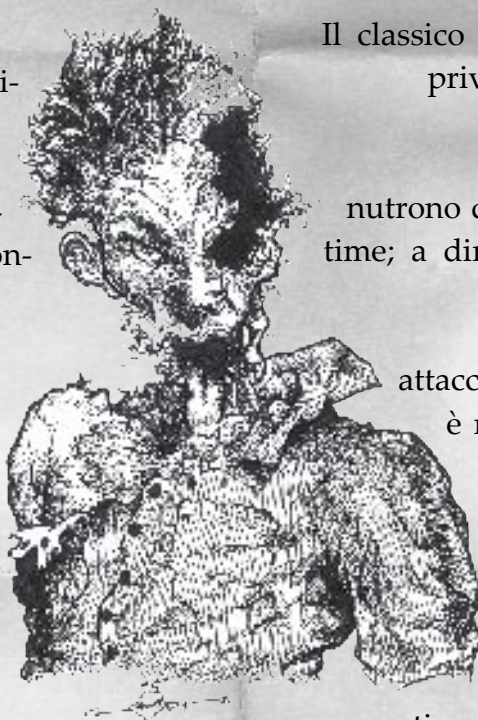
# CONOSCI IL TUO NEMICO

Per prima cosa, questa lista non è affatto esaustiva e non include qualsiasi tipo di Personaggio del GM (PGM) che sarà possibile incontrare. Quelli elencati possono essere usati così come sono, ma il GM dovrebbe anche sentirsi libero di rendere un

determinato PGM più forte, più veloce, più intelligente, equipaggiato con armi diverse o in possesso di abilità differenti da quelle indicate qui. Le informazioni che seguono vanno utilizzate solo come linee-guida per aiutare il GM a prendere delle decisioni riguardo al tipo di nemici che i personaggi dovranno affrontare.

## I MORTI

Un singolo cadavere rianimato è una cosa, ma una massa di Morti... decine, se non centinaia... è semplicemente impossibile da affrontare. Non c'è alcun senso di individualità, soltanto un muro di morte deciso a espandersi. Non c'è da stupirsi, se molta gente si barricata in casa. Non avete idea di quanti nascondigli pieni di Morti io abbia trovato. I poveri bastardi credevano di essere al sicuro nella loro cantina, e invece hanno ceduto agli stenti della fame, o a qualche malattia, oppure si sono suicidati; ed eccoli lì, una volta morti, rinchiusi da qualche parte, senza nessun posto dove andare né cibo da mangiare, finché un Sopravvissuto non si imbatte in loro. Io di solito gli faccio saltare il cervello, e poi recito un Padre Nostro: mi fa sentire un po' meglio, ma non so se, alla fine, andrò in Paradiso. Non sono più sicuro di nessuno di noi, ormai.



Il classico del genere: cadaveri freschi privi di razionalità, rialzatisi e intenti a sterminare l'umanità. I Morti non si nutrono del cervello delle proprie vittime; a dire la verità, non si nutrono praticamente di niente.

Uccidono, e smettono di attaccare solo quando l'avversario è morto. Alcuni testimoni giurano di aver visto i Morti mangiare organi umani, ma molti di loro sembrano cessare ogni interazione quando la vittima passa all'altro mondo. Se questo tipo di azioni rappresenti per loro una fonte di sostentamento o meno rimane un mistero, anche se sembra altamente improbabile.

Si pensa che l'agente patogeno che causa l'Infezione sia un virus del sangue che si trasmette per via aerea.\* Tecnicamente, chiunque è già infetto. Il meccanismo dell'Infezione rappresenta semplicemente la capacità dei personaggi di resistere alla malattia pre-esistente; in queste circostanze, ferite, traumi e perdite di sangue peggiorano la situazione.

