

PLAYAID: LE MOSSE

MOSSE BASE

Agire sotto il fuoco

Quando compi una qualsiasi azione sotto il fuoco o ti trincerai per resistervi...

◆ +FREDDO

10+ ce la fai;

79 tentenni, esiti o ti blocchi; l'MC può offrirti un esito peggiore, un accordo gravoso o una brutta scelta;

6- preparati al peggio.

Aggrare

Quando aggrai qualcuno...

◆ +DURO

10+ quel qualcuno SCEGLIE 1 tra:

- ◆ Forzarti la mano e ciucciarsi le conseguenze.
- ◆ Cedere e fare quello che vuoi.

79 quel qualcuno può invece SCEGLIERE 1 delle precedenti opzioni o 1 delle seguenti:

- ◆ Togliersi di mezzo.
- ◆ Barricarsi al sicuro.
- ◆ Darti qualcosa che pensano tu voglia, o darti quello che vuoi sentirti dire.
- ◆ Indietreggiare con calma, mani in vista.

6- preparati al peggio.

IN COMBATTIMENTO

Stendere qualcuno

Quando attacchi un bersaglio ignaro o indifeso...

chiedi al MC se rischi di fallire. Se rischi di fallire, comportati come se stessi **aggrando** il bersaglio, ma in questo caso la vittima non può cedere o darti quello che vuoi. Se non puoi fallire, infliggi danno come stabilito.

Prendere con la forza

Quando cerchi di prendere qualcosa con la forza...

scambia i danni, ma prima ◆ +DURO

10+ SCEGLI 3;

79 SCEGLI 2;

6- SCEGLI 1.

- ◆ Infliggi un danno devastante (+1DANNO);
- ◆ subisci poco danno (-1DANNO);
- ◆ te ne impossessi definitivamente;
- ◆ impressioni, sgomenti o spaventi il tuo nemico.

MOSSE SOCIALI

Sedurre o manipolare

Quando cerchi di sedurre, manipolare, bluffare, persuadere o mentire a qualcuno...

digli cosa vuoi, dagli un motivo e ◆ +CALDO

10+ (Per i PNG) Faranno ciò che chiedi, a meno che un'azione o un avvenimento non violi il motivo che gli hai dato. (Per i PG) SCEGLI 2;

79 (Per i PNG) Faranno ciò che chiedi, ma avranno bisogno di una rassicurazione concreta, una conferma, una dimostrazione o delle prove. (Per i PG) SCEGLI 1;

- ◆ Se lo fanno, segnano esperienza;
- ◆ se non lo fanno, perdono una delle loro caratteristiche evidenziate per il resto della sessione.

Sta a loro decidere cosa fanno poi.

6- (sia contro PG che PNG), preparati al peggio.

Leggere una situazione tesa

Quando leggi una situazione tesa...

 +ACUTO. In caso di successo, puoi fare domande all'MC. Ogni volta che agisci secondo una delle risposte dell'MC, prendi +1

 CHIEDI 3;

 CHIEDI 1;

 CHIEDI 1, ma preparati al peggio.

- ♦ Qual è la migliore via di fuga/ d'ingresso/ per passare oltre, per me?
- ♦ Quale nemico è più vulnerabile a me?
- ♦ Quale nemico rappresenta la minaccia maggiore?
- ♦ Da cosa dovrei stare in guardia?
- ♦ Qual è la vera posizione del mio nemico?
- ♦ Chi comanda qui?

Leggere una persona

Quando leggi una persona in un'interazione tesa...

 +ACUTO. In caso di successo, puoi fare domande all'MC. Ogni volta che agisci secondo una delle risposte dell'MC, PRENDI +1

 PRENDI 3;

 PRENDI 1;

 PRENDI 1, ma preparati al peggio.

Mentre stai interagendo con il personaggio, spendi la tua presa per fare domande al suo giocatore, 1 per 1:

- ♦ Il tuo personaggio sta dicendo la verità?
- ♦ Cosa sta realmente provando il tuo personaggio?
- ♦ Cosa intende fare il tuo personaggio?
- ♦ Cosa il tuo personaggio vorrebbe che io facessi?
- ♦ Come posso far sì che il tuo personaggio ___?

IL MAELSTROM PSICHICO

Aprire la mente

Quando apri la mente al Maelstrom Psicico del mondo...

