

# TABELLA DELLE GANG

Accanto al nome di ogni gang è indicata, tra parentesi, la sua difficoltà in **combattimento**. Il bottino extra, se presente, può guadagnato in caso di vittoria contro la gang, come indicato nel manuale e dalla **Tabella della Vittoria**.

L'etnia della gang, se particolare, è indicata prima della difficoltà: (Ir) Irlandese; (As) Asiatica; (L) Latina; (Af) Afroamericana; (I) Italiana; (E) Est europea. I nomi in corsivo indicano le gang femminili.

2d6	Manhattan	Queens	The Bronx	Brooklyn	Staten Island
-----	-----------	--------	-----------	----------	---------------

<b>2</b>	<b>I Mammoni (I, -1)</b> Le prove di Testa contro di loro hanno un bonus di +1.	<b>I Papponi (L, -1)</b> Le prove di Imbrocco per fregare pupe a questa gang hanno un bonus di +1.	<b>I Piciarelli (I, -1)</b> Le prove di Testa contro di loro hanno un bonus di +1, ma quelle di Gambe un malus di -1.	<b>Le Sghebe (-1)</b> Le prove di Imbrocco con loro hanno un bonus di +1.	<b>I Mozzi (I, -1)</b> Le prove di Gambe contro di loro hanno bonus +1. <i>Bottino extra:</i> un remo rotto (arma bianca di fortuna).
----------	--	---	--	--	---

<b>3</b>	<b>I Frog Dog (-1)</b> <i>Bottino extra</i> (solo tirando 4-6 su un d6): un frog dog; un guerriero che mangia questo panino avrà un +1 alla prova successiva.	<b>Le Pile Scariche (-1)</b> Le prove di Gambe contro di loro hanno un bonus di +1.	<b>Le Punkate (-1)</b> <i>Bottino extra:</i> bomboletta spray (1 uso).	<b>I Final Countdowns (-1)</b> <i>Bottino extra:</i> un chiodo borchiato (1 d6 usi; evita un danno a Muscoli/Gambe a un singolo eroe per ogni missione).	<b>Gli Shrimper (-1)</b> La prima sfida di Tag (voce 10 della <b>Tabella degli Eventi</b> ) dopo averli incontrati ha difficoltà -1.
----------	--	--	---	---	---

<b>4</b>	<b>Gli Squasher (-1)</b> <i>Bottino extra:</i> fascetta da tennis (+1 alle prove di Gambe).	<b>Quelli della 22ma (L, -1)</b> <i>Bottino extra:</i> ¼ porzione di tanjaz.	<b>Gli Assi (0)</b> <i>Bottino extra:</i> 1 skate.	<b>I Canestri da 2 (-1)</b> Le prove di Canestro contro di loro hanno -1. <i>Bottino extra:</i> sneakers (+1 a prove Gambe, 1 d6 usi).	<b>I Naufraghi (-1)</b> <i>Bottino extra:</i> ¼ porzione di tanjaz.
----------	--	---	---	---	--

<b>5</b>	<b>Le Drag Queen (0)</b> Pur essendo una gang maschile, è possibile fare prove di Imbrocco con loro, e le prove hanno un bonus di +1.	<b>I Filippino Cric (As, 0)</b> <i>Bottino extra:</i> 1 porzione di cric.	<b>Le Canotte Bianche (I, 0)</b> <i>Bottino extra:</i> 1 mazza da baseball (arma bianca buona, 1 d6 usi).	<b>I Mormoni (Ir, 0)</b> Le prove di Testa contro di loro hanno malus di -1. <i>Bottino extra:</i> una bibbia, che può essere usata come protezione una sola volta, evitando la perdita di un punto Gambe/Muscoli.	<b>Le Sirene (0)</b> Le prove di Imbrocco contro di loro hanno successo automatico, ma dopo ogni Imbrocco i guerrieri hanno un malus di -1 alla prima prova di gruppo.
----------	--	--	--	---	---

<b>6</b>	<b>Gli Studio 55 (Af, 0)</b> Le sfide di Breakdance contro di loro hanno -1. <i>Bottino extra:</i> un superstereo con 1 d6 usi e batterie per 1 d6 usi.	<b>I Pigmei (Af, 0)</b> Le prove di Gambe e Canestro contro di loro hanno +1, ma quelle di Testa -1.	<b>Gli Shabbati (E, +1)</b> Salvo che lo scontro non sia un obiettivo di missione, è sempre possibile evitarlo cedendo ½ porzione di contanti.	<b>I Mandarin (As, 0)</b> <i>Bottino extra:</i> arma bianca buona con 1 d6 usi: (1-3) coltello a serramanico; (4-6) machete.	<b>I Marinaretti (0)</b> Le prove di Testa contro di loro hanno un bonus di +1. <i>Bottino extra:</i> bottiglia di liquore (1 uso).
----------	--	---	---	---	--

<b>7</b>	<b>I Tori di Wall Street (0)</b> <i>Bottino extra:</i> ¼ porzione di contanti.	<b>I Jacksons (Af, 0)</b> Le sfide di Breakdance contro di loro hanno malus di -1. <i>Bottino extra:</i> un cappello da gangster, dà +1 alle prove di Imbrocco e di Leadership.	<b>I Fratelli del Metallo (+1)</b> <i>Bottino extra:</i> 1 catena (arma bianca di fortuna). Le prove di Testa contro di loro hanno bonus di +1.	<b>Le Perestroike (E, 0)</b> Se si usa del liquore per imbroccarle, è successo automatico (salvo che la missione non dica diversamente).	<b>Le Bettole (Ir, 0)</b> Nelle prove di Lingua per evitare uno scontro contro di loro, si ha successo automatico se si consuma un uso di una bottiglia di liquore.
----------	---	--	---	---	--

- 8 Le Tigri Gialle (As, +1)**  
Le prove di Imbrocco con loro hanno un malus di -1.
- Gli Stereoidi (+1)**  
Le sfide di Rap contro di loro hanno -1. *Bottino extra:* un superstereo con 1 d6 usi e batterie per 1 d6 usi.
- I No Futures (+1)**  
Le prove di Lingua contro di loro hanno malus di -1. *Bottino extra:* (1-3) bomboletta spray (1 uso), (4-6) ½ porzione di cric.
- I Raffaellos (I, 0)**  
Ogni incontro con loro è sempre seguito da un evento Pappone (voce 6 **Tabella degli Eventi**).
- I Port Guards (0)**  
*Bottino extra:* mazza da hockey (arma bianca buona, 1 d6 usi).

- 9 I Battitori (+1)**  
*Bottino extra:* mazza da baseball (arma bianca buona, 1 d6 usi).
- I Ju-Ju Zombi (+1)**  
Ogni prigioniero dei Ju-Ju è considerato automaticamente ucciso!
- I Rosari (I, +1)**  
Salvo che lo scontro non sia un obiettivo di missione, è sempre possibile evitarlo cedendo ½ porzione di cric. *Bottino extra:* 1 fucile a pompa (vedi voce 2 della **Tabella degli Oggetti Leggendari**), con 1 cartuccia.
- Gli AK-47 (As, +1)**  
*Bottino extra* (solo con un 6 tirando un d6): un AK47, con un caricatore (vedi **Tabella degli Oggetti Leggendari**).
- I Manta Ray (+1)**  
Le prove di Canestro contro di loro hanno malus di -1.

- 10 I Vatussi (Af, +1)**  
Le prove di Gambe e di Canestro contro di loro hanno malus di -1
- I Vietcong (As, +1)**  
In caso di sconfitta contro di loro, ogni risultato di fuga sulla **Tabella della Sconfitta** deve essere ignorato e tirato nuovamente.
- I Vagoni Rotti (+2)**  
Da loro se ne busca sempre un po'. Che si vinca o che si perda, uno dei guerrieri, determinato casualmente, perde un punto di Muscoli (1-3) o di Gambe (4-6).
- I Kashmir (+1)**  
*Bottino extra:* ¼ tanjaz.
- Gli Uomini Rana (+1)**  
Le prove di Gambe contro di loro hanno un malus di -1

- 11 I Tony (I, +2)**  
*Bottino extra:* rivoltella (1 proiettile).
- I Vandali (+2)**  
*Bottino extra:* arma bianca di fortuna (sorteggiata sulla **Tabella del Bottino**, voce 2).
- I Berretti Verdi (+2)**  
Le prove di Lingua contro di loro hanno un malus di -1. *Bottino extra* (solo con un 6 tirando un d6): un M16 con un caricatore (vedi **Tabella degli Oggetti Leggendari**).
- I Molotov Boys (E, +2)**  
Contro di loro, le molotov non hanno effetto. *Bottino extra:* 1 bottiglia molotov.
- I Kraken (+1)**  
*Bottino extra:* bottiglia di liquore (2 usi).

- 12 I San Patrizi (Ir, +2)**  
*Bottino extra:* bottiglia di liquore (1 uso).
- I Cannibals (Af, +2)**  
Ogni guerriero loro prigioniero avrà due possibilità su sei (1-2 su un d6) di essere ucciso e mangiato alla fine di ogni missione, senza possibilità di salvezza col Canestro della Morte.
- I Dragoni (+2)**  
Il primo dei 3 scontri in un combattimento contro di loro è sempre perso (i guerrieri dovranno quindi vincere i due scontri rimanenti).
- I T62 (E, +2)**  
Incassano come nessuno: un guerriero casuale avrà il proprio punteggio Muscoli, se positivo, dimezzato per difetto nel combattimento (ad es. M1 conta come M0 e M3 come M1).
- Gli Squali Bianchi (+2)**  
Le prove di Gambe contro di loro hanno malus -1. *Bottino extra:* 1 arma bianca buona (1 d6 usi), vedi voce 3 della **Tabella del Bottino**.