*\* O forse no: questo è ancora oggetto di dibattito. Tuttavia, nessuno ha tempo per discuterne. Basti sapere che la gente muore e poi si rialza: il come e il perché non sembrano importare granché, quando rischi di essere la prossima preda.*

## COMBATTIMENTO 2

### ELUSIVITÀ 1

### PENSIERO /

### FEGATO 6

Armi	VA	Munizioni
Morsi/Artigli	1	n/a



## **DELINQUENTE GENERICO / SKINHEAD / MEMBRO DI UNA GANG / STRACCIONE**

Gli affiliati locali della Fratellanza Ariana hanno allineato delle croci di fronte alla prigione che hanno occupato circa una settimana dopo che i Morti si sono alzati e il mondo è cambiato per sempre. Si sono proclamati "Esercito di Dio", da quel momento, e si sono dati l'obiettivo di crocifiggere tutti coloro che ritenevano nemici: di questi, ora, rimane solo un involucro Morto, che marcirà e emetterà lamenti per l'eternità... o, almeno, finché il prossimo gruppo di Sopravvissuti non bianchi non avrà la sfortuna di attraversare la loro zona e sarà catturato. La "Fratellanza" è convinta di compiere il lavoro di Dio, ripulendo le terre dagli impuri che hanno fatto adirare il Signore con i loro comportamenti crudeli e perversi... e con la loro pelle non bianca. Negli ultimi due giorni, ho preparato qualche Molotov con delle bottiglie di soda e della benzina scroccata qua e là. Dicono che il fuoco purifica, e io scoprirò se è la verità...

### **COMBATTIMENTO 2**

#### **ELUSIVITÀ 2**

#### **PENSIERO 1**

#### **FEGATO 8**

Armi	VA	Munizioni
Pugni/Calci	1	n/a
Pistola .45	3	1 caricatore; 15 proiettili
Fucile a pompa	4	6 cartucce
AR-15	5	2 caricatori da 30 colpi

Si dice che la sfortuna e le tragedie portino alla luce il meglio o il peggio dell'umanità: questo tipo di persone incarna la seconda ipotesi. Conoscete il genere: opportunisti violenti che amano il caos e vivono solo per rendere miserabile l'esisten-



za altrui. Per questi idioti, un mondo che va a puttane, senza più nessuno a far rispettare le leggi della "società educata", è come un immenso parco giochi. Generalmente, si incontrano in gruppi di 2-6 persone, anche se non è raro imbattersi in gang di 10-12 membri.



**Appello ai cittadini perché si presentino  
IMMEDIATAMENTE alle Stazioni di  
Soccorso ai Civili**

L'Agenzia Federale per la Gestione delle Emergenze e il Dipartimento per la Sicurezza Nazionale hanno allestito delle Stazioni di Soccorso ai Civili in tutte le principali aree metropolitane. Se non vi sono Stazioni nella vostra area, vi preghiamo di sintonizzare la vostra radio

sulla frequenza 530 AM e di attendere istruzioni dal vostro Stato e dalle autorità locali.

Vi preghiamo anche di riferire qualsiasi segno dell'infezione contattando il personale dell'Agenzia Federale per la Gestione delle Emergenze o del Dipartimento per la Sicurezza Nazionale. Tutti coloro che non segnaleranno gli individui infettati saranno incriminati.

## SOPRAVVISSUTO GENERICO

Oggi ho visto dei tizi che potevano essere degli ex membri della Guardia Nazionale, o Riserve dell'esercito. Stavano ficcando il naso qui e là, ai piani inferiori del centro medico dall'altra parte della strada: due erano entrati, mentre due erano rimasti di guardia fuori. Ho pensato che fossero militari, ma... diavolo, potrebbero aver ucciso i veri proprietari di quelle uniformi e avergliene prese, per quello che ne so. I due che stavano fuori sembravano nervosi e spaventati, ma, merda, c'erano in giro troppi Morti per fare da solo. Per poco non mi sono trovato con le spalle al muro: sono fortunato a esserne uscito vivo, e, nel frattempo, sono anche riuscito a infilarmi in tasca due scatole di campioncini di OxyContin e Codeina. Urrà per me! Però devo ancora decidere se spostarmi o stare qui a spararmi una dose. Decisioni, decisioni...

