



ZOMBI

I NEMICI PIÙ FAMOSI
RIADATTATI PER I SISTEMA YOE

Gli infetti

Ogni infetto ha le sue specificità e caratteristiche che lo rendono orrendo. È più facile incontrare gli infetti in città o villaggi, ma possono vagare praticamente ovunque anche in piccoli gruppi.

Sono esseri privi di empatia e agiscono istintivamente per soddisfare i bisogni primari: la fame. Più passa il tempo e più gli infetti si corrompono diventando più gonfi, pieni di liquido e anche più orrendi.

Normalmente non sono senzienti e non è possibile comunicare con loro, ma alcune volte questi esseri mantengono qualche tratto umano. Per esempio alcuni sono in grado di formulare qualche frase o parola legata al loro passato, oppure sono capaci di ricordare qualcuno che li ha amati o feriti e agire di conseguenza. Tuttavia ciò capita solo in circostanze molto rare.

In generale gli infetti non subiscono gli effetti della Paura e non possono perdere Punti Sanità.

Ogni infetto riporta i valori di **Attributi** e **Abilità**, su cui si effettuano le prove. I valori degli Attributi riportati nelle tabelle non vanno sommati a quelli delle Abilità. Se DESTREZZA ha un valore di 6, significa che bisogna tirare 6 dadi per le prove.

Per gli attacchi degli infetti bisogna tirare **3d6**, sommare il risultato e verificarne l'esito sulla tabella.

Di base la vista di quasi tutti gli infetti è compromessa dall'infezione stessa. Se non sono del tutto ciechi, hanno comunque una pessima vista, ma in compenso ci sentono benissimo.

Quando un infetto morde una persona l'infezione è quasi certa.

Se l'armatura del bersaglio assorbe tutto il danno del morso dell'infetto allora significa che i denti non sono riusciti a penetrare nella carne e quindi non si rischia nessuna infezione.

Quando un PG viene morso il GM tira in segreto **1D66**.

Con 66 il PG è immune all'infezione. Per sempre. Lasciate che questo diventi qualcosa da giocare.

Quando i PF di un infetto scendono a 0 l'essere crolla a terra e in pochi secondi si spegne del tutto.

Velocista

Infetto recente, conserva mobilità totale. Corre, urla, attacca in gruppo. Spesso travolge i bersagli per sopraffarli con il numero.

Caratteristiche

Attributi: Forza 4, Agilità 6

Punti ferita: 6-8

Velocità: 15

Abilità: DESTREZZA 6, PERCEZIONE 5, ELUSIONE 3, TEMPRA 3

Armatura: 0

Attacchi

| Tiro | Esito |
|-------------|---|
| 3-4 | Scatta verso il bersaglio ma inciampa o viene ostacolato. |
| 5-8 | Colpisce con pugni e graffi infliggendo 1 PF. |
| 9-13 | Assalto brutale infliggendo 2 PF. |
| 14-15 | Carica e travolge: 2 PF e il bersaglio cade a terra. |
| 16-17 | Serie di colpi frenetici: 3 PF. |
| 18 | Morde il bersaglio infliggendo 1 PF. |

Inseguitore

Si muove nell'ombra, tende imboscate, osserva. Attacca solo quando è sicuro di colpire. Alterna fasi di fuga e assalto.

Caratteristiche

Attributi: Forza 5, Agilità 6

Punti ferita: 10-12

Velocità: 12

Abilità: DESTREZZA 7, PERCEZIONE 6, ELUSIONE 6, TEMPRA 5

Armatura: 0

Attacchi

| Tiro | Esito |
|-------------|--|
| 3-4 | Si nasconde |
| 5-8 | Colpisce alle spalle infliggendo 1 PF. |
| 9-13 | Assalto improvviso infliggendo 2 PF. |
| 14-15 | Balzo predatorio: 2 PF + il bersaglio deve superare una prova di DESTREZZA o cade a terra. |
| 16-17 | Attacco mirato: 3 PF + Tirare 3D sulla tabella dei colpi critici. |
| 18 | Morde il bersaglio infliggendo 1 PF. |

Deturpato

Il volto è completamente distrutto da escrescenze e lesioni. Non vede, ma percepisce ogni suono. Un solo colpo può essere mortale.

