

Matteo
"Curte"
Cortini

Anime
e
Sangue

Supereroi

Disastri
Naturali

...and ZOMBI!

ZOMBINADO

Spazzerà via
la noia del Natale!!

PARECCHIO
TRASH

NON ADATTA AL PUBBLICO

MAI
Testata

Contiene le regole per creare PG "Supereroi"!!!

ZOMBADO

Avventura trash e di cattivo gusto per Anime e Sangue,
creata da Matteo "Curte" Cortini,
dopo una indigestione di pessimi film e peperoncini radioattivi.

PERSONAGGI

I Personaggi di questa avventura saranno... SUPEREROI!
Sì sì, avete capito bene:
calzamaglia, maschera, superpoteri e supernemici.

Usate le regole per la creazione dei Portatori, creando PG di Livello 3, quindi con 3 "Magie", 8 punti da mettere in "Spirito", 8 per il Corpo e una Capacità che caratterizzi il Personaggio (possibilmente qualcosa che sia utile per la sua "identità non-segreta") a N°min10. Avrete inoltre 4 Punti Armatura da dividere tra fisica e magica, tutto l'equipaggiamento che un Supereroe in tuta può portarsi dietro (non Capacitante, Incantato o altro, solo oggetti comuni) e fino a un Veicolo a testa (ma non da combattimento -insomma va bene una moto truccata, o un Jet invisibile, non va bene un Robot guerriero di 27 metri armato di pugni atomici!!!).

Ovviamente le "Magie" saranno i vostri Superpoteri, quindi descriveteli come tali, inoltre i Colori delle vostre Nature saranno anche quelli del vostro costume (ma non interferiranno con le Inclinazioni).

La parte "Spirito" rappresenterà così il vostro Super-potere, mentre il Corpo sarà il vostro Personaggio in carne e ossa.

Se mai il vostro PG morisse definitivamente potrete continuare a giocare trasferendo il vostro

vecchio Spirito in un nuovo Corpo (chiaramente dovrete narrare qualcosa di sensato per il trasferimento dei poteri da un PG a un altro, ma i fumetti ci hanno insegnato miriadi di trucchi, copiateli spudoratamente se non avete un'idea migliore).

L'arma potrà essere qualsiasi cosa, ma vi consiglio di considerare come tale la tuta da battaglia, così da sferrare colpi utili anche con manate e calci, come insegna ogni buon supereroe di quartiere.

Dite ai PG che non ruberanno veramente le "Anime" di chi sconfiggono, la meccanica resta invariata ma non devono per forza uccidere i propri nemici, e non strapperanno le Anime di nessuno. Prenderanno punti L.A. sconfiggendo i loro nemici, ma MAI uccidendo gli innocenti a casaccio.

Dite loro che prenderanno molti Punti Eroismo in partita, uno per ogni Scena in cui riescono a salvare la situazione come veri Supereroi!

Ok, ci siamo... create i Supereroi che avete sempre sognato e iniziamo l'avventura più pazza dell'anno!

NOTE: se volete affrontare quest'avventura con altri PG, che siano Spiriti, Piloti di Robot, mostri spaziali o altro... fate pure, quella dei Supereroi è solo un'idea di base che mi piaceva, ma non è un obbligo per affrontare il terribile... ZOMBADO!

SEDNA I AL CRYSTAL BAR

Alcuni PG saranno insieme in un bar, discutendo di qualcosa di non troppo importante... lasciate spazio ai Giocatori in questo, potrebbero discutere di un supercattivo (suggerite loro che la notizia del giorno di tutti i giornali è la fuga dal manicomio di massima sicurezza di "Ferro Fuso", un vecchio nemico davvero pericoloso), oppure di come ristrutturare il loro quartier generale (posto in un attico o in una grotta... dove loro preferiscono, lasciateli parlare e fatevi un'idea della loro idea estetica della città in cui giocherete... che chiameremo generalmente Big City). D'un tratto il volume della TV verrà alzato e tutti i presenti chiederanno a chi parla di tacere, anche in modo brusco, perché la notizia trasmessa è davvero... allucinante!