 +STRANO

 l'MC ti dirà qualcosa di nuovo e interessante riguardo la situazione attuale e potrebbe farti una domanda o due; rispondigli. L'MC ti darà una buona quantità di dettagli

 l'MC ti dirà qualcosa di nuovo e interessante riguardo la situazione attuale e potrebbe farti una domanda o due; rispondigli. L'MC ti darà un'impressione

 preparati al peggio.

Se sai già tutto ciò che c'è da sapere, l'MC te lo dirà.:

AIUTARE O INTERFERIRE

Aiutare o interferire

Quando aiuti o interferisci con il tiro di qualcuno...

 +ST

 Prendono +2 (se li aiuti) o -2 (se interferisci) al tiro;

 prendono +1 (se li aiuti) o -1 (se interferisci) al tiro;

 preparati al peggio.

FINE / INIZIO SESSIONE

Cambiare le caratteristiche evidenziate



o alla fine se te lo eri dimenticato, chiunque può dire "Ehi, cambiamo le CARATTERISTICHE evidenziate." Qualsiasi giocatore può sentirsi libero di farlo e, come MC, anche tu. Quando qualcuno lo dice, fatelo. Ciascuno faccia di nuovo il suo turno, seguendo la stessa procedura usata per evidenziare la prima volta: il giocatore con l'St più alta evidenzia una caratteristica, e tu come MC ne evidenzi un'altra.

○ Fine sessione



Scegli un personaggio che ti conosce meglio di prima. Se ce n'è più di uno, scegli a tuo gusto. Di' a quel giocatore di aggiungere +1 alla sua ST con te sul suo LIBRETTO. Se questo lo porta a ST+4, questi resetta a ST+1 (e di conseguenza segna esperienza).

Se nessuno ti conosce meglio di prima, scegli un personaggio che non ti conosce così bene come credeva, o un qualsiasi personaggio, a tuo gusto. Di' a quel giocatore di togliere -1 alla sua ST con te sul suo LIBRETTO. Se questo lo porta a ST-3, questi resetta a ST=0 (e di conseguenza segna esperienza).

GESTIONE DEI DINDI

○ Tenore di vita



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

○ Lavoretti

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

- ◆ Occuparti della salute di una dozzina o più di famiglie;
- ◆ servire un signore della guerra PNG come medico da battaglia;
- ◆ servire un PNG benestante come ANGELO a chiamata;
- ◆ altro, come riesci a negoziarlo.

MOSSE DI BARATTO

○ Baratto

conta come **manipolare** il bersaglio e riuscire nel tiro con ⑩+, senza nessun tiro o leva.

Quando dai 1-Baratto a qualcuno, ma con delle condizioni...



Baratto: Un affare difficile

Quando entri nell'animato mercato di una TENUTA alla ricerca di una cosa specifica da comprare ...

e non è ovvio se tu possa essere semplicemente in grado di comprarla, +ACUTO.

⑩+ Si, puoi semplicemente comprarla;

⑦⑨ l'MC SCEGLIE una delle seguenti:

- ◆ Ti costa 1-BARATTO in più di quanto ti aspettassi.
- ◆ Non è in vendita, ma incontri un tipo che può indirizzarti a un tipo che la vende.
- ◆ Non è in vendita, ma incontri un tipo che la ha appena venduta e potrebbe portarti dal compratore.
- ◆ Non è in vendita, ma trovi qualcosa di simile. Fa lo stesso?

⑥- l'MC ne SCEGLIE 1, e il costo aumenta di 1-BARATTO.



Baratto: Cercansi...

Quando rendi noto che vuoi una cosa e sganci dei dindi per farla arrivare più rapidamente...

+BARATTO speso.(max 3-BARATTO)

⑩+ Ti arriva senza condizioni;

⑦⑨ ti arriva, o arriva in un luogo abbastanza vicino;

⑥- la merce arriva, ma con gravose condizioni.

Dev'essere una cosa che puoi legittimamente ottenere in questo modo. In quanto MC, sta a te decidere che tipo di oggetti è lecito procurarsi in questo modo.

Ovviamente, "gravose condizioni" è un altro modo per dire che puoi fare una mossa tanto dura e diretta quanto vuoi.

MOSSE DI DANNO & GUARIGIONE

Mossa di danno

Quando subisci danno...