# Tabella della Vittoria

2d6

## EFFETTO DELLA VITTORIA

- 2** **Un combattimento all'ultimo sangue ma epico!** Uno dei Guerrieri è ucciso nello scontro, ma la gang guadagna un Punto Fama.
- 3** **Gli avversari riescono a fuggire senza cedere il loro "Bottino extra"** (vedi Tabella delle gang), ma i Guerrieri sottraggono loro un oggetto causale dalla Tabella del Bottino. Contro gli Elmetti, l'oggetto è determinato tirando un d6: **(1)** spray al peperoncino (arma speciale); **(2)** pistola con 1 d6 proiettili; **(3)** manette (arma speciale); **(4)** lacrimogeno (arma speciale); **(5)** scudo da Elmetto (arma speciale); **(6)** manganello (arma bianca buona). Le armi bianche buone e quelle speciali hanno ciascuna 1 d6 usi prima di divenire, rispettivamente, armi bianche di fortuna o inservibili.
- 4** **Zuffa furibonda:** i Guerrieri vincono, ma nel parapiglia uno dei loro oggetti, determinato casualmente, è scambiato con un altro, caratteristico della gang rivale (vedi "Bottino extra" per quella gang sulla Tabella delle gang, se ne ha). Contro gli Elmetti, l'oggetto è determinato tirando un d6: **(1)** spray al peperoncino (arma speciale); **(2)** pistola con 1 d6 proiettili; **(3)** manette (arma speciale); **(4)** lacrimogeno (arma speciale); **(5)** scudo da Elmetto (arma speciale); **(6)** manganello (arma bianca buona). Vedi Tabella del Bottino. Le armi bianche buone e quelle speciali hanno ciascuna 1 d6 usi prima di divenire, rispettivamente, armi bianche di fortuna o inservibili.
- 5** **Il sapore della Vendetta:** i guerrieri rimuovono un'interdizione da un quartiere (se ne avevano), altrimenti guadagnano un successo automatico alla prossima prova di Leadership.
- 6** **Slancio vittorioso:** il gruppo guadagna un +1 al proprio valore medio di combattimento per il prossimo scontro!
- 7** **Vittoria di Pirro:** il gruppo ha vinto e guadagna ben due oggetti "Bottino extra" dalla gang rivale (se ne ha, vedi Tabella delle gang) anziché uno solo, ma subisce -1 al proprio valore medio di combattimento al prossimo scontro. Contro gli Elmetti, idem ma i due oggetti sono determinati tirando un d6: **(1)** spray al peperoncino (arma speciale); **(2)** pistola con 1 d6 proiettili; **(3)** manette (arma speciale); **(4)** lacrimogeno (arma speciale); **(5)** scudo da Elmetto (arma speciale); **(6)** manganello (arma bianca buona). Vedi Tabella del Bottino. Le armi bianche buone e quelle speciali hanno ciascuna 1 d6 usi prima di divenire, rispettivamente, armi bianche di fortuna o inservibili.
- 8** **Una vittoria epica!** I Guerrieri guadagnano un oggetto casuale dalla Tabella del Bottino, oltre al "Bottino extra" della gang rivale (se ne ha, vedi Tabella delle gang) e la gang guadagna un Punto Fama. Contro gli Elmetti, l'oggetto sarà determinato tirando un d6: **(1)** spray al peperoncino (arma speciale); **(2)** pistola con 1 d6 proiettili; **(3)** manette (arma speciale); **(4)** lacrimogeno (arma speciale); **(5)** scudo da Elmetto (arma speciale); **(6)** manganello (arma bianca buona). Vedi Tabella del Bottino. Le armi bianche buone e quelle speciali hanno ciascuna 1 d6 usi prima di divenire, rispettivamente, armi bianche di fortuna o inservibili.
- 9** **I Guerrieri catturano un membro della gang avversaria.** Il prigioniero potrà essere scambiato in qualsiasi momento del gioco con un Guerriero preso in ostaggio da quella gang. Contro gli Elmetti, nessun effetto: nessuno sarebbe così pazzo da catturare un Elmetto.
- 10** **Una vittoria da raccontare!** Uno dei guerrieri, determinato casualmente, guadagna un punto di Lingua, fino a un max. di L 4.
- 11** **Vittoria sleale:** i Guerrieri guadagnano due oggetti casuali dalla Tabella del Bottino oltre al "Bottino extra" della gang rivale (se ne ha, vedi Tabella delle gang), ma la gang perde un Punto Fama. Contro gli Elmetti, non si perde Fama!
- 12** **Non si parla che dei Guerrieri!** Il gruppo avrà successo automatico alla prima prova a scelta tra Imbrocco, Rap o Tag.

## TABELLA DELLA SCONFITTA

2d6	EFFETTO DELLA SCONFITTA
2	<b>Una sconfitta rovinosa!</b> Uno dei guerrieri è ucciso nello scontro, e il resto del gruppo perde un oggetto, entrambi determinati casualmente.
3	Una sconfitta cocente: la gang perde un punto di Fama.
4	<b>Fuga fortuita!</b> Il gruppo riesce a svignarsela, per giunta arraffando il " <b>Bottino extra</b> " della gang rivale (se ne ha, vedi <b>Tabella delle gang</b> ).
5	<b>Una sconfitta di cui si parlerà!</b> Il gruppo avrà un fallimento automatico alla prima prova di <b>Tag</b> , <b>Rap</b> o <b>Imbrocco</b> che affronterà.
6	<b>I Guerrieri riescono a svignarsela in metropolitana senza troppi danni!</b> Il gruppo ha automaticamente preso il metrò per la tappa successiva, se gli è possibile, altrimenti prosegue normalmente.
7	<b>I guerrieri riescono a fuggire</b> , ma il gruppo perde un oggetto, determinato casualmente.
8	<b>Fuga nel parapiglia!</b> I guerrieri riescono a fuggire, ma uno dei loro oggetti è scambiato con il " <b>Bottino extra</b> " della gang rivale (se ne ha, vedi <b>Tabella delle gang</b> , altrimenti il gruppo perde semplicemente un oggetto). Nessuno scambio avviene contro gli Elmetti.
9	<b>Una brutta ferita!</b> Tirate un d6: uno dei guerrieri, determinato casualmente come per la perdita di oggetti, perde un punto di <b>Gambe (1-3)</b> o di <b>Muscoli (4-6)</b> .
10	<b>La gang non subisce perdite</b> , ma è interdetta dal quartiere in cui è stata sconfitta (salvo che non sia il covo). Non potrà più attraversarlo per il resto della missione o finché l'interdizione non è rimossa, vedi voce 5 della <b>Tabella della Vittoria</b> .
11	<b>Ritirata strategica:</b> la gang perde un oggetto casuale, ma si raggruppa e guadagna un +1 al proprio valore medio di combattimento nello scontro successivo.
12	<b>Uno dei Guerrieri è catturato e portato in un quartiere casuale</b> (tirare 2d6) del distretto in cui si è stati sconfitti. Contro le gang, liberarlo richiederà di raggiungere il quartiere e vincere uno scontro che avrà luogo automaticamente con la stessa gang che l'ha catturato, oppure uno scambio di prigionieri con la stessa gang; altrimenti, il guerriero potrà essere liberato in una missione " <b>Salvataggio</b> " (vedi voce 6 della <b>Tabella delle Missioni</b> ) o con il " <b>Canestro della morte</b> ". Contro gli Elmetti, il guerriero potrà essere liberato solo attraverso una missione " <b>Evasione</b> " (voce 7 della <b>Tabella delle Missioni</b> ); il prigioniero sarà stato trasferito dagli Elmetti nel quartiere/distretto determinati a inizio missione.

## TABELLA DEL BOTTINO

2d6	BOTTINO
2	<b>Arma bianca di fortuna</b> , +1 al valore di M di un guerriero in combattimento; tirare un d6: <b>(1)</b> tubo di ferro; <b>(2)</b> gamba di sedia; <b>(3)</b> bottiglia rotta; <b>(4)</b> catena; <b>(5)</b> coltello da cucina; <b>(6)</b> ferro appuntito.
3	<b>Arma bianca buona</b> , +2 al valore di M di un guerriero in combattimento; tirare un d6: <b>(1)</b> mazza da baseball; <b>(2)</b> coltello a serramanico; <b>(3)</b> tirapugni; <b>(4)</b> machete; <b>(5)</b> manganello; <b>(6)</b> mazza da hockey. Ogni arma buona ha 1d6 usi quando è trovata, poi diventa un'arma di fortuna.
4	<b>Rivoltella con 1d6 proiettili</b> (ogni uso ne consuma uno), +3 al valore di M di un guerriero in combattimento. Se tirando i dadi nel combattimento in cui si usa la rivoltella si fa 1 naturale, anche in un tiro di gruppo, l'arma è inceppata e diventa inservibile finché non è riparata (vedi abilità <b>Riparare</b> ).
5	<b>Tirare un d6: (1-3)</b> bomboletta spray (1d6 usi), permette di fare prove di <b>Street art</b> ; inoltre, in un combattimento può essere usata garantendo un +1 a M a chi la usa in aggiunta ad altre armi e oggetti; <b>(4)</b> 1 paio di pattini (se si ha l'abilità <b>Ruote da strada</b> , +1 alle prove di <b>Gambe</b> per le fughe); <b>(5)</b> guanti mezza dita (+1 prove <b>Guida Spericolata</b> , <b>Canestro</b> e combattimento con <b>Kung-Fu</b> ); <b>(6)</b> 1 skate (se si ha l'abilità <b>Ruote da strada</b> , +2 alle prove di <b>Gambe</b> per le fughe).
6	<b>Divisa di una gang avversaria</b> (può essere scambiata evitando un combattimento con la gang). Determinare sulla <b>Tabella delle gang</b> a quale gang appartiene la divisa, tirando prima 1d6 per il distretto ( <b>vedi mappa</b> , ignorando il 6) e poi 2d6 per la gang.
7	<b>Tirare 1d6: (1-5)</b> Bottiglia molotov; tirare ancora un d6: <b>(1-5)</b> 1 bottiglia; <b>(6)</b> 2 bottiglie; <b>(6)</b> Biglietto rubato del metrò; permette di prendere automaticamente il metrò per una tappa, poi è consumato per sempre.
8	<b>Arma speciale; tirare un d6: (1)</b> manette; <b>(2)</b> spray al peperoncino; <b>(3)</b> lacrimogeno; <b>(4)</b> pistola lanciarazzi; <b>(5)</b> scudo da Elmetto; <b>(6)</b> casco da moto. Queste armi danno sempre +1 a M a chi le usa in combattimento, in aggiunta ad altre armi e oggetti. Ogni arma speciale ha 1d6 usi quando è trovata, poi diventa inservibile finché non è riparata (vedi abilità <b>Riparare</b> ).
9	<b>Tirare un d6: (1-3)</b> 1d6 proiettili per rivoltella, non occupano "spazi" oggetti se sono caricati dentro una rivoltella (max. 6), altrimenti occupano uno spazio; <b>(4-6)</b> tanica di benzina (1d6 porzioni di carburante per mezzi a motore).

## TABELLA DELLE MISSIONI

**10** **Bottiglia di liquore**, +2 alle prove di Imbrocco. Un uso solo, ma poi può essere usata come arma bianca di fortuna (si può anche svuotarla volontariamente per usarla in questo modo).