Caratteristiche

Attributi: Forza 6, Agilità 4

Punti ferita: 12-14

Velocità: 10

Abilità: DESTREZZA 5, PERCEZIONE 8, ELUSIONE 3, TEMPRA 8

Armatura: 1

Attacchi

| Tiro | Esito |
|-------------|--|
| 3-4 | Scatta verso un rumore casuale. |
| 5-8 | Colpisce violentemente infliggendo 2 PF. |
| 9-13 | Afferra e lacera infliggendo 3 PF. |
| 14-15 | Colpo devastante: 3 PF + bersaglio stordito 1 turno. |
| 16-17 | Attacco letale: 4 PF + Tirare 3D sulla tabella dei colpi critici. |
| 18 | Morso diretto alla gola: morte immediata se il bersaglio non supera una prova di TEMPRA. |

Blindato

Massa enorme di tessuto putrefatto, quasi blindato. Lento, inarrestabile. Scaglia parti infette e carica come un toro.

Caratteristiche

Attributi: Forza 9, Agilità 2

Punti ferita: 20-24

Velocità: 8

Abilità: DESTREZZA 4, PERCEZIONE 4, ELUSIONE 1, TEMPRA 10

Armatura: 2

Attacchi

| Tiro | Esito |
|-------------|--|
| 3-4 | Avanza lentamente senza colpire. |
| 5-8 | Colpisce con un pugno infliggendo 2 PF. |
| 9-13 | Spazzata d'urto: 3 PF a tutti i bersagli entro contatto. |
| 14-15 | Carica devastante: 4 PF + bersaglio sbalzato a terra. |
| 16-17 | Lancio parti infette: 2 PF a distanza Corta + infezione. Se vieni colpito puoi essere infettato. |
| 18 | Afferra e stritola: 5 PF + Tirare 3D sulla tabella dei colpi critici. |

Esplodente

Versione incompleta del Blindato. Corpo gonfio, instabile, emette tossine. Esplode alla morte.

Caratteristiche

Attributi: Forza 7, Agilità 2

Punti ferita: 16-18

Velocità: 8

Abilità: DESTREZZA 4, PERCEZIONE 3, ELUSIONE 1, TEMPRA 9

Armatura: 2

Attacchi

| Tiro | Esito |
|-------------|--|
| 3-4 | Avanza lentamente senza colpire. |
| 5-8 | Colpo pesante: 2 PF. |
| 9-13 | Tossine: 2 PF a distanza Corta + infezione |
| 14-15 | Carica violenta: 3 PF + caduta. |
| 16-17 | Colpo critico: 3 PF + Tirare 3D sulla tabella dei colpi critici. |
| 18 | Afferra e squarcia: 4 PF. |

Alla morte esplode: tutti entro distanza Corta subiscono 2 PF se falliscono una prova di DESTREZZA.

Massificato

Fusione di più infetti in un'unica massa mostruosa.

Multi-arti, multi-bocche. Inarrestabile.

Caratteristiche

Attributi: Forza 10, Agilità 3

Punti ferita: 35-40

Velocità: 9

Abilità: DESTREZZA 5, PERCEZIONE 6, ELUSIONE 1, TEMPRA 12

Armatura: 3

Attacchi

| Tiro | Esito |
|-------------|---|
| 3-4 | Avanza deformando l'ambiente. |
| 5-8 | Colpo brutale: 4 PF. |
| 9-13 | Doppio attacco: 3 PF a due bersagli vicini. |
| 14-15 | Afferra e schiaccia: 5 PF. |
| 16-17 | Squartamento: 5 PF + Tirare 3D sulla tabella dei colpi critici. |
| 18 | Morso mastodontico: 6 PF. |

Scissione: ogni volta che perde 15 PF, una parte del Massificato si distacca e genera un Inseguitore che entra immediatamente in combattimento. Il Massificato perde 1 punto di armatura.