 +DANNO subito (sottratta l'armatura, se ne stai portando una).

 l'MC può SCEGLIERE 1:

- ♦ sei escluso dall'azione: privo di conoscenza, intrappolato, sconnesso o in preda al panico
- ♦ è peggio di quanto sembrasse. Prendi 1-DANNO aggiuntivo
- ♦ SCEGLIE 2 dalla lista 7-9 qui sotto

 l'MC può SCEGLIERE 1:

- ♦ perdi l'equilibrio
- ♦ perdi la presa su quello che stai tenendo
- ♦ perdi di vista qualcuno o qualcosa a cui stai facendo attenzione
- ♦ non noti qualcosa di importante

 l'MC può comunque scegliere qualcosa dalla lista 7-9 qui sopra. Se lo fa, però, è al posto di un po' del danno che stai subendo, quindi subisci -1DANNO.

Danno fra PG

Quando infliggi danno al personaggio di un altro giocatore...

l'altro personaggio guadagna +1ST con te (sulla suo LIBRETTO) per ogni segmento di danno che infliggi. Se ciò lo porta a ST+4, resetta a ST+1 come al solito e quindi segna esperienza.

Quando ferisci qualcuno, le persone ti vedono con più chiarezza.

Cure fra PG

Quando guarisci il danno del personaggio di un altro giocatore...

guadagni +1ST con lui (sul tuo LIBRETTO) per ogni segmento di danno che guarisci. Se ciò ti porta a ST+4, resetti a ST+1 come al solito e quindi segna esperienza.

ST-per-Danno

Quando infliggi danno al personaggio di un altro giocatore...

l'altro personaggio ottiene +1ST con te (sul suo LIBRETTO) per ogni segmento di DANNO che infliggi. Se ciò lo porta a ST+4, resetta a ST+1, come al solito, e quindi segna esperienza.



La vita e' in bilico!

Quando il conto alla rovescia del danno di un personaggio raggiunge le 12:00...

la sua vita è IN BILICO. Il giocatore deve scegliere una di queste opzioni:

- ♦ Tornare in vita con -1DURO.
- ♦ Tornare in vita con +1STRANO (max+3).
- ♦ Cambiare LIBRETTO.
- ♦ Morire.

Salvo quando un ANGELO *interferisce*, sta sempre al giocatore decidere.



Ψ-Danno

Quando subisci Ψ-danno

 +Ψ-danno subito (di solito, tira+1).

 l'MC può SCEGLIERE 1

- ♦ Sei escluso dall'azione: privo di conoscenza, intrappolato, sconnesso o in preda al panico;
- ♦ sei fuori di te. Rinviene qualche secondo dopo, dopo aver fatto chissà cosa;
- ♦ scegli due dalla lista  qui sotto.

 l'MC può SCEGLIERE 1

- ♦ Perdi l'equilibrio;
- ♦ perdi la presa su quello che stai tenendo;
- ♦ perdi di vista qualcuno o qualcosa a cui stai facendo attenzione;
- ♦ non noti qualcosa di importante;
- ♦ compi un'azione concreta, a scelta del MC.

 In caso di fallimento, riesci a resistere e a sopportare il Ψ-danno senza alcun effetto.

Quando un PNG subisce Ψ-DANNO, l'MC lo rende una minaccia se necessario, poi sceglie una di (o tutte) queste opzioni:

- Segue aggressivamente il suo impulso di minaccia. Falle fare le mosse più dure e

dirette a tua disposizione.

- La sua mente si sgretola. È sconnesso, farnetica, ha episodi violenti o è completamente inerte.
- Il suo tipo di minaccia cambia all'improvviso.

S-DANNO

S-DANNO simboleggia lo stordimento. Questo danno mette fuori combattimento il bersaglio senza causare danni normali. Quando viene

usato su un PG, qualsiasi azione compiuta da quel PG conta come **agire sotto il fuoco**: il fuoco è "sei stordito".

V-DANNO

Quando subisci
V-Danno...

 +V-DANNO subito.

10+ Perdi il controllo e l'attaccante SCEGLIE 1:

- ◆ Ti schianti.
- ◆ Vai in testacoda.
- ◆ SCEGLIE 2 dalla lista 7-9, qui sotto.

7/9 sei obbligato a sterzare bruscamente. Il tuo attaccante SCEGLIE 1:

- ◆ Cedi terreno.
- ◆ Vieni spinto fuori strada, e sei obbligato a cambiare direzione.
- ◆ Il tuo veicolo subisce 1-DANNO, *Perforante*, proprio sulla trasmissione.