**11** **Tirare un d6: (1-4)** Superstereo, +1 alle prove di Rap e Imbrocco; ha batterie per 1d6 usi; **(5-6)** batterie per 1d6 usi nuovi a un Superstereo scarico; una volta usate per ricaricarlo, possono essere cancellate dagli oggetti di un guerriero. Comunque, ogni stereo ha 1d6 usi di vita quando trovato, poi diventa inservibile finché non è riparato (vedi abilità **Riparare**).

**12** **Mezzo a motore con 1d6 porzioni di carburante**. Tirare 1d6: **(1)** moto da 2 posti; **(2)** macchina da 5 posti; **(3)** furgone da 10 posti e con dentro un oggetto casuale da sorteggiare su questa tabella ma ignorando il 12 come risultato; **(4-6)** furgone, ma con carburante per 2d6 usi. Ogni mezzo ha 2d6 usi di vita quando trovato, poi diventa inservibile finché non è riparato (vedi abilità **Motori**).



2d6

MISSIONE

**2** **Furto**. Tirare 1d6: **(1-4)** La gang deve totalizzare 2 oggetti rubati a gang avversarie, e gli oggetti non devono appartenere tutti alla stessa gang. Gli oggetti scambiati non contano ma il bottino extra sì. La missione è riuscita quando 2 oggetti sono stati presi (se uno viene perso prima di raggiungere quota 2, il conto si azzerà) e si rientra al proprio covo. Se i guerrieri perdono gli oggetti rubati lungo il ritorno, la missione si considererà comunque riuscita. Se dopo 15 tappe dall'inizio del viaggio di ritorno non si è rientrati al Covo, gli oggetti rubati vengono persi automaticamente, e la missione è fallita. **(5-6)** La gang dovrà raggiungere il covo di una gang casuale in un quartiere casuale (tirare prima il distretto, poi il quartiere – che non sia Coney Island - e poi la gang). Là i guerrieri dovranno vincere una prova a scelta di T o G a difficoltà 2 (si può scegliere quanti e quali guerrieri affronteranno la prova), per rubare senza essere notati un oggetto leggendario casuale (determinato sulla **Tabella degli Oggetti Leggendari**). Se il tiro non riesce, l'oggetto è rubato, ma i guerrieri che hanno fallito la prova devono sostenere un combattimento contro la gang avversaria nel suo covo. Non tirate in questo caso effetti sulla **Tabella della Vittoria/Sconfitta**. Se vincono, hanno preso l'oggetto e possono ripartire per il loro covo. Se perdono, l'oggetto è perso e tutto il gruppo è espulso in un territorio limitrofo a scelta e potrà ritentare. Il gruppo ha 15 tappe di tempo dall'inizio missione per riuscire a impadronirsi dell'oggetto, o la missione fallisce. La missione è vinta portando l'oggetto leggendario nel proprio covo.

**3** **Duello**. Il gruppo deve arrivare entro 15 tappe al covo di una gang avversaria (tirare prima il distretto, poi il quartiere – che non sia Coney Island - e poi la gang). Là, uno solo dei Guerrieri deve sfidare in combattimento singolo un campione della gang avversaria, senza usare armi da fuoco. Il duello funziona come un combattimento individuale, senza malus per combattere da soli né per combattere nel covo dell'altra gang, e in cui la difficoltà è pari al valore di M del guerriero sfidante più 2 se questi combatte con armi bianche, o +1 se combatte a mani nude. Non tirate in questo caso effetti sulla Tabella della Vittoria/Sconfitta. La missione è riuscita se il duello è vinto e i guerrieri riescono a rientrare al loro covo. Se il duello è perso, tirare 1d6: **(1-4)** il guerriero è morto; **(5-6)** è prigioniero della gang avversaria; in ogni caso la missione è fallita.

**4** **Recupero (oggetti).** Questa missione è giocabile solo se il gruppo ha perso un oggetto normale o leggendario che vuole recuperare da una gang avversaria, oppure attraverso la missione "**Marchio**" (voce 5 di questa tabella). In caso contrario, potrà scegliere se ritirare la missione, o trasformarla in una di **Furto** (vedi voce 2 di questa tabella). Se il **Recupero** può essere giocato, si considera che l'oggetto possa essere nel frattempo passato di mano. Il gruppo deve quindi arrivare entro 15 tappe al covo di una gang avversaria casuale (tirare prima il distretto, poi il quartiere – che non sia Coney Island - e poi la gang), e là vincere una prova a scelta di T o G a difficoltà 1, per recuperare l'oggetto perso. Se il furto non riesce, la missione è fallita. Che riesca o fallisca, dopo il furto il gruppo deve affrontare una prova di T o G a difficoltà 2 (la fuga dal covo avversario) e se questa fallisce deve affrontare un combattimento nel covo avversario prima di poter iniziare il viaggio di ritorno. La missione è vinta portando l'oggetto recuperato nel proprio covo.

**5** **Marchio. Tirare 1d6: (1-4)** A inizio missione, la gang riceve dal ricettatore del covo due bombolette spray con 6 usi l'una. I guerrieri devono vincere una **sfida di Tag** in ogni distretto della City. In questa missione, all'interno di ogni distretto ogni evento "Combattimento!" (voci 2, 7 e 12 della Tabella degli Eventi) conta come una "Sfida di Tag!" (voce 10) fino a quando il gruppo non ha vinto almeno una sfida, e tutte hanno difficoltà 1 anziché 0. Inoltre, prima di abbandonare un distretto, il gruppo deve averne vinta almeno una e averne vinte più di quante ne abbia perse in quel distretto. Le vittorie contro artisti metropolitani non contano. Quando anche l'ultimo distretto è stato vinto in questo modo, la gang deve far ritorno al covo per completare la missione.  
**(5-6)** La gang deve raggiungere il covo di una gang avversaria, e là rubare un set di bombolette spray special (vedi **Tabella degli Oggetti Leggendari**, voce 3), seguendo le stesse regole di una missione di **Recupero** (voce 4 di questa tabella). Se il furto ha successo, la gang dovrà poi usare il set special per vincere almeno una sfida di Tag lungo il ritorno; solo con una sfida vinta all'attivo, la gang potrà entrare nel quartiere del proprio covo e completare così la missione. Dal momento in cui il gruppo inizia il viaggio di ritorno, ogni evento "Combattimento!" (voci 2, 7 e 12 della Tabella degli Eventi) conta come una "Sfida di Tag!" (voce 10) fino a quando il gruppo non ha vinto una sfida.

**6** **Salvataggio. Tirare 1d6: (1-4)** **Recuperare un prigioniero dal covo di una gang avversaria** (tirare prima il distretto, poi il quartiere – che non sia Coney Island - e poi la gang). I guerrieri hanno 15 tappe per giungere al covo avversario e far evadere il prigioniero (potrebbe essere un membro del gruppo catturato in precedenza, o un membro non giocante della gang). Per farlo, il gruppo può usare un esplosivo (riuscita automatica, vedi voce 4 della **Tabella degli Oggetti Leggendari**), oppure vincere una prova di T o G a difficoltà 2 (si può scegliere quanti e quali guerrieri affronteranno la prova). Se il tiro fallisce, i guerrieri coinvolti nella prova dovranno affrontare un combattimento contro la gang. Se lo vincono, possono tentare subito un altro salvataggio, con difficoltà ridotta di 1. Se lo perdono, invece di tirare sulla **Tabella della Sconfitta**, tirate 1d6 come segue: **(1)** uno dei guerrieri è ucciso; **(2)** uno dei guerrieri è catturato, adesso i prigionieri sono due e se ne dovrà liberare almeno uno; **(3-5)** il gruppo riesce a fuggire in un quartiere limitrofo a scelta ma senza il prigioniero; **(6)** il gruppo fugge in un quartiere limitrofo a scelta senza il prigioniero, ma riesce ad arraffare un bottino casuale dalla **Tabella del Bottino**. In tutti questi casi, i guerrieri possono ritentare il salvataggio, se hanno ancora tappe a disposizione. Se il salvataggio riesce senza aver perso guerrieri, il gruppo avrà un bonus di +1 a tutti i combattimenti del ritorno. Lungo il ritorno, gli scontri contro la gang avversaria che teneva il prigioniero avranno sempre difficoltà aumentata di 1, e in caso di morte o cattura si potrà perdere il prigioniero salvato (tirando 1 su 1d6 se non si tratta dei guerrieri giocanti) e la missione fallirà. La missione è completata raggiungendo il proprio covo.

**(5-6) Il Doppio Dragone. Speciale: missione di difficoltà leggendaria, il successo garantisce 3 punti fama.** La pupa di due dei guerrieri (sì, sta con tutti e due!) è stata rapita nel covo di una gang cazzuta. Tirare prima il distretto, poi il quartiere – che non sia Coney Island; quindi tirare 1d6: con **1-3** si sceglie la gang 11 sulla tabella delle gang, con **5-6** la gang 12.

Prima di poter assaltare il covo, i guerrieri devono vincere 3 combattimenti in quel distretto, non necessariamente contro quella gang. Giunti al covo, devono vincere là un combattimento contro la gang, senza però tirare sulla Tabella della Vittoria/Sconfitta; se perdono, la missione è fallita, se vincono, prosegue.

Quindi, i due guerrieri con M maggiore (o solo uno se è l'unico superstite) dovranno combattere contro il capo della gang avversaria, che è armato di mitra!

Lo scontro funziona come un combattimento per un'unità di uno o due guerrieri, senza malus per combattere in meno di quattro né per combattere nel covo dell'altra gang, e in cui la difficoltà è pari al valore di M maggiore tra i guerrieri sfidanti più un valore dato dal mitra sorteggiato con un d6 (1-4: M16, +4 alla difficoltà; 5-6: AK47 +5 alla difficoltà). Non si applicano eventuali modificatori dovuti alla gang avversaria.

La missione è vinta se quest'ultimo scontro è vinto, ma se a farlo sono due guerrieri anziché uno solo, questi dovranno ora battersi a duello tra loro per decidere una volta per tutte di chi sarà la pupa. Risolvete il duello così: a turno, ognuno dei due guerrieri fa un singolo tiro di combattimento con difficoltà pari al valore di combattimento dell'altro; se entrambi riescono o falliscono, lo scontro continua; se uno solo vince, marca un punto; il primo che raggiunge tre punti ha vinto il duello!

Chi perde non è morto, ma perde l'abilità Leadership, se l'aveva, e un punto di L. Chi vince guadagna, oltre alla pupa e al mitra del capo avversario (senza caricatori), anche l'abilità Leadership, se non l'aveva, e un punto di L (fino a un valore max. di 4). In ogni caso, la missione è vinta, e i guerrieri possono tornare al covo. Lungo il rientro, tutti gli eventi "Combattimento" con la gang avversaria saranno invece considerati come "Nessun evento" (voci 5 e 9 della **Tabella degli Eventi**).

