The cover art features a white background with a faint world map. In the center, two human silhouettes are shown in profile, facing each other. They are surrounded by several black zombie hands reaching out from the left and right sides. The background also includes a city skyline with various skyscrapers and several black birds flying in the sky. The title 'ZOMBIE WORLD' is written in large, bold, red, distressed letters across the top. At the bottom, the word 'REGOLAMENTO' is written in white, distressed letters on a red, blood-splattered background.

ZOMBIE WORLD

REGOLAMENTO

INTRODUZIONE

ZOMBIE WORLD è un gioco di ruolo da tavolo horror di carte: il tema è, ovviamente, la sopravvivenza agli zombi. Sono richiesti da 2 a 8 partecipanti per interpretare i **personaggi giocabili** (o PG) che abitano un'enclave durante l'apocalisse zombi, e un **Gamemaster** (GM) per arbitrare il gioco e controllare tutti i **personaggi non giocabili** (PNG) nonché il mondo stesso e l'ambiente circostante.

I partecipanti preparano insieme la partita, allestendo l'**enclave** (la località "sicura" abitata dai giocatori e dagli altri sopravvissuti), i suoi **abitanti** (PG e PNG), nonché i suoi **vantaggi, carenze e vicinanze**. I **superstiti PG** vengono creati pescando alcune carte dai mazzi; infine, si definiscono i **rapporti** tra di loro, facendone dei personaggi umani interessanti e complessi.

Quindi si potrà iniziare a giocare, descrivendo le azioni dei personaggi, parlando in vece loro e pescando carte per risolvere i momenti di incertezza. Nel corso della partita, i giocatori racconteranno la loro storia di sopravvivenza durante l'apocalisse zombi, condita di tradimenti, salvataggi in extremis, trionfi e fallimenti.

COMPONENTI

110 carte

- Mazzo Morso (15 carte)
- Mazzo Superstiti (11 carte)
- Mazzo Identità (48 carte)
- Mazzo Fato (8 carte)
- Mazzo Abitanti (16 carte)
- Mazzo Vantaggi (8 carte)
- Mazzo Enclave (4 carte)

18 plance di gioco

- 8 plance Personaggio
 - 8 plance Mosse Base
 - 1 plancia Enclave
 - 1 plancia del GM
- 1 pennarello cancellabile

PANORAMICA DEI MAZZI

MAZZO MORSO

Si pesca da questo mazzo quando gli zombi agguantano i PG o quando una mossa indica di pescare. Il mazzo non viene rimescolato finché qualcuno non pesca l'unica carta con il risultato Morso. Questo mazzo è composto da 15 carte: 4 Altri Zombi, 4 Qualcosa si Rompe, 1 Escalation, 1 Morso, 5 Al Sicuro.

MAZZO SUPERSTITI

Si pesca da questo mazzo per risolvere la maggior parte delle mosse nel gioco, incluse le mosse base e le Mosse Zombi. Si pesca un numero di carte basato sulla mossa e si tiene il risultato migliore. La carta migliore è Trionfo, seguita nell'ordine da Successo e quindi (la peggiore) Fallimento. Un'Opportunità equivale a un Fallimento a meno che il PG non segni 1 stress; in tal caso, è considerata un Trionfo. Il mazzo va rimescolato con tutte le carte dopo che una mossa è completamente risolta. Questo mazzo è composta da 11 carte: 6 Fallimento, 3 Successo, 1 Trionfo, 1 Opportunità.

MAZZI IDENTITÀ (Passato, Presente, Trauma)

I giocatori pescano da questi mazzi durante la creazione dei personaggi. Si veda l'apposita sezione a pagina 6 per avere più informazioni. Ogni mazzo è composto da 16 carte.

MAZZO FATO

Questo mazzo si usa per gestire i rapporti tra i personaggi o per gli eventi casuali che si verificano nell'enclave durante la fase "Il tempo passa". Questo mazzo è composto da 8 carte.

MAZZO ABITANTI

Questo mazzo contiene carte che descrivono altri superstiti non controllati dai giocatori. Può essere usato per gli alleati o per gli abitanti generici dell'enclave. Ogni carta include le rispettive abilità ed equipaggiamento. Questo mazzo è composto da 16 carte.

MAZZO VANTAGGIO

Questo mazzo contiene carte che rappresentano i vantaggi dell'enclave e le relative mosse speciali. Questo mazzo è composto da 8 carte.

CARTE ENCLAVE

Una coppia di carte per ciascuna enclave: descrivono le possibili opzioni durante la creazione dell'enclave e le mosse speciali di quella specifica enclave. Questa confezione contiene 2 carte per enclave (per un totale di 4 carte).

PANORAMICA DELLE PLANCE

PLANCIA PERSONAGGIO

Ogni giocatore usa una di queste plance per registrare le informazioni del suo personaggio. La plancia include spazi per le carte Passato, Presente e Trauma del personaggio e per le sue caratteristiche, nonché la descrizione di alcune mosse di riferimento. Il gioco contiene 8 plance.

PLANCIA MOSSE BASE

Queste plance includono tutte le regole essenziali del gioco, alle quali i giocatori faranno riferimento durante il gioco. Le plance sono stampate sui due lati, uno dei quali descrive le Mosse Zombi usate meno frequentemente. Il gioco contiene 8 plance.

PLANCIA ENCLAVE

Questa plancia si usa per registrare le informazioni dell'enclave, come i suoi abitanti, vantaggi e carenze. Il gioco contiene 1 plancia stampata su un solo lato.

PLANCIA DEL GAMEMASTER

Questa plancia riporta utili riassunti per il GM. Il gioco contiene 1 plancia.

PER INIZIARE UNA PARTITA A ZOMBIE WORLD

1. Create la vostra enclave
2. Create i vostri superstiti
3. Pescate una carta Fato per avviare la partita
4. Giocate!

CREAZIONE DELL'ENCLAVE

1. **Scegliete, come gruppo, quale enclave utilizzerete.** La scatola base di **ZOMBIE WORLD** ne include due: la Prigione e l'Ospedale. Ne troverete altre nelle future espansioni del gioco. Prendete le due carte dell'enclave scelta e la plancia Enclave.
2. Il GM fa girare intorno al tavolo in senso orario la carta con la lista di controllo dell'enclave (carta enclave 2). Quando ha fatto il giro ed è tornata in mano al GM, questi la fa girare nuovamente in senso antiorario.
 - Quando un giocatore (non il GM) riceve la lista di controllo, deve scegliere una singola opzione da una qualsiasi delle 4 categorie: una carenza, una vicinanza, un abitante o un vantaggio. Alcune opzioni sono già spuntate e valgono già per l'enclave all'inizio del gioco. Per ciascuna categoria, è possibile aggiungere soltanto due opzioni.
 - **Se sceglie una carenza**, può specificare qualche dettaglio su cosa comporti tale scarsità, mentre il GM fornisce i particolari aggiuntivi.
 - **Se sceglie una vicinanza**, può specificare qualche dettaglio sul tipo di località vicina, mentre il GM fornisce i particolari aggiuntivi.
 - **Se sceglie un abitante**, può specificare qualche dettaglio su chi è quella persona, mentre il GM fornisce i particolari aggiuntivi.
 - **Se sceglie un vantaggio**, cerca la relativa carta Vantaggio e la colloca sul tavolo accanto alla scheda Enclave.
3. Fate girare la carta con la lista di controllo finché i giocatori non hanno scelto 2 nuove carenze, 2 nuove vicinanze, 2 nuovi abitanti e 2 nuovi vantaggi.
 - Annotate sulla scheda Enclave ogni nuovo abitante o informazione. Cercate di fornire qualche dettaglio sugli abitanti già presenti nell'enclave, sebbene i particolari possano aspettare finché non sono stati creati i superstiti.
4. Infine, date un nome alla vostra enclave.

CREAZIONE DEI SUPERSTITI

Ogni giocatore riceve la sua plancia Superstite e una copia delle mosse base. Quindi, il GM distribuisce a ciascun giocatore le seguenti carte Identità:

- **1 Passato:** chi eravate prima del Z-Day
- **2 Presente:** chi siete diventati dopo lo Z-Day
- **1 Trauma:** come fate fronte a ciò che avete sofferto dopo lo Z-Day

Tenete le carte Passato e Trauma a faccia in giù. Il giocatore che le riceve può guardarle, ma poi dovrebbe tenerle nascoste. Nessuno sa chi eravate e nessuno sa come riuscite a sopravvivere... tranne voi. Almeno all'inizio.

Ogni giocatore sceglie uno dei suoi Presenti, lo mette in gioco a faccia in su e scarta l'altro. Ne riceve immediatamente gli effetti, se ve ne sono. Mentre il Passato e il Trauma non possono essere scelti, il suo Presente, invece, è il ruolo che svolge nell'enclave, un ruolo che, fino a un certo punto, ha scelto da sé.

CARATTERISTICHE

A questo punto ogni giocatore definisce le proprie caratteristiche. Assegna i seguenti valori come preferisce alla sua Ferocia, Anima, Fermezza e Sopravvivenza: 3, 2, 2 e 1. Valori più alti indicano che il superstite pesca più carte quando impiega quella caratteristica.

