

## AUTO

Scegli una serie:

- Potenza+2 aspetto+1  
1-armatura punti deboli+1
- Potenza+2 aspetto+2  
0-armatura punti deboli+1
- Potenza+1 aspetto+2  
1-armatura punti deboli+1
- Potenza+2 aspetto+1  
2-armatura punti deboli+2

Scegli il telaio:

Coupé, compatto, sedan, jeep, pickup, furgone, semirimorchio, bus, limousine, ambulanza, 4x4, trattore, mezzo edile/di servizio.

Scegli il o i punti di forza:

Veloce, robusta, aggressiva, ben assemblata, enorme, fuoristrada, reattiva,

di poche pretese, capiente, cavallo da tiro, facilmente riparabile. Sceglينه tanti quanto è la potenza.

Scegli il o gli aspetti:

Elegante, vintage, come nuova, potente, lussuosa, vistosa, possente, stramba, graziosa, artigianale, piastre e spuntoni, pacchiana. Sceglينه tanti quanto è l'aspetto.

Scegli il o i punti deboli:

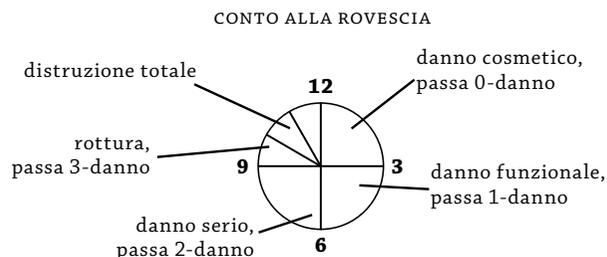
Lenta, fragile, trasandata, pigra, poco spaziosa, esigente, gran bevitrice, inaffidabile, rumorosa, che strattona. Sceglينه tanti quanti sono i suoi punti deboli.

## LE ALTRE TUE AUTO

|           |              |           |              |
|-----------|--------------|-----------|--------------|
| POTENZA   | ASPETTO      | POTENZA   | ASPETTO      |
| ARMATURA  | PUNTI-DEBOLI | ARMATURA  | PUNTI-DEBOLI |
| ETICHETTE |              | ETICHETTE |              |

## DANNI-A-UN-VEICOLO

Vedi il capitolo della roba per i dettagli sui veicoli, pagina 249.



*1-danno: danni cosmetici. Fori di proiettile, vetri rotti, fumo. 0-danno può arrivare fino ai passeggeri.*

*2-danno: danni funzionali. Perdite di carburante, pneumatici esplosi, motore fermo, problemi con lo sterzo, coi freni o con l'acceleratore. Può essere riparata sul campo. 1-danno può penetrare fino ai passeggeri.*

*3-danno: danni seri. Danni funzionali che influiscono su molteplici funzioni, ma può essere riparata sul campo. 2-danno può penetrare fino ai passeggeri.*

*4-danno: rottura. Danni funzionali catastrofici, può essere riparata in un'officina, ma non sul campo, o può essere usata per attingere pezzi di ricambio. 3-danno può penetrare fino ai passeggeri.*

*5-danno: distruzione totale. Il danno completo può penetrare fino ai passeggeri, che possono subire anche danno addizionale se il veicolo esplose o si schianta.*

Se del danno penetra attraverso un veicolo fino al guidatore e ai passeggeri, non riesce a penetrare, o li colpisce senza doverlo penetrare, dipende dal giudizio dell'MC sulle circostanze e sul veicolo.

## ARMI

**Armi maneggevoli (sceglينه 1):**

- Revolver .38 (2-danno vicino ricarica rumoroso)
- 9 mm (2-danno vicino rumoroso)
- Coltellaio (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)

## EQUIPAGGIAMENTO & BARATTO

## BARATTO

Se ti stai facendo pagare da una persona facoltosa per i tuoi servizi, 1-baratto è la tariffa corrente per: un messaggio o un oggetto prezioso consegnato, un convoglio guidato attraverso territorio ostile, una settimana di impiego come autista personale.

1-baratto coprirà le spese mensili di vita, se i tuoi gusti non sono eccessivi.

# IL PILOTA



un personaggio de

# IL MONDO DELL' APOCALISSE

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 formiche 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.

## 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, o BMW.

Edizione italiana: Testarossa, Panda, Murcielago, Giulietta, Anna, Sofia, Marcello, Vittorio, Gina.