**7 Tirare 1d6: (1-4) Evasione.** Speciale: il successo garantisce 2 punti fama. La gang dovrà raggiungere una stazione di Elmetti in un distretto e quartiere casuale. Durante il percorso di andata, si dovrà fuggire con successo da ogni eventuale scontro con gli Elmetti, altrimenti la missione è fallita (gli Elmetti sono stati allertati). Arrivati alla stazione, il gruppo dovrà far evadere il prigioniero (potrebbe essere un membro del gruppo arrestato in precedenza, o un membro non giocante della gang). Per farlo può usare due porzioni di contanti (successo automatico), usare un esplosivo (successo automatico, vedi voce 4 della **Tabella degli Oggetti Legendari**), oppure vincere una prova di T o G a difficoltà 1.

Se l'evasione è fallita, lo è anche la missione, e tirare 1d6: **(1)** metà dei guerrieri (per eccesso e sorteggiata casualmente) è arrestata, il resto muore; **(2-3)** tutti i guerrieri sono arrestati, i giocatori dovranno crearne quattro nuovi e affrontare una nuova missione; **(4-5)** la metà del gruppo (per difetto e sorteggiata casualmente) è arrestata, il resto fugge e dovrà rientrare al covo; **(6)** il gruppo riesce a fuggire ma senza il prigioniero, e dovrà rientrare al covo.

Se l'evasione riesce, il gruppo dovrà comunque affrontare una prova di G a difficoltà 1 o Guida Spericolata a difficoltà 0, oppure usare un altro esplosivo (successo automatico), per sfuggire agli Elmetti. Se la fuga è fallita, lo è anche la missione, il prigioniero è ripreso dagli Elmetti, ma i guerrieri scappano e devono rientrare al covo. Se anche la fuga riesce, la missione è vinta riportando l'evaso nel proprio covo. Lungo il ritorno, gli eventuali combattimenti contro gli Elmetti avranno difficoltà aumentata di 1, e in caso di morte o di cattura si potrà trattare dell'evaso liberato (tiro di 1 su un d6), il che farà fallire la missione.

**(5-6) Assalto al Distretto.** La temibile banda dei Ju-Ju Zombi prende improvvisamente d'assalto una stazione di Elmetti (in un quartiere casuale di un distretto casuale) in cui il gruppo è tenuto prigioniero.

In questo caso la missione ha inizio nella stazione. Per uscirne vivi, Elmetti e Guerrieri dovranno collaborare! I guerrieri sceglieranno il proprio equipaggiamento iniziale. Il gruppo dovrà dapprima superare un combattimento contro i Ju-Ju Zombi (vedi voce 9 e colonna "Queens" della **Tabella delle Gang**) senza applicare gli effetti della **Tabella della Sconfitta/Vittoria**. Per tutto il combattimento, il gruppo potrà usare, se ha spazio per portarle, due armi nuove prestate dagli Elmetti, sorteggiate tirando 1d6: **(1)** manette; **(2)** spray al peperoncino; **(3)** lacrimogeno; **(4)** pistola lanciarazzi; **(5)** scudo da Elmetto; **(6)** rivoltella (1d6 proiettili). Queste armi sono descritte nella **Tabella del Bottino** alle voci 4 e 8, e hanno numero massimo di usi. Le armi saranno perse a fine scontro salvo che non sia indicato diversamente qui sotto. Inoltre, se il gruppo aveva un esplosivo, potrà usarlo insieme agli Elmetti per vincere automaticamente uno dei tre tiri del combattimento.

Se il combattimento è perso, la missione è fallita, tirare 1d6: **(1-2)** I Ju-Ju mettono a ferro e fuoco la stazione di Elmetti! Un solo guerriero casuale sopravvive e riesce a fuggire (dovrà poi tornare al covo); **(3-4)** i rinforzi degli Elmetti riescono a sconfiggere i Ju-Ju, ma i guerrieri superstiti sono arrestati tutti, i giocatori dovranno creare quattro guerrieri e iniziare una missione nuova; **(5-6)** i guerrieri perdono un membro casuale tra i superstiti del combattimento, ma riescono a fuggire e possono tornare al covo. Se il gruppo vince lo scontro, la missione è riuscita. Tirare 1d6: **(1-2)** i guerrieri perdono un membro casuale tra i superstiti del combattimento, ma riescono a fuggire con le armi prestate dagli Elmetti (considerare ora la rivoltella scarica, e il resto degli oggetti con un uso residuo) e possono rientrare al covo; **(3-4)** i guerrieri superstiti sono arrestati ma rilasciati dopo che tutti i loro oggetti sono stati confiscati, e tornano automaticamente al covo; **(5-6)** i guerrieri superstiti sono lasciati fuggire dagli Elmetti senza le armi prestate ma con gli oggetti del gruppo; dovranno rientrare al covo, ma potranno ignorare ogni combattimento contro gli Elmetti lungo il ritorno.

**8 Guerra. Tirare 1d6: (1-2)** Il gruppo deve vincere 4 combattimenti contro 4 gang diverse fuori da Brooklyn, e poi rientrare al covo; **(3-4)** Il gruppo deve vincere 3 combattimenti contro una stessa gang fuori da Brooklyn (determinare casualmente a inizio missione prima il distretto e poi la gang) e poi rientrare al covo; in questo caso considerare ogni evento "Combattimento" (voci 2, 7 e 12 della **Tabella degli Eventi**) come un combattimento contro quella gang, fino a quando non sono stati vinti i 3 combattimenti; **(5-6)** Il gruppo deve vincere 2 combattimenti dentro uno stesso quartiere casuale in un distretto casuale fuori da Brooklyn, che a quel punto conterà come zona franca: nel quartiere non ci potranno più essere combattimenti contro altre gang fino a fine gioco o fino a quando il gruppo non intraprende la missione "**La Tregua**", vedi voce 12 di questa tabella. I guerrieri devono poi rientrare al covo.

**9** **Territorio. Tirare 1d6: (1-2)** Il gruppo deve vincere almeno 4 scontri contro gang o Elmetti dentro Brooklyn; **(3-4)** Il gruppo deve vincere almeno 3 scontri contro gang dentro Brooklyn; **(5-6)** Il gruppo deve vincere 2 scontri contro gang dentro lo stesso quartiere casuale di Brooklyn, che a quel punto conterà come zona conquistata: nel quartiere non ci potranno più essere combattimenti contro altre gang fino a fine gioco o fino a quando il gruppo non intraprende la missione "La Tregua", vedi voce 12 di questa tabella. In tutti i casi, uno scontro perso ne annulla uno vinto.

**10** **Seduzione.** La gang deve accumulare 4 imbrotti riusciti. Gli imbrotti si possono provare in queste occasioni:

- Un evento Scippo (voce 3 della **Tabella degli Eventi**) può essere trasformato in una prova di Imbrocco con la commessa del negozio.
- Rubare una Pupa a una gang avversaria in un evento Pupa (voce 6 della **Tabella degli Eventi**).
- Un incontro nel metrò con un barbone addormentato (voce 5 della **Tabella del Metrò**) può essere trasformato in una prova di Imbrocco con una punk, trovata al posto del barbone.
- Derubando un pappone (voce 6 della **Tabella degli Eventi**), al posto dei contanti si imbrotta la sua protetta.
- Evitando uno scontro con una gang femminile con regolari prove di Lingua o Leadership, seguite una da prova Imbrocco (se fallisce, nessuno scontro).
- Tirando 5-6 sul d6 nei seguenti quartieri (il tiro va fatto dopo l'evento) si trova una pupa per strada; (Manhattan): Soho, East Village, Times Square, Central Park; (The Bronx): Melrose, Zoo, Bay Park; (Brooklyn) George Town, Downtown Brooklyn, Green Point; (Queens): Astoria, Corona, Middle Village, Glendale; (Staten Island): Titten Village, Pleasant Plains, Princes Bay. In tutti questi casi, se l'Imbrocco riesce, tirare 1d6: con 1, la pulzella sarà in realtà una degli Elmetti in borghese; l'Imbrocco non conta, e il guerriero viene arrestato, mentre il gruppo scappa prima dell'arrivo degli Elmetti. **A imbrotti completati**, il gruppo dovrà anche tornare al proprio Covo.

**11** **Festino.** Il gruppo dovrà innanzitutto raccogliere 1 superstereo (non scarico), 2 bottiglie di liquore (non vuote), 1 skate e 1 bomboletta spray (non esaurita). Gli oggetti già in possesso a inizio missione contano nel totale e possono essere lasciati al covo. Durante la missione, ogni volta che il gruppo dovrebbe tirare sulla Tabella del Bottino, e ogni volta che vince un combattimento, trova degli oggetti determinati tirando 1d6: **(1-2)** 1 skate; **(3)** 1 superstereo (1d6 usi e batterie per 1d6 usi); **(4-5)** 1 bottiglia di liquore (1 uso); **(6)** 1 bomboletta spray (1d6 usi). Con gli oggetti richiesti, la gang dovrà tornare al covo, dove terrà una festa da sballo. Durante la festa, si dovrà riuscire in una prova di Imbrocco, di Breakdance e di Street art (i test non devono essere superati necessariamente dallo stesso guerriero).

Usare la tanjaz alla festa darà un successo automatico per ogni porzione a una di queste prove. Se anche una prova fallisce, la missione è fallita, altrimenti è vinta. In ogni caso, gli oggetti raccolti sono consumati completamente. Sia in caso di successo che di fallimento, tirare 1d6: con 1, una pattuglia Elmetti nota il degenero e piomba nel mezzo della festa! In questa situazione, sarà possibile evitare lo scontro contro gli Elmetti in questi modi: cedendo una porzione di contanti o di tanjaz; riuscire in una prova di Lingua o di Gambe con difficoltà 2, o una di Guida Sperimentata a difficoltà 0 (solo se ci sono mezzi a motore per portare tutti i guerrieri). Altrimenti si dovrà combattere contro gli Elmetti, ma con un bonus di +1 poiché si combatte nel covo. La difficoltà degli Elmetti si determina tirando un d6: **(1-4)** difficoltà 1; **(5-6)** difficoltà 2.