FEROCIA

La capacità di infliggere violenza.

FERMEZZA

La capacità di restare calmi e controllati.

ANIMA

La capacità di relazionarsi con gli esseri umani.

SOPRAVVIVENZA

La capacità di sopravvivere a ogni costo.

DETTAGLI DEL PERSONAGGIO

Successivamente, date a ogni giocatore qualche minuto per scegliere nome e aspetto del suo superstite. Quindi, a turno, ognuno presenta il suo personaggio, descrivendo il proprio aspetto fisico, il comportamento e le informazioni che gli altri superstiti potrebbero conoscere. Ricordate: di solito i superstiti PG non conoscono il Passato o i Traumi dei propri compagni.

RAPPORTI

Per gruppi di 6 giocatori o meno:

Quando tutti i superstiti si sono presentati, il GM assegna una carta Fato da condividersi tra giocatori adiacenti (il GM è escluso, perciò i giocatori che gli stanno accanto sono considerati adiacenti tra loro). Usate il lato Rapporto della carta Fato per scoprire quale relazione lega i due superstiti. Definite i dettagli del rapporto, rispondendo anche alle domande del GM.

Se un rapporto suggerisce che due personaggi si conoscevano prima dello Z-Day, possono rivelarsi a vicenda le proprie carte Passato, ma poi queste carte devono essere riposte a faccia in giù – il loro Passato non è ancora di dominio pubblico.

Se un rapporto richiede il coinvolgimento di un terzo personaggio, usate uno degli abitanti già esistenti nell'enclave o pescate una carta Abitante a caso per ricoprire quel ruolo.

Per gruppi di 4 giocatori:

È possibile assegnare una carta Rapporto a due giocatori qualsiasi seduti uno di fronte all'altro; l'importante è che tutti i superstiti PG abbiano una connessione reciproca.

Per gruppi di 7 o più giocatori:

Per risparmiare tempo, non distribuite le carte Rapporto: si presume che tutti i superstiti PG si conoscano tra loro, ma non molto approfonditamente.

ALLEATI

Per gruppi di 5 giocatori o meno:

Dopo aver terminato i rapporti, il GM distribuisce una carta Abitante a ciascun giocatore. Questa persona è un membro della popolazione dell'enclave che è diventata un alleato di quel PG. Ogni giocatore descrive nel dettaglio la propria relazione con il suo alleato. Se la carta Presente di un PG dà loro degli alleati, pesca un'ulteriore carta Abitante o consentigli di scegliere tra i PNG già creati.

Per gruppi di 6 o più giocatori:

Una volta definiti i rapporti, il GM pesca quattro carte Abitante e le mette al centro del tavolo, aggiungendo qualche altro superstite alla popolazione dell'enclave.

EQUIPAGGIAMENTO DEI PERSONAGGI

L'attrezzatura dei PG non è specificata: si presuppone che abbiano accesso a qualsiasi oggetto ragionevolmente disponibile agli abitanti della loro enclave, in base alle carenze, ai vantaggi e all'enclave stessa. Si dovrebbe tenere conto soltanto degli oggetti rari o importanti, ed è improbabile che i superstiti PG inizino il gioco possedendoli: dovranno trovarli perlustrando.

INIZIARE IL GIOCO

Pescate una carta Fato per cominciare la partita

Il GM pesca una singola carta Fato e usa il lato Il Tempo Passa per definire il problema iniziale che affligge l'enclave. Il GM deve tenere conto delle scelte e dei superstiti creati durante la creazione dell'enclave per allestire la prima scena l'evento che richiede l'intervento da parte dell'enclave.

ESEMPIO

I giocatori hanno creato i loro personaggi - Ellen, Deke e Lopez - e preparato l'enclave, la Prigione di Woodburn. Tutti i rapporti sono stati definiti. È ora di iniziare a giocare.

*Il GM pesca la prima carta del mazzo Fato e legge "Una carenza si aggrava". Esamina quindi la plancia dell'enclave, dove sono elencate le carenze del gruppo: **cibo, privacy e comodità**. Una di queste carenze diventa grave e genera un problema che l'enclave deve risolvere.*

Il GM valuta se il peggioramento possa riguardare la privacy - un abitante dell'enclave vede un altro che assume droga mentre pensa che nessuno lo guardi - oppure le comodità - un abitante dell'enclave aggredisce un altro perché ha finito la carta igienica - ma alla fine decide che ad aggravarsi sarà la carenza di cibo.

"Deke, tu sei il cuoco, giusto? Allora, ti svegli presto per scendere alla mensa e preparare la colazione e ti accorgi che tutte le scorte di alimentari sono esaurite - non resta neanche un barattolo. Però ieri sera di cibo ce n'era ancora. Che cosa fate?"

GIOCARE A ZOMBIE WORLD

MOSSE

Durante una partita a **ZOMBIE WORLD**, i giocatori descrivono cosa dicono o fanno i loro personaggi. A volte le azioni che compiono o le cose che dicono coincidono con gli attivatori di una delle "mosse" disponibili. Le mosse sono sempre espresse con una formula del tipo "Quando [fate X o succede X], [accade Y]." Gli attivatori di mossa sono la prima parte della mossa; il GM ha sempre l'ultima parola se qualcuno ha attivato o no una mossa.

La seconda parte della mossa descrive cosa succede quando qualcuno l'attiva. Per lo più le mosse dicono cose come "Pesca Ferocia" o "Pesca Anima".

Ogni volta che un giocatore attiva una mossa, pesca un numero di carte dal mazzo Superstiti pari alla caratteristica indicata e tiene il risultato migliore. Se dispone di +1 o -1, il modificatore influisce sul numero di carte pescate: pertanto, +1 consente di pescare una carta in più. Se a causa di un -1 le carte pescabili si riducono a 0, ne pesca due e tiene la peggiore. Un "+1 prossima" influisce solo sulla prossima pescata, mentre un "+1 continuo" può influenzare numerose pescate. Ecco i possibili risultati:

- Un **Trionfo** è il miglior risultato possibile e corrisponde spesso a un successo completo e privo di costi.
- Un **Successo** è il secondo miglior risultato e ha un costo, una complicazione o un'efficacia ridotta.
- Un **Fallimento** è il risultato peggiore: il GM decide cosa succede, e non sarà bello.
- Un **Opportunità** equivale a un **Fallimento**, a meno che il PG non compia uno **sforzo** e segni 1 stress; in tal caso, diventa un **Trionfo**. Per altre informazioni sullo stress, vedere pagina 19.

Dopo la risoluzione di qualsiasi mossa che richieda di pescare dal mazzo Superstiti, tutte le carte pescate vanno rimescolate nel mazzo. Non rimescolate finché ogni aiuto o interferenza non è stata risolta. Per ulteriori informazioni consultate "Aiutare o interferire", pagina 11 e "Note su aiuto e interferenza", pagina 12.

MOSSE BASE

Le “mosse base” sono tutte elencate su un lato delle plance omonime: queste sono le mosse che si attiveranno più frequentemente durante il gioco. Esse includono:

AIUTARE O INTERFERIRE

Quando **aiutate o interferite** con un altro superstite PG, segnate 1 stress e pescate un numero di carte pari alle sue carte Identità scoperte. Rimpiazzate qualsiasi carta della sua pescata con una carta della vostra prima di stabilire il risultato; ora però siete coinvolti nella situazione.

ANALIZZARE UNA BRUTTA SITUAZIONE

Quando **analizzate una brutta situazione**, pescate Fermezza. Con un Trionfo, ponete 2 domande. Con un Successo, ponetene 1. Quando agite sulla base della risposta, pescate +1:

- qual è la più grave minaccia per me / per l'enclave?
- qual è la cosa più utile per me / i miei alleati / l'enclave?
- qual è la mia miglior via di fuga / via di accesso / scorciatoia?
- chi è il più vulnerabile a me / ai miei alleati / ai morti?

CALMARE UN PNG

Quando cercate di **calmare un PNG** usando la logica o il buon senso, pescate Fermezza. Con un Colpito, non farà nulla di drastico, almeno per ora. Con un Trionfo, scegliete 2 opzioni. Con un Successo, sceglietene 1:

- rimane calmo per qualche tempo
- svela la sua vera preoccupazione
- non vi ritiene responsabili

CHIEDERE AIUTO A UN PNG

Quando **chiedete aiuto a un PNG amichevole o neutrale**, pescate Anima. Con un Trionfo, il PNG farà ciò che chiedete in cambio di una ricompensa o una motivazione. Con un Successo, il GM vi dirà che cosa vuole: fatelo e il PNG restituirà il favore.