La telecamera inquadra dall'alto una serie di strutture militari e capannoni: in un'area recintata e desertica si muovono malamente decine di persone che sembrano malate. La voce del giornalista è frenetica, isterica, il suo volto è paonazzo -Ecco a cosa sono serviti i

soldi dei contribuenti: Zombi! Veri e fottuti zombi creati dal governo!"

Si vedono in lontananza molti camion che escono dal centro militare e alcuni soldati che, tipo plotone di esecuzione, iniziano a sparare agli zombi... che però non cadono, anzi, reagiscono. Il giornalista sull'elicottero sembra impazzito -Guardate, stanno tentando di sopprimerli ma non possono uccidere chi è già morto, capite? Oddio, gli Zombi hanno attaccato i militari, li stanno facendo a pezzi sotto i nostri occhi, signori questo servizio passerà alla storia, è...-

La voce si interrompe, la telecamera inquadra dei soldati che sparano all'elicottero, le immagini si fanno confuse e mentre la telecamera ruota su se stessa si vede qualcosa in lontananza che si staglia all'orizzonte... un Tornado di dimensioni colossali.

Le immagini si azzerano, torna il faccione del presentatore in studio con i capelli ingelatinati e la cravatta un po' allentata... appare confuso e imbarazzato, farfuglia qualcosa, poi le immagini riprendono.

C'è un'altra voce a commentarle -Sono Mike, il cameraman, gli altri sono tutti morti, ma se la mia camera funziona ancora ... devo mostrarvi...-

Si zittisce, mentre inquadra il Tornado, poi si volta, inquadra la rete sulla quale dozzine di Zombi schiacciano la faccia per tentare di raggiungerlo.

-Se quel fottuto gigante d'aria arriva qui... sarà l'inizio dell'apocalisse... ma che cazzo hanno fatto? Che hanno creato qui dentro? -

La telecamera cade. Un urlo straziante copre ogni altro rumore. Il volto insanguinato del giornalista morto nella caduta dell'elicottero entra nell'inquadratura... poi la polvere si alza e il volto si allontana, il corpo dello Zombi è sospinto in cielo dal vento e assieme a lui una miriade di altri cadaveri. Dallo studio dicono che il Tornado è diretto proprio verso "Big City". Il giornalista conia il termine ZOMBNADO!!!

SEBNA II IL PANICO

A questo punto nel Cristall Bar, così come nel resto della città, si scatenerà il panico, con scene di isteria di massa che i PG potranno provare a sedare. Fate giocare almeno una scena a testa per ogni PG; se sono solo in due o tre potrete farne giocare anche di più. Per ogni scena risolta con successo date 1 Punto Eroismo al Personaggio più coinvolto.

Esempi di scene:

- 1- un tipo in giacca e cravatta monta di corsa sulla sua auto e sgomma via, rischiando di investire passanti e andando verso una scolaresca che attraversa la strada.
- 2- due persone litigano per chi deve salire su un taxi, uno è un balordo che tira fuori un coltello.
- 3- una donna isterica prende a pugni un vecchietto e vuole rubargli l'auto. È una donna normale ma ha paura per suo figlio, che si trova da solo in ospedale...
- 4- una moto della polizia passa rombando... gli corre dietro un poliziotto che grida "al ladro, al ladroooo!"...
- 5- un vecchio senza camicia è in piedi su una sedia in mezzo alla strada e urla "Lo Zombnado spazzerà via ogni forma di vita! L'Apocalisse è giunta!" aumentando il panico... sarebbe il caso di convincerlo a mettersi al riparo!
- 6- ...create pure altre scene secondo il vostro gusto e fantasia: la gente è nel panico e può combinare ogni genere di sopruso per cercare di salvarsi a scapito degli altri.

