

NO WAY OUT

SCHEDE ARCHETIPI!



ANZIANO

Hai lavorato una vita per una vecchiaia tranquilla e ti sei beccato l'apocalisse.

PUNTI FATO _____

NOME: _____

DESCRIZIONE: _____

PROBLEMA

ARCHETIPO: Cosa hai fatto nella tua vita? Sei in salute o malato? Hai dei rimpianti del tuo passato?

PERSONAGGIO DI SUPPORTO: Il tuo partner

CONCETTO BASE: _____

ASPETTO LIBERO: _____

LEGAME: _____

LEGAME: _____

LEGAME: _____

APPROCCI

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

_____ **ANDARE CON CALMA:** Tutti corrono e si dimenticano che per fare una cosa per bene ci vuole tempo

_____ **L'ESPERIENZA DI UNA VITA:** Tanti anni equivalgono a tanta esperienza in ciò che hai sempre fatto

STRESS:

CONSEGUENZE

[2] _____

[2] _____

[2] _____

TALENTI

NO WAY OUT

IL CONSIGLIO GIUSTO: hai una certa età e se dici qualcosa non lo fai tanto per aprire bocca. Per questo, una volta per sessione puoi dare un consiglio a un tuo compagno, se lo segue riceve un +2 al primo tiro rilevante per l'azione che sta compiendo

FIDATI CI SONO GIÀ PASSATO: hai vissuto molti drammi nella tua vita, e sai che spesso il tempo sistema le cose. Per questo, ottieni un +2 quando crei un vantaggio ricordando qualcosa *dell'esperienza di una vita* e cerchi di calmare una situazione tesa

È ORA DI ANDARE: il mondo attuale non fa per te. Dopo almeno 3 sessioni di gioco, puoi decidere che sia arrivata la tua ora e salutare i tuoi compagni augurandogli di farcela nella vita che verrà. Ottieni una scena di comunità speciale che il GM imposterà per raccontare la tua morte, puoi decidere di dare 2 punti fato personali a ogni compagno che ritieni meritevole della tua ammirazione; se lo fai, spiega perché e dagli qualche consiglio su come cavarsela

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 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.

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 glie lo 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 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.

BAMBINO

Il mondo degli adulti è un mistero, e questo non è cambiato con la fine di tutto.

PUNTI FATO _____

NOME: _____

DESCRIZIONE: _____

ARCHETIPO: Quanti anni hai? Come consideri gli adulti? Che fine ha fatto la tua famiglia?

CONCETTO BASE:

ASPETTO LIBERO: _____

LEGAME: _____

LEGAME: _____

LEGAME: _____

APPROCCI

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

PASSARE INOSSERVATO: I grandi non si curano di te, troppo piccolo per tutto

GUARDARE IL MONDO CON OCCHI INNOCENTI: Gli adulti si perdono i mille problemi, quando in realtà sono semplici

STRESS:

CONSEGUENZE

[2] _____

[2] _____

[2] _____

PROBLEMA

NO WAY OUT

TALENTI

- IL MIO AMICO INVISIBILE:** hai un amico invisibile che ti sta vicino in ogni momento, crea un aspetto libero che rappresenti il tuo amico invisibile. Una volta per sessione, puoi invocare gratuitamente il tuo amico Invisibile.
- GUARDARE LE COSE PER COME SONO:** gli adulti si perdono in mille complicazioni, e per questo spesso non guardano con attenzione. Una volta per sessione, puoi chiedere al GM un particolare di una situazione che nessuno ha notato, se c'è un aspetto nascosto il GM te lo rivelerà
- PICCOLETTO:** sei piccolo e ti infili ovunque, ottieni un +2 ai tiri per superare un ostacolo *passando inosservato*, che richiedano di attraversare luoghi angusti o di trovare un'entrata poco accessibile agli adulti, o in generale di evitare di dare nell'occhio
- 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 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.
- 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 glie lo 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 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.

CACCIATORE

Sei sempre stato uno spirito libero che adora l'aria aperta, peccato che ora ci siano mostri ovunque.

PUNTI FATO _____

NOME: _____

DESCRIZIONE: _____

PROBLEMA

ARCHETIPO: Appartenevi a qualche gruppo forestale? Sei un tipo solitario? Hai un rifugio da qualche parte?