CONFIDARSI

Quando **confidate a qualcuno** i vostri sentimenti o il vostro passato, pescate Anima. Con un Colpito, cancellate entrambi uno stress e scegliete un'opzione:

- guardate una delle sue carte Identità a faccia in giù
- fate una domanda qualsiasi: deve rispondere sinceramente
- se è un PNG: calmatelo o migliorate il suo atteggiamento

Con un Successo, anche l'interlocutore può scegliere un'opzione:

- guarda una delle vostre carte Identità a faccia in giù
- vi fa una domanda qualsiasi: dovete rispondere sinceramente
- se è un PNG: vi chiede aiuto; segnate 1 stress per sottrarvi

EVITARE UN DISASTRO

Quando cercate di **evitare un disastro**, dite cosa state cercando di prevenire e pescate Sopravvivenza. Con un Trionfo, ci riuscite. Con un Successo ve la cavate, ma c'è un prezzo da pagare: il GM vi offrirà condizioni difficili, una brutta scelta o una vittoria di Pirro.

PROVOCARE QUALCUNO

Quando volete **provocare qualcuno**, pescate Ferocia. Con un Colpito, il bersaglio deve scegliere: segnare 1 stress e aggravare la situazione o arrendersi. Con un Trionfo, ricevete +1 contro quella persona se sceglie di aggravare o se subite danni.

RICORRERE ALLA VIOLENZA

Quando **ricorrete alla violenza** contro i non infetti, pescate Ferocia. Con un Colpito, scambiatevi i danni e scegliete tra le seguenti opzioni. Con un Trionfo, sceglietene 3. Con un Successo, sceglietene 2:

- infliggere danni terribili
- subire danni lievi
- opporre resistenza allo stress
- evitare danni collaterali

SFORZARSI

Quando **pescate un'Opportunità**, segnate 1 stress per compiere uno **sforzo** e trasformare l'Opportunità in un Trionfo.

NOTE SU AIUTO E INTERFERENZA

Questa mossa si inserisce dentro altre mosse, perciò merita un'attenzione speciale.

I PG possono aiutare o interferire con le mosse dei loro compagni DOPO la pescata iniziale, ma prima che il PG attivo scelga la sua carta.

Quando un PG (l'aiutante) cerca di aiutare la mossa di un altro (l'attore), l'aiutante segna 1 stress e pesca un numero di carte pari alle carte Identità a faccia in su dell'attore. Pertanto, se l'attore ha il suo Presente e il suo Passato a faccia in su, l'aiutante pesca 2 carte. Per ulteriori informazioni sullo stress, guardate a pagina 19.

L'aiutante può a questo punto sostituire una qualsiasi delle carte iniziali dell'attore con una di quelle appena pescate. Quindi, se l'aiutante ha pescato un Trionfo, può rimpiazzare con questa carta un Fallimento dell'attore, consentendo a quest'ultimo di godere di un Trionfo nella sua mossa.

Quando un PG (l'interferente) cerca di interferire nella mossa di un altro (l'attore), si segue la medesima procedura. L'interferente segna 1 stress e pesca un numero di carte pari alle carte Identità scoperte dell'attore.

L'interferente può quindi sostituire una qualsiasi delle carte iniziali dell'attore con una di quelle che ha appena pescato. Quindi, se l'interferente ha pescato un Fallimento, può rimpiazzare con questa carta il Trionfo dell'attore, privandolo del successo.

In entrambi i casi, l'aiutante o interferente sono ora coinvolti nella situazione e soggetti ad effetti e costi a discrezione del GM.

ESEMPIO

*Deke (un PG superstite) grida e agita le braccia avvicinandosi a Lopez (un altro PG): vuole **provocarla** per farle gettare la pistola. Ma Lopez non ne vuole sapere.*

*Il giocatore di Deke pesca 3 Ferocia per la sua mossa e ottiene **Fallimento-Fallimento-Trionfo**. Ma Lopez resta salda e la sua giocatrice decide di interferire. Segna 1 stress e pesca 1 carta per l'unica carta Presente a faccia in su di Deke, ottenendo un **Successo**. Rimpiazza quindi il **Trionfo** di Deke con un **Successo**; non l'avrà trasformato in un **Fallimento**, ma almeno è riuscita a ridurre il risultato di Deke.*

NOTE SU DANNI E STRESS

Nella mossa **ricorrere alla violenza** vi sono alcune opzioni che richiedono qualche spiegazione aggiuntiva. Per informazioni più specifiche, consultate "Subire danni gravi" a pagina 23 e pagina 19 per le regole sullo stress.

Quando **evitate di utilizzare lo stress**, significa che vi state chiudendo alla gravità delle vostre azioni. **Quando si ricorre alla violenza o quando si ferisce o uccide un altro essere umano, si segna automaticamente dello stress.** La violenza è stressante, costosa e terribile per chiunque vi sia coinvolto. Se però evitate di utilizzare lo stress, vi preparate per commettere violenza senza essere spinti verso un crollo psicologico e l'acquisizione di altre carte Trauma.

Quando infliggete danni terribili, significa che non vi trattenete affatto e forse vi spingete addirittura troppo oltre. Se usate un'arma da fuoco, significa che sparate per uccidere, premete il grilletto ripetutamente. Se brandite una mazza da baseball, continuate a colpire puntando alle zone vitali. Il vostro scopo è causare quanto più dolore e sofferenza possibile. Se scegliete quest'opzione contro un PNG, molto probabilmente morirà o resterà gravemente menomato (a scelta del GM). Se il bersaglio è il superstite di un altro giocatore, il GM terrà conto della vostra scelta nel decidere quali opzioni della mossa **subire danni gravi** avrà effetto.

Quando subite danni lievi, significa che vi proteggete tenendovi fuori portata, mettendovi al riparo e via dicendo. **Lo scopo del vostro avversario è farvi del male, perciò scegliere di non subire danni lievi significa lasciargli decidere quanti danni causarvi in base alla narrazione e alla discrezione del GM.** Per esempio, se impugna un fucile d'assalto, potreste subire automaticamente danni gravi. Ma se scegliete di subire danni lievi, potete evitarlo: qualche graffio, livido o ammaccatura, ma nessun proiettile a segno sul vostro corpo. Subire danni lievi è sempre relativo: se il nemico usa un lanciarazzi, scegliere di subire danni lievi può fare la differenza tra crepare sul posto e attivare la mossa **subire danni gravi**.

MOSSE ZOMBI

Le Mosse Zombi si usano solo in situazioni particolari, ma seguono le regole generali sulle mosse, con qualche modifica:

- Quando un gruppo di PG vuole eseguire all'unisono una Mossa Zombi, un PG deve **essere eletto Leader** e guidare il gruppo. Quindi esegue la mossa e pesca per tutti gli altri, pagando da solo i costi della mossa.
- I PG non possono aiutarsi o interferire tra loro nelle Mosse Zombi. Invece, per aiutare si usa la regola **dell'elezione del Leader** (pescate dal mazzo Morso per concedere +1 alla pescata del Leader); per interferire, è sufficiente rifiutarsi di aiutare.

BARRICARE UN LUOGO

Quando **barricate un luogo contro gli zombi**, pescate Sopravvivenza. Con un Colpito, la località è grosso modo messa in sicurezza. Con un Successo, segnate 1 stress o subite danni gravi a vostra scelta.

COMBATTERE I MORTI

Quando cercate di **combattere un branco di zombi**, pescate Ferocia. Con un Colpito, riducete drasticamente il loro numero e scegliete un'opzione. Con un Successo, anche il GM ne sceglie una:

- attirate l'attenzione di un terzo gruppo
- finite in una brutta situazione; pescate dal mazzo Morso
- segnate 1 stress o subite danni, a vostra scelta

ELIMINARE LE SPOGLIE DEI DEFUNTI

Quando **eliminate le spoglie dei defunti**, pescate Ferocia. Con un Colpito, fate tutto nel minor tempo possibile. Con un Successo, le cose non vanno altrettanto lisce: segnate 1 stress o pescate dal mazzo Morso a vostra scelta.

INGANNARE I MORTI

Quando cercate di **ingannare un branco di zombi**, pescate Fermezza. Con un Colpito, i vostri sforzi per sviarli hanno funzionato: scegliete un'opzione. Con un Successo, anche il GM ne sceglie una:

- il vostro diversivo dura poco o è incompleto

- attirare altri zombi sulla scena
- segnate 1 stress o pescate dal mazzo Morso, a vostra scelta

ELEGGERE IL LEADER

Quando **venite eletti Leader contro i morti**, pescate per il gruppo e soffrite da soli. Pescate +1 per ogni membro del gruppo che pesca dal mazzo Morso prima della vostra pescata [massimo +4].

SALVARE UN PNG

Quando cercate di **salvare un PNG dagli zombi**, pescate Fermezza. Con un Colpito, lo trascinate al sicuro. Con un Successo, pescate dal mazzo Morso o subite danni gravi a vostra scelta.

SFUGGIRE AI MORTI

Quando cercate di **sfuggire a un branco di zombi**, pescate Sopravvivenza. Con un Colpito, riuscite a scappare e scegliete un'opzione. Con un Successo, anche il GM ne sceglie una:

- vi imbattete in un'altra crisi o pericolo
- lasciate indietro qualcosa (o qualcuno) di prezioso
- pescate dal mazzo Morso o subite danni gravi, a vostra scelta

NOTE SULLE MOSSE ZOMBI

Combattere, ingannare e sfuggire ai morti sono mosse adatte quando si è di fronte a branchi di zombi. Un branco di zombi non sono solo pochi zombi, ma nemmeno un'orda: non è un numero esatto, ma è sufficiente a presentare una minaccia concreta, pur non arrivando a sopraffare all'istante qualsiasi superstita. Un'orda di zombi non può essere ingannata: sono semplicemente troppi perché funzioni. E non si può nemmeno ingannare qualche zombi sparso: in tal caso, si tratta più probabilmente di **evitare un disastro**. Spetta al GM giudicare se gli zombi sono pochi, un branco o un'orda.

