

## CREA L'EROE

- Scegli il setting e se vuoi il Tipo di Eroe  
 - Distribuisci 6, 5, 4, 3, 3, 2, 2, 2 tra i tratti  
 - Segna 1 per gli altri  
 - Scegli l'equipaggiamento  
*Opzione:* ritratto e/o storia dell'eroe possono valerti 1 punto in più in un Tratto

## LE PROVE

1d10 + Tratto contro Difficoltà:  
 Una prova banale 5  
 Una prova facile 8  
 Una prova 10  
 Una prova difficile 12  
 Una prova difficilissima 15  
 Sei un bastardo 20

## I CONTRASTI

1d10 + Tratto contro 1d10 + Tratto: chi fa di più vince

## FUOCO

1d6 ferite. Sul 6 prendi fuoco e continui a bruciare. Prova di Agilità per spegnerti

## CADERE

1d10 ferite ogni 3m. Agilità contro (metri) per dimezzare le ferite

## VELENI E DROGHE

Prova di Vigore per evitare gli effetti

## CRESCITA DEGLI EROI

A fine sessione il master sceglie un Tratto per ogni Eroe. Se con 1d10 tiri di più, quel Tratto aumenta di 1

## COMBATTIMENTO E FERITE

-Ordine di azione: punteggio di Agilità  
 -Mischia: Contrasto di Combattere contro Combattere oppure Combattere contro Agilità  
 -Tiro: Contrasto di Tirare contro Agilità oppure Tirare contro Combattere  
 -Ferite Subite = Differenza tra i Contrasti - Protezioni + Bonus dell'arma  
 -Se con un colpo subisci 1 ferita sola, segnala, nessun altro effetto  
 -Se con un colpo subisci 2 o più ferite, segnale e fai una prova di Vigore contro il totale delle ferite subite: se fallisci, sveni  
 -Se con un colpo subisci 10 o più ferite, segnale e fai una prova di Vigore contro il totale delle ferite subite: se fallisci, muori! Se riesci, subisci "solo" un Colpo Critico!  
*Opzione:* gli Eroi aggiungono la Volontà alle prove di Vigore per le ferite

## COLPI CRITICI!

1 Per il dolore perdi la presa: la tua arma vola 1d10 metri più in là  
 2 Perdi l'equilibrio e finisci a terra 3 metri più in dietro  
 3 Mano tagliata o comunque distrutta  
 4 Piede tagliato o comunque distrutto (resti zoppo, movimento e Agilità dimezzati)  
 5 Ginocchio rotto (resti zoppo, movimento e Agilità dimezzati)  
 6 Occhio distrutto (finché è uno... se ne perdi due, ti ritiri a vita privata)  
 7 Mascella frantumata (Fascino e Chiacchiera dimezzati)  
 8 Naso distrutto (Fascino dimezzato)  
 9 Testa spaccata (Ingegno, Fascino, Chiacchiera dimezzati)  
 10 Organi interni smarmellati (Vigore dimezzato)

## NEMICI E PNG

Ridicoli: hanno un 2 e il resto 1  
 Schiappe: hanno un 3, un 2, il resto 1  
 Deboli: hanno un 4, un 3, un 2, il resto 1.  
 Medi: hanno un 5, un 4, un 3, un 2, il resto 1  
 Forti: hanno un 6, un 4, un 3, un 2, il resto 1  
 Forti+: hanno un 7, un 6, un 4, un 3, un 2, il resto 1  
 Forti++: hanno un 8, un 7, un 6, un 4, un 3, un 2, il resto 1  
 Epici: hanno un 9, un 8, un 7, un 6, un 4, un 3, un 2, il resto 1  
 Definitivi: hanno un 10, un 9, un 8, un 7, un 6, un 4, un 3, un 2, il resto 1

## ATTACCHI FURTIVI

Furtività contro Ingegno: se riesci, attacchi contro difficoltà 5

## MAGIA

Magie "aggressive": Contrasto di Magia contro Vigore/Volontà/Agilità...  
 Magie innocue: automatiche  
 Costo: -1 temporaneo al Tratto di Magia  
 Recupero: 1 punto ogni ora di riposo

## ARMI SPECIALI

Lanciafiamme: vedi Fuoco  
 Raffica: -3 a Tirare  
 Esplosioni: 1d10 ferite per esplosione  
 Piazzare esplosivi: prova di Artiglieria

## VEICOLI

Sparare a un veicolo in movimento: difficoltà 10, fermo: 5  
 Sparare a una parte in movimento: difficoltà 15, fermo: 10  
 Scontri: Contrasti di Guidare o Pilotare.  
 Danni tra/da veicoli = differenza + Peso del veicolo - protezione

## VEICOLI TIPICI

Auto, Peso 3, protezione 1  
 Furgone, Peso 4, protezione 1  
 Autobus, Peso 5, protezione 2  
 Autocarro, Peso 5, protezione 2  
 Limo blindata, Peso 3, protezione 3  
 Jeep, Peso 4, protezione 2  
 Suv, Peso 5, protezione 2  
 Carro armato, Peso 6, protezione 4  
 Barca, Peso 2, protezione 0  
 Peschereccio, Peso 5, protezione 1  
 Motoscafo, Peso 4, protezione 1  
 Yacht, Peso 7, protezione 1  
 Elicottero, Peso 3, protezione 1  
 Piper, Peso 3, protezione 0  
 Idrovolante, Peso 3, protezione 0

## VEICOLI: DANNI CRITICI!

1-3 Danneggiata carrozzeria/ scafo\*/ carlinga\* (-1 protezione)  
 4-5 Danneggiati i comandi (-1 guidare/pilotare, prova!)  
 6-7 Danneggiata ruota\*/ elica\*/ ala\* (-2 guidare/pilotare, prova!)  
 8-9 Danneggiato asse\*/ rotore\*/ jet\* (-4 guidare/pilotare, prova!)  
 10 Colpito il serbatoio: BOOOM! 2d10 danni a tutti entro 8m  
 -----  
 \* Scafo danneggiato: imbarchiamo acqua! 2d6 round prima di affondare, ogni altro buco riduce i round necessari di 1  
 \* Carlinga danneggiata: risucchio d'aria! -1 a pilotare!  
 \* Elica/Ala danneggiata: prova a mantenere i comandi o precipiti!  
 \* Jet danneggiato: prova ad atterrare o precipiti!  
 \* Ruota/Asse danneggiate: prova a mantenere il controllo o sbandi!  
 \* Rotore/Jet: ci sono abbastanza paracadute per tutti?