

NZUMBE



STORIA Le notti si ammantano di luci azzurre simili a lanterne. Se avvicinate pur tuttavia queste scompaiono nel buio. Ovunque si registra nel mondo il fenomeno. Unito al fatto che le persone improvvisamente devengono apatiche, spente. Ovunque nel mondo le persone colpite vengono subito ricoverate, poste in quarantena, nel mentre quando accade avvengono incidenti mortali, incendi. Nel mondo figure anormale, sovente uomini di colore vestiti con abiti da sera sgargianti a mo di santoni, danno speranza alle famiglie dei colpiti, ridando la luce nella demenza che ha colto costoro. E ovunque paiono soppiantare i ruoli dei governanti, pronti a svendere se stessi e il proprio paese, per poter riavere un figlio, una moglie, un proprio caro, strappandolo dall'apatia e dalla morte, che se non seguiti giunge per inedia o per mancanza d'acqua. Gli ospedali sono al collasso, i media non sanno cosa indicare e inventano le situazioni più assurde.

QUESTO MANULE È un mini Gioco di Ruolo semplificato. Prevede la figura di un Narratore colui che crea, inventa e gestisce la trama della storia, e la descrive ai giocatori. Questi attraverso il loro personaggio vivranno emozionanti avventure liberi da ogni trama prestabilita. Le loro scelte influiranno sull'andamento della storia. Il Narratore ha il compito di conoscere le regole e applicarle quando i giocatori si troveranno a misurarsi con le loro conoscenze, possibili combattimenti contro ogni sorta di avversari, o qualsiasi Png (Personaggio non Giocante). Il gioco prevede 2 tempi:

DESCRITTIVO in cui si potranno fare azioni, interagire.
 COMBATTIMENTO ogni turno equivale a 5 secondi.

OGGETTI Le armi difficili da trovare, specie se da fuoco, con colpi limitati, faranno il loro danno meno i modificatori al risultato. All'insieme vanno aggiunti possibili animali che senza l'uomo tornano allo stato selvaggio come i lupi. Non ce più corrente, internet, veicoli in strada, case e palazzi sono devastati dai primi momenti di follia e o preda di disperati alla ricerca di cibo e armi, e da scontri con esercito e polizia. Salvo vestiti, e un'arma indossata, il resto è da considerarsi in zaini. A sei mesi dai fatti è sempre più difficile trovare da mangiare, negozi e supermercati sono stati depredati. Cercare nelle città o nelle case si troverà cibo ma a proprio rischio e pericolo, spesso sono dimore improvvisate di alienati o altri fuggitivi, o bande armate. Mentre ovunque si formano aree governate o presidiate da alienati.

MATERIALI NECESSARI
 Tre dadi a sei facce (3d6), matite, gomma, fogli di carta per appunti per creare la scheda di ogni giocatore. Adatto a 3 o 5 giocatori.

VERIFICA AZIONI COMBATTIMENTO Il Narratore se un Giocatore è impegnato in un azione o combattimento, chiede una verifica. Il giocatore o il Narratore per un Png, lancia 1D6 e confrontando il risultato sulla tabella sottostante. Il Narratore in base al risultato prosegue nella trama indicando i successivi eventi e o il tipo di risultato dovuto a un combattimento. Nelle azioni ordinarie tutti possono contribuire, in quelle straordinarie soltanto un giocatore a gruppo.

AZIONE	DANNI
1 FALLIMENTO GRAVE	1 TESTA
2 FALLIMENTO	2 BUSTO
3 NULLA	3 BRACCIO SINISTRO
4 QUASI RIUSCITO	4 BRACCIO DESTRO
5 SUCCESSO	5 GAMBA SINISTRA
6 SUCCESSO TOTALE	6 GAMBA DESTRA

Nota: Il Narratore in base al punto che viene colpito fornisce indicazioni a sua discrezione sul punto colpito. Esempio braccio, mano sinistra, dita.

DANNI PARTICOLARI [FALLIRE PUO' PORTARE ALLO SVENIMENTO - DANNI SPECIALI AL NARRATORE]
FUOCO Nelle fiamme si subisce 1d6+3 di danni a turno, si sopravvive unicamente lanciando 1d6 con 5-6
SOFFOCAMENTO Si non respirare per un numero di turni pari ai propri punti vita +1d6. Poi - 1 punto vita turno
CADUTA Danni da caduta sono correlati all'altezza, una caduta oltre 1,50 cm vanno calcolati 2 danno a metro
CALDO Se la temperatura supera i 37° prima di ogni azione va fatto una verifica.
FREDDO Se la temperatura scende sotto i 5° prima di ogni azione va fatto una verifica.
FAME Se si resta senza cibo per periodi prolungati, prima di ogni azione va fatto una verifica.
SETE Se si resta senza bere per più di 36 ore si fa verifica.

VITA Lancia 2D6+2 segna su un foglio di carta con il nome del tuo personaggio il risultato. I punti vita potranno calare a fronte di ferite, in modo provvisorio, venendo curati, o in modo permanente con ferite invalidanti.

TEMPO A ogni tempo di combattimento, i giocatori e eventuali nemici, lanceranno 1D6, effettuando la verifica per stabilire, salvo si colga di sorpresa chi agirà per primo, si stila in questo modo una scaletta.