Combattere gli zombi è una semplice questione di colpirli per primi e cercare di annientarli prima che vi uccidano. Ingannarli significa tentare un trucco o un diversivo per sviarli: spalmarli addosso il loro fetore o accendere dei fuochi d'artificio per attirarli altrove. Sfuggire agli zombi, infine, significa semplicemente cercare di allontanarsene il più in fretta possibile.

PREDISPORRE UN PIANO

Predisporre un piano è una speciale Mossa Zombi che consente a un gruppo di arrivare a metà dello svolgimento del piano stesso. Quando viene predisposto un piano dai i PG superstiti non viene eletto un Leader: la mossa segue una procedura a se stante per chi conduce il piano e pesca le carte.

Quando predisponete un piano, usate la caratteristica della persona che lo ha proposto.

- Se il piano comporta azioni violente, pericolose o distruttive, usate **Ferocia**.
- Se il piano comporta prudenza, sicurezza, furtività e astuzia, usate **Sopravvivenza**.
- Se il piano comporta prove di carattere, resistenza, tenacia o risolutezza, usate **Fermezza**.
- Se il piano comporta dialogo, persuasione, manipolazione o inganno usate **Anima**.

Pescate +1 se il piano è sostenuto da molte persone e risorse.

Pescate +1 se il piano si basa su informazioni aggiornate e accurate.

Pescate -1 se c'è una rilevante opposizione che potrebbe contrastare il piano.

Pescate -1 se vi sono rilevanti dissensi su quale piano adottare.

Con un **Colpito**, arrivate a metà del piano in una forma accettabile. Con un **Successo**, una parte del piano incontra qualche difficoltà imprevista o il gruppo si divide, a vostra scelta. Con un **Fallimento**, il piano va a catafascio e vi ritrovate in un mare di guai.

Il GM decide quale caratteristica usare per eseguire la mossa, secondo i criteri appropriati. Il PG che esegue la mossa è quello che ha proposto il piano.

Al GM decidere quali modificatori +1 o -1 si potranno applicare.

Gli altri PG non possono aiutare o interferire con la mossa **predisporre un piano**. Se vogliono aiutare o interferire, influenzano semplicemente l'applicazione del modificatore +1 o -1.

Predisporre un piano porta i PG a metà di una nuova scena; pertanto non occorre giocare una alla volta le varie fasi del piano. Tenendo conto dei risultati della mossa, il GM descrive la nuova scena. Pensatelo come uno stacco cinematografico sulla scena d'azione, saltando fasi come "andare in un posto" ed "entrare in un edificio" andando direttamente al primo momento interessante che richieda una nuova azione - di solito un istante di successo o l'insorgere di una nuova difficoltà.

VANTAGGI

I **vantaggi** sono mosse speciali a cui avete accesso come conseguenza delle risorse dell'enclave; si usano esattamente come le mosse base.

Se un vantaggio è **esaurito**, significa che è temporaneamente inutilizzabile finché i superstiti non agiscono per rifornire le sue provviste o risorse. Il GM decide quando una risorsa esaurita viene ripristinata – di solito dopo complicate riparazioni, una missione riuscita di perlustrazione o di ricerca di cibo, oppure quando i superstiti hanno rubato le risorse necessarie a dei rivali umani.

Molti vantaggi si esauriscono come parte della loro mossa, ma tutti possono esaurirsi – o addirittura perdersi – come risultato degli eventi di gioco. Per esempio, una pallottola vagante durante una sparatoria nell'ospedale può violare la vostra quarantena e il GM può decidere di esaurire il corrispondente vantaggio Quarantena. Il vantaggio non sarà annullato permanentemente, ma di certo bisognerà riparare il danno e ripristinare la quarantena prima di poterla usare di nuovo.

Solo un singolo PG può eseguire la mossa necessaria per l'uso di un vantaggio: se altri vogliono aiutarlo o interferire con lui, possono farlo normalmente usando la mossa **aiutare o interferire** (vedere pagina 11).

ESEMPIO

I residenti della Prigione di Woodburn si aspettano l'attacco dell'enclave rivale, il Lago Ghiacciato. Ellen propone di razziare l'armeria della prigione – usando efficacemente la carta vantaggio Armeria. Deke è d'accordo e si offre di aiutare a distribuire le armi.

*Ellen esegue la mossa sulla carta, pescando la sua Sopravvivenza (2 carte). La pescata è però pessima: **Fallimento-Fallimento**. Deke l'aiuta, segnando 1 stress e pescando 2 carte per le carte Passato e Presente che si trovano scoperte di fronte ad Ellen, ottenendo **Fallimento-Successo**. Rimpiazza uno dei **Fallimento** di Ellen con il **Successo**; insieme, hanno ottenuto un Colpito e armato la loro enclave.*

Respingono gli aggressori del Lago Ghiacciato, ma il vantaggio Armeria specifica che si esaurisce quando viene utilizzata in uno scontro a fuoco. Il GM dichiara che dovranno trovare altre munizioni prima di poterlo utilizzare di nuovo; Lopez consiglia una missione di perlustrazione per cercare nuove munizioni.

MAZZO MORSO

Il mazzo Morso si usa per rappresentare la letalità e pericolosità degli zombi. Quando ci si avvicina troppo ai non morti o quando una mossa ordina di pescare dal mazzo Morso, prendete la carta in cima al mazzo e giratela: il GM interpreterà i risultati. Il GM deciderà quando pescare dal mazzo Morso per la vicinanza degli zombi. Il mazzo Morso contiene cinque tipi di carte:

AL SICURO

Siete al sicuro! Non succede niente di brutto o riuscite a divincolarvi dal pericolo immediato senza danni.

MINACCIA: QUALCOSA SI ROMPE

Qualcosa nell'ambiente si rompe, o per la pressione dei corpi degli zombi o per cause o usura naturale. Il GM decide esattamente cosa si rompe.

MINACCIA: ALTRI ZOMBI

Altri zombi sono attirati nella zona da rumore, sangue o qualunque cosa abbia senso. Uno zombi si trasforma in pochi zombi; pochi zombi in un branco; un branco diventa un'orda.

MINACCIA: ESCALATION

La situazione peggiora, e il GM decide in che modo. Può scegliere cosa si aggrava e fino a che punto in base alle minacce e ai pericoli già stabiliti.

MORSO

Siete stati azzannati e la morte è inevitabile. Ma quando morirete lo dirà il GM... in altre parole, potreste avere il tempo di compiere un sacrificio eroico o un'ultima missione suicida.

RIMESCOLARE IL MAZZO MORSO

Non mescolate di nuovo il mazzo finché qualcuno non ha pescato la carta **Morso**. Ogni carta pescata significa che la morte di qualcuno diviene sempre più probabile, finché alla fine la faticosa carta verrà pescata. Non appena la carta

Morso è stata pescata, mescolate di nuovo tutte le carte del mazzo.

CARTE IDENTITÀ

Passato, Presente e Trauma del vostro personaggio sono carte Identità. Il Passato rappresenta chi era prima dello Z-Day; il Presente il ruolo che ha assunto dopo quel giorno; e il Trauma indica come fa fronte a tutto ciò che ha sofferto da quel giorno.

Le carte Passato e Trauma iniziano entrambe a faccia in giù. Un altro superstite può conoscere le vostre carte nascoste, ma finché non sono state girate, l'enclave nel suo insieme non le conosce. Gli effetti delle carte si applicano solo quando esse vengono rivelate e girate a faccia in su. Ricordate che svelare le vostre carte Identità ha un significato narrativo: gli abitanti dell'enclave sapranno chi siete e agiranno di conseguenza.

La carta Passato può essere rivelata solo tramite la condizione riportata su di essa: per girare la carta, dovrete compiere quell'azione. Una volta scoperta la carta, si applicano tutti i suoi effetti.

La carta Trauma può essere rivelata in qualsiasi momento si compia un'azione che evidenzia quel Trauma, interpretando il personaggio o comunque sottolineando il trauma in modo chiaro. Quando la carta Trauma viene girata, si riceve subito l'effetto "Rivela" e si ottiene l'effetto costante "Carta scoperta".

STRESS

Ogni superstite in **ZOMBIE WORLD** possiede un tracciato Stress (PNG inclusi). Nel caso di un superstite PG, il tracciato è lungo 5 caselle; per un PNG il tracciato è di sole 2 o 3 caselle.