### COMBATTIMENTO 1

### ELUSIVITÀ 2

### PENSIERO 1

### FEGATO 6

Armi	VA	Munizioni
Pugni/Calci	1	n/a
Pistola .45	3	1 caricatore; 5 proiettili
Fucile a pompa	4	3 cartucce



Azzuffarsi, depredare, vedere innocenti morire per la paura, la rabbia, o per un incidente; disperazione e confusione si mischiano, annebbiando la mente della media dei Sopravvissuti, in un mondo in cui tutto va al rovescio.



# CANI

*Ho trovato Ernie malnutrito e sul punto di morire accanto a sua madre, che, a occhio e croce, era deceduta qualche giorno prima. Aveva solo due mesi, all'epoca, ma ha dimostrato subito di avere fegato, con quella testolina abbassata e quel ringhio feroce, mentre io mi avvicinavo al cadavere. Il piccolo ha cercato perfino di ingaggiare uno scontro con me, provando ad azzannarmi, ma era così debole che sono riuscito ad afferrarlo al volo e mettermelo sotto al braccio. Me lo sono infilato nella giacca, tirando su la cerniera quanto bastava per permettergli di mettere la testa fuori; si è addormentato quasi subito. Mi ha colpito il fatto che cercasse ancora di proteggere la madre morta, nonostante avesse a mala pena la forza di sollevare il capo: quel piccoletto era un sopravvissuto, c'era ancora la voglia di combattere, dentro di lui. In pochi giorni ha imparato a fidarsi di me ciecamente. In qualche mese l'ho addestrato a sedersi, andare a prendere gli oggetti e fare la guardia. Io e il cucciolo... saremmo diventati buoni amici, penso.*

## COMBATTIMENTO 2

**ELUSIVITÀ 1**

**PENSIERO 1\***

**FEGATO 6**

Armi	VA	Munizioni
Morsi/Artigli	1	n/a

I cani sono sempre stati conosciuti come i "migliori amici dell'uomo" e questo appellativo, ora, sembra più che mai appropriato. Ai margini tanto delle aree metropolitane abbandonate, quanto delle piccole comunità rurali, si possono avvistare dei cani che se ne stanno in attesa, osservando la fine della civiltà umana. Per quanto generalmente diffidenti e scostanti, la maggior parte dei canidi, con un po' di cura e pazienza, impara a fidarsi degli uo-



mini e a legare con il nuovo "branco".

I Morti non attaccano gli animali e, viceversa, non si è a conoscenza di casi in cui gli animali si siano rianimati e abbiano attaccato degli umani. Qualcuno ipotizza che sia perché si tratta di creature senza anima, ma la maggior parte della gente non ha tempo da dedicare a un dibattito religioso. Tutti gli animali, comunque, hanno una naturale avversione per i Morti e ne fuggiranno o li attaccheranno istantaneamente – di solito, la prima opzione.

Grazie ai loro sensi acuti, gli animali possono avvertire la presenza di Morti molto prima degli uomini: questo li agita e li inquieta, perfino prima che essi appaiano.

\* Gli animali rispondono a semplici comandi ed è possibile insegnare loro dei compiti basilari, come fare la guardia a un'area o recuperare degli oggetti. Molti animali hanno un Attributo PENSIERO pari a zero, ma i cani rappresentano un'eccezione.



# DARKLAND USA

*I primi militari che abbiamo visto qui fuori erano dei soldati di qualche genere, vestiti di nero da capo a piedi. Sono arrivati su dei veicoli trasporto truppe tanto minacciosi quanto gli uomini al loro interno. Noi li osservavamo dall'alto del tetto del Mega-Mart, pensando che il peggio fosse passato, e che fosse arrivata la cavalleria... ma, all'improvviso, hanno fatto fuoco su un gruppo di civili che accorrevano per chiedere aiuto.*

*Gli altri Sopravvissuti sono stati circondati e ammassati sul rimorchio di un camion nero: secondo quanto spiegarci da Charlie, la ragazza sorda col binocolo che sapeva leggere le labbra, sarebbero stati portati nelle Stazioni di Soccorso ai Civili, da qualche parte, su al nord.*