**12** **La Tregua. Speciale: il successo garantisce 2 punti fama.** La missione inizia in un quartiere casuale del Bronx: i guerrieri si ritrovano di notte in un vecchio stadio gremito con tutte le altre gang della City. Non hanno armi né mezzi a motore ma sono permessi altri oggetti che il gruppo può essersi portato dal covo. Il capo della gang più importante, un uomo magico e una guida spirituale per tutti i ribelli, annuncia la tregua tra le gang: bisogna unire le forze in quello che rappresenta un momento epocale, e conquistare la City agli Elmetti, un blocco alla volta! Tutti esultano, quando all'improvviso una gang di svitati centra il leader con un colpo di pistola, uccidendolo, e facendo ricadere la colpa sui guerrieri! Scoppia il caos, e per giunta sopraggiungono anche gli Elmetti! La tregua è già finita, e il gruppo ha ora una sola missione: ritornare sano e salvo al proprio covo, mentre tutte le gang della City e gli Elmetti gli danno la caccia... Per prima cosa, la fuga dallo stadio: il gruppo dovrà affrontare una prova di Gambe (difficoltà 0); se fallirà, uno dei guerrieri sarà caduto, vittima del riot. Se riesce, uno dei guerrieri, determinato casualmente, guadagna un punto di Gambe per la concitazione. In ogni caso i guerrieri sono ora fuggiti dallo stadio. A questo punto, il gruppo ha a disposizione max. 12 tappe per rientrare al covo, altrimenti verrà raggiunto e tutti i guerrieri uccisi. Durante il viaggio di ritorno, utilizzate queste regole speciali ed eventi fissi:

- tutte le prove per evitare i combattimenti con le altre gang hanno di base difficoltà aumentata di 1. Inoltre, per raggiungere le prime due tappe non sarà possibile prendere il metrò.
- prima di raggiungere la prima tappa avviene automaticamente l'evento "Annuncio" (voce 11 della **Tabella degli Eventi**), cui si aggiungerà anche un evento casuale e/o traghetto come da regolamento.
- arrivati alla seconda tappa del viaggio, una pupa sola su una panchina adesca uno dei guerrieri. In realtà si tratta di una donna-Elmetto. Per fiutare la trappola serve un tiro di Testa del gruppo, e a quel punto si evita l'inganno e si può proseguire. Altrimenti uno dei guerrieri (determinato casualmente tra quelli con T minore) ci prova con la pupa, e servirà una prova di Leadership di un altro (a scelta) per farlo desistere. Se anche questo tentativo non riesce, il guerriero è ammanettato alla panchina dalla donna-Elmetto, che chiama rinforzi, mentre il resto del gruppo scappa. Il guerriero ammanettato è da considerarsi arrestato dagli Elmetti (e detenuto in un quartiere e distretto casuali). Segue un evento casuale e/o traghetto come da regolamento.



- arrivati alla terza tappa, tirare 1d6: con **1-2** accade un incendio del metrò, che non sarà disponibile per un d6 tappe. Inoltre, il gruppo subirà un imbroggio da parte di una gang femminile del distretto in cui si trova; Manhattan: **(1-3)** Le Drag Queen, **(4-6)** Le Tigri Gialle; Queens: Le Pile Scariche; The Bronx: Le Punkate; Brooklyn: **(1-3)** Le Sghebe, **(4-6)** Le Perestroike; Staten Island: Le Sirene. La gang vuole portare i guerrieri nel proprio covo, un bar scalcinato nello stesso quartiere, e là attaccarli a tradimento. Una prova di Testa (difficoltà 1) o una di Leadership (difficoltà 1) anche di un solo guerriero eviterà la trappola, ma si dovrà affrontare subito il combattimento. Altrimenti, il gruppo sarà preso in trappola e dovrà affrontare un combattimento nel quale il primo dei tre scontri è da considerarsi automaticamente perso. Segue un evento casuale come da regolamento.
- arrivati alla quarta tappa ha un evento fisso del tipo "Pupa" (vece 6 della **Tabella degli Eventi**), cui seguirà poi anche un evento casuale o **metrò/traghetto** se possibile.
- arrivati all'ottava tappa, se c'è, il gruppo (anche se si trova sul metrò) affronterà automaticamente un combattimento contro una gang tosta: estrarla casualmente sulla **Tabella delle Gang**, usando la colonna del distretto giusto e sommando 6 al risultato dei 2d6 (ogni risultato superiore a 12 conta comunque come 12). Tuttavia, se il gruppo vince, ottiene un viaggio in metrò per le tappe restanti, fino al covo, annullando eventualmente anche l'incendio al metrò. Seguirà poi anche un evento casuale o metrò/traghetto se possibile. Se l'ottava tappa coincide con l'ultima (il covo), giocate gli effetti delle due tappe in successione.
- giunti al covo, i guerrieri troveranno ad aspettarli la gang di svitati che li ha incastrati: estrarla casualmente sulla **Tabella delle Gang**, questa volta sorteggiando anche il distretto di provenienza con un d6 (ignorando i 6), e poi sottraendo 6 al risultato dei 2d6 (ogni risultato inferiore a 2 conta comunque come 2). La gang di svitati usa una rivoltella, per cui la difficoltà del primo tiro su tre è aumentata di 2. Ignorate ogni risultato di fuga sulla **Tabella della Vittoria/Sconfitta**, ma considerate gli altri risultati. In ogni caso, a fine combattimento sopraggiunge la gang del leader ucciso a inizio missione, che finalmente scagiona i guerrieri e cattura i traditori! I guerrieri sono di nuovo liberi e per un po' non si parlerà che di loro...

## Tabella degli Eventi

2d6

EVENTO

**2** **Combattimento!** Tirare sulla **Tabella delle gang** per vedere con quale gang ci si batte. Si potrà evitare il combattimento come da regolamento.

**3** **Tirare un d6:**  
**(1-3) Scippo.** Uno dei guerrieri vuol fregare qualcosa da un negozio. Serve una prova di Leadership, se si vuole impedirglielo. La prova sarà fatta sempre dal guerriero con il punteggio di Testa più alto, a scelta. Se non si effettua la prova, o se si fallisce, c'è il furto, e il gruppo guadagna uno dei seguenti oggetti: **(1)** contanti (1 porzione); **(2) articolo sportivo**, vedi sotto; **(3)** superstereo nuovo, vedi voce 11 della **Tabella del Bottino**; **(4)** cioccolata e canditi, dà +1 a una prova d'Imbrocco; **(5)** bottiglia di liquore con 2 usi, vedi voce 10 della **Tabella del Bottino**; **(6)** rivoltella con 1d6 proiettili, vedi voce 4 della **Tabella del Bottino**.

Per l'articolo sportivo, tirare un altro d6: **(1)** pattini o skate, a scelta, vedi voce 5 della **Tabella del Bottino**; **(2)** mazza da baseball o da hockey con 6 usi, a scelta, vedi voce 3 della **Tabella del Bottino**; **(3)** fascetta da tennis, dà +1 alle prove di Gambe; **(4)** sneakers nuove, danno +1 a prove Gambe per 6 usi; **(5)** guanti mezza dita, vedi voce 5 della **Tabella del Bottino**; **(6)** uno degli articoli a scelta.

**Dopo lo scippo, giocate le conseguenze.** Tirare 1d6: **(1)** il negoziante, italo americano, estrae un fucile a pompa e spara sul gruppo, che deve superare una prova di Gambe (difficoltà 1) o perdere un elemento casuale; **(2)** il negoziante, cinese, tira fuori una mannaia e attacca il gruppo, che deve superare una prova di Gambe o un combattimento (entrambi difficoltà 1), o perdere un elemento casuale, prima di fuggire; **(3)** arrivano gli Elmetti! Il gruppo deve evitare il combattimento o combatterli con difficoltà 1; **(4)** un gruppo di vigilantes di quartiere affronta i guerrieri subito fuori il negozio; i guerrieri devono superare una prova di gruppo di Gambe o un combattimento (entrambi difficoltà 2) o perdere un elemento casuale, prima di fuggire; **(5-6)** i guerrieri si allontanano impuniti col malto.

**(4-6) Barbone violento.** Farneticando, un barbone fuori controllo in strada rompe improvvisamente una bottiglia e attacca il gruppo, che deve superare una prova di gruppo di Gambe o un combattimento a difficoltà 0, se fallisce tirare 1d6: **(1-5)** una brutta ferita (uno dei guerrieri perde un punto di Gambe e uno di Muscoli); **(6)** un guerriero casuale è ucciso. Finito il combattimento, con un po' di fortuna **(5-6)** su un altro d6 il gruppo trova un'altra bottiglia di liquore addosso al barbone, vedi voce 10 sulla **Tabella del Bottino**: **(1-4)** semi-vuota, 1 uso; **(5-6)** piena, 2 usi.

- 4 Tirare un d6:**  
**(1-4) Pattuglia di Elmetti!** Si potrà evitare il combattimento, come da regolamento. Altrimenti, combattere gli Elmetti avrà difficoltà variabile: **(1-2)** difficoltà -1; **(3-4)** difficoltà 0; **(5-6)** difficoltà 1.  
**(5-6) Riot!** I Guerrieri finiscono nel bel mezzo di una sommossa cittadina. È possibile sfuggire alla sommossa solamente riuscendo in una prova di gruppo di Gambe con difficoltà 1. Se il gruppo arriva all'evento con mezzi a motore, li perde automaticamente nel marasma, anche se sfugge al riot. Se il gruppo non riesce a sfuggire al riot, tirare un d6: **(1-3)** il gruppo deve affrontare un combattimento con gli Elmetti a difficoltà 1, senza possibilità di fuga; **(4-6)** un componente casuale del gruppo perde un oggetto; se non ha oggetti, viene arrestato e portato in un distretto e quartiere casuale.