Quando tutte le caselle del tracciato Stress di un PG sono state barrate, quel PG prende una nuova carta Trauma e azzerà il tracciato. Il nuovo Trauma si aggiunge alla sua plancia Personaggio a faccia in giù e funziona esattamente come il Trauma iniziale. Si applicano gli effetti di tutti i Traumi sulla plancia. Se un PG si trova ad acquisire un quarto Trauma, diventa un PNG: il mondo in cui vive lo ha cambiato a tal punto da trasformarlo in una minaccia per l'enclave, e da quel momento in poi verrà controllato dal GM.

Quando un PNG segna 1 stress, l'esito è catastrofico: diventa disperato, furioso o sconvolto. Agisce in modo irrazionale, sull'onda emotiva del momento, spinto da paura o desiderio. Se un PNG barra tutto il suo tracciato Stress, persegue imprudentemente e senza riflettere un obiettivo sconsiderato o cede ai desideri di chi lo circonda, a seconda della sua natura (a discrezione del GM).

ABITANTI DELL'ENCLAVE

L'enclave include spesso diversi personaggi che non sono stati descritti – in tal modo, è sempre possibile inserire un nuovo superstite in caso di necessità. Se però la popolazione cresce troppo (a discrezione del GM) usate soltanto quelli già presentati.

ATTEGGIAMENTO

Ogni abitante dell'enclave ha uno specifico atteggiamento verso ogni superstite PG: i vari gradi sono **Ostile**, **Indisponente**, **Neutrale**, **Amichevole** e **Alleato**.

OSTILE

Il PNG è un nemico dichiarato del PG. Agisce contro di lui e cerca attivamente di fargli del male se ne ha l'opportunità.

INDISPONENTE

Il PNG è un avversario del PG. Non gli offre il suo aiuto e può cercare di sventare i suoi sforzi.

NEUTRALE

Il PNG è indeciso o indifferente verso il PG. Può offrire il suo aiuto o forse no e, a sua volta, non ritiene il PG né pericoloso né utile.

AMICHEVOLE

Il PNG considera il PG suo amico: generalmente lo aiuta (pur senza arrivare ad atti suicidi) e ha una buona opinione di lui.

ALLEATO

Il PNG è un alleato del PG. Obbedisce ai suoi ordini, tranne che nei casi più estremi (ad esempio se chiede a una madre di uccidere suo figlio).

Il GM non deve per forza tenere traccia dell'atteggiamento di ogni PNG!

Dovrebbe invece seguire il flusso della narrazione e basare l'atteggiamento sull'idea che si è fatto dei PNG, annotandolo solo dopo un cambiamento degno di nota.

ALLEATI

Gli alleati di un superstite PG sono abitanti PNG dell'enclave, i quali in genere lo considerano un amico intimo e sono disposti a seguire la sua guida.

Gli alleati sono comunque delle persone coi loro sentimenti, desideri e preoccupazioni. Non obbediranno ai loro amici sempre e senza riflettere, specialmente in caso di missioni suicide, ma il più delle volte faranno come gli viene chiesto.

Quando un PG chiede a un alleato di fare qualcosa, non usate la mossa **chiedere aiuto**; usate invece la sezione "Alleati PNG" sulla plancia Personaggio, riportata anche qui sotto.

ALLEATI PNG

Quando **ordinate ai vostri alleati di compiere un'azione**, pescate due carte dal mazzo Superstiti. Se l'azione è allineata alle capacità dell'alleato, pescate +1. Se l'alleato dispone di equipaggiamento o altri materiali utili, pescate +1. Con un Trionfo, tutto va secondo i piani. Con un Successo, il piano funziona, ma il GM sceglie una di queste opzioni:

- l'alleato subisce una terribile perdita
- l'alleato subisce danni gravi
- l'alleato svela la sua vera natura



PERLUSTRARE

Spesso sarà importante sapere quali provviste o equipaggiamento i superstiti possono trovare durante le loro ricerche. Le mosse di perlustrazione presenti in questa pagina si applicano a tali situazioni.

CERCARE PROVVISTE

Quando **cercate provviste**, pescate tre carte dal mazzo Superstiti. Per ogni Colpito, ricevete +1 materiale; quindi spendetelo per specificare cosa trovate durante la perlustrazione. Un Trionfo conta come +2 materiale anziché +1.

Se volete **sfidare la sorte durante le ricerche**, pescate una carta dal mazzo Morso per cercare di nuovo e pescare altre tre carte dal mazzo Superstiti.

SPENDERE MATERIALE

Spendete il materiale per ottenere qualcosa:

- 1 materiale: ottenete oggetti utili, ma 'usa e getta' (luce chimica, qualche cartuccia per le armi)
- 2 materiali: ottenete oggetti utili, ma piccoli o limitati (torcia elettrica, chiavi, pistola, vestiti)
- 3 materiali: ottenete oggetti utili, ma difficili da usare o ingombranti (casse di munizioni, fucile a pompa, medicinali)
- 4 materiali: ottenete oggetti preziosi o molto utili (un'automobile, materiale da costruzione)
- 5 materiali: ottenete oggetti rari, molto utili e preziosi (fucile di precisione, apparecchiatura radio militare)

Queste due mosse, cercare provviste e spendere materiale, sono collegate: tutto il materiale raccolto durante una perlustrazione deve essere speso subito per definire cosa trovano i superstiti.

I superstiti possono spendere materiale per trovare ciò che vogliono, entro limiti ragionevoli. Anche il luogo dove avviene la perlustrazione pone limiti a cosa si può trovare: un fucile da cecchino, ad esempio, non sarà mai trovato in una scuola. Il GM è il giudice finale su quali oggetti siano 'ragionevoli' da trovare in una determinata località.

DANNI

Quando uno zombi vi agguanta con le sue viscide mani, pescate dal mazzo Morso. Ma quando vi sparano, vi sbudellano con un machete, venite travolti da una macchina o schiacciati sotto i piedi di una calca che fugge... subite danni gravi. Questa mossa è anche riportata sulle plance Personaggio.

Si noti che la mossa dice danni gravi: se le conseguenze si limitano a qualche livido, poco male. Guarirete. Spetta al GM decidere se il danno è grave oppure no.

SUBIRE DANNI GRAVI

Quando **subite danni gravi**, pescate una carta dal mazzo Superstiti. Pescate una carta in più per ognuna delle seguenti condizioni (se si applica):

- i danni sono accidentali o non intenzionali
- i danni non sono palesemente letali: niente proiettili, coltelli, granate ecc.
- avete una copertura, un giubbotto corazzato o una guardia del corpo

Con un Colpito, sopravvivete. Con un Trionfo, subite una ferita di poco conto, ma eroica. Con un Successo, dovrete scegliere una di queste opzioni:

- brutta ferita: se non vi aiutano subito, morirete
- ferita dolorosa: subite -1 continuo finché non riposiate un po'
- ferita cronica: una delle vostre caratteristiche scende di 1 permanentemente

Con un Fallimento, siete morti. Il GM vi dirà quando.

MORTE

La morte aleggia sempre sul tavolo di gioco di **ZOMBIE WORLD**. Ogni volta che pescate quell'unica carta **Morso**, o quando **subite danni gravi** e pescate un Fallimento dal mazzo Superstiti, o quando fallite la mossa **evitare un disastro** mentre penzolate da un edificio... il vostro personaggio può lasciarvi le penne a metà sessione.

RITARDARE LA MORTE

Il più delle volte, la morte di un personaggio è accompagnata da un adeguato "periodo di sospensione". Ad esempio, se pescate la carta Morso, non venite uccisi all'istante: la vostra morte è garantita, ma sarà il GM a dirvi quando accadrà.

Magari riuscirete a completare la sessione di gioco nascondendo il morso agli altri superstiti. Quando incassate un colpo fatale, vale la stessa regola: potreste avere abbastanza tempo per sganciare quella granata dalla cintura e strappare la linguetta. Dipende tutto dalla situazione e dal giudizio del GM.

