# AVANZAMENTI

Ogni volta che tiri una caratteristica evidenziata, e ogni volta che resetti la tua ST con qualcuno, segna un cerchietto di esperienza. Quando segni il quinto, avanzi e cancelli. Ogni volta che avanzi, scegli una delle opzioni seguenti. Segnala; non potrai sceglierla ancora.

### Disponibili subito

- ❒ prendi +1FREDDO (max+3)
- ❒ prendi +1CALDO (max+2)
- ❒ prendi +1ACUTO (max+2)
- ❒ prendi +1STRANO (max+2)
- ❒ prendi una nuova MOSSA del PILOTA
- ❒ prendi una nuova MOSSA del PILOTA
- ❒ ottieni un nuovo VEICOLO (dettaglia tu)
- ❒ ottieni un GARAGE (spazio di lavoro, dettaglia tu) e uno staff
- ❒ prendi una MOSSA da un altro LIBRETTO
- ❒ prendi una MOSSA da un altro LIBRETTO

### Disponibili dopo il quinto avanzamento

- ❒ prendi +1 a qualsiasi caratteristica (max+3)
- ❒ ritira il tuo personaggio in sicurezza
- ❒ crea un secondo personaggio da giocare
- ❒ Sostituisci il LIBRETTO del tuo personaggio con un nuovo LIBRETTO
- ❒ scegli 3 MOSSE base e sbloccane la versione avanzata
- ❒ sblocca le versione avanzata delle altre 3 MOSSE base


2nd Edition © 2016 by D. Vincent Baker & Meguey Baker. - Italian edition © 2017 Shadow di Michele Gelli
Questo libretto è liberamente scaricabile per uso privato sul sito Narrattiva - www.narrattiva.it

# IL PILOTA

E venne l'Apocalisse, e le infrastrutture dell'Età dell'Oro si squarciarono. Le strade si sollevarono e spaccarono. Linee di vita e comunicazione si infransero. Le città, tagliate fuori le une dalle altre, infuriarono come formicai distrutti, poi bruciarono, poi caddero.

Pochi viventi ancora lo ricordano: ogni orizzonte arroventato dalla civiltà in fiamme, luce che oscurava le stelle e la luna, fumo che oscurava il sole.

Nel **Mondo dell'Apocalisse** gli orizzonti sono cupi, e non ci sono strade per raggiungerli.

NOME

ASPETTO

# CARATTERISTICHE

## FREDDO
*Agire sotto il fuoco*

## ST:
*Aiutare o interferire*

## DURO
*Aggrare;*
*Stendere qualcuno;*
*Dare battaglia*

## ST:
*Aiutare o interferire*

## CALDO
*Sedurre o manipolare*

## ST:
*Aiutare o interferire*

## ACUTO
*Leggere una situazione*
*Leggere una persona*

## ST:
*Aiutare o interferire*

## STRANO
*Aprire la mente*

## ST:
*Aiutare o interferire*

12
9 3
6

## DANNO
***La vita è in bilico:***
- ○ *Torna in vita con -1Duro*
- ○ *Torna in vita con +1Strano (max+3)*
- ○ *Cambia Libretto*
- ○ *Muori*

## ARMATURA
*Sottrai il valore di Armatura dai danni*

○ Stabilizzato

## ESPERIENZA: 1 2 3 4 5

# BARATTI

## Tenore di vita

spendi 1-Baratto o 2-Baratto per il tuo tenore di vita. Se non puoi o non vuoi, dillo al MC e rispondi alle sue domande.

Per dettagli sulle conseguenze di questa scelta consulta “Tenore di vita” a pagina 224.

## Lavoretti

*Quando hai bisogno di grana durante una sessione...*

di’ all’MC che vorresti trovare qualcosa da fare. I tuoi possibili ingaggi sono:

- Servire un ricco PNG come pilota;
- servire un ricco PNG come corriere;
- altro, come riesci a negoziarlo.

Per indicazioni sul valore di 1-Baratto, vedi “Valore di un Baratto” a pagina 315.