**5 Nessun evento.** Il viaggio dei guerrieri prosegue...

- 6 Tirare un d6:**  
**(1-2) Pupa.** La pupa di un'altra gang avvicina i guerrieri. Sorteggiare la gang con la **Tabella delle Gang**. Evitare che i guerrieri ci provino con la pupa richiede una prova di Leadership. La prova sarà fatta sempre dal guerriero con il punteggio di Testa più alto, a scelta. In caso non si voglia impedire l'approccio, o se la prova fallisce, i guerrieri ci provano con la pupa. Sarà tirata una prova di Imbrocco, usando il punteggio migliore tra i membri del gruppo. Se la prova riesce, il gruppo ha fregato la pupa all'altra gang. La pupa non avrà ruolo nel gioco, ma ogni 4 pupae fregate, la gang acquista 1 Punto Fama.  
**Dopo l'Imbrocco, giocate le conseguenze.** Anche se la prova di Imbrocco fallisce, la gang avversaria potrebbe non prenderla bene. Tirare 1d6: **(1-2)** la gang attacca i guerrieri, che potranno evitare lo scontro come di consueto, ma non con prove di Leadership o Lingua; **(3)** il capo della gang avversaria sfida uno dei guerrieri: sarà combattimento singolo, chi vince tiene la pupa, chi perde o rinuncia perde la pupa e 1 Punto Fama; in questo caso non applicate i normali malus per chi combatte da solo, e usate la difficoltà della gang; **(4)** i guerrieri non hanno ulteriori eventi per questa tappa, ma a quella successiva saranno raggiunti subito dalla gang avversaria, e sarà un combattimento extra per quella tappa (possibile evitarlo regolarmente); **(5)** la gang avversaria pretende un oggetto in cambio della pupa, o sarà combattimento; **(6)** i guerrieri se ne vanno impuniti.  
**(3-4) Pappone.** In cambio di contanti (1 porzione), il Pappone potrà far divertire un guerriero con le bellezze locali. Un guerriero sollazzato riceve un bonus di +1 a una caratteristica a sua scelta da usare in una singola prova (da decidere al momento dell'utilizzo). È possibile provare a derubare il Pappone, anche dopo averne usufruito: serve una prova di gruppo di Gambe (difficoltà 1), oppure un combattimento come contro una gang a difficoltà 1 (il Pappone è armato fino ai denti). Se si ha successo, si guadagnano contanti (un'altra porzione); fallendola, il Pappone tira fuori un coltello a serramanico e stende uno a caso dei Guerrieri, che fuggono. **Attenzione:** ogni 4 Papponi derubati, sia con successo che non, la gang perde 1 Punto Fama.

**(5-6) Ricettatore.** Il gruppo ha la possibilità di effettuare i seguenti scambi:

- 4 oggetti (non esauriti/inservibili) con una porzione di contanti, oppure con una di tanjaz, o con una di cric.
- 4 oggetti (non esauriti/inservibili) con 2 nuovi oggetti determinati casualmente dalla **Tabella del Bottino**.
- 2 oggetti esauriti/inservibili dello stesso tipo (ad es. due armi speciali) con un oggetto dello stesso tipo non esaurito (avrà 1d6 usi, se applicabile) o con ¼ porzioni di contanti.

- 7 Combattimento!** Tirare sulla **Tabella delle gang** per vedere con quale gang ci si batte. Si potrà evitare il combattimento come da regolamento.

- 8 Tirare un d6:**  
**(1-2) Sfida di Rap!** Una gang avversaria (casuale) sfida il gruppo a una gara di rap oltraggioso. Servirà una prova di Rap per vincere; un uso di un superstereo garantisce un +1 alla prova. Ogni 4 sfide vinte in questo modo, i guerrieri guadagnano 1 Punto Fama, ma se una prova viene fallita con un 1 di dado, perdono 1 Punto Fama. Rifiutare la sfida è pericoloso: uno dei guerrieri dovrà passare una prova di Lingua (difficoltà 0), o rischiare (1 su un altro tiro di d6) di perdere un Punto Fama.  
**(3-4) Concerto rock!** Una delle band più dure della City dà un concerto in un locale malfamato, e i guerrieri ci finiscono dritti nel mezzo. Tirare 1d6: **(1-2)** concerto da sballo! Il gruppo si esalta e guadagna un +1 alla prossima prova (individuale, di gruppo, o combattimento); **(3-4)** la serata finisce in rissa! I guerrieri devono superare un combattimento (difficoltà 0): se perdono, uno di loro perde un punto di Muscoli; se vincono, guadagnano due armi bianche di fortuna (vedi voce 2 della **Tabella del Bottino**); **(5-6)** bisboccia con la band! I guerrieri si destreggiano tra groupies e roadies; se uno di loro supera una prova di Lingua guadagna, a scelta, una porzione di tanjaz o mezza di cric.  
**(5-6) Sfida di canestro!** Una gang avversaria (determinata con la **Tabella delle gang**) sfida il gruppo a una gara di basket da strada, in un fatiscente campo di cemento. Servirà una prova di gruppo di Canestro per vincere, con la difficoltà della gang rivale in combattimento; un uso di un paio di sneakers garantisce un +1 al guerriero che le indossa. Se i guerrieri sono meno di quattro, il valore medio di Canestro del gruppo si calcola dividendo comunque per 4, e in aggiunta si applica un malus al valore medio come segue: -1 per ogni membro sotto i quattro, fino a un massimo di -3 per un personaggio solo. Ogni 4 sfide vinte in questo modo, la gang guadagna 1 Punto Fama, ma se una prova viene fallita con un 1 di dado, la gang perde 1 Punto Fama. Rifiutare la sfida è pericoloso: uno dei guerrieri dovrà passare una prova di Lingua (difficoltà 0), o rischiare (1 su un altro tiro di d6) di perdere un Punto Fama.

- 9 Nessun evento.** Il viaggio dei guerrieri prosegue...

**10** **Tirare 1d6: (1-2) Sfida di Tag!** Il gruppo trova un muro su cui ha avuto luogo una sfida di **Tag**, e potrà aggiungere la propria firma. Se ci prova, con una prova di Street art (difficoltà 0) uno dei guerrieri lascia il tag della gang in modo trionfante sugli altri simboli. Ogni 4 sfide vinte in questo modo, i guerrieri guadagnano 1 Punto Fama, ma se una prova viene fallita con un 1 di dado, perdono 1 Punto Fama.

**(3-4) Sfida di Breakdance!** Una gang avversaria (determinata con la **Tabella delle Gang**) sfida il gruppo a una gara di Breakdance in strada, all'angolo di un video store. Servirà una prova di Breakdance per vincere; un uso di un superstereo garantisce un +1 alla prova. Ogni 4 sfide vinte in questo modo, i guerrieri guadagnano 1 Punto Fama, ma se una prova viene fallita con un 1 di dado, perdono 1 Punto Fama. Rifiutare la sfida è pericoloso: uno dei guerrieri dovrà passare una prova di Lingua (difficoltà 0), o rischiare (1 su un altro tiro di d6) di perdere un Punto Fama.

**(5-6) Bettola blues!** I guerrieri passano da una bettola malfamata, in cui musicisti oscuri suonano un blues mefitico. Tirare 1d6: **(1-2)** i guerrieri si mescolano con la band: se uno di loro passa una prova di Lingua (difficoltà 1) vince 1 bottiglia di liquore con 1 uso, vedi voce 10 della **Tabella del Bottino**; **(3)** uno dei guerrieri fa arrabbiare un chitarrista blues che ha venduto l'anima al diavolo: il gruppo subisce una macumba e avrà -1 alla prossima prova individuale o di gruppo; **(4-6)** concerto indiavolato: se uno dei guerrieri passa una prova di Lingua a difficoltà 0, ottiene ¼ di porzione di tanjaz.

**11** **Tirare 1d6: (1-3) Annuncio.** I guerrieri riescono a sentire un annuncio alla radio di Betty Bomba, la voce dell'Underground. L'annuncio è nel gergo della strada, e una prova di Testa riuscita (difficoltà 2, prova individuale di ciascun guerriero, è sufficiente un successo) rivela qualcosa della City e dei suoi movimenti, dando ai guerrieri un bonus di +1, non cumulabile, da spendere in un qualunque tiro di dadi (1d6 o 2d6) su prove di caratteristica/abilità o su tabelle.

**(4) Svitato fuori di testa!** Un pazzoide esce da un vicolo, e attacca il gruppo! Per vedere di chi si tratta, tirare 1d6: **(1-2)** uno yuppie uscito di senno per la pressione del sistema capitalistico! È armato di un fucile a pompa (vedi voce 2 della **Tabella degli Oggetti Leggendari**) e ha una valigetta con 2 porzioni di contanti; **(3-4)** un tassista italo americano impazzito a furia di vedere violenza per le strade. È armato con una rivoltella, vedi voce 4 della **Tabella del Bottino**; **(5-6)** un ragazzone bianco cui ha decisamente flippato il cervello: indossa una maschera da hockey e impugna un grosso coltello da cucina (arma bianca buona, conta come coltello a serramanico, vedi voce 2 della **Tabella del Bottino**).

In ogni caso, i guerrieri devono superare, a scelta, una prova di Gambe per scappare o un combattimento (entrambi difficoltà 1). Se passano la prova di Gambe, scappano senza conseguenze, se la falliscono uno di loro perde un punto di Gambe e uno di Muscoli per le ferite.

Se vincono il Combattimento, ottengono gli oggetti del maniaco (le armi da fuoco avranno una sola munizione residua); se lo perdono, gli oggetti sono ottenuti ugualmente ma uno dei guerrieri è ucciso dal Maniaco!

**(5-6) Combattimento cinese!** Il gruppo finisce nel mezzo di un regolamento di conti tra due gang della stessa etnia determinata con 1d6: **(1)** irlandese; **(2)** asiatica; **(3)** latina; **(4)** afroamericana; **(5)** italiana; **(6)** est europea.

Per sorteggiare le due gang fate come segue: asiatica, tirare 1d6, **(1)** I Filippino Cric, **(2)** I Mandarini, **(3)** Le Tigri Gialle, **(4)** Gli AK-47, **(5)** I Vietcong, **(6)** tirare nuovamente; latina, le due gang saranno sempre I Papponi e Quelli della 22ma; afroamericana, tirare 1d6, **(1)** Gli Studio 55, **(2)** I Pigmei, **(3)** I Jacksons, **(4)** I Vatuzzi, **(5)** I Cannibals, **(6)** tirare nuovamente; italiana, tirare 1d6, **(1)** I Mammoni, **(2)** I Piciarelli, **(3)** I Mozzi, **(4)** Le Canotte Bianche, **(5)** I Raffaellos, **(6)** tirare nuovamente, **1-3** indica I Rosari, **4-6** I Tony; est europea, tirare 1d6, **(1)** Gli Shabbati, **(2)** Le Perestroike, **(3)** I Molotov Boys, **(4)** I T-62, **(5-6)** tirare nuovamente.

I guerrieri dovranno fuggire dal combattimento con prove di molotov, Gambe o Guida spericolata; la difficoltà è quella più alta tra le due gang, più 1. Se la fuga fallisce, il gruppo dovrà sorteggiare un effetto sia dalla **Tabella della Vittoria** (contro la prima gang) che da quella della **Sconfitta** (contro la seconda), e sommare gli effetti. Tuttavia, la volta successiva che affronta una gang della stessa etnia in combattimento, avrà un +1 al valore medio del gruppo per quel combattimento.