CREARE UN NUOVO PERSONAGGIO

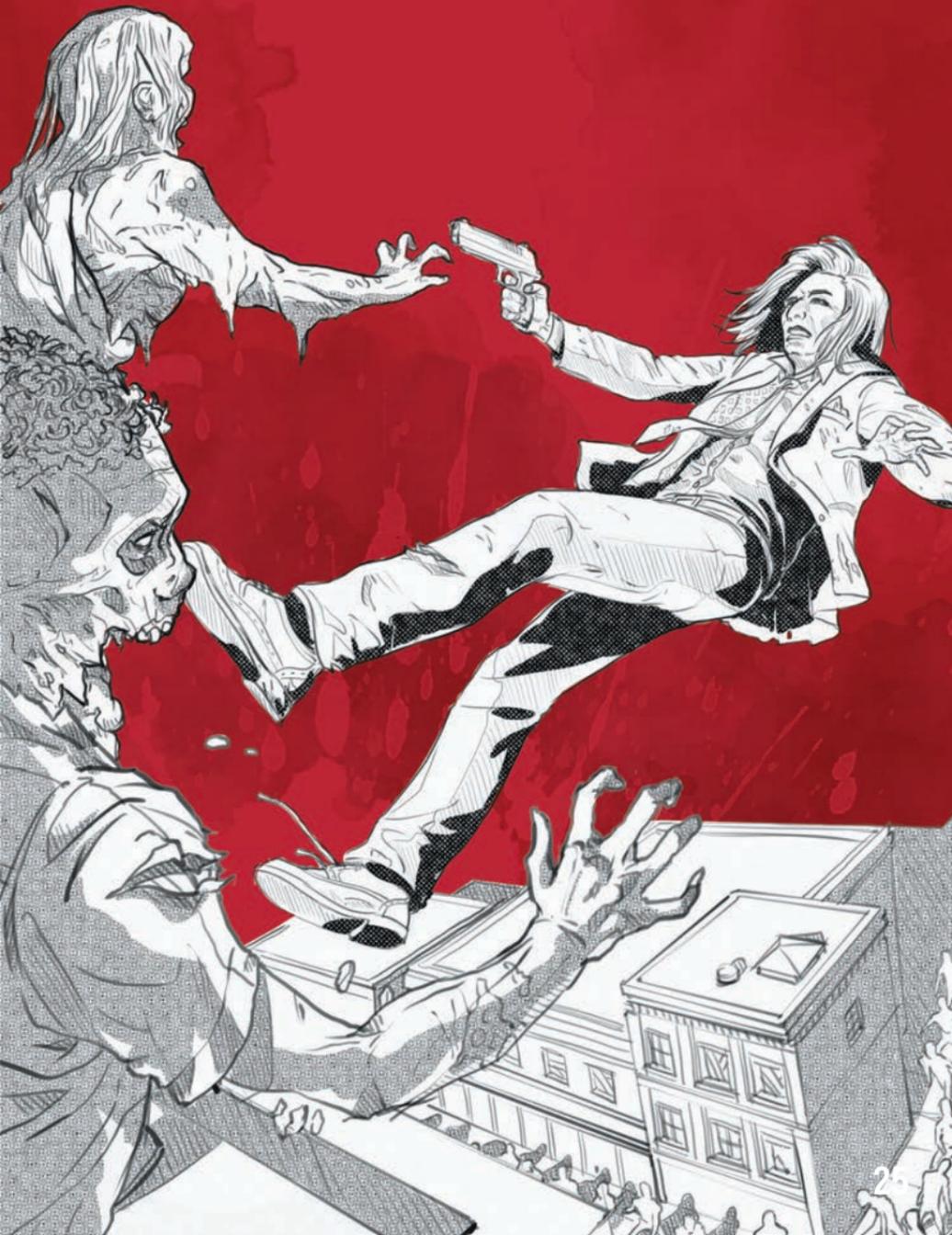
Quando alla fine un personaggio muore, è ora di crearne un altro! Seguite le normali fasi della creazione fino ai "rapporti"; quindi, decidete in che modo il nuovo personaggio entra in gioco. Ci sono due possibilità:

- Il personaggio è un altro abitante dell'enclave che ancora non ha avuto un ruolo da protagonista. Ciò è più efficace nelle enclavi la cui popolazione include dei gruppi (ad esempio "un gruppo di superstiti dalla città").
- Il personaggio è appena giunto all'enclave da qualche altra parte: è un nuovo acquisto.

Se il nuovo personaggio abitava già nell'enclave, pescate una carta Rapporto e scegliete il superstite di un altro giocatore. Quindi, al momento adatto, il GM vi presenterà ed entrerete in scena.

Se il personaggio è un nuovo acquisto, pescate una carta Abitante come alleato: un altro superstite insieme con il quale siete arrivati. Quindi, al momento adatto il GM descriverà il vostro arrivo nell'enclave e a quel punto avrete le prime interazioni ricche di tensione con gli altri PG: situazioni perfette per l'atmosfera di **ZOMBIE WORLD!**

Infine, se il personaggio muore alla fine della sessione o se il GM descrive uno stacco temporale, il nuovo PG può entrare in scena dopo che è stata pescata la prossima carta Fato, anche se è una faccia nuova giunta nei mesi trascorsi in interludio. In tal caso, effettuate la creazione completa, includendo una carta alleato e due rapporti con i superstiti degli altri giocatori. Tali rapporti possono essere diretti a qualsiasi giocatore, non solo a chi vi sta a destra e a sinistra al tavolo di gioco.



DIRIGERE ZOMBIE WORLD

Così avete deciso di essere il Gamemaster, o GM, nella vostra partita di **ZOMBIE WORLD**! Fantastico! Giochi come questo funzionano solo grazie a persone come voi.

Adottando il ruolo del GM, svolgerete un lavoro fondamentale e caratterizzato da sfide uniche. Gli altri giocatori dovranno solo interpretare i loro personaggi, descrivere cosa dicono e cosa fanno; voi dovrete gestire praticamente tutto il resto, facendo muovere il mondo intorno a loro e descrivendo ogni altro elemento della storia. È estremamente soddisfacente.

La partita si svolge principalmente sotto forma di conversazione. Voi e i giocatori vi alternerete a parlare, descrivendo cosa succede, recitando battute e così via. Se loro sono gli attori che interpretano particolari personaggi, voi siete i set, gli effetti speciali, gli attori non protagonisti e il regista. Così, quando loro diranno che fanno qualcosa, il vostro compito sarà descrivere ciò che succede (con il valido aiuto delle regole e delle mosse!).

Ecco alcuni consigli e suggerimenti per aiutarvi a svolgere il vostro ruolo. Se dirigete una partita di **ZOMBIE WORLD**, avete il compito di:

- Descrivere tutti i personaggi che non siano i superstiti PG
- Allestire nuove scene e descrivere il mondo in modo chiaro e interessante
- Interpretare le regole
- Fare le vostre mosse

DESCRIVERE I PERSONAGGI

Ogni personaggio non giocante (PNG) è interpretato dal GM, il cui lavoro è agevolato da svariati strumenti. Ecco alcuni consigli per rappresentare e usare i PNG.

DATE A OGNI PNG UNA MOTIVAZIONE

Una motivazione è una semplice frase che descrive lo scopo o il desiderio del PNG: "Sopravvivere a ogni costo" "Proteggere i miei figli" "Prendere il comando dell'enclave". Se conoscete la motivazione di un PNG sapete che cosa vuole, dove indirizza i propri sforzi e che cosa chiede.

USATE IL SUO ATTEGGIAMENTO COME GUIDA

L'atteggiamento del PNG aiuta a decidere quali saranno le sue azioni. Se un superstite PG provoca un PNG e non avete mai valutato prima il suo atteggiamento, significa che quel PNG è neutrale e probabilmente cederà. Se invece avete stabilito un atteggiamento e quel PNG è ostile, quasi certamente reagirà in qualche modo. Se ha un atteggiamento amichevole, il PNG potrebbe cedere, ma potrebbe risentirsi per essere stato minacciato; di conseguenza, il suo atteggiamento peggiorerà.

RAFFIGURATE LO STRESS

Per un PNG, lo stress è una catastrofe. Un superstite PG può segnare dello stress e non risentirne a breve termine (di solito), ma un PNG che subisce stress compie quasi subito un'azione drastica e irrazionale. Finché non si calma, può continuare a seguire i suoi impulsi più bassi ed estremi. Quando un PNG subisce stress, descrivetelo come un individuo sul ciglio del baratro, volatile e pericoloso.

ALLESTIRE LE SCENE

Il GM ha anche il compito di descrivere l'ambiente che circonda i personaggi e di agevolare la progressione della storia verso la scena successiva. Ecco alcuni consigli per descrivere il mondo e allestire nuove scene.

FATE STACCHI "AGGRESSIVI"

In ambito cinematografico, "staccare su una nuova scena" significa dire "d'accordo, un'ora dopo siete tutti davanti al bar" o "Nel frattempo tu cosa fai, Bart?". Come GM, avete sempre il controllo della "macchina da presa" del gioco, cioè dell'azione che vedreste sullo schermo se la partita fosse l'episodio di una serie TV. Staccate su una nuova scena ogni volta che quella vecchia comincia a stancare, e staccate sempre sul successivo punto di interesse. Aprite proprio nel momento in cui il peggior nemico di un PG entra in camera sua per tagliargli la gola. Questa è una storia di zombi: le brutte cose succedono di continuo e la tensione non si allenta mai.

FORNITE I DETTAGLI IMPORTANTI

Quando allestite una scena, descrivete solo pochi dettagli importanti nella zona. "Siete entrati nella mensa. Fuori è calato il buio e dentro comincia a fare più freddo. L'unica luce viene dalle poche candele che avete acceso qua e là." In questo modo, i PG si fanno subito un'idea dell'ambientazione generale e devono assimilare solo qualche dettaglio essenziale. Se vogliono altri particolari, potete rispondere alle loro domande che riguardano elementi semplici ("No, non vedete cibo sui tavoli") o chiedere ai giocatori se vogliono **analizzare una brutta situazione** ed eseguire quella mossa.

TENETEVI DEGLI AGGANCI

Per ciascuna scena, cercate di pensare ad almeno uno o due dettagli che potrebbero acquistare importanza più tardi. Una porta chiusa a chiave nel retrobottega dell'emporio vuoto. Un coltello da bistecca lasciato sul tavolo del ristorante. Potete anche non riferire subito ai giocatori questi particolari, svelandoli invece come risultato della mossa **analizzare una brutta situazione**. Ma se ricordate di ideare qualche aggancio come questi mentre preparate la scena, sarete pronti a ogni evenienza.