6- sterzi bruscamente, ma ti riprendi senza alcuno svantaggio.

D-DANNO

Quando un PG subisce D-DANNO, descrivi per cosa stanno soffrendo: se non alleviano (o non possono alleviare) la loro deprivazione, infliggi anche danno normale, con incrementi di 1-DANNO *Perforante*.

Quando una popolazione subisce D-DANNO, si tratta di chiedersi come si comporta e quanto può resistere prima di cedere, autodistruggersi o morire.

D-Danno (aria)



asfissia: difficoltà respiratorie, panico, convulsioni, paralisi, perdita di conoscenza, danni cerebrali, morte in pochi minuti.



Se subito da una popolazione: panico immediato. La coesione sociale si sgretola e si trasforma in un disperato tentativo per ottenere ossigeno.

D-Danno (freddo),



ipotermia: tremori, fame, capogiri, confusione, spossatezza, geloni, delirio, perdita di conoscenza, aritmia, morte in un'ora o più tempo a seconda del freddo.



unità, disperazione, letargia, rassegnazione. I sintomi degli individui isolati peggiorano, quindi la coesione sociale resiste tanto quanto resistono le persone.

D-Danno (calore)



colpo di calore: mal di testa, disidratazione, debolezza o crampi, confusione, febbre, vomito, crisi epilettiche, perdita di conoscenza, morte in un'ora o più tempo a seconda del calore.



disperazione, panico, letargia, rassegnazione. La coesione sociale resiste tanto quanto resistono le persone, dal momento che gli individui meno esposti possono aiutare i più esposti.

D-Danno (acqua)



disidratazione: disperazione, mal di testa, confusione, delirio, collasso, morte in 3 giorni.



razionamento e accumulazione, disperazione, rivolte. La coesione sociale può resistere per una settimana prima di degenerare in violenze o dispersione.

D-Danno (cibo)



inedia: irritabilità, fame, debolezza, diarrea, letargia, disidratazione, atrofia muscolare, arresto cardiaco e morte entro 2-3 mesi.



razionamento e accumulazione, disperazione, rivolte. La coesione sociale può resistere per 2 settimane prima di degenerare in violenze, cannibalismo o dispersione.

INTUIZIONE & PRESAGIO



Intuizione

Quando usi i tuoi
SEGUACI per avere
un'intuizione...

chiedi loro quale credono sia il miglior corso d'azione e l'MC te lo dirà. Se segui quell'intuizione, prendi +1 a ogni tiro che farai nel tentativo. Se segui quel corso d'azione ma non raggiungi i tuoi fini, segna esperienza.



Presagio

Quando usi i tuoi
SEGUACI o la tua
postazione di lavoro
per ottenere presagi...

 +STRANO.

10+ PUOI SCEGLIERE 1;

7/9 PUOI SCEGLIERE 1; :

- ◆ Ti protendi attraverso il Maelstrom Psicico del mondo verso qualcosa o qualcuno ad esso collegato.
- ◆ Isoli e proteggi una persona o cosa dal Maelstrom Psicico del mondo.
- ◆ Isoli e contieni un frammento del Maelstrom Psicico del mondo.
- ◆ Inserisci informazioni nel Maelstrom Psicico del mondo.
- ◆ Apri una finestra nel Maelstrom Psicico del mondo.

Di base, l'effetto durerà solo fintanto che lo mantieni, penetrerà solo superficialmente nel Maelstrom Psicico del mondo dato che è localizzato su di te, e diffonderà instabilità.

10+ PUOI SCEGLIERE 2;

7/9 PUOI SCEGLIERE 1; :

- ◆ Persiste (per un po') senza che tu lo mantenga attivamente
- ◆ Penetra in profondità nel Maelstrom Psicico del mondo
- ◆ Penetra ampiamente nel Maelstrom Psicico del mondo
- ◆ È stabile e contenuto, nessuna diffusione

6- qualsiasi brutta cosa accada, il grosso se lo prende la tua antenna.

COMBATTIMENTO AVANZATO

Prendere con la forza

Quando cerchi di prendere qualcosa con la forza...

scambia i danni, ma prima  +DURO

 SCEGLI 3;

 SCEGLI 2;

 SCEGLI 1.