## AUTO #1

Telaio:

Velocita’

Manovrabilita’

Armatura

Massa

Punti di forza

Punti deboli

Aspetti

## AUTO #2

Telaio:

Velocita’

Manovrabilita’

Armatura

Massa

Punti di forza

Punti deboli

Aspetti

## AUTO #3

Telaio:

Velocita’

Manovrabilita’

Armatura

Massa

Punti di forza

Punti deboli

Aspetti

# EQUIPAGGIAMENTO

## Baratti

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

# MOSSA SPECIALE

## Fare sesso

*Quando tu e un altro personaggio fate sesso...*

+FREDDO

10+ bene, niente di che;

7-9 dagli +1 alla sua ST con te sul suo LIBRETTO, ma datti anche un -1 alla tua ST con lui sul tuo;

6- devi prendere -1CONTINUATO, fino a quando non dimostri che non sei mica una loro proprietà.

# MOSSE DEL PILOTA

## Pilota da combattimento

*Quando usi il tuo veicolo come un'arma...*

infliggi +1DANNO. Quando infliggi V-DANNO, aggiungi +1 al tiro del tuo bersaglio. Quando subisci V-DANNO, prendi -1 al tuo tiro.

## Occhi aperti

*Quando apri la mente al Maelstrom...*

+FREDDO invece di +STRANO.



## Spericolato

*Quando ti butti nel pericolo senza cercare di migliorare le tue probabilità...*

ottieni +1ARMATURA. Nel caso tu stia guidando una BANDA o un convoglio, anche quelli ottengono +1ARMATURA.

## Occhi sulla porta

*Quando nomini la tua via di fuga...*

+FREDDO

10+ sei sparito;

7-9 puoi fuggire o restare, ma se vai ti costerà:

- lasci qualcosa dietro di te:
- porti qualcosa con te;

6- sei vulnerabile, colto con le braghe calate.

## Reputazione

*Quando incontri qualcuno di importante (a tuo giudizio)...*

+FREDDO

10+ hanno sentito parlare di te, e tu decidi cos'hanno sentito; l'MC li farà reagire di conseguenza. Prendi anche un +1PROSSIMO per trattare con loro;

10+ hanno sentito parlare di te, e tu decidi cos'hanno sentito; l'MC li farà reagire di conseguenza;

6- hanno sentito parlare di te, ma è l'MC che decide cos'hanno sentito.

## Collezionista

∞ ottieni 2 auto aggiuntive (dettaglia tu).

## L'altra mia auto e' un carro armato

∞ ottieni un veicolo specializzato per le battaglie (dettaglia con l'MC).

# CREARE UN PILOTA

Per creare il tuo pilota, scegli nome, aspetto, Caratteristiche, Mosse, Auto, Equipaggiamento e St.

## NOME

Lauren, Audrey, Farley, Sammy, Katherine, Marilyn, James, Bridget, Paul, Annette, Marlene, Frankie, Marlon, Kim, Errol o Humphrey.

Camaro, Twin Spark, Cadillac, Suv, Copè, Cobra, Spider, Maggiolone, Grand Cherokee, Jaguar o BMW.

Integrazioni per l'edizone italiana: Testarossa, Panda, Murcielago, Giulietta, Anna, Sofia, Marcello, Vittorio o Gina.

## ASPETTO

Uomo, donna, ambiguo, o trasgressivo.

Abbigliamento vintage, abbigliamento casual, abbigliamento tecnico, abbigliamento in pelle o vistoso abbigliamento di recupero.

Viso attraente, viso bellissimo, viso austero, viso dall'ossatura delicata, viso sciupato o viso deforme.

Occhi calmi, occhi socchiusi, occhi duri, occhi tristi, occhi freddi o occhi pallidi.

Corpo esile, corpo grassoccio, corpo tarchiato, corpo solido, corpo alto o corpo forte.