INTERPRETARE LE REGOLE

Il GM è l'arbitro ultimo per qualsiasi domanda sulle regole del gioco. Ecco alcuni consigli per aiutarvi a interpretarle.

SIATE COERENTI CON L'AMBIENTAZIONE

Per determinare le risposte alle domande specificate nella mossa **predisporre un piano**, dovete innanzi tutto basarvi su quanto è già stato stabilito nella storia. Il piano è supportato da notevoli risorse e persone? Bene, i superstiti PG hanno unito le forze per attuare il piano e sono armati con quei fucili che hanno preso ai soldati, perciò... certo. La cosa ha senso. Dato che i PG hanno speso tempo e fatica per ottenere quelle risorse (le armi), esse hanno un peso nella situazione e la risposta alla domanda è sì. D'altro canto, gli altri soldati probabilmente sono arrabbiati coi PG, e possono costituire una significativa opposizione. Le conseguenze, azioni ed eventi del passato dovrebbero influenzare le vostre decisioni del presente.

SIATE APPASSIONATI

Il vostro compito come GM non è essere il nemico dei personaggi: non state cercando di rendere la loro vita difficile e di "vincere" la partita. State guardando insieme a loro una serie TV che siete in grado di influenzare e dirigere, e volete che quella serie non smetta mai di appassionarvi. Quando pensate a come interpretare le regole, ricordate: il vostro ruolo essenziale è quello di rendere lo spettacolo avvincente anche per voi. E a tale scopo, a volte, è meglio che i protagonisti finiscano nei pasticci... ma non sempre.

SIATE COERENTI CON LE REGOLE

A volte, secondo le regole un superstite PG deve morire. In quel momento, dentro di voi potreste rabbrivire. Forse l'idea vi disgusta. Forse volete che quel personaggio sopravviva, abbia successo, raggiunga il suo obiettivo. Tuttavia, restate fedeli alle regole: gli eroi muoiono (anche se potete dire la vostra su esattamente quando e dove). Non alterate arbitrariamente i risultati, a prescindere da quanto vi piacerebbe: abbracciate quanto succede nel gioco. Se qualcuno pesca una carta Morso, non importa quanto amiamo il suo personaggio – è così che va.

FARE LE VOSTRE MOSSE

Ogni volta che qualcuno pesca un Fallimento... o vi offre un'opportunità su un piatto d'argento... o quando le cose rallentano o diventano troppo tranquille... o quando qualsiasi altra mossa vi dice di farlo... dite che succede qualcosa. Fate esprimere a un PNG le sue preoccupazioni, o fategli compiere un'azione avventata. Fate irrompere gli zombi in luoghi dove non dovrebbero entrare. Fate arrivare spedizioni armate dalle altre enclavi per rubare risorse. Ciò si definisce "fare una mossa da GM", e significa semplicemente dire che "succede qualcosa di interessante, proprio in questo momento". Ecco alcuni consigli su come gestire le vostre mosse.

VARIATE IL PESO DELLE MOSSE

A volte direte: "Il tizio ti spara. Non riesci a scansarti in tempo. Pesca per subire danni gravi." E altre volte, invece: "Il tizio alza la pistola. Sta per spararti addosso. Che cosa fai?"

La prima versione è irrevocabile, o "dura". Succede e basta, e il PG deve subire le conseguenze senza possibilità di fermarla. La seconda versione gli dà una possibilità di reagire, di compiere azioni, di arginare la brutta situazione prima che insorga; è una mossa "leggera".

Variate le mosse in base a questo spettro: a volte imponete mosse dure e irrevocabili, a volte mosse leggere e rimediabili. Come regola generale, se un PG ottiene un risultato Fallimento, usate una mossa dura e irrevocabile - ma in ogni altra occasione ricorrete al buonsenso, specialmente se la storia vi appassiona.

FATELO QUANDO È NECESSARIO

Ovviamente, quando qualcuno pesca un Fallimento, dovrete fare la vostra mossa. Se qualcuno pesca una carta dal mazzo Morso e qualcosa si rompe, è il segnale per la vostra mossa: dovete descrivere cosa si rompe.

Ricordate però che potete eseguire mosse anche in altri momenti, non solo quando lo specificano le regole. Se i PG vanno d'amore e d'accordo nel discutere come usare i medicinali che hanno appena trovato e non si leva alcuna voce di dissenso... Bene, significa che è un buon momento per fare la vostra mossa: forse un PNG inizia a litigare ed esprimere il suo disaccordo. Mantenete la storia interessante e sorprendente eseguendo mosse ogni volta che il ritmo rallenta.

PRESAGITE MOSSE PIÙ IMPORTANTI

In base ai consigli nelle pagine precedenti (soprattutto la coerenza con la narrazione e il mondo), non dovrete mai dire: "All'improvviso il generatore esplose e l'enclave prende fuoco." È decisamente troppo, e troppo in fretta.

Però potreste dire: "Udite un rumore sferragliante dal locale del generatore, e quando andate a vedere vi accorgete che sta per esplodere." Poi, se i superstiti non rimediano alla situazione... Bene, l'esplosione e l'incendio li avranno voluti loro.

Per le mosse più gravi, intense e folli, è spesso una buona idea raggiungerle in crescendo con una serie di mosse più piccole, avvertendo i PG e dando loro la possibilità di reagire... per poi far succedere la catastrofe. Non è una regola da seguire obbligatoriamente – a volte, la mossa più efficace è un'orrenda morte improvvisa quando uno zombi sfonda di sorpresa le assi del pavimento – ma in generale è meglio agire in crescendo.

FATE PASSARE IL TEMPO

Specialmente nei giochi seriali, il GM è responsabile di dire quando "il tempo passa". È una semplice abbreviazione per "eseguire un salto temporale", andando avanti veloce di giorni, settimane o persino mesi fino al successivo momento di tensione o azione interessante. Quando dite che "il tempo passa", possono attivarsi molte altre mosse e dovrete pescare una carta Fato e leggere il lato "Il Tempo Passa" per definire i nuovi problemi che affliggono l'enclave. Usate questa tecnica per saltare i periodi morti quando una situazione si è risolta e passate subito ad eventi più interessanti.

COLTIVATE LA VOSTRA PASSIONE

Ribadiamo uno dei consigli già dati, ma l'idea di fondo è troppo importante. Siete un "fan" di questa serie TV. Ciò significa che vi divertite a guardarla, e dovrete modulare le vostre mosse a questo fine.

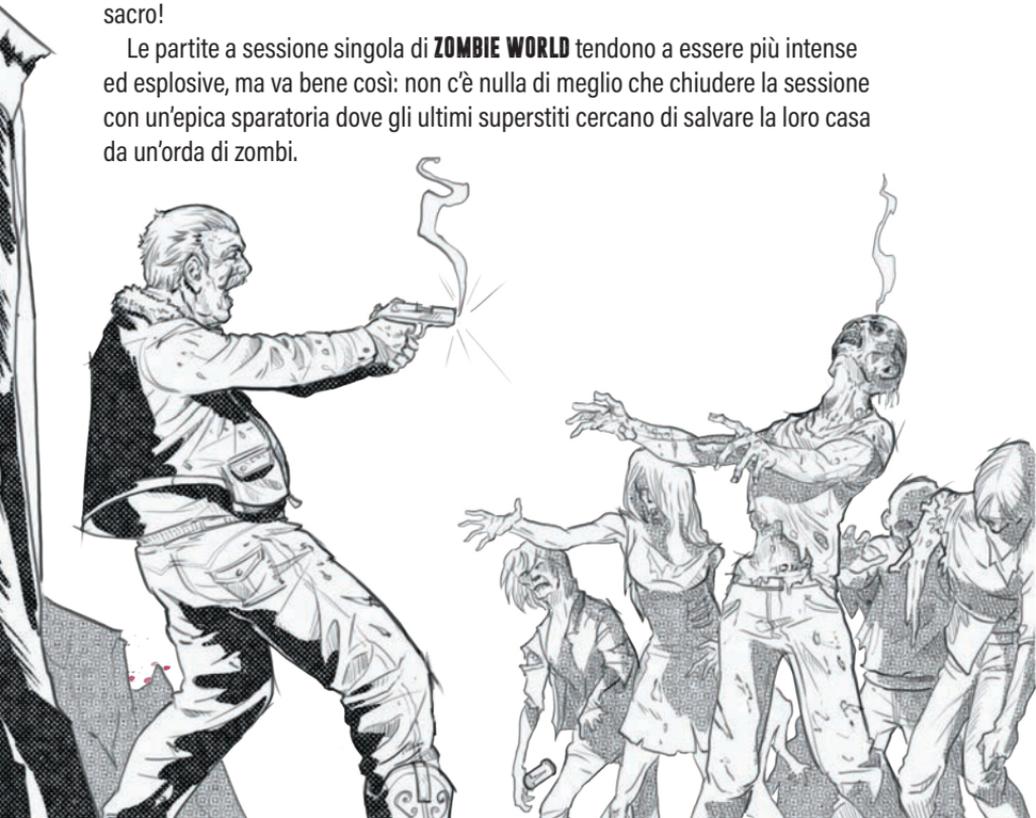
Se tutto fosse uno schifo sempre e comunque, senza mai una variazione, allora... è probabile che perdereste interesse a guardarla. D'altro canto, se tutto fosse troppo facile, sarebbe noiosa. Se i superstiti PG perdono i loro vantaggi e risorse da un momento all'altro, senza possibilità di reagire, ovviamente saranno scontenti – e tutti perderanno un pizzico di interesse per il gioco. Ma se sentono che le loro risorse e vantaggi non saranno mai in pericolo... allora non ci sarà nemmeno la giusta suspense e anche questo farà perdere interesse. Equilibrate le vostre mosse e fatele coincidere con cosa vorreste che accadesse nella prossima scena della serie.