PERSONAGGIO DI SUPPORTO: Il tuo fedele cane

CONCETTO BASE: _____

ASPETTO LIBERO: _____

LEGAME: _____

LEGAME: _____

LEGAME: _____

APPROCCI

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

OCCHI SULLA PISTA: Hai occhio per i particolari quando si tratta di seguire una traccia o di scovare pericoli nascosti

VIAGGIARE E CACCIARE: Te la cavi all'aria aperta e sai come sopravvivere senza problemi

STRESS:

CONSEGUENZE

[2] _____

[2] _____

[2] _____

TALENTI

NO WAY OUT

- CACCIATORE:** ti piace la caccia e se equipaggiato di tutto punto. Ricevi un +2 quando attacchi un nemico *viaggiando e cacciando* in territorio aperto.
- QUI BELLO, VIENI!** hai con te un fido compagno di caccia. Dai un nome al tuo cane (o qualcosa di equivalente) e crea un aspetto legame che lo caratterizzi. Una volta per sessione ricevi un'invocazione gratuita con il tuo compagno di caccia.
- RANGER:** sai come vivere all'aria aperta e come sfruttare la natura a tuo vantaggio. Tu e i tuoi compagni ricevete un +2 quando superate un ostacolo rappresentato da un agente atmosferico o ambientale.
- 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 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 glie lo 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 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.

FATTORINO

Ti sei sempre arrabattato per tirare avanti facendo mille cose, ora hai aggiunto sopravvivere all'apocalisse al curriculum.

PUNTI FATO _____

NO ME: _____

DESCRIZIONE: _____

PROBLEMA

ARCHETIPO: Che lavoretto facevi per arrotondare? Sei uno studente, oppure uno che non ha mai avuto l'occasione giusta? Sei un tipo umile o avevi un grande sogno nel cassetto?

CONCETTO BASE: _____

ASPETTO LIBERO: _____

LEGAME: _____

LEGAME: _____

LEGAME: _____

APPROCCI

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

_____ **FACTOTUM:** Hai fatto mille lavori, sai un sacco di cose anche se superficialmente

_____ **ADATTARSI AL CONTESTO:** Sai come trovare il tuo posto nelle situazioni senza mai esporti troppo

STRESS:

CONSEGUENZE

[2] _____

[2] _____

[2] _____

TALENTI

NO WAY OUT

DAL PUNTO A AL PUNTO B CONSEGNA GARANTITA IN MENO DI CINQUE MIN UTI: hai consegnato pacchi per una vita e sei abituato al caos delle grandi città. Una volta per partita, puoi dichiarare un luogo di qualsiasi genere in cui puoi arrivare (da solo) senza avere nessun tipo di problema. Che sia dall'altra parte della città o all'interno di un'area sorvegliata, nulla è impossibile per te.

OK CAPO: fai quello che ti dicono, da una vita, per questo ricevi un +2 quando crei un vantaggio *adattandoti al contesto* e ti attieni scrupolosamente agli ordini che ti sono stati impartiti.

UN SOGNO NEL CASSETTO: nonostante sia sempre stato qualcosa di impossibile, anche tu miravi a qualcosa di più per la tua vita. Crea un aspetto di situazione che rappresenti il tuo sogno di sempre e che sia realizzabile anche nell'apocalisse, come gestire una fattoria o diventare genitore. Una volta per sessione, se ottieni un qualsiasi obiettivo che ti avvicina almeno un po' al tuo sogno o ti permette di portarlo avanti nel tempo, ricevi un punto fatto personale.

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 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 glie lo 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 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.

FUORILEGGE

Per il vecchio mondo eri feccia, per il nuovo mondo sarai un eroe?

PUNTI FATO _____

NOME: _____

DESCRIZIONE: _____

PROBLEMA

ARCHETIPO: Non sei mai stato una brava persona, di quali crimini ti sei macchiato? Vuoi cambiare, o è il mondo che è cambiato per te?

CONCETTO BASE: _____

ASPETTO LIBERO: _____

LEGAME: _____

LEGAME: _____

LEGAME: _____

APPROCCI

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

_____ **DIFFIDARE DEGLI ALTRI:** Siamo tutti amici, finché non ci scappa il morto

_____ **OTTENERE QUELLO CHE VUOI CON LA FORZA:** Sei vuoi qualcosa l'avrai, senza farti scrupoli

STRESS:

CONSEGUENZE

[2] _____

[2] _____

[2] _____

NO WAY OUT

TALENTI

- MANOLESTA:** sai come ottenere quello a cui miri. Una volta per partita, se c'è un oggetto che ritieni di particolare valore, te ne puoi impossessare senza che nessuno se ne accorga.
- CATTIVA REPUTAZIONE:** ti temono, e lo sai, per questo ottieni un +2 quando crei un vantaggio per *ottenere quello che vuoi con la forza* basandoti sulle minacce.
- PELLACCIA:** una cicatrice in più non fa la differenza. Una volta per partita, quando subisci la seconda o terza conseguenza, ricevi un punto fato personale.
- 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 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 glie lo 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 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.

GEEK

La tua apocalisse è iniziata nel momento in cui il web è andato ko

PUNTI FATO _____

NOME: _____

DESCRIZIONE: _____

PROBLEMA

ARCHETIPO: Che passioni avevi? Che lavoro facevi per permetterti di passare tutto quel tempo online?