*Tre giorni dopo, mi trovavo con il gruppo di ricognizione che li ha trovati: una scena da Seconda Guerra Mondiale. Erano in una fossa, circa due chilometri fuori città, ricoperti di calce viva, tutti con un colpo di fucile in testa.*

*Era arrivata la cavalleria, sì... ma non era lì per salvarci.*

## COMBATTIMENTO 3

### ELUSIVITÀ 3

### PENSIERO 2

### FEGATO 12

Armi	VA	Munizioni
Pugni/Calci	1	n/a
Pistola Glock	3	4 caricatori; 15 proiettili
Fucile a pompa	4	30 cartucce
MP5	5	caricatori da 30 colpi
Granate	8	3-5 a testa

Dato che la maggior parte dei soldati americani è bloccata in svariate parti del



Medio Oriente, il Segretario alla Difesa ha autorizzato ufficialmente la compagnia militare privata Darkland USA a prendere il controllo.

Darkland USA è una CMP creata verso la metà degli anni '90 da James King, ex stagista nell'amministrazione dell'ultimo Presidente americano. King aveva prestato servizio nelle Forze Speciali, prima di ereditare svariati miliardi dal padre deceduto. I contratti della Darkland si sono quadruplicati, a partire dallo scoppio dei conflitti mediorientali. Attualmente, è la maggiore compagnia militare privata del pianeta, nonché quella preposta al benessere degli Stati Uniti.



## REGOLE OPZIONALI

Se state provando questo gioco, probabilmente siete dei giocatori, e tutti sanno che ai giocatori piacciono due cose: lamen-

tarsi dei giochi sui forum e modificare le meccaniche di gioco. Qui io proverò a modificare le mie stesse meccaniche... Potete sfruttare questi cambiamenti, modificarli ulteriormente o apportarne dei vostri.

## SVANTAGGI DI BACKGROUND

Gli Svantaggi di Background possono essere fisici, mentali o legati solo a determinate circostanze; inoltre, possono essere basati sulla personalità o sulle motivazioni, o ancora essere degli impedimenti fisici o mentali.

Gli **Svantaggi legati alla personalità** sono cose come un tic nervoso, l'abitudine di mentire, la prepotenza, la rabbia o la gelosia.

Gli **Svantaggi legati alle motivazioni** comprendono l'avidità, il senso del dovere, le Relazioni (proprio così: possono essere sia un aiuto che un ostacolo) o magari un obiettivo particolare.

Gli **Svantaggi mentali** sono, invece, di

natura psicologica, e rappresentano fobie e altri disordini.

Per ogni due Vantaggi di Background selezionati, il personaggio riceve uno Svantaggio di Background.

Alcuni Svantaggi comportano la perdita di un singolo dado per alcuni Tiri di Attributo, mentre altri sono dei puri spunti per l'interpretazione, che possono aiutare a rendere più significativo e realistico il personaggio. A volte è bello anche essere un "eroe imperfetto" e questi Svantaggi vi permetteranno di esserlo. Fate in modo che i vostri giocatori utilizzino questi Svantaggi solo quando ha un senso, oppure utilizzateli voi per loro, nel caso non si dimostrino diligenti (muahahaha!).

Svantaggio di Background	Effetto
Prepotente/Autoritario	-1 dado ai TA di PENSIERO quando si ha a che fare con gli altri.
Disorganizzato	-1 dado ai TA di ELUSIVITÀ quando si viene minacciati e/o torturati.
Fobico	-1 dado ai TA di PENSIERO quando ci si trova di fronte all'oggetto della fobia.
Zoppo	-1 dado ai TA di ELUSIVITÀ.
Saldo ai propri principi	Il personaggio metterà sempre la propria integrità prima della sicurezza personale.



## LOCAZIONE DEI COLPI

Se utilizzate le regole sulla locazione dei colpi, dimenticate quanto scritto a proposito della necessità di ottenere un sei per colpire i Morti in testa, le prime volte che combattete contro di loro.