**12** **Combattimento!** Tirare sulla **Tabella delle gang** per vedere con quale gang ci si batte. Si potrà evitare il combattimento come da regolamento.

## TABELLA DEL METRÒ

1d6	EFFETTO
1	<b>Nessun effetto</b>
2	<b>Bonus!</b> Uno yuppie abbandona un oggetto in metrò, che può essere preso dai Guerrieri. Tirare 1d6: <b>(1)</b> mazzo di rose (+2 a una prova di Imbrocco); <b>(2)</b> bottiglia di profumo mezza vuota (+1 a una prova di Imbrocco); <b>(3-4)</b> giornale (+1 a una prova di Testa); <b>(5)</b> pacchetto di sigarette (+1 a una prova di Imbrocco); <b>(6)</b> fascetta da tennis (+1 alle prove di Gambe).
3-4	<b>Tirare 1d6: (1-5) Ritardi/lavori:</b> il prossimo successo al tiro metrò dovrà essere ignorato; <b>(6) Doppia fermata:</b> Il gruppo può spostarsi di due tappe, anziché una sola, se vuole.
5	<b>Tirate un d6: (1-3) Barbone.</b> Uno dei tanti senzateo della City ha trovato rifugio in questo vagone. Tirare 1d6: <b>(1-5)</b> Barbone addormentato: con <b>5-6</b> su un altro d6, avrà una bottiglia di liquore mezza vuota che può essergli presa automaticamente (dà +1 a una prova di Imbrocco; un uso solo, poi può essere usata come arma bianca di fortuna, oppure si può svuotarla volontariamente per usarla in questo modo). <b>(6)</b> Barbone aggressivo! Vedi la descrizione dell'evento 3 alla voce " <b>Barbone violento</b> ". <b>(4-6) Artista metropolitano:</b> tirare 1d6: <b>(1-2)</b> breakdancer; <b>(3-4)</b> rapper; <b>(5-6)</b> street artist che tagga nel vagone. È possibile per un solo membro del gruppo sfidare l'artista, superando una prova di Breakdance, Rap o Street art ma con una difficoltà di 1 (1-3 su un d6) o 2 (4-6). Ogni 4 sfide vinte contro un artista, anche di tipo diverso, i guerrieri guadagnano 1 Punto Fama.
6	<b>Tirate un d6: (1-2) Incendio in stazione.</b> Non sarà più possibile usare il metrò fino al viaggio di ritorno dalla missione, e se l'incendio capita durante il ritorno, non si potrà più usare il metrò per quella missione. <b>(3-5) Nessun effetto.</b> <b>(6) Il Pazzo delle motoseghe!</b> Un pazzo maniaco con maschera di cuoio e armato di due motoseghe sale sul metrò seminando il caos! I guerrieri devono superare, a scelta, una prova di Gambe di gruppo per scappare, o un Combattimento per neutralizzare il maniaco, entrambe con difficoltà 0 (1-3 su un d6) o 1 (4-6). Se passano la prova di Gambe, scappano senza conseguenze, se la falliscono uno di loro perde un punto di Gambe e uno di Muscoli per le ferite; in ogni caso, scappando hanno perso il metrò e devono tirare sulla <b>Tabella degli Eventi</b> come se non fossero riusciti a prenderlo. Se passano la prova di Combattimento, vincono una delle due motoseghe del pazzo (con 1d6 porzioni di benzina residue; consumando una porzione di benzina, darà +3 al combattimento di un guerriero, o +2 senza l'abilità Armi Bianche. Ha 1d6 usi prima di divenire inservibile); tuttavia, se perdono la prova di Combattimento, un guerriero casuale sarà stato ucciso dal pazzo! <b>Attenzione:</b> il Pazzo può capitare solamente una volta per missione, dopodiché l'evento sarà sostituito da un "Nessun effetto".

## TABELLA DEL TRAGHETTO

1d6	EFFETTO
1	<b>Nessun effetto.</b> Il traghetto giunge alla tappa desiderata.
2	<b>Tirare 1d6: (1-2) Crociera delle cougar!</b> Un branco di ricche tardone in crociera sul traghetto tenta di sedurre i guerrieri. Evitare che il gruppo ci caschi richiede una prova di Leadership (difficoltà 1) da parte di uno dei guerrieri a scelta con T più alta. Se le tardone seducono i guerrieri, il gruppo guadagna 1 porzione di contanti, ma ha -1 al valore medio nella prossima prova di combattimento per l'affaticamento; <b>(3-6) Nessun effetto.</b> Il traghetto giunge alla tappa desiderata.
3	<b>Tirare 1d6: (1) Attivisti</b> - un gruppo di attivisti su gommoni ferma il traghetto per protestare contro la società dei consumi; se la missione prevede un numero limitato di tappe per raggiungere l'obiettivo, questa tappa conta come due; <b>(2-5) Nessun effetto.</b> Il traghetto giunge alla tappa desiderata; <b>(6) Coincidenza fortunata;</b> se la missione prevede un numero limitato di tappe per raggiungere l'obiettivo, questa non è contata.
4	<b>Tirate 1d6: (1) Estremisti!</b> Una setta d'invasati armati assalta il traghetto a bordo di motoscafi. I guerrieri devono passare una prova di Gambe o un combattimento, entrambi con difficoltà 2. Se si supera quella di combattimento, si guadagna un AK-47 con 1 caricatore (vedi <b>Tabella Oggetti Leggendari</b> ). Se si fallisce la prova di Gambe o il combattimento, tirare 1d6: <b>(1-5)</b> un guerriero casuale subisce una brutta ferita (perde un punto di G e uno di M); <b>(6)</b> uno dei guerrieri muore, determinato casualmente come per la perdita di oggetti. L'incontro con gli estremisti può avvenire solo una volta per missione, dopodiché conterà come "Nessun effetto" (vedi sotto). <b>(2-6) Nessun effetto.</b> Il traghetto giunge alla tappa desiderata.
5	<b>Nessun effetto.</b> Il traghetto giunge alla tappa desiderata.
6	<b>Tirate 1d6: (1-4) Nessun effetto.</b> Il traghetto giunge alla tappa desiderata; <b>(5) Surfisti della Grande Onda.</b> Dei surfisti figli dei fiori scambiano ¼ di porzione di contante con ¼ di tanjaz, o viceversa; <b>(6) Moto d'acqua!</b> Il traghetto è taglieggiato dai Fumatutto, una gang speciale che conta le coste della City come proprio territorio e si muove su moto d'acqua. Fumano continuamente ogni tipo di sostanza speciale. L'evento conta come un combattimento (difficoltà 1), ma i Fumatutto accettano anche frazioni di porzioni di cric o tanjaz per evitare lo scontro.

## TABELLA OGGETTI LEGGENDARI

2d6

OGGETTO

- 2** **Arma da fuoco**, tirare un d6: **(1-3) Fucile a pompa con 1 d6 cartucce:** +4 al combattimento, un combattimento per cartuccia; **(4-5) M16 con 1 caricatore:** +4 al combattimento per caricatore; **(6) AK47 con 1 caricatore:** +5 al combattimento per caricatore. Se tirando i dadi nel combattimento in cui si usano queste armi si fa 1 naturale, anche in un tiro di gruppo, l'arma è inceppata e diventa inservibile finché non è riparata (vedi abilità **Riparare**). Perdere contro gli Elmetti usando queste armi vuol dire perdere anche le armi.
- 3** **Set di bombolette spray special** (1d6+1, nuove: ognuna ha 6 usi). Il set conta come oggetto unico e non è divisibile; in pratica conta come una "super" bomboletta con (1d6+1) x 6 usi.
- 4** **Esplosivo (1 utilizzo)**. Permette un successo automatico per liberare un prigioniero, oppure in una singola fuga da un covo avversario o da una stazione di polizia, vedi voci 6 e 7 della **Tabella delle Missioni**.
- 5** **Radio della polizia rubata (1d6 usi)**. Ogni uso permette di evitare uno scontro con gli Elmetti, ma una volta terminati gli usi, i Guerrieri sono tracciati: per il resto della missione in cui terminano gli usi, sarà impossibile fuggire da incontri con gli Elmetti, anche usando altri oggetti speciali!
- 6** **Tirare 1d6: (1-4)** cofanetto di tanjaz (1d6 porzioni, non divisibile, conta come oggetto unico); **(5-6)** cofanetto di cric con 2 porzioni, conta come un oggetto non divisibile.
- 7** **Kimono di seta con motivo a dragoni**, dà +1 a tutte le prove di Leadership. Perdere uno scontro contro una gang asiatica lo fa perdere automaticamente (finisce nel covo della gang).
- 8** **Tanica di benzina super:** +2d6 spostamenti per mezzi a motore.
- 9** **Valigetta di contanti con 1d6 porzioni** (non divisibile, conta come oggetto unico).
- 10** **Set di pezzi di ricambio:** riparano o truccano un mezzo a motore a scelta, dandogli un d6 di usi aggiuntivi.
- 11** **Santa Barbara: (1-3) 3d6 proiettili per pistola; (4) 1 caricatore per M16; (5) 1 caricatore per AK47; (6) 3d6 proiettili per pistola, 1 caricatore per M16 e 1 per AK47.** Proiettili e caricatori possono essere inseriti nelle armi, ma quel che resta della Santa Barbara conta come oggetto unico e non è divisibile.
- 12** **Ritratto di Iena**, leggendario reduce del Vietnam e animo indomito: trovarlo la prima volta o riconquistarlo se perduto, garantisce 1 punto Fama; perderlo fa perdere un punto Fama. Oggetto unico: se si possiede già il ritratto, tirare nuovamente sulla tabella.

## LISTA DEI DISTRETTI

### Manhattan

- 2. Financial** – ogni combattimento casuale vinto in questo quartiere conferisce sempre ¼ porzione di contanti in aggiunta ai normali effetti.
- 3. Chinatown** – ogni combattimento casuale avrà 2 probabilità su 6 (tiro di 1-2 su un d6) di essere contro le Tigri Gialle.
- 4. Soho** – ogni prova d'Imbrocco in questo quartiere ha un bonus di +1.
- 5. East Village** – le sfide di Tag qui hanno difficoltà aumentata di 1, ma una vittoria conta come due.
- 6. Chelsea** – se si combatte qui contro le Drag Queen, la loro difficoltà sale a 1.
- 7. Midtown** – il risultato della Tabella del Metrò "Incendio in stazione" è ignorato (si tira nuovamente).
- 8. Times Square** – ogni risultato della Tabella del Metrò sarà necessariamente sostituito con un "Bonus!" (voce 2 della tabella).
- 9. Central Park** – le prove di Gambe per scappare hanno un bonus di +1.
- 10. Upper West** – le prove di Canestro qui hanno difficoltà aumentata di 1, ma una vittoria conta come due.
- 11. Upper East** – il risultato numero 5 sulla Tabella del Metrò conta automaticamente come "Barbone".
- 12. Harlem** – ogni combattimento casuale avrà 2 probabilità su 6 (tiro di 1-2 su un d6) di essere contro i Vatussi.