- ♦ Infilgi un danno devastante (+1DANNO);
- ♦ subisci poco danno (-1DANNO);
- ♦ te ne impossessi definitivamente;
- ♦ impressioni, sgomenti o spaventi il tuo nemico.

VARIAZIONI

Attaccare una postazione

Quando attacchi una postazione ben difesa...

tira per **prendere con la forza** ma, invece di impossessartene definitivamente, puoi scegliere di farti strada con la forza verso la posizione del nemico.

Difendere ciò che hai

Quando difendi ciò che hai...

tira per **prendere con la forza** ma, invece di impossessartene definitivamente, puoi scegliere di assicurarti il possesso dell'oggetto.

Lottare per liberarsi

Quando lotti per liberarti...

tira per **prendere con la forza** ma, invece di impossessartene definitivamente, puoi scegliere di riuscire a liberarti e scappare.

Difendere qualcuno

Quando difendi qualcuno...

tira per **prendere con la forza** ma, invece di impossessartene definitivamente, puoi scegliere di proteggere quel qualcuno da eventuali danni.

Duello

Quando duelli con qualcuno, senza dargli quartiere...

scambia i danni, ma prima  +DURO

 SCEGLI 2;

 SCEGLI 1;

 il tuo avversario SCEGLIE 1.

- ♦ Infilgi un danno devastante (+1DANNO).
- ♦ Subisci poco danno (-1DANNO).

Dopo lo scambio dei danni, **preferisci concludere il combattimento o vuoi continuare?** Se entrambi volete smettere di combattere, allora finisce. Se entrambi volete continuare, continua e dovete rifare la vostra mossa. Se uno dei due vuole smettere e l'altro vuole continuare, allora il primo deve scegliere tra: fuggire, arrendersi al secondo o continuare a combattere.

MOSSE DI SUPPORTO

Fornire copertura

Quando fornisci copertura...

 +DURO

 SCEGLI 3;

 SCEGLI 2;

 SCEGLI 1.

- ♦ Fornisci fuoco di copertura, permettendo ad un altro personaggio di muoversi o di agire liberamente.
- ♦ Fornisci fuoco di supporto, dando ad un altro PG +1SCELTA alle sue mosse di combattimento.
- ♦ Fornisci fuoco di sbarramento, negando a un altro personaggio la possibilità di muoversi o di agire liberamente (Nel caso di un PG, questi può sempre **agire sotto il fuoco**).
- ♦ Metti a segno un bel colpo, infliggendo danno (ma con un -1DANNO) a un nemico nel tuo raggio d'azione.

Stare in campana

Quando stai all'erta per qualcosa che sta per succedere...

 +ACUTO

 PRENDI 3;

 PRENDI 2;

 PRENDI 1.

Durante il combattimento, usa le tue prese (una alla volta) per chiedere al MC cosa sta per succedere, e SCEGLI 1

- ♦ Rivolgi l'attenzione di un PG verso un nemico. Se fanno una mossa di combattimento contro quel nemico, hanno un +1scelta con quella mossa.
- ♦ Dai ad un PG alleato un ordine, delle istruzioni o un suggerimento. Se lo seguono, prendono un +1 a qualsiasi tiro da loro utilizzato per quell'azione.
- ♦ Rivolgi l'attenzione di un alleato verso un nemico. Se attaccano quel nemico, infliggono +1danno.
- ♦ Rivolgi l'attenzione di un alleato verso un pericolo. Prende -1danno da quel pericolo.

Coprire le spalle

Quando copri le spalle a un alleato...

 +FREDDO

 se qualcuno attacca oppure ostacola il tuo alleato, lo attacchi e infliggi danno come stabilito (oltre a mettere in guardia il tuo alleato). SCEGLI 1;

- ♦ ...e infliggi danno prima che riescano a portare a termine il loro attacco o la loro azione;
- ♦ ...e infliggi un danno devastante (+1DANNO).

 come 10+, ma non SCEGLI;

 sei in grado di avvisare il tuo alleato ma non di attaccare il nemico.

SOTTERFUGIO: ATTIRARE IN TRAPPOLA

Attirare in trappola

Quando sei l'esca della trappola...

 +FREDDO

 SCEGLI 2;

 SCEGLI 1;

 l'MC SCEGLIE 1 per te..