Se scegliete di sfruttare questa opzione, determinate normalmente chi colpisce chi, poi lanciate un altro d6 e consultate questa tabella:

Risultato del dado	Locazione
1	Braccio*
2	Gamba*
3-5	Petto
6	Testa

*\* Se necessario, tirate ancora per distinguere il lato destro (1-3) da quello sinistro (4-6).*

Chiaramente, dovrete ottenere un sei (6) per poter danneggiare un Morto. Gli umani subiranno un danno in qualsiasi locazione, ma in alcune più che in altre. Siete liberi di applicare dei danni addizionali, se vi sentite davvero dei sadici bastardi (o fan del realismo, visti i risultati). Oppure potreste essere dei Signor Voglio-Che-Questo-Gioco-Ne-Sembri-Un-Altro e frazionare i punteggi di FEGATO del personaggio in questo modo:

Braccia =  $\frac{1}{2}$  FEGATO

Gambe =  $\frac{1}{2}$  FEGATO

Petto =  $\frac{3}{4}$  FEGATO

Testa =  $\frac{1}{4}$  FEGATO

In più, magari, quando il danno che vi viene inflitto a una locazione è pari al vostro punteggio pieno di FEGATO, potete renderla inutilizzabile... o magari qualcos'altro? Pensateci voi: se no perché sarebbe roba opzionale?



100 mg

A-U666

Lot 85H78611

PHARMACO USA<sup>TM</sup>®

## TOXIC

Toxic by inhalation, in contact with skin and if swallowed. Target organs: Blood Bone marrow if you feel unwell seek medical advice (show the label where possible). Wear suitable protective clothing.

12<sup>r</sup>-TETRAHYDROLIPSTATIN-10<sup>r</sup>-FLUOXETINE HCL  
(Relaxon)

Desiccate

Store at less than 0°C

C<sub>22</sub>H<sub>26</sub>N<sub>2</sub>O<sub>4</sub> FW 287.2

Purity &gt; 99% (HPLC)

For laboratory use only. Not for drug, household or other uses.

- 575-9



*Eravamo al Campeggio del Giubileo Cristiano per Padri e Figli, quando cominciarono a circolare via radio le prime notizie sul risveglio dei Morti. Sapevo che non si trattava del Rapimento, perché io e i miei compagni ci siamo stati per un attimo lassù, con Gesù, ma poi ci siamo ritrovati di nuovo a Jasper, in Texas. Un sacco di padri e figli, quei deboli, dicevano "Che Gesù sia maledetto!" e se ne andavano in fretta e furia, pensando di poter fare qualcosa per fermare il Giudizio di Dio. Molti di loro sono morti prima di arrivare alla superstrada.*

*Ma io e mio figlio, invece, siamo Sopravvissuti.*

*Ormai siamo in fuga da settimane. Abbiamo sentito dire che il New Mexico sarà bombardato con l'atomica, e ci siamo tenuti alla larga dalle truppe americane, che dovrebbero essere qui per "proteggerci". Abbiamo visto le forze dell'Inferno trascinarsi in branchi troppo grandi perfino per i soldati, e ci siamo salvati le chiappe in un paio di scontri in cui la maggior parte della gente avrebbe lasciato le penne. Perfino le persone normali sembrano essere state toccate da Satana, dato che ho perfino perso il conto delle volte che siamo stati accolti con timore, sfiducia, o che ci hanno sparato e costretti ad andarcene lontano dagli altri gruppi.*

*Non voglio dire che sia andato tutto male. Abbiamo ancora qualche occasione di svagarci: anche se è raro, non c'è niente di meglio di un padre e un figlio che si divertono un po' insieme, anche se il mondo intorno a loro sta crollando pezzo per pezzo. Mio figlio, però, ultimamente ci ha preso un po' troppo gusto, quindi alla fine ho deciso di staccargli la mandibola con la mia ascia, così non rischia di farmi male accidentalmente...*

*perché io e mio figlio siamo Sopravvissuti.*



Note



Note