

- A** Richiamato da luci al neon, trovi una scorta nascosta di risorse utili: forse un campo coltivato a frutta o verdura,, alcune pastiglie per purificare l'acqua, un kit di pronto soccorso. Dove lo hai trovato? Perché ti sembra una benedizione?  
**Avanza la statistica Corpo.**
- 2** La prossima volta che fallisci un tiro sul corpo, hai una seconda possibilità e puoi tirare ancora. Tieni questa carta come promemoria. Scartala quando ritiri.
- 3** Ti fermi davanti a un animale ferito e decidi di rimuoverlo dalla carreggiata. C'è qualcosa di... sbagliato... nel suo aspetto. Cosa noti? Come ti attacca mentre tenti di spostarlo?  
**Tira su Corpo.**
- 4** Uno dei tuoi sensi è intensificato. Un altro è offuscato. Descrivi queste sensazioni.
- 5** La mancanza di sonno si fa sentire. Sei annebbiato, irritabile e ansioso. Quale bene prezioso sacrifichereesti in cambio di un buon riposo?  
**Fai un tiro su Corpo.**
- 6** Ti ritrovi a desiderare di poter cambiare una tua caratteristica fisica. Sai che ti aiuterebbe a sopravvivere. Cosa vorresti cambiare?
- 7** Una vecchia lesione cronica sopita torna a farsi sentire. Definisci il problema e aggiungilo alla Scheda del Giocatore. Descrivi la tua sofferenza.  
**Fai un tiro su Corpo.**
- 8** Oggi è stato particolarmente difficile trovare cibo. Che compromessi hai accettato per nutrirti?
- 9** Il fumo di fuochi lontani si avvicina. Ti senti stordito, nauseato e disorientato. Descrivi l'odore.  
**Fai un tiro su Corpo.**
- 10** Qualcosa non va. Cos'è? Scegli una parte del corpo e descrivila in dettaglio.  

▣ Le tue unghie	▣ Le tue caviglie	▣ La tua mandibola
▣ La tua lingua	▣ Le tue ascelle	▣ Le tue ginocchia
- J** Una ferita si è infettata. Quanto è problematico?  
**Fai un tiro su Corpo.**
- Q** Senti qualcosa che ti pulsa, martella, palpita nel profondo, capisci che la minaccia è vicina. Come lo capisci?
- K** Hai un violento incontro faccia a faccia con la Minaccia. **Avanza la Minaccia** e descrivi l'incontro.  
Se la Minaccia non ti ha sopraffatto, **fai