CONCETTO BASE: _____

ASPETTO LIBERO: _____

LEGAME: _____

LEGAME: _____

LEGAME: _____

APPROCCI

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

LA TUA GRANDE PASSIONE: Metti tutto te stesso nelle cose che ti piacciono

DI TUTTO UN PO': Interi giorni su internet hanno ampliato smisuratamente la tua cultura

STRESS:

CONSEGUENZE

[2] _____

[2] _____

[2] _____

TALENTI

NO WAY OUT

- L'INVERNO STA ARRIVANDO:** hai visto e letto un mucchio di roba e ti piace fare citazioni per sdrammatizzare la situazione. Per questo, nel corso della sessione puoi fare delle citazioni durante un tuo discorso: gli altri giocatori voteranno quanto è forte la sua uscita, e se hai la maggioranza, ottieni un 1 punto fato personale (puoi ottenere solo 1 punto fato per sessione, in questo modo).
- L'HO LETTO SU WIKIPEDIA:** hai un vergognoso monte ore della tua vita passato su internet, per questo ottieni un +2 quando crei un vantaggio, appellandoti al fatto che sai *di tutto un po'* sfruttando informazioni sconosciute alla gente comune.
- VADO MATTO PER I PIANI BEN RIUSCITI:** sei uno che pensa, molto, forse troppo, ma pensare di questi tempi aiuta a non lasciarci la pelle. Se perdi molto tempo nel pianificare e dettagliare una situazione, puoi creare un aspetto di situazione su cui solo tu avrai un'invocazione gratuita.
- 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 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 glie lo 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 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.

GENITORE

Non importa chi eri prima di tutto questo, ma solo chi vuoi proteggere ora

PUNTI FATO _____

NOME: _____

DESCRIZIONE: _____

PROBLEMA

ARCHETIPO: Chi eri per i tuoi figli? Un genitore presente o l'apocalisse ti ha spinto a rivedere il tuo ruolo? Cosa sei disposto a fare per proteggere chi ami?

PERSONAGGIO DI SUPPORTO: Uno o più figli, il tuo coniuge

CONCETTO BASE: _____

ASPETTO LIBERO: _____

LEGAME: _____

LEGAME: _____

LEGAME: _____

APPROCCI

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

_____ **PROTEGGERE QUALCUNO:** Sei pronto a qualsiasi cosa per chi ami, qualsiasi

_____ **EDUCARE:** Sai cosa vuol dire il sacrificio e quali sono i giusti valori da rispettare

STRESS:

CONSEGUENZE

[2] _____

[2] _____

[2] _____

TALENTI

NO WAY OUT

- ATTENTO!** sei pronto a sacrificarti per salvare chi ami. Una volta per partita, puoi incassare una conseguenza o un attacco al posto di un bersaglio con cui hai un legame o un tuo familiare. Se sopravvivi, ricevi 1 punto fatto personale.
- DARE IL BUON ESEMPIO:** cerchi di fare la cosa giusta, ottieni un +2 quando superi un ostacolo e cerchi di **educare** qualcuno dimostrando di agire in modo corretto.
- LA FORZA DELLA FAMIGLIA:** devi essere forte per proteggere la tua famiglia. Una volta per sessione, puoi creare un aspetto di situazione con un'invocazione gratuita durante una qualsiasi azione che intraprendi per mettere in salvo qualcuno a cui tieni.
- 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 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 glie lo 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 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.

GIORNALISTA

L'apocalisse è lo scoop della tua vita, ammesso che a qualcuno interessi ancora

PUNTI FATO _____

NOME: _____

DESCRIZIONE: _____

PROBLEMA

ARCHETIPO: Quali notizie seguivi, per quale giornale lavoravi? Sei un reporter d'assalto o un topo da scrivania?

PERSONAGGIO DI SUPPORTO: Il tuo fidato cameraman

CONCETTO BASE: _____

ASPETTO LIBERO: _____

LEGAME: _____

LEGAME: _____

LEGAME: _____

APPROCCI

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

_____ **FIUTARE LO SCOOP:** Stai addosso a quello che accade, senza paura

_____ **SPENDERSI A PAROLE:** Usi la tua parlantina per ottenere quello che ti serve

STRESS:

CONSEGUENZE

[2] _____

[2] _____

[2] _____

TALENTI

NO WAY OUT

TE LO LEGGO IN FACCIA: anni di interviste ti hanno reso bravo a capire gli stati d'animo. Per questo, una volta per sessione puoi chiedere al GM o a un giocatore l'esatto stato d'animo del tuo interlocutore. Ricevi un +2 quando crei un vantaggio *spendendoti a parole* con un bersaglio di cui conosci lo stato d'animo.

PAPARAZZO: stai sul pezzo senza badare alla fatica e ottieni un +2 quando superi un ostacolo, *fiutando lo scoop* per ottenere informazioni o risorse.

ULTIME NUOVE DAL MONDO: la gente crede nell'informazione, per questo una volta per sessione puoi dire una menzogna, che tutti prenderanno per vera finché non verrà dimostrato il contrario.

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 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 glie lo 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 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.

