

# CREARE UN PILOTA

## 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, BMW, Testarossa, Panda, Murcielago, Giulietta, Anna, Sofia, Marcello, Vittorio o Gina.

## EQUIPAGGIAMENTO

Ottieni:

- 1 arma a portata di mano
- Varie & eventuali per il valore di 2-BARATTO
- Abbigliamento appropriato al tuo look (dettaglia tu)

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

## CARATTERISTICHE

Scegli una riga:

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 e probabilmente lo farai, ma da qualche parte dovrai pur cominciare. Quando ne hai occasione, butta un occhio a *Prendersi una Rivincita* e *Guerriero Della Strada*.

## 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.

## 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 e chiedi:

▶ 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 tuo Libretto. Chiedi a quel giocatore quale delle tue caratteristiche sia più interessante ed evidenziala. L'MC te ne evidenzierà una seconda.

## NOTE

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

### 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 sblocca la versione avanzata
- sblocca le versione avanzata delle altre 3 MOSSE BASE

# BARATTI

## Tenore di vita

A inizio sessione 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...

dì 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 pagina 315.

## EQUIPAGGIAMENTO E BARATTI



# 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.*



# AUTO

## Telaio

- Moto**  
Massa = 0, 1 opzione da battaglia
- Compatto o Buggy**  
Massa = 1, 2 opzioni da battaglia
- Coupé, berlina, 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

## Aspetto

(Scegli 1 o 2)

LUCIDA, VINTAGE, COME NUOVA, POTENTE, LUSSUOSA, VISTOSA, POSSENTE, STRAMBA, GRAZIOSA, ARTIGIANALE, PIASTRE E SPUNTONI, PACCHIANA.

## Punti di forza

(Scegli 1 o 2)

VELOCE, ROBUSTA, AGGRESSIVA, BEN ASSEMBLATA, ENORME, FUORISTRADA, REATTIVA, DI POCHE PRETESE, CAPIENTE, CAVALLO DA TIRO, FACILMENTE RIPARABILE

## Punti di forza

(Scegli 1 o 2)

LENTA, FRAGILE, TRASANDATA, PIGRA, POCO SPAZIOSA, ESIGENTE, CIUCCIABENZINA, INAFFIDABILE, RUMOROSA.

## Opzioni da battaglia

(Sceglie quante indicato dal Telaio)

+1 VELOCITÀ, +1 MANOVRABILITÀ, +1 MASSA, +1 ARMATURA.

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

# ARMI A PORTATA DI MANO

(scegli 1)

- P38 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, RUMOROSO
- Machete**  
3-DANNO, CORPO-A-CORPO, SPORCO
- Magnum**  
3-DANNO, VICINO, RICARICA, RUMOROSO

**AUTO #1** \_\_\_\_\_ **Telaio**

Velocità  - Manovr.  - Arm.  - Massa

**AUTO #2** \_\_\_\_\_ **Telaio**

Velocità  - Manovr.  - Arm.  - Massa

# NOME

## ASPETTO



Agire sotto il fuoco.



Aggrare; Stendere qualcuno; Dare battaglia.



Sedurre o manipolare.



Leggere una situazione; Leggere una persona.



Aprire la mente.

## STORIA (St)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Aiutare o Interferire

## MOSSA SPECIALE

Quando tu e un altro personaggio fate sesso...

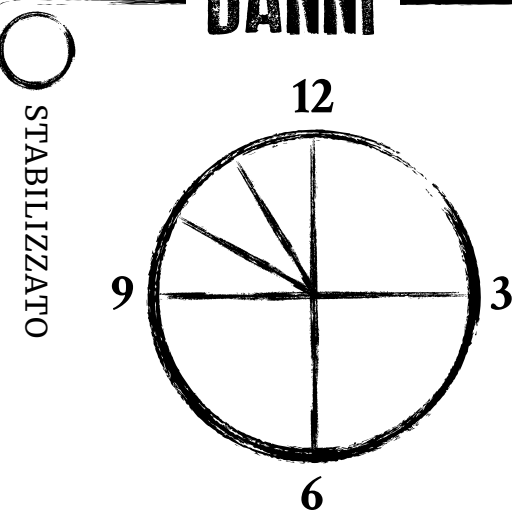
+ DURO

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

## DANNI



Quando la vita è in bilico (12:00):

- Torna in vita con -1 DURO
- Torna in vita con +1 STRANO (max +3)
- Cambia Libretto
- Muori

## ARMATURA

Sottrai il valore di armatura dai danni.



## ESPERIENZA



Quando segni 5 esperienza guarda gli avanzamenti sul retro.

# MOSSE DEL PILOTA

## Pilota da combattimento

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

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

## Occhi aperti

Quando apri la mente al Maelstrom...

TIRA + FREDDO invece che + STRANO

## Spericolato

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

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

## Occhi sulla porta

Quando dichiari la tua via di fuga...

TIRA + FREDDO. Con 10+ Sei sparito; Con 7-9 puoi fuggire o restare, ma se vai ti costerà: lasci qualcosa dietro di te o porti qualcosa con te; con 6- sei vulnerabile, colto con le braghe calate.

## Reputazione

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

TIRA + FREDDO. Con 10+ hanno sentito parlare di te e tu decidi cos'hanno sentito; l'MC li farà reagire di conseguenza. Prendi anche un +1 Prossimo per trattare con loro; con 7-9 hanno sentito parlare di te e tu decidi cos'hanno sentito; l'MC li farà reagire di conseguenza; con 6- hanno sentito parlare di te ma è l'MC che decide cos'hanno sentito.

## Collezionista

ottiene 2 auto aggiuntive (dettaglia tu).

## L'altra mia auto è un carro armato

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

**AUTO #3** \_\_\_\_\_ **Telaio**

Velocità  - Manovr.  - Arm.  - Massa

**ALTRE MOSSE**