SEBNA III DISTRUZIONE

Arriva il vento e con esso la distruzione. Foglie, rami, cartacce, spazzatura iniziano a turbinare in aria e la polvere rende difficile tenere gli occhi aperti. Prima che sia troppo tardi i Personaggi possono guidare chi è ancora all'esterno a cercare un rifugio.

Anche qui, date a ogni PG un momento da protagonista in cui potrà guidare un gruppo di bambini, o potrà mettere in sicurezza una vecchia casa che già ondeggia al vento, o fermare un albero che sta per cadere su un autobus... ecc...

La scena deve diventare sempre più confusa e pericolosa e l'aria sempre più piena di oggetti pesanti e pericolosi. Fate fare ai PG alcuni Test MO (facili o medi) per evitare elementi in volo in grado di ferirli (non di sconfiggerli). Date 1 PE a chi si è distinto in questa fase.

SEBNA IV ZOMBI VOLANTI

D'un tratto uno dei PG sarà attaccato da uno Zombi che arriva in volo insieme ai detriti portati dal Tornado. Dopo il primo ne arriveranno altri, moltissimi, cadendo dall'alto come in una oscena pioggia di carne putrescente. Per gli Zombi usate le statistiche e le capacità dei Ritornati dalla Morte (Evocati del Nero) la cui tabella è presente a pagina 79 del

manuale di Anime e Sangue, oppure utilizzate la carta "Evocato Nero" dello Scrigno del Giocatore.

Gli Zombi attaccano senza pietà! La maggior parte degli Zombi sarà di L.A. 3 ma ne arriveranno anche di più forti. Durante il primo attacco, cioè mentre sono in picchiata, gli Zombi sono più pericolosi. Se il loro attacco sconfigge il PG essi vi si avvinghiano, mordendolo e buttandolo a terra, e attutendo la loro caduta. Altrimenti lo feriscono (o lo mancano se lui li schiva) e si schiantano a terra, subendo una sconfitta (e rialzandosi, secondo le regole degli Evocati Neri, con un LA inferiore di 2 gradi). Fate combattere duramente i PG, che non avranno pace fin quando non avranno abbattuto almeno dieci Zombi (non tutti di basso Livello, ma regolate il combattimento in base alle loro capacità).

Se lo scontro va troppo per le lunghe, o se vedete che i PG non sono abbastanza esperti da sostenere uno scontro così duro, fateli combattere fin quando non saranno stremati, dopo di che fate intervenire truppe specializzate in armature fantascientifiche e armati con fucili laser: è l'associazione para-governativa e para-militare Swordfish, e il suo intervento salverà la situazione, ma i PG non prenderanno PE per questa fase se sarà necessario il loro intervento.

In caso contrario date 1 PE a ogni Supereroe che ha resistito all'assalto dello Zombnado! Al termine di questa Scena il vento si placa e si allontana... nessuno zombi cade più dal cielo e spunta il sole tra la polvere sospesa nell'aria... ma...

SCENA 4 IL RISVOLTO DI BIG CITY

Quando tutto sembra tornato alla normalità i PG scopriranno che molte case sono distrutte, alcuni tetti sono stati strappati via, e numerose finestre sono andate in frantumi... molti Zombi sono penetrati in luoghi abitati, azzannando, uccidendo e trasformando in altri Zombi i bravi cittadini di Big City. Se lo SwordFish non è ancora intervenuto fate affrontare un altro combattimento ai PG: altri dieci Zombi da abbattere, come prima, ma stavolta non si schianteranno al suolo e dovranno essere i PG a farli accuratamente a pezzi. Se i Supereroi combatteranno bene, senza aver bisogno dell'entrata in scena dello SwordFish, date loro un Punto Eroismo a testa.

I PG potrebbero anche tentare di fuggire, di intrappolare o bloccare i cittadini Zombi. In questo caso i "sopravvissuti" potranno essere curati, quindi date a tutti un PE aggiuntivo.