MADRE

Sei sempre stata forte per il tuo bambino, ora più che mai

PUNTI FATO _____

NOME: _____

DESCRIZIONE: _____

PROBLEMA

ARCHETIPO: Sei una ragazza madre o avevi un compagno? Sei molto giovane? Considerila tua gravidanza un dono o un fardello?

PERSONAGGIO DI SUPPORTO: Il tuo compagno

CONCETTO BASE: _____

ASPETTO LIBERO: _____

LEGAME: _____

LEGAME: _____

LEGAME: _____

APPROCCI

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

_____ **ISTINTO MATERNO:** Fai istintivamente ciò che è meglio per tuo figlio

_____ **FORZA INTERIORE:** Hai una grande energia e vitalità, e combatti per difendere la tua creatura

STRESS:

CONSEGUENZE

[2] _____

[2] _____

[2] _____

TALENTI

NO WAY OUT

- SETTE MESI E NON SENTIRLI:** nonostante il pancione te la cavi ancora piuttosto bene. Ricevi un +2 quando superi un ostacolo affidandoti alla tua *forza interiore* e cerchi di cavartela da sola in una situazione scomoda alla tua condizione.
- IL PICCOLETTO HA APPENA TIRATO UN PUGNO!** le altre persone tendono a empatizzare con te e con il tuo bimbo. Una volta per sessione puoi tentare gratuitamente un altro personaggio, che ha avuto modo di conoscere la tua situazione, per fare qualcosa per proteggerti o aiutarti in qualche modo.
- UNA NUOVA SPERANZA:** è arrivato il grande momento, dopo almeno 4 sessioni di gioco puoi decidere che il tuo bimbo nascerà. Ottieni una scena di comunità speciale che il GM imposterà per raccontare il tuo parto, ricevi 2 punti fato personali e un traguardi significativo solo per te. Crea un nuovo PNG per rappresentare tuo figlio.
- ROTTA DALL'APOCALISSE:** sei sopravvissuta 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 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.
- COLTIVATRICE:** 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 glie lo 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 aggirata 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.
- VETERANA:** 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.

MEDICO

Ora più che mai, quello che sei farà la differenza tra la vita e la morte

PUNTI FATO _____

NOME: _____

DESCRIZIONE: _____

PROBLEMA

ARCHETIPO: Qual era la tua specializzazione? Hai una tua etica personale? Dove prestavi servizio?

CONCETTO BASE: _____

ASPETTO LIBERO: _____

LEGAME: _____

LEGAME: _____

LEGAME: _____

APPROCCI

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

_____ **PRENDERSI CURA:** Usi le tue conoscenze per salvare e preservare vite

_____ **DIAGNOSTICARE E ANALIZZARE:** Cerchi nei sintomi le risposte alle tue domande

STRESS:

CONSEGUENZE

[2] _____

[2] _____

[2] _____

TALENTI

NO WAY OUT

- PRIMO SOCCORSO:** sai come trattare una ferita. Una volta per sessione puoi eliminare una conseguenza durante una qualsiasi scena, se ti prendi il giusto tempo e hai le risorse giuste per la medicazione.
- PRONTO INTERVENTO:** agire velocemente salva le vite, ottieni un +2 quando crei un vantaggio, *diagnosticando e analizzando* una situazione nel tentativo di aiutare qualcuno.
- TE LA CAVERAI, FIDATI DI ME:** sai come rassicurare un paziente. Una volta per sessione, un tuo paziente che abbia un buon motivo per doverti la vita può creare un legame che tirigliardi; se lo fa, guadagni 1 punto fato personale.
- 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 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 glie lo 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 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.

MILITARE

Hai la capacità e la disciplina per risolvere questo fottuto casino

PUNTI FATO _____

NOME: _____

DESCRIZIONE: _____

PROBLEMA

ARCHETIPO: Qual era la tua specializzazione? Che grado avevi? Hai mai agito in vere situazioni di emergenza?

PERSONAGGIO DI SUPPORTO: Un compagno di divisione

CONCETTO BASE: _____

ASPETTO LIBERO: _____

LEGAME: _____

LEGAME: _____

LEGAME: _____

APPROCCI

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

_____ **ADDESTRATO A COMBATTERE:** Sei addestrato al combattimento, sia in mischia che a distanza

_____ **DISCIPLINA E ALLENAMENTO:** Hai le conoscenze e le capacità per affrontare il pericolo

STRESS:

CONSEGUENZE

[2] _____

[2] _____

[2] _____

TALENTI

NO WAY OUT

EQUIPAGGIAMENTO MILITARE: Sei equipaggiato per affrontare una guerra, ottieni un +2 quando attacchi un bersaglio con il tuo *addestramento a combattere* utilizzando qualche tipo di arma militare.

TI COPRO IO! Tieni d'occhio i tuoi compagni meno esperti. Una volta per sessione puoi interrompere l'azione di un nemico per agire, se non l'hai già fatto, nello scambio.