## CARATTERISTICHE

Scegli una riga:

| F<br>Freddo | D<br>Duro | C<br>Caldo | A<br>Acuto | S<br>Strano |
|---|---|---|---|---|
| +2 | -1 | +1 | +1 | 0 |
| +2 | 0 | +1 | +1 | -1 |
| +2 | +1 | -1 | 0 | +1 |
| +2 | -2 | 0 | +2 | +1 |

## MOSSE

Ottieni tutte le Mosse base. Scegli due Mosse del Pilota.

Puoi usare tutte le Mosse da battaglia ma, quando ne hai occasione, butta un occhio a ***Prendersi una rivincita*** e ***Guerriero della strada***. E magari anche le regole su come i Veicoli subiscono danno.

## ST

Tutti presentano i loro personaggi per nome, Aspetto e atteggiamento. Fai il tuo turno.
Elenca i nomi degli altri personaggi.
Fai un altro giro per St. Nel tuo turno scegline 1, 2 o tutte e 3:

- *Chi fra voi mi ha salvato quando ero nella merda fino al collo?*

  Per quel personaggio, scrivi St+1.

- *Chi fra voi è stato per giorni, con me, sulla strada?*

  Per quel personaggio, scrivi St+2.

- *Chi fra voi ho visto più di una volta guardare l'orizzonte?*

  Per quel personaggio, scrivi St+3.

Per chiunque altro scrivi St-1. Non sei naturalmente propenso ad avvicinarti troppo alle persone.
Nel turno degli altri rispondi come ritieni più opportuno.
Alla fine, trova il personaggio con St più alta sul suo Libretto. Chiedi a quel giocatore quale delle tue caratteristiche sia più interessante ed evidenziala. L'MC te ne evidenzierà una seconda.

# AUTO

Di default, il tuo veicolo ha Velocità = 0,
Manovrabilità = 0, 0-Armatura e la Massa del telaio scelto.

## Telaio

- **Moto**
  Massa = 0, 1 opzione da battaglia
- **Compatto o Buggy**
  Massa = 1, 2 opzioni da battaglia
- **Coupé, sedan, jeep, pickup, van, limousine, 4x4, trattore**
  Massa = 2, 2 opzioni da battaglia
- **Semiarticolato, bus, ambulanza, veicolo industriale / da costruzione**
  Massa = 3, 2 opzioni da battaglia

## Punti di forza

*Scegline 1 o 2:*
*Veloce, Robusta, Aggressiva, Ben assemblata, Enorme, Fuoristrada, Reattiva, Di poche pretese, Capiente, cavallo da tiro, Facilmente riparabile.*

## Aspetto

*Scegline 1 o 2:*
*Lucida, Vintage, Come nuova, Potente, Lussuosa, Vistosa, Possente, Stramba, Graziosa, Artigianale, Piastre e spuntoni, Pacchiana.*

## Debolezze

*Scegline 1 o 2:*
*Lenta, Fragile, Trasandata, Pigra, Poco spaziosa, Esigente, Ciucciabenzina, Inaffidabile, Rumorosa.*

## Opzioni da battaglia

*Scegline il numero indicato dal telaio:*
+1Velocità, +1Manovrabilità, +1Massa, +1Armatura.

Puoi scegliere la stessa opzione da battaglia due volte, se lo desideri.

# EQUIPAGGIAMENTO

Ottieni:
- 1 arma a portata di mano
- Varie & eventuali del valore di 2-Baratto
- Abbigliamento appropriato al tuo look (dettaglia tu)

Se desideri iniziare il gioco con una Protesi, parlane con l'MC.

## Armi a portata di mano

Scegli 1

- **38 revolver**
  2-Danno, *Vicino, Ricarica, Rumoroso*
- **9mm**
  2-Danno, *Vicino, Rumoroso*
- **Grosso coltello**
  2-Danno, *Corpo-a-corpo*
- **Fucile a canne mozze**
  3-Danno, *Vicino, Ricarica, Sporco*
- **Machete**
  3-Danno, *Corpo-a-corpo, Sporco*
- **Magnum**
  3-Danno, *Vicino, Ricarica, Rumoroso*