Se vi sentite generosi e i Giocatori hanno fatto tutto bene senza senza far intervenire lo Swordfish e salvando un po' di cittadini-Zombi... oltre al secondo Punto Eroismo, DATEGLI UN LIVELLO!!!! EVVVAAAI!!!!!!

Inoltre dategli modo di leccarsi le ferite, prendersi una lieve pausa per ricaricare, riparare o sostituire le Armature Fisiche frantumate... e avere la netta illusione di avercela fatta! Quando invece...

SCENA 5 FERRO FUSO

Quando tutto sembrerà essere finito i PG udranno una detonazione e vedranno il fumo di una violenta esplosione. Se i PG andranno verso il cratere vedranno Ferro Fuso al centro delle macerie. Il suo volto è semidistrutto e la sua maschera strappata mostra un occhio vitreo da Zombi. Dalle mani adunche strette in guanti logori fuoriescono fulmini e fiamme.

Se lo SwordFish è già intervenuto durante l'avventura, fate sì che questa scena avvenga dopo che i PG si saranno allontanati o congedati dalle truppe; in questo caso, al loro arrivo sul posto dell'esplosione, i PG vedranno l'intero battaglione SwordFish a terra, inoffensivo, ferito, privo di sensi.

Ferro Fuso è trasformato in Zombi ma è senziente (a differenza degli altri cadaveri ambulanti) ha ancora molti dei suoi poteri... oltre a quelli di un Evocato Nero di L.A. 9... ed è assolutamente impazzito, violento e, se prima era desideroso di radere al suolo la città a partire dai suoi simboli, i Supereroi, ora che è Zombi ha altre mire... vuole mangiare il cervello del Sindaco, quello del Capo della Polizia e poi, perché no, anche quello dei suoi Supernemici.

Se i PG sconfiggeranno Ferro Fuso uccidendolo date loro 1PE a testa (tanto non sarà davvero morto, verrà curato, clonato, rimescolato, rievocato o chissà cos'altro). Se lo bloccheranno per cercare di farlo curare dategliene 2 a testa.

FERROFUSO - ZOMBI L.A.9 (D/A 5)	
VI	9
MO	9
IN	9
MA	9
Valore:	42
Armatura: -	Fisica- Magica-
Punti Magia	18
Capacità: Fulmine Siderale N°min 15 (Magia Acciaio) Fiammata N°min 10 (Magia Rossa) Lame Affilate N°min 10 (Magia Rosso-Acciaio)	
<p><i>FerroFuso è uno Zombi estremamente potente ed è in grado di controllare gli altri Zombi nell'area che potranno accorrere ad aiutarlo. A ogni inizio Giro tirate un dado (senza nessun modificatore). Le decine indicheranno il numero di Zombi (di LA2) che si uniranno allo scontro, agli ordini di FerroFuso.</i></p> <p><i>FerroFuso non ha armature, ma ricordate che dovrà essere sconfitto numerose volte prima di cadere definitivamente, in quanto ogni volta che verrà ucciso "risorgerà" con 2 LA in meno (finché potrà farlo). Indipendentemente dal LA manterrà le sue Capacità. La sua tattica iniziale sarà quella di indebolire i suoi nemici con le scariche elettriche per poi ucciderli col fuoco, ma prima di finire i Punti Magia userà Lame Affilate su di se e gli Zombi che ha richiamato per scendere in battaglia in corpo a corpo.</i></p>	

FERROFUSO - ZOMBI L.A.7 (D/A 4)	
VI	7
MO	7
IN	7
MA	7
Valore:	36
Armatura: -	Fisica- Magica-
Punti Magia	14
Capacità: Fulmine Siderale N°min 15 (Magia Acciaio) Fiammata N°min 10 (Magia Rossa) Lame Affilate N°min 10 (Magia Rosso-Acciaio)	
<p><i>A LA 7 continuerà a combattere...</i></p>	

