

# NO WAY OUT

## ARCHETIPI EXTRA #1



BLACK  
BOX

POWERED BY  
**FATE**



# IL COMPAGNO FEDELE

Il mondo è cambiato e in peggio, ma a te non importa, l'unico mondo a cui tieni è quello composto dalle persone a cui vuoi bene

**PUNTI FATO** \_\_\_\_\_

**NOME:** \_\_\_\_\_

**DESCRIZIONE:** \_\_\_\_\_

**PROBLEMA**

**ARCHETIPO:** Avevi un padrone o eri un randagio? Sei di grossa o piccola taglia? Qual è il tuo cibo preferito?

**CONCETTO BASE:** \_\_\_\_\_

**ASPETTO LIBERO:** \_\_\_\_\_

**LEGAME:** \_\_\_\_\_

**LEGAME:** \_\_\_\_\_

**LEGAME:** \_\_\_\_\_

## APPROCCI

\_\_\_\_\_ **AGIRE DI ISTINTO:** Cerchi di farcela in qualche modo, non c'è controllo, ma solo semplice istinto di conservazione.

\_\_\_\_\_ **PROTEGGERE IL BRANCO:** Non permetterai a nessuno di fare del male a chi vuoi bene

\_\_\_\_\_ **FIUTARE LA PISTA:** Se futi qualcosa non c'è modo di sfuggirti

**STRESS:**

## CONSEGUENZE

[2] \_\_\_\_\_

[2] \_\_\_\_\_

[2] \_\_\_\_\_

## TALENTI

# NO WAY OUT

- IL MIGLIORE AMICO DELL'UOMO:** Non permetterai a nessuno di passare oltre la tua guardia. Una volta per sessione, puoi subire un attacco al posto di un compagno con cui hai un legame, frapponendoti tra lui e l'assalitore senza che nulla possa impedirti di farlo. Ottieni un +2 sul tiro per difenderti dall'attacco
- TORNA A CASA BELLO:** Qualunque cosa accada, tornerai sempre a casa dai tuoi compagni. Una volta per sessione puoi uscire di scena, indipendentemente dalla situazione in cui ti trovi, per tornare alla comunità. Niente e nessuno può impedirtelo
- LEGAME AFFIATATO:** Adori stare con i tuoi compagni, è la cosa che preferisci di più al mondo, oh sì! Se puoi dare una mano sarai sempre in prima fila, per questo ottieni un +2 quando crei un vantaggio e *futi una pista* per ritrovare o aiutare in qualche modo qualcuno con cui hai un legame.
- ROTTO DALL'APOCALISSE:** sei sopravvissuto a lungo, lottando con tutte le tue forze contro i mostri la fuori. Ricevi un +2 quando Attacchi uno zombie (o chi per lui nella vostra partita) Agendo d'istinto.
- UN VECCHIO AMICO:** siete tra i membri più vecchi della comunità e ne avete passate tante assieme. Puoi creare un Legame con un altro membro della comunità e ricevi 1 punto fato personale. Racconta un evento passato che ti ha legato in maniera indissolubile al tuo compagno di sventura.
- VISITO LUOGHI E VEDO GENTE:** ti sei aggirato a lungo in quel che resta del mondo civilizzato e sai dove trovare le più disparate risorse. Ricevi un +2 quando Superi un ostacolo Tentando di sopravvivere in un territorio infestato e cerchi qualche genere di risorsa/luogo sicuro.
- ERA DESTINO:** la vita nell'apocalisse è effimera ma forse il destino ha ancora qualcosa in serbo per te. Quando subisci la tua quarta Conseguenza non vieni ucciso ma il GM inscenerà la tua morte in qualche modo. Potrai rientrare in gioco dopo almeno 2 sessioni, qualcosa in te è cambiato. Perdi questo Talento e dovrai riscrivere almeno uno dei tuoi Aspetti per farlo diventare un nuovo Problema. Una volta per sessione, ricevi un +2 a una qualsiasi prova se hai subito almeno 3 conseguenze.
- VETERANO:** è da tanto tempo che sopravvivi, forse troppo, ma la tua esperienza è fondamentale per la comunità. Una volta per sessione puoi chiedere un particolare interessante al GM a riguardo di una situazione tesa che stai affrontando. Si tratta di qualcosa che solo tu con la tua esperienza sei in grado di notare.