### The Bronx

- 2. Port Morris** – il tiro sulla prima colonna della Tabella del Metrò ha un +1 (un 6 naturale conta comunque come 6).
- 3. Little Italy** – ogni combattimento casuale avrà 2 probabilità su 6 (tiro di 1-2 su un d6) di essere contro una gang di etnia italiana, sorteggiata tirando un altro d6: (1-2) i Piciarelli, (3-4) Le Canotte Bianche, (5-6) i Rosari.
- 4. Kings Bridge** – il tiro sulla prima colonna della Tabella del Metrò ha un +1 (un 6 naturale conta comunque come 6).
- 5. Mount Hope** – ogni combattimento casuale vinto in questo quartiere conferisce sempre una bottiglia di liquore (vedi voce 10 della Tabella del Bottino) in aggiunta ai normali effetti.

6. **Melrose** - ogni combattimento casuale (voci 2, 7 e 12 della Tabella degli Eventi) avrà 2 probabilità su 6 ( tiro di 1-2 su un d6) di essere contro gli Shabbati.
7. **Zoo** – le prove di Gambe e di Imbrocco hanno difficoltà ridotta di 1.
8. **Riverside** – i risultati 3, 9 e 10 sulla Tabella degli Eventi sono sempre sostituiti da un evento “Scippo” (vedi primo caso della voce 3 nella tabella).
9. **Gardens** – le prove di Gambe qui hanno un bonus di +1.
10. **Bay Park** – il quartiere del mercato nero: un risultato di 6 sulla Tabella degli Eventi conta automaticamente come “Ricettatore”.
11. **Cop City** – ogni combattimento casuale qui avrà 2 probabilità su 6 ( tiro di 1-2 su un d6) di essere contro gli Elmetti, con difficoltà variabile determinata tirando un altro d6: (1-2) difficoltà 0; (3-4) difficoltà 1; (5-6) difficoltà 2.
12. **Edge Water** – In questa discarica a cielo aperto, i combattimenti con gli Elmetti hanno difficoltà ridotta di 1.

## Brooklyn

2. **Madison** – il tiro sulla prima colonna della Tabella del Metrò ha -1 (un 1 naturale conta comunque come un 1).
3. **Seagate** – territorio familiare: i combattimenti qui hanno difficoltà ridotta di 1.
4. **George Town** – ogni combattimento casuale qui ha una possibilità su 6 ( tiro di 1 su un d6) di essere contro gli Elmetti, anziché contro una gang. Combattere gli Elmetti avrà difficoltà variabile, determinata tirando un altro d6: (1-2) difficoltà -1; (3-4) difficoltà 0; (5-6) difficoltà 1.
5. **Gravesend** – quartiere particolarmente turbolento: ogni risultato di 4 sulla Tabella degli Eventi sarà considerato automaticamente un evento “Riot”.
6. **Farragut** – il risultato della Tabella del Metrò “Incendio in stazione” è ignorato (si tira nuovamente).
7. **Mapleton** – pochi posti dove nascondersi: tutte le prove di Gambe per scappare hanno difficoltà aumentata di 1, ma quelle di Guida Spericolata ridotta di 1.
8. **Rambo** – territorio molto ostile: tutti i combattimenti qui hanno difficoltà aumentata di 1.
9. **Downtown Brooklyn** – il regno dei graffitari: le sfide di Tag qui hanno difficoltà aumentata di 1, ma ogni vittoria conta come due.
10. **Green Point** – discariche e inquinamento alle stelle: con un 5-6 su un d6 il gruppo può prendersi due armi bianche di fortuna (voce 2 sulla Tabella del Bottino) ogni volta che entra in questo quartiere.

11. **Flatlands** – il quartiere degli artisti da strada: le sfide di Tag e di Rap qui hanno difficoltà aumentata di 1, ma ogni vittoria conta come due. Ogni risultato di 5 sulla Tabella del Metrò conta automaticamente come “Artista metropolitano”.
12. **Coney Island** – il Covo dei guerrieri; c'è sempre un ricettatore a disposizione a ogni inizio missione. I combattimenti qui hanno difficoltà ridotta di 1.

## Queens

2. **Hunters** – il tiro sulla prima colonna della Tabella del Metrò ha -1 (un 1 naturale conta, comunque, come un 1).
3. **Long Island** – ogni risultato della Tabella del Metrò sarà necessariamente sostituito con un “Bonus!” (voce 2 della tabella).
4. **Astoria** – quartiere ricco: le porzioni di contante guadagnate qui dal gruppo sono raddoppiate.
5. **Maspeth** – quartiere pieno di senzatetto: ogni risultato di 3 sulla Tabella degli Eventi sarà considerato automaticamente un evento “Barbone violento”, e ogni risultato di 5 sulla Tabella del Metrò come “Barbone”.
6. **Corona** – qui la musica regna sovrana: ogni risultato di 9 sulla Tabella degli Eventi sarà considerato automaticamente un “Concerto”, e ogni 10 una “Bettola Blues”.
7. **Oimars** – molti vicoli: le prove di Gambe per scappare hanno un bonus di +1. Ogni risultato di 9 sulla Tabella degli Eventi sarà considerato automaticamente come un 6.
8. **Jackson Heights** – ogni combattimento casuale qui ha due possibilità su 6 ( tiro di 1-2 su un d6) essere contro i Jacksons.
9. **Middle Village** – ogni combattimento casuale qui ha una possibilità su 6 ( tiro di 1 su un d6) di essere contro gli Elmetti. Combattere gli Elmetti avrà difficoltà variabile, determinata tirando un altro d6: (1-2) difficoltà -1; (3-4) difficoltà 0; (5-6) difficoltà 1.
10. **Elmhurst** – ogni combattimento casuale qui ha una possibilità su 6 ( tiro di 1 su un d6) di essere contro una gang asiatica, sorteggiata tirando un altro d6: (1-3) Filippino Cric; (4-6) Vietcong.
11. **Glendale** – molti posti dove nascondersi: le prove di Gambe per scappare hanno un bonus di +1.
12. **Rockaway** – le sfide di Breakdance qui hanno difficoltà aumentata di 1, ma ogni vittoria conta come due. Marciapiedi come autostrade: le prove di Gambe con skate e pattini hanno difficoltà ridotta di 1.

## Staten Island

2. **Titten Village** – le pupe abbondano qui: le prove di Imbrocco hanno difficoltà ridotta di 1.
3. **Richmond** – il tiro sulla prima colonna della Tabella del Metrò ha -1 (un 1 diretto conta comunque come un 1).
4. **Valley** – molte stazioni della metropolitana: il tiro per prendere il metrò lasciando questo quartiere è di 4-6 anziché 5-6 sul d6.
5. **Charleston** – quartiere sorvegliato: ogni combattimento casuale qui ha tre possibilità su 6 (1-3 su un d6) di essere contro gli Elmetti. Combattere gli Elmetti avrà difficoltà variabile, determinata tirando un altro d6: (1-3) difficoltà 0; (4-6) difficoltà 1.
6. **Pleasant Plains** – pochi posti dove nascondersi: le prove di Gambe per scappare qui hanno difficoltà aumentata di 1, ma quelle di Guida Spericolata ridotta di 1.
7. **The Hills** – ogni combattimento casuale qui ha due possibilità su 6 (tiro di 1-2 su un d6) di essere contro i Mozzi o le Bettole (determinate con un lancio di un altro d6, assegnando pari ai primi e dispari ai secondi).
8. **Princes Bay** – un tranquillo quartiere di periferia, dove la follia è dietro l'angolo: un risultato di 11 sulla Tabella degli Eventi sarà automaticamente un evento "Svitato fuori di testa!", mentre un tiro di 6 sulla Tabella del Metrò sarà automaticamente "Il Pazzo delle motoseghe!".
9. **Heartland** – quartiere in costruzione: tutte le prove di Gambe per scappare hanno un bonus di +1, ma se falliscono, i ferri sporgenti e i detriti causano la perdita di un punto Gambe a chi l'ha fallita, o a un guerriero casuale, determinato come per la perdita di oggetti, se la prova era di gruppo. Tutte le prove di Guida spericolata e di Ruote da strada hanno invece difficoltà aumentata di 1, e se falliscono causano la perdita dei mezzi.
10. **South Beach** – tirando 6 su un d6, ogni risultato della Tabella degli Eventi in questo quartiere sarà sostituito da un incontro con surfisti notturni che, se si supera una prova di Leadership (difficoltà 1) o di Ruote di strada (difficoltà 1), possono rimanere ben impressionati e dare 1 porzione di tanjaz al gruppo, oppure dare +1 alla prossima prova di Conoscenza delle Gang di uno dei guerrieri. L'incontro coi surfisti avverrà una sola volta al massimo per missione.
11. **North Shore** – quartiere di piccola criminalità: un risultato di 3 sulla Tabella degli Eventi è sempre da considerarsi un evento "Scippo".
12. **Granite Ville** – traffico micidiale a tutte le ore! Tutte le prove di Guida spericolata e Ruote da Strada qui hanno difficoltà aumentata di 1, e se falliscono causano la perdita dei mezzi (o skate/pattini).

# REGISTRO DI STRADA

**Note:**

**Bonus:**

**Malus:**

**Prigionieri:**

**Counter:**

**Tappe percorse:**  
(se necessario)

**Scontri vinti contro gli Elmetti:**  
(ogni 4, +1 Punto Fama)

**Scontri vinti contro gli Elmetti nella stessa missione:**  
(ogni 4, difficoltà +1, fino a +4, poi si ricomincia il ciclo)

**Guerrieri morti/catturati:**  
(ogni 4, -1 Punto Fama)

**Papponi derubati (basta il tentativo):**  
(ogni 4, -1 Punto Fama)

**Sfide vinte contro artisti metropolitani:**  
(ogni 4, +1 Punto Fama)

**Sfide di Tag vinte (non contro artisti metropolitani):**  
(ogni 4, +1 Punto Fama)

**Sfide di Rap vinte (non contro artisti metropolitani):**  
(ogni 4, +1 Punto Fama)

**Sfide di Breakdance vinte (non contro artisti metropolitani):**  
(ogni 4, +1 Punto Fama)