FERROFUSO - ZOMBI L.A.3 (D/A 2)	
VI	3
MO	3
IN	3
MA	3
Valore:	24
Armatura: -	Fisica- Magica-
Punti Magia	6
Capacità: Fulmine Siderale N°min 15 (Magia Acciaio) Fiammata N°min 10 (Magia Rossa) Lame Affilate N°min 10 (Magia Rosso-Acciaio)	
<p><i>FerroFuso giunto a questo punto proverà a scappare (ovviamente minacciando di tornare più forte e pericoloso che mai).</i></p>	

FERROFUSO - ZOMBI L.A.5 (D/A 3)	
VI	5
MO	5
IN	5
MA	5
Valore:	30
Armatura: -	Fisica- Magica-
Punti Magia	10
Capacità: Fulmine Siderale N°min 15 (Magia Acciaio) Fiammata N°min 10 (Magia Rossa) Lame Affilate N°min 10 (Magia Rosso-Acciaio)	
<p><i>A LA 5 continuerà a combattere, e se non lo ha ancora fatto potenzierà i suoi Zombi con Lame Affilate, scendendo definitivamente in corpo a corpo contro i Supereroi.</i></p>	

FERROFUSO - ZOMBI L.A.1 (D/A 1)	
VI	1
MO	1
IN	1
MA	1
Valore:	18
Armatura: -	Fisica- Magica-
Punti Magia	2
Capacità: Fulmine Siderale N°min 15 (Magia Acciaio) Fiammata N°min 10 (Magia Rossa) Lame Affilate N°min 10 (Magia Rosso-Acciaio)	
<p><i>FerroFuso se portato a questo LA si metterà in ginocchio implorando pietà! Chiaramente in futuro mostrerà che non avrebbe meritato alcuna pietà, ma al momento farà e dirà di tutto per sopravvivere.</i></p>	

SEBNA VII PINGLO

Chiudete l'avventura con l'arrivo di una ingente armata degli SwordFish su una specie di portaerei cingolata di colore nero e acciaio. Tutta la zona verrà messa in sicurezza, i feriti verranno portati nella nave per le prime cure e molti soldati si occuperanno di valutare i danni, rimuovere le macerie, aiutare i feriti e intrappolare gli ultimi Zombi.

Il Comandante della SwordFish, Nick Kill, vorrà conferire con i PG per ringraziarli dell'aiuto e per affidargli una nuova missione.

COMANDANTE NICK KILL L.A.12 (D/A 6)	
VI	12
MO	12
IN	12
MA	12
Valore:	51
Armatura: 102	F 3 M 2
Punti Magia	24
Capacità:	
??? N°min 15	
??? N°min 15	
??? N°min 10	
<i>Nick Kill è un uomo sulla cinquantina, con lineamenti duri da irlandese, una profonda cicatrice sul naso e la guancia destra, occhi di ghiaccio e un fisico ultra allenato. Veste con una tuta da battaglia di colore nero, con inserti blu elettrici e acciaio e ha le mani e gli avambracci di metallo, forse robotici. Ha una voce profonda e modi spiccioli, apparentemente sinceri e sbrigativi. È a capo di una delle forze di intervento più efficaci del pianeta.</i>	

Una Nuova Missione: sembra che il centro militare inquadrato nel servizio televisivo fosse di una frangia deviata dell'esercito americano, composto da mercenari ed ex-galeotti guidati dal "Colonnello X", un folle che si sottopose a numerosi esperimenti per divenire il soldato perfetto, ma perse la ragione acquisendo misteriosi e oscuri poteri. Lui ha creato gli Zombi e lui sa come guarire tutti i sopravvissuti infettati. La prossima missione dei PG sarà recuperare il siero... ma questa è un'altra avventura e starà a voi Narratori proseguire il viaggio!

Affilate i dadi!

Caricate le Schede!

L'Avventura ha inizio!