GIOCARRE UNA SESSIONE SINGOLA

ZOMBIE WORLD funziona alla perfezione anche come gioco a sessione singola. Radunate i vostri amici, tirate fuori le carte, create i personaggi e l'enclave e siete pronti!

In una partita a sessione singola, il vostro compito come GM è tenere d'occhio il ritmo e quanto tempo manca alla fine. Il modo migliore è pensare di star girando un film di zombi, non una serie TV. Costruite l'intensità nel corso della sessione e non preoccupatevi troppo di lasciare agli eroi il tempo di tirare il fiato. Le cose devono succedere adesso, perché non esiste un dopo! Andateci pesante con le vostre mosse! Fate succedere cose! Alzate le minacce a mille! Se qualcuno muore, benissimo! Se sopravvive, va benissimo lo stesso! Niente è sacro!

Le partite a sessione singola di **ZOMBIE WORLD** tendono a essere più intense ed esplosive, ma va bene così: non c'è nulla di meglio che chiudere la sessione con un'epica sparatoria dove gli ultimi superstiti cercano di salvare la loro casa da un'orda di zombi.



GIOCARE UNA SERIE

Ma una partita di **ZOMBIE WORLD** può anche essere giocata su più sessioni consecutive, usando la stessa enclave e raccontando una storia che prosegue!

Giocare una serie di **ZOMBIE WORLD** altera la storia, facendola somigliare di più a una serie TV, con trame che si sviluppano, altalene di tensione e interi archi narrativi dedicati ai personaggi. La cosa più importante da ricordare è che non sono i PG i protagonisti della serie, bensì l'enclave stessa. I superstiti PG sono certamente i personaggi umani più importanti e gran parte della trama è impregnata su di loro. Ma chiunque di loro può morire e la storia continuerà. Anzi, in effetti, se anche tutti i personaggi iniziali muoiono nel corso dei primi episodi, ma l'enclave sopravvive... la storia andrà avanti lo stesso. Se però l'enclave stessa viene completamente distrutta, la storia finisce lì e giunge il momento di iniziare una nuova serie.

A loro volta, i personaggi cambieranno nel corso del gioco – specialmente in ciò che considerano importante e cosa sono disposti a fare – e acquisiranno quasi sicuramente nuovi Traumi. Tuttavia essi non “avanzano” o “migliorano” in senso tradizionale: sopravvivono e basta. È invece l'enclave che può migliorare.

Se i superstiti PG compiono azioni che risolvono una delle loro carenze – ad esempio trovano una riserva di cibo nascosta in un edificio abbandonato quando la loro enclave ha ancora una carenza “cibo” – potete cancellare quella carenza dall'enclave. Se distruggono un elemento dei dintorni – come una pericolosa enclave rivale nelle vicinanze – potete rimuovere dall'enclave quella particolare vicinanza. Se scoprono una risorsa preziosa espressa tramite una delle vostre altre carte Vantaggi – ad esempio se gli abitanti di una prigione trovano una scorta di medicinali e li usano per allestire un'infermeria – possono acquisire quel vantaggio per la loro enclave. E via dicendo.

Tutto questo dipende da cosa accade effettivamente durante il gioco. Ogni parte dell'enclave esiste nel mondo di gioco; quindi, se il mondo cambia, dovrebbe cambiare anche l'enclave. Come GM, siete voi il giudice finale di tali cambiamenti. Seguite i consigli che vi abbiamo dato e per il resto basatevi sul buon senso.

ELENCO DELLE CARTE

Ecco un elenco di tutte le carte Passato, Presente e Trauma presenti nella scatola base: mette un segno di spunta quando le vedete svelate nel gioco!

Passato

- | | |
|---------------------------------------|---------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Secondino | <input type="checkbox"/> Motociclista |
| <input type="checkbox"/> Prete | <input type="checkbox"/> Lottatore |
| <input type="checkbox"/> Psichiatra | <input type="checkbox"/> Attore |
| <input type="checkbox"/> Dottore | <input type="checkbox"/> Soccorritore |
| <input type="checkbox"/> Ex detenuto | <input type="checkbox"/> Allenatore |
| <input type="checkbox"/> Poliziotto | <input type="checkbox"/> Veterano |
| <input type="checkbox"/> Adolescente | <input type="checkbox"/> Teppista |
| <input type="checkbox"/> Survivalista | <input type="checkbox"/> Musicista |

Presente

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Vedetta | <input type="checkbox"/> Mediatore |
| <input type="checkbox"/> Esploratore | <input type="checkbox"/> Visionario |
| <input type="checkbox"/> Cuoco | <input type="checkbox"/> Bastian contrario |
| <input type="checkbox"/> Sopravvissuto | <input type="checkbox"/> Archivista |
| <input type="checkbox"/> Sicario | <input type="checkbox"/> Profeta |
| <input type="checkbox"/> Macellaio | <input type="checkbox"/> Scienziato |
| <input type="checkbox"/> Seguace | <input type="checkbox"/> Diplomatico |
| <input type="checkbox"/> Guardiano | <input type="checkbox"/> Tiranno |

Trauma

- | | |
|--------------------------------------|--------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Crudele | <input type="checkbox"/> Invadente |
| <input type="checkbox"/> Avventato | <input type="checkbox"/> Testardo |
| <input type="checkbox"/> Freddo | <input type="checkbox"/> Autoritario |
| <input type="checkbox"/> Esplosivo | <input type="checkbox"/> Ossessivo |
| <input type="checkbox"/> Tossico | <input type="checkbox"/> Compulsivo |
| <input type="checkbox"/> Arrogante | <input type="checkbox"/> Fissato |
| <input type="checkbox"/> Vigliacco | <input type="checkbox"/> Predatorio |
| <input type="checkbox"/> Insensibile | <input type="checkbox"/> Xenofobo |

RICONOSCIMENTI

Editore: Magpie Games

Sviluppatore capo: Brendan Conway

Amministratori di progetto: Marissa Kelly e Mark Diaz Truman

Supervisori di sistema: Brendan Conway and Mark Diaz Truman

Scritto da: Brendan Conway

Testi aggiuntivi: Mark Diaz Truman

Direttore di sviluppo: Mark Diaz Truman

Redattore: Monte Lin

Correzione bozze: Katherine Fackrell

Direttore artistico: Marissa Kelly

Illustratore capo: Mirco Paganessi

Illustratore iconografico: Meagan Trott

Progetto grafico: Miguel Angel Espinoza

Personale di supporto: J. Derrick Kapchinsky e
Sarah Richardson

Responsabile edizione italiana: Silvio Negri Clementi

Traduzione: Marco Crosa

Impaginazione: Delia Arnone

Hanno Collaborato: Roberto Vicario,
Ilaria Pollanca, Vanessa Colciago

INDICE

| | | | |
|-----------------------------------|--------|----------------------------------|--------|
| Abitanti dell'enclave..... | 20 | Iniziare a giocare..... | 4, 8 |
| Aiutare o interferire..... | 10, 12 | Creazione dell'enclave..... | 5 |
| Alleati..... | 21 | Creazione dei superstiti..... | 6 |
| Atteggimento..... | 20 | Dettagli dei personaggi..... | 6 |
| Caratteristiche..... | 6 | Rapporti..... | 7 |
| Carte Identità..... | 19 | Alleati..... | 7 |
| Danni..... | 13, 23 | Mazzo Fato..... | 3 |
| Dirigere Zombie World..... | 26 | Mazzo Morso..... | 18 |
| Descrivere i personaggi..... | 27 | Mosse base..... | 10 |
| Allestire le scene..... | 28 | Mosse Zombi..... | 14 |
| Interpretare le regole..... | 29 | Morte..... | 23 |
| Mosse del GM..... | 30 | Creare un nuovo personaggio..... | 24 |
| Elenco dei componenti..... | 2 | Panoramica dei mazzi..... | 3 |
| Elenco delle carte..... | 34 | Panoramica delle place..... | 4 |
| Equipaggiamento..... | 8 | Perlustrazione..... | 22 |
| Giocare una serie..... | 33 | Predisporre un piano..... | 16 |
| Giocare una sessione singola..... | 32 | Stress..... | 13, 19 |
| Il tempo passa..... | 31 | Vantaggi..... | 17 |