SPIRITO MARZIALE: sei fisicamente e mentalmente prestante e ottieni un +2 quando superi un ostacolo fisico, grazie alla tua *disciplina e allenamento*.

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 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 glie lo 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 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.

PAZIENTE ZERO

Che ti piaccia o no, quelle "cose" la fuori non hanno effetto su di te

PUNTI FATO _____

NOME: _____

DESCRIZIONE: _____

PROBLEMA

ARCHETIPO: Come hai scoperto di essere immune? Chi eri prima di tutto questo? Chi conosce il tuo segreto?

CONCETTO BASE: _____

ASPETTO LIBERO: _____

LEGAME: _____

LEGAME: _____

LEGAME: _____

APPROCCI

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

_____ **AVERE UN VALORE INESTIMABILE:** Fai leva su quanto sia preziosa la tua vita per poter essere sprecata

_____ **OCCHI SEMPRE APERTI:** Tutti vogliono qualcosa da te, è per questo che non ti fidi di nessuno

STRESS:

CONSEGUENZE

[2] _____

[2] _____

[2] _____

TALENTI

- FIDARSI È BENE MA NON FIDARSI È MEGLIO:** le persone farebbero qualsiasi cosa per salvarsi la vita, qualsiasi. Una volta per sessione, puoi chiedere al GM o a un giocatore, le vere intenzioni del tuo interlocutore nei tuoi confronti.
- UNO DI LORO:** quelle creature non ti considerano, e questo è un bene. Non sarai mai il primo bersaglio di un pericolo se questo ne avrà altri a portata. Una volta per sessione, ricevi un +2 quando crei un vantaggio tenendo gli *occhi sempre aperti* e sfruttando il tuo essere ignorato.
- LA MEMORIA:** Ne hai vista di gente morire nel tentativo di proteggerti. Il tuo approccio *tentare di sopravvivere* sale a +2 (Discreto).
- 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 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.
- 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 glie lo 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 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.

NO WAY OUT

PILOTA

Hai viaggiato per tutta la nazione e forse adesso viaggiare è l'unica via di scampo

PUNTI FATO _____

NO ME: _____

DESCRIZIONE: _____

PROBLEMA

ARCHETIPO: Di cosa ti occupavi per dover essere sempre in viaggio? Cosa piloti? Hai una famiglia che ti aspetta a casa?

CONCETTO BASE: _____

ASPETTO LIBERO: _____

LEGAME: _____

LEGAME: _____

LEGAME: _____

APPROCCI

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

_____ **PILOTARE IL TUO MEZZO:** Alla guida del tuo mezzo dai il tuo meglio

_____ **ORIENTARTI:** Sei abituato a viaggiare e a seguire le indicazioni della strada

STRESS:

CONSEGUENZE

[2] _____

[2] _____

[2] _____

TALENTI

NO WAY OUT

- IL MIO GIOIELLO:** hai un veicolo a cui sei affezionato. Per questo, ottieni un +2 quando superi un ostacolo *pilotando il tuo mezzo*.
- PEZZI DI RICAMBIO:** quando vedi dei veicoli abbandonati recuperi sempre qualcosa di utile, il tuo mezzo di trasporto non può mai essere danneggiato in modo irreparabile; una volta per partita, lo puoi risistemare al volo senza problemi.
- HO VIAGGIATO TANTO:** ne hai viste di città nella tua vita. Per questo, una volta per sessione quando arrivi in un posto nuovo, puoi chiedere al GM qualche notizia rilevante del luogo in cui ti trovi. Crea un aspetto di situazione a tema.
- 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 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 glie lo 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 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.

POLIZIOTTO

Eri la legge prima dell'apocalisse, qual é il tuo ruolo ora?

PUNTI FATO _____

NOME: _____

DESCRIZIONE: _____

PROBLEMA

ARCHETIPO: Che ruolo ricoprivi? che tipo di addestramento hai avuto? Eri un poliziotto di quelli "buoni"?

PERSONAGGIO DI SUPPORTO: Un collega che prestava servizio con te

CONCETTO BASE: _____

ASPETTO LIBERO: _____

LEGAME: _____

LEGAME: _____

LEGAME: _____

APPROCCI

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

_____ **IMPORRE LA LEGGE:** Ti appelli alle regole per farle rispettare

_____ **SVENTARE UNA MINACCIA:** Sei addestrato per affrontare i pericoli che minacciano la comunità

STRESS:

CONSEGUENZE

[2] _____

[2] _____

[2] _____

TALENTI

NO WAY OUT

- EQUIPAGGIAMENTO D'ORDINANZA:** sei equipaggiato per mantenere la sicurezza della comunità, ottieni un +2 quando attacchi o agisci per *sventare una minaccia* per la comunità utilizzando le tue dotazioni.
- NON LO FARE, FIGLIOLO:** Hai un atteggiamento autoritario e ottieni un +2 quando superi un ostacolo *imponendo La Legge* per convincere un interlocutore ostile a cambiare atteggiamento o qualcuno a fidarsi di te.
- INVESTIGARE:** Hai un buon intuito, una volta per sessione puoi chiedere al GM un particolare interessante su una situazione o persona che stai indagando o che ti crea forti dubbi, se c'è un aspetto nascosto il GM te lo rivelerà e riceverai un'invocazione gratuita sull'aspetto appena scoperto.
- 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 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.
- 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 glie lo 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 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.