# SENZATETTO

L'apocalisse è arrivata e ha buttato tutti fuori dalle loro case, fuori da una vita agiata e sicura. Tutti in fuga dal loro mondo per riversarsi nel tuo

**PUNTI FATO** \_\_\_\_\_

**NOME:** \_\_\_\_\_

**DESCRIZIONE:** \_\_\_\_\_

**PROBLEMA**

**ARCHETIPO:** Chi eri prima di perdere tutto? Hai una tua filosofia di vita? Cosa pensi delle persone "perbene"?

**CONCETTO BASE:**

**ASPETTO LIBERO:** \_\_\_\_\_

**LEGAME:** \_\_\_\_\_

**LEGAME:** \_\_\_\_\_

**LEGAME:** \_\_\_\_\_

## APPROCCI

\_\_\_\_\_ **TENTARE DI SOPRAVVIVERE:** Cerchi di farcela in qualche modo, non c'è controllo, ma solo disperazione

\_\_\_\_\_ **L'ARTE DELLO ZEN E DEL SAPERSI ARRANGIARE:** Serve ben poco per cavarsela lì fuori, se sai dove guardare e cosa cercare

\_\_\_\_\_ **PARLARE SENZA REMORE:** Non ti fai grossi problemi a dire le cose come stanno e alle persone questo non piace, anche se poi devono darti ragione.

**STRESS:**

## CONSEGUENZE

[2] \_\_\_\_\_

[2] \_\_\_\_\_

[2] \_\_\_\_\_

# TALENTI

# NO WAY OUT

- UN PUNTO DI VISTA ALTERNATIVO:** A dispetto di tutti gli altri, conosci il mondo dal suo lato oscuro, quello dimenticato e ignorato da tutti, per questo una volta per partita puoi chiedere al GM un modo alternativo per risolvere una situazione, avere un'informazione o in generale creare un vantaggio per la comunità. Se riesci nel tuo intento, ottieni 1 punto fatto personale. Ci sarà da sporcarsi.
- NON ME LA DA! A BERE:** Hai mentito tanto nella tua vita, forse ancora oggi ogni giorno te la racconti in qualche modo per tirare avanti, ma proprio per questo sai riconoscere qualcuno che non dice la verità. Ricevi un +2 quando Superi un ostacolo e *parli senza remore* in una situazione in cui sfrutti qualcosa per cui il tuo interlocutore prova vergogna o paura.
- UNA VITA AI MARGINI:** Anche con l'apocalisse in corso sei e rimani un emarginato, non ti fai grosse aspettative di ricevere comprensione o trovare qualche vero amico. Quando crei un legame ottieni un punto fatto personale al posto della comunità. Quando qualcuno elimina un legame con te, ottieni 1 punto fatto personale. Non puoi spendere più di 1 punto fatto della comunità a ogni sessione.
- ROTTO DALL'APOCALISSE:** sei sopravvissuto a lungo, lottando con tutte le tue forze contro i mostri la fuori. Ricevi un +2 quando Attacchi uno zombie (o chi per lui nella vostra partita) Tentando di sopravvivere.
- UN VECCHIO AMICO:** siete tra i membri più vecchi della comunità e ne avete passate tante assieme. Puoi creare un Legame con un altro membro della comunità e ricevi 1 punto fatto personale. Racconta un evento passato che ti ha legato in maniera indissolubile al tuo compagno di sventura.
- COLTIVATORE:** hai creato uno spazio all'interno della comunità per creare risorse e mettere da parte qualcosa di utile alla sopravvivenza. Puoi creare un Aspetto di partita della comunità che rappresenti una risorsa per tutti, sul quale avrai un'invocazione gratuita ad ogni sessione.
- UNA BUONA PAROLA:** sai come prendere le persone e sai che in questi tempo duri tutti hanno bisogno di calore umano. Una volta per sessione, quando socializzi con qualcuno puoi scoprire uno dei suoi Aspetti su cui ricevi un'invocazione gratuita.
- IL MIO TESSORO:** ti ha salvato la vita un sacco di volte, non obietta mai le tue decisioni e viene a letto con te senza fare troppe storie ogni volta che glielo chiedi, è il tuo prezioso oggetto e non te ne separeresti mai. Crea un Aspetto libero che rappresenti il tuo oggetto speciale, una volta per sessione, ottieni un'invocazione gratuita.
- VISITO LUOGHI E VEDO GENTE:** ti sei aggirato a lungo in quel che resta del mondo civilizzato e sai dove trovare le più disparate risorse. Ricevi un +2 quando Superi un ostacolo Tentando di sopravvivere in un territorio infestato e cerchi qualche genere di risorsa/luogo sicuro.
- ERA DESTINO:** la vita nell'apocalisse è effimera ma forse il destino ha ancora qualcosa in serbo per te. Quando subisci la tua quarta Conseguenza non vieni ucciso ma il GM incenerirà la tua morte in qualche modo. Potrai rientrare in gioco dopo almeno 2 sessioni, qualcosa in te è cambiato. Perdi questo Talento e dovrai riscrivere almeno uno dei tuoi Aspetti per farlo diventare un nuovo Problema. Una volta per sessione, ricevi un +2 a una qualsiasi prova se hai subito almeno 3 conseguenze.
- VETERANO:** è da tanto tempo che sopravvivi, forse troppo, ma la tua esperienza è fondamentale per la comunità. Una volta per sessione puoi chiedere un particolare interessante al GM a riguardo di una situazione tesa che stai affrontando. Si tratta di qualcosa che solo tu con la tua esperienza sei in grado di notare.