TRAUMI Durante il tempo di combattimento, chi viene ferito, lancia 1d6 1-2-3-4 Può continuare il tempo successivo. 5-6 Sconvolto può solo tentare di sottrarsi al combattimento e perde il tempo successivo. Potrà riprovare al turno ulteriore, sempre la ferita non sia troppo debilitante.

ARMI DA LANCIO Se la verifica sarà positiva va calcolato il fattore esterno, vento, mira e distanza, lancia il dado per la fortuna, potrebbe variare il risultato.

DANNI ARMI Stabilito se il bersaglio viene colpito, e il tipo di arma impiegata, questa effettua in toto i danni. Qui sotto riportate esempi di armi. Esplosivi si calcola il valore dell'esplosivo esempio 100 -2 danni ogni metro dal punto di innesco. I valori sotto riportati sono indicativi, in base all'ambientazione potete variare questi valori inserendo le armi desiderate.

SPECIALISTI Ogni giocatore in base all'ambientazione avrà una specializzazione, stabilita di comune accordo inizialmente col Narratore. Medico - Meccanico - Tecnico calcolatori - Ladro ecc ecc. Significa che in quell'ambito, di azione verifica il giocatore avrà +1 come modificatore al risultato del dado.

PUGNI	CALCI	BASTONE	COLTELLO	LANCIA	ARCO	PISTOLA	FUCILE	VELENO	ESPLOSIVI
2	3	4	5	6	1D6	1D6+1	1D6+3	XD6	6D6 -2 METRO

PROTEZIONI Corpetti armature, pareti avranno un valore da 1 a 100 nella zona interessata e caleranno i relativi punti nella zona colpita, a seconda del tipo di materiale, dal legno ai copertoni. Indipendentemente dal materiale, l'oggetto che avrà scalato il danno diventerà inservibile per quella parte.

CURA Tentare di curare un compagno o un Png, va fatta una verifica, dove si potranno avere risultati sia positivi sia negativi. In ogni caso il giocatore lancia 1D6-1, quelli saranno i punti vita recuperati o perduti per un aggravamento. Tutti i giocatori non saranno specialisti in qualcosa. Ogni ferita potrebbe facilmente infettarsi e questa regola vale solo se non si hanno antibiotici. Il Narratore lancia 1D6, 1-2-3 infezione, 1d6+3 di giorni prima della morte, 4-5-6 nulla.

FORTUNA SFORTUNA Se capiteranno momenti particolari dove qualcosa potrebbe accadere, come un cambio turno di una sentinella, l'arrivo inaspettato di qualcuno, il Narratore lancia 1D6 dichiarando fortuna o sfortuna. 1-2-3 capiterà una sventura, 4-5-6 qualcosa di fortunato.

MCAVI Dal Mcavi, letteralmente stregone, capo tribù, si distingueranno per il modificatore al dado -1 O -2. Inavvicinabili, circondati da guardie armate, possono con delle cantilene far fare quel che vogliono a orde intere di persone cadute sotto l'influsso Nzumbe.

NZUMBE Sono esseri umani che hanno perso il senno, apatici e incapaci di comunicare in ogni forma, ma se guidati possono assalire come un orda i "normali", incuranti delle ferite subite, combattono fino alla morte. Hanno un +1 fisso a ogni azione o combattimento, e vita 2D6+2. Non sono in grado di usare armi, o oggetti, o farsi scudo o schivare, ma con la forza del gruppo bruta e morsi possono causare 1D6-1 di danni per ognuno di loro che raggiunge un soggetto sano, mentre con il morso 3 danni. Impediscono come attivandosi di colpo a chiunque di avvicinarsi agli Mcavi, compreso l'esercito che più volte ha tentato con l'uso di armi anche pesanti, subendo solo gravi perdite.

ESERCITO Rastrellano zone sequestrando armi e conducendo cittadini rimasti normali in campi recintati, dove vengono inglobati scomparendo. Di fatto non esiste una vera catena di comando, e vari reparti alla guida di Generali o Colonnelli improvvisano, spostandosi per le vie cittadine con colonne anche fornite di carri e blindati, o supporto da elicotteri.

LA MAGIA Esiste una rete creata nel tempo, in quasi 200 anni nata nell'Africa Sub Sahariana, da un popolo antico nato sul lago Nyanza. Dove gli adepti si sono sparsi nel mondo per attivare in un unico momento una grande magia. Questa attraverso flussi di energia del globo, ha agito sul sangue, dato che la magia permea su questo. E ogni uomo o donna è stato irretito e privato di una parte dell'anima che viene controllata e trattenuta alimentando il potere dei Mcavi e dello stregone supremo Kokuzan che si dica sia in vita dall'alba dei tempi e viva in un paesino poverissimo affacciato sul lago. Tutti i gruppi sanguigni tranne coloro che hanno il gruppo AB positivo, circa il 5% della popolazione.

IL SANGUE Oltre a creare una nuova cultura del signore del castello, costruzioni di fortificazioni, usando i liberati. Coloro che attraverso la magia vengono resi di nuovo senzienti e che accettano di essere schiavi per non ricadere in quello stato di morte vivente. Viene creata una cultura del sangue, dove su piramidi o colline di terra, persone vengono immolate, con pugnali rituali per bagnare con il sangue quelle linee che permettono di mantenere attiva la magia attraverso la terra, permettendo ai Mcavi di comunicare e creare una cosa unica con Kokuzan.