RICERCATORE

La scienza ha creato tutto questo, la scienza lo risolverà

PUNTI FATO _____

NOOME: _____

DESCRIZIONE: _____

PROBLEMA

ARCHETIPO: Quali studi seguivi prima dell'apocalisse? Hai una soluzione in mente? Di cosa hai bisogno per i tuoi studi?

CONCETTO BASE: _____

ASPETTO LIBERO: _____

LEGAME: _____

LEGAME: _____

LEGAME: _____

APPROCCI

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

_____ **ANALIZZARE IN MODO SCIENTIFICO:** Tutto ha una spiegazione logica

_____ **APPELLARSI ALLA CONOSCENZA:** Il sapere è potere

STRESS:

CONSEGUENZE

[2] _____

[2] _____

[2] _____

TALENTI

NO WAY OUT

- NE PRENDERÒ UN CAMPIONE PER ANALIZZARLO:** studi ciò che ha distrutto il mondo per trovare una soluzione, per questo ottieni un +2 quando crei un vantaggio *analizzando in modo scientifico* qualcosa di infetto o che abbia a che fare con una minaccia.
- IL MIO LABORATORIO:** hai costruito un laboratorio per le tue ricerche, per questo una volta per sessione quando la comunità affronta una fase di crisi o di minaccia, puoi creare un aspetto di situazione con un'invocazione gratuita che rappresenti una tua scoperta utile ad affrontare i problemi.
- PRAGMATICO:** tutto ha una spiegazione, per questo hai un +2 quando superi un ostacolo *appellandoti alla conoscenza* nell'affrontare un mistero apparentemente inspiegabile.
- 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 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.
- 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 gli lo 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 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.

RELIGIOSO

L'apocalisse non ha distrutto la tua fede e il tuo compito ora è portare la luce in quel che resta del mondo

PUNTI FATO _____

NOOME: _____

DESCRIZIONE: _____

PROBLEMA

ARCHETIPO: Quale religione professi? Che tipo di guida spirituale sei? C'è ancora spazio per la tua fede nel mondo?

CONCETTO BASE: _____

ASPETTO LIBERO: _____

LEGAME: _____

LEGAME: _____

LEGAME: _____

APPROCCI

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

_____ **AFFIDARSI ALLA FEDE:** Dai il buon esempio predicando gli insegnamenti del tuo credo

_____ **PREGARE E COMPRENDERE:** Cerchi sempre di aiutare il prossimo con il potere della fede e della parola

STRESS:

CONSEGUENZE

[2] _____

[2] _____

[2] _____

TALENTI

NO WAY OUT

IN NOME DI: predichi la tua fede per ricostruire una casa per il tuo Dio. Ogni volta che converti uno o più fedeli, ricevi 1 punto fato personale.

LA PAROLA DI DIO: durante una scena di comunità puoi fare una predica raccontando un aneddoto sulla tua fede, alla fine del sermone dai un consiglio a uno dei tuoi compagni. Se nel corso della sessione il tuo compagno fa esattamente ciò che gli hai consigliato, riceve 1 punto fatto personale.

ORATORE: sei abituato a parlare davanti a grandi folle e sai come capire chi ti sta di fronte. Ricevi un +2 quando crei un vantaggio *pregando e comprendendo* un'altra persona e fai leva su un suo bisogno o una sua paura.

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 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 glie lo 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 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.

SOPRAVVISSUTO

Te la sei cavata per tanto tempo, la fuori.
Da solo

PUNTI FATO _____

NOME: _____

DESCRIZIONE: _____

PROBLEMA

ARCHETIPO: Da quanto tempo non hai rapporti con altre persone? Chi eri nel mondo di prima? La tua umanità è ormai compromessa o c'è ancora una speranza per te?

CONCETTO BASE: _____

ASPETTO LIBERO: _____

LEGAME: _____

LEGAME: _____

LEGAME: _____

APPROCCI

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

_____ **AFFRONTARE QUELLE COSE LÀ FUORI:** Ne hai ammazzati tanti, ma non finiscono mai

_____ **GESTIRE LE RISORSE:** Sai come centellinare ogni risorsa per resistere un giorno in più

STRESS:

CONSEGUENZE

[2] _____

[2] _____

[2] _____

TALENTI

NO WAY OUT

- IO NON TENTO, SOPRAVVIVO:** hai passato troppo tempo là fuori e ormai non provi più nessun tipo di paura. Il tuo approccio *tentare di sopravvivere* diventa *sopravvivere*: te la cavi sempre in qualche modo, chi esita muore. Aumentane anche il valore a +2 (Discreto): non puoi mai usare questo approccio per aiutare direttamente qualcuno.
- ISTINTO DI SOPRAVVIVENZA:** sai che non si tratta di un "se le cose andranno male", le cose andranno male, devi solo intuire quando. Una volta per sessione, quando ti trovi in mezzo all'apocalisse e lontano da un luogo sicuro, puoi trovare una via di fuga o una risorsa essenziale anche nella situazione più disperata.
- INSENSIBILE SOLO IN APPARENZA:** non sei più abituato ai rapporti umani, ma ciò non vuol dire che tu non ne abbia bisogno. Ti servono almeno due scene (anziché una) significative per stringere un legame con qualcuno, ma quando lo fai ti aprirai a lui. Ricevi 1 punto fato personale. Ricevi un +2 quando superi un ostacolo affrontando quelle cose la fuori per proteggere il tuo legame da una minaccia che sta mettendo in serio pericolo la sua vita.
- 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 glie lo 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 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.

STAR

Eri famoso prima dell'apocalisse ma adesso esisteranno ancora dei tuoi fan?

PUNTI FATO _____

NOME: _____

DESCRIZIONE: _____

PROBLEMA

ARCHETIPO: Per quale motivo eri famoso? Eri eccentrico o una persona tranquilla? Quanto eri ricco?

PERSONAGGIO DI SUPPORTO: Un membro del tuo staff

CONCETTO BASE: _____

ASPETTO LIBERO: _____

LEGAME: _____

LEGAME: _____

LEGAME: _____

APPROCCI

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

_____ **INTRATTENERE CON LA TUA ARTE:** Sai come divertire il pubblico e avere gli occhi su di te

_____ **SFRUTTARE LA TUA FAMA:** Qualcuno si ricorda sempre di te e di quanto sei importante

STRESS:

CONSEGUENZE

[2] _____

[2] _____

[2] _____

TALENTI

NO WAY OUT

- SI SONO PROPRIO IO!** il tuo volto è conosciuto in tutta la nazione, per questo una volta per sessione puoi dichiarare che un PNG incontrato è un tuo fan e creare un aspetto di situazione a tema.
- SORRISO DA STAR:** sai come ammalare il prossimo, e ottieni un +2 quando superi un ostacolo e *sfrutti la tua fama* per chiedere un favore o ricevere l'approvazione di qualcuno.
- RICCO SFONDATA:** hai tenuto da parte un bel po' dei tuoi averi, per questo una volta per sessione, quando arrivi in una nuova località, puoi dichiarare che ci sia qualcosa di tuo come una casa, un'auto o un qualsiasi altro tipo di risorsa.
- 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 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.
- 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 glie lo 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 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.

STRANO

Eri strano prima dell'apocalisse, perché cambiare ora?

PUNTI FATO _____

NOME: _____

DESCRIZIONE: _____

PROBLEMA

ARCHETIPO: Cosa ti rendeva così eccentrico? Eri emarginato? Hai una tua particolare visione del mondo?

CONCETTO BASE: _____

ASPETTO LIBERO: _____

LEGAME: _____

LEGAME: _____

LEGAME: _____

APPROCCI

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

_____ **QUELLO CHE NON SI ASPETTANO:** Tutti seguono dei rigidi codici di comportamento, tutti tranne te

_____ **PENSIERO ALTERNATIVO:** Hai un modo tutto tuo di arrivare a trovare delle soluzioni

STRESS:

CONSEGUENZE

[2] _____

[2] _____

[2] _____

TALENTI

NO WAY OUT

- BORSA DELLE MERAVIGLIE:** collezioni cose senza sapere perché, ma spesso ti tornano utili. Una volta per sessione, puoi creare un aspetto di situazione legato a qualcosa che possiedi.
- SCONSIDERATO:** odi chi perde tempo, per questo una volta per sessione quando agisci in modo imprevedibile e metti in pericolo la tua vita o quella di un tuo alleato, ricevi 1 punto fato personale.
- UN TESORO NASCOSTO:** chi perderà tempo a guardare oltre l'apparenza troverà un tesoro. Una volta per sessione, puoi modificare il tuo aspetto libero con uno nuovo che rappresenti qualcosa di te che nessuno sapeva e che invece fa parte delle tue conoscenze. Racconta qualcosa del tuo passato che rappresenti chi eri o chi hai dimenticato di essere. A ogni sessione puoi cambiare il tuo aspetto libero quando usi un tesoro nascosto, ma dovrai sempre raccontare qualcosa di nuovo oppure riprendere un aspetto che avevi già trattenuto.
- 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 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 gli lo 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 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.

STUDENTE

Va bene che odi il mondo, ma l'apocalisse è una risposta un tantino dura

PUNTI FATO _____

NOME: _____

DESCRIZIONE: _____

PROBLEMA

ARCHETIPO: Che tipo di liceale eri? Quello atletico o il seccione? Che rimpianti hai della tua (breve) vita passata?