- ♦ Attiri la tua preda fino alla trappola. In caso contrario, si avvicinano soltanto.
- ♦ La preda non sospetta nulla. In caso contrario, sono insospettiti e all'erta.
- ♦ Scegli di non metterti in ulteriore pericolo. In caso contrario, qualsiasi danno inflitto dalla tua preda guadagna +1DANNO.

Attirare in trappola un altro PG

Quando un PG vuole attirarne in trappola un altro...

la preda **tira per interferire** e, in caso di fallimento, decide al posto del MC.

Cacciare una preda

Quando sei il predatore...

 +FREDDO

 Catturi la tua preda. Hai attirato la preda in un luogo prestabilito: spiega dove;

 Catturi la tua preda. La hai seguita dovunque volesse andare: la preda spiega dove.

 la preda riesce a fuggire..

Sfuggire a un cacciatore

Quando sei la preda...

 +FREDDO

 Scappi facilmente e ti lasci alle spalle il cacciatore;

 Il cacciatore ti trova, ma solo dopo che lo hai condotto in un luogo di tua scelta: spiega dove;

 il cacciatore ti cattura e l'MC spiega dove.

Ribaltare la situazione

Quando non è chiaro se tu sia il predatore o la preda...

 +ACUTO

 scegli il tuo ruolo. Prendi anche un +1PROSSIMO;

 scegli il tuo ruolo;

 sei la preda.

Gatto e topo

Quando un PG ne sta cacciando un altro...

la preda ha la prima mossa. Falle tirare per **sfuggire a un cacciatore**, e fai tirare al cacciatore per **interferire**.

COMBATTIMENTO SU VEICOLI

Affrontare un terreno accidentato

Quando devi affrontare un terreno accidentato...

 +FREDDO aggiungendo la MANOVRABILITÀ del tuo VEICOLO.

 passi come se niente fosse;

 SCEGLI 1:

- ♦ Rallenti e trovi il modo di andare avanti.
- ♦ Osi troppo e il tuo veicolo subisce danno, come stabilito.
- ♦ Rinunci e torni indietro o provi a trovare un'altra strada.

 L'MC SCEGLIE 1 per te; le altre opzioni non sono possibili.

Sportellare un Veicolo

Quando cerchi di sportellare un veicolo...

 +FREDDO.

 riesci a spingerlo di lato, infliggendo V-DANNO+1;

 riesci a spingerlo di lato, infliggendo V-DANNO come stabilito;

 il nemico riesce a urtare te, infliggendo V-DANNO come stabilito.

Abbordare un veicolo

Quando salti su un veicolo in corsa...

 +FREDDO - la VELOCITÀ del VEICOLO. Per abbordare un VEICOLO in movimento da un altro VEICOLO,  +FREDDO - la differenza tra le VELOCITÀ dei due VEICOLI.

 Ce la fai, e lo fai sembrare un gioco da ragazzi;

 Ce la fai, ma Cristo, per un pelo;

 L'MC sceglie tra: sei aggrappato e spero in un miracolo o vai giù, e allora buona fortuna.

Distanziare un veicolo

Quando cerchi di distanziare un altro veicolo...

 +FREDDO aggiungendo la differenza di VELOCITÀ tra il tuo VEICOLO e quello che cerchi di distanziare.

 Riesci a distanziarti e a fuggire;

 SCEGLI 1;

 l'MC SCEGLIE 1 per te:

- ♦ Riesci a distanziarlo e a fuggire, ma il tuo VEICOLO subisce 1-DANNO, *Perforante* a causa dello sforzo.
- ♦ Non riesci a fuggire, ma puoi nasconderti in un luogo a tua scelta.
- ♦ Il nemico riesce a catturarti, ma il suo veicolo soffre 1-DANNO, *Perforante* a causa dello sforzo.

Superare un veicolo

Quando cerchi di superare un altro veicolo...

 +FREDDO aggiungendo la differenza di VELOCITÀ tra il tuo VEICOLO e quello che cerchi di superare.

 lo superi e ti affianchi;

 SCEGLI 1:

- ♦ Lo superi, ma il tuo VEICOLO subisce comunque 1-DANNO, *Perforante*.
- ♦ Non lo superi, ma puoi spingerlo verso un luogo a tua scelta.
- ♦ Il nemico ti distanzia, ma il suo VEICOLO subisce comunque 1-DANNO, *Perforante*.

 In caso di fallimento, il nemico ne SCEGLIE 1 da usare contro di te.