### Caratteristiche

Scegli una serie:

- Freddo=0 Duro-1 Caldo+1 Acuto+2 Strano=0
- Freddo+1 Duro=0 Caldo=0 Acuto+2 Strano-1
- Freddo=0 Duro+1 Caldo-1 Acuto+2 Strano-1
- Freddo+1 Duro-2 Caldo=0 Acuto+2 Strano+1

### 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'osatura delicata, viso vissuto, o viso sbilenco.

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

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

### Mosse

Ottieni **proprio un pilota** e un'altra mossa del pilota.

### 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 sceglie 1 o entrambi:

- Uno di loro è stato con te per giorni sulla strada. Di' a quel giocatore St+2.
- Uno di loro ti ha tirato fuori dalla merda. Di' a quel giocatore St+2.

Di' a tutti gli altri St+1. Chiunque conosce un po' chi sei e dove sei stato.

Nel turno degli altri:

- Non sei naturalmente incline a dare confidenza a troppe persone. Qualunque numero ti dicano, dagli -1 e scrivilo di fianco al nome del loro personaggio.

Alla fine, trova il personaggio con St più alta sulla tua scheda. Chiedi a quel giocatore quale delle tue caratteristiche sia più interessante, ed evidenziala. L'MC te ne evidenzierà una seconda.

### Equipaggiamento

Ottieni:

- 1 arma maneggevole
- Rimanenze di valore 2-baratto
- Abbigliamento adatto al tuo look (dettaglia)

## NOME

### ASPETTO

### CARATTERISTICHE

EVIDENZE

#### FREDDO

agire sotto il fuoco

#### DURO

aggrare prendere con la forza

#### CALDO

sedurre o manipolare

#### ACUTO

leggere una situazione leggere una persona

#### STRANO

aprire la mente

ST

### MOSSA SPECIALE

Se tu e un altro personaggio fate sesso, tira+freddo. Con 10+, bene, niente di che. Con 7-9, dagli +1 alla sua St con te sulla sua scheda, ma datti anche un -1 alla tua St con lui sulla tua. Con un fallimento, devi: prendere -1 continuato, fino a quando non dimostri che non sei mica una loro proprietà.

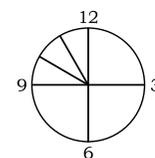
### AVANZAMENTI

ESPERIENZA: ○○○○○○

- prendi +1freddo (max freddo+2)
- prendi +1duro (max duro+2)
- prendi +1caldo (max caldo+2)
- prendi +1strano (max strano+2)
- prendi una nuova mossa del pilota
- prendi una nuova mossa del pilota
- prendi 2 affari (dettaglia) e **arrangiamenti**
- prendi un garage (postazione di lavoro, dettaglia) e una squadra
- prendi una mossa da un altro libretto
- prendi una mossa da un altro libretto

- prendi +1 a qualsiasi caratteristica (max +3)
- ritira il tuo personaggio (in sicurezza)
- crea un secondo personaggio da giocare
- cambia il tuo personaggio in un altro tipo
- scegli 3 mosse base e creane la versione avanzata
- crea le versione avanzata delle altre 4 mosse base

### DANNO



- stabilizzato
- A pezzi: -1freddo
- Menomato: -1duro
- Sfigurato: -1caldo
- Distrutto: -1acuto

## MOSSE DEL PILOTA

- Proprio un pilota:** quando sei al volante...
  - ... se agisci sotto il fuoco, aggiungi la potenza dell'auto al tiro.
  - ... se cerchi di prendere qualcosa con la forza, aggiungi la potenza dell'auto al tiro.
  - ... se aggr, aggiungi la potenza dell'auto al tiro.
  - ... se cerchi di sedurre o manipolare qualcuno, aggiungi l'aspetto dell'auto al tiro.
  - ... se aiuti o interferisci con qualcuno, aggiungi la potenza dell'auto al tiro.
  - ... se qualcuno interferisce con te, aggiungi i punti deboli dell'auto al tiro.
- Bravo anche messo alle strette:** quando agisci sotto il fuoco, tira+acuto al posto di +freddo.
- Occhi aperti:** quando apri la mente al maelstrom psichico del mondo, tira+acuto al posto di tirare+strano.
- Spericolato:** se vai dritto 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.
- Collezionista:** ottieni 2 auto aggiuntive.
- L'altra mia auto è un carro armato:** ottieni un'auto addizionale. Puoi darle delle mitragliatrici montate (3-danno vicino/lontano area sporco) o dei lanciagranate (4-danno vicino area sporco) e +1armatura.

## LA TUA AUTO

|           |              |
|-----------|--------------|
| POTENZA   | ASPETTO      |
| ARMATURA  | PUNTI-DEBOLI |
| ETICHETTE |              |

## ALTRE MOSSE

## PRESE