PERSONAGGIO DI SUPPORTO: Il tuo migliore amico

CONCETTO BASE: _____

ASPETTO LIBERO: _____

LEGAME: _____

LEGAME: _____

LEGAME: _____

APPROCCI

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

_____ **AGIRE IN MODO SCONSIDERATO:** Non hai l'esperienza dei vecchi e ti butti nella mischia senza remore

_____ **FARE GRUPPO:** Gli amici sono la cosa più importante, e in gruppo dai il tuo meglio

STRESS:

CONSEGUENZE

[2] _____

[2] _____

[2] _____

TALENTI

NO WAY OUT

- TROPPO GIOVANE PER MORIRE:** dai cazzo, non è giusto, avevi ancora un sacco di cose da fare. Per questo, una volta per sessione puoi dichiarare che qualcosa che stai facendo sia per te la prima volta e ricevere per tutta la scena l'aspetto di situazione *non morirò oggi* con un'invocazione gratuita.
- LA FORZA DELLA GIOVENTÙ:** sei giovane e ti riprendi in fretta. Per questo in ogni fase di comunità puoi eliminare una conseguenza aggiuntiva.
- GIOCO DI SQUADRA:** è come quando giocavi a scuola; è il giusto passaggio che dà la vittoria. Ottieni un +2 quando crei un vantaggio *facendo gruppo* e cerchi di aiutare un tuo alleato con cui hai una buona intesa.
- 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 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.
- 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 glie lo 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 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.

TECNICO

Sei quello che ripara cose e a cui tutti chiedono cose. Insomma, fai cose e le sai fare bene

PUNTI FATO _____

NOME: _____

DESCRIZIONE: _____

PROBLEMA

ARCHETIPO: Qual era la tua specializzazione? Cosa ti piace del tuo lavoro? Hai un progetto da realizzare per migliorare la situazione?

CONCETTO BASE: _____

ASPETTO LIBERO: _____

LEGAME: _____

LEGAME: _____

LEGAME: _____

APPROCCI

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

_____ **COSTRUIRE E RIPARARE:** Con i pezzi giusti puoi far funzionare qualunque cosa

_____ **METTERE INSIEME I PEZZI:** Risolvi le situazioni mettendo insieme tutti gli elementi giusti

STRESS:

CONSEGUENZE

[2] _____

[2] _____

[2] _____

NO WAY OUT

TALENTI

- GLI ATTREZZI DEL MESTIERE:** hai creato una piccola officina portatile per operare al meglio. Ricevi un +2 quando superi un ostacolo e *costruisci e ripari* qualcosa avvalendoti della tua abilità e delle risorse a disposizione.
- OCCHIO CRITICO:** sai valutare bene la qualità e la resistenza degli oggetti. Una volta per sessione puoi scoprire tutti gli aspetti nascosti di un luogo o di oggetto, semplicemente prendendoti qualche minuto per studiarlo.
- MACGYVER:** onestamente te la cavi alla grande quando metti mano ai tuoi aggeggi. Ricevi un +2 quando crei un vantaggio e ragioni su come *mettere assieme i pezzi* sfruttando gli oggetti a tua disposizione.
- 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 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 glie lo 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 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.

VIGILE DEL FUOCO

L'apocalisse è come una chiamata d'emergenza senza fine

PUNTI FATO _____

NOOME: _____

DESCRIZIONE: _____

PROBLEMA

ARCHETIPO: Quante volte hai rischiato la vita? Che ruolo avevi sul lavoro? Hai visto molti colleghi morire?

PERSONAGGIO DI SUPPORTO: Un compagno di squadra

CONCETTO BASE: _____

ASPETTO LIBERO: _____

LEGAME: _____

LEGAME: _____

LEGAME: _____

APPROCCI

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

_____ **AFFRONTARE UN PERICOLO AMBIENTALE:** Sei addestrato per affrontare ogni genere di calamità naturale

_____ **EVACUARE E SOCCORRERE:** Sai trovare le vie di fuga e mettere al sicuro le persone

STRESS:

CONSEGUENZE

[2] _____

[2] _____

[2] _____

TALENTI

- TUTTI FUORI DA QUI!** hai sempre la situazione sotto controllo per gestire un'evacuazione. Per questo, una volta per sessione quando il tuo gruppo si ritira da una situazione, non subisce la conseguenza extra.
- APRIRSI LA STRADA:** arriverai sempre dove c'è qualcuno in pericolo, ottieni un +2 quando superi un ostacolo nel tentativo di *evacuare e soccorrere* qualcuno in pericolo.
- EQUIPAGGIAMENTO SPECIALIZZATO:** hai conservato molti attrezzi del mestiere, hai un +2 quando crei un vantaggio con uno dei tuoi approcci per: spegnere un incendio, liberare una persona bloccata o mettere in sicurezza un perimetro.
- 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 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.
- 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 glie lo 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 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.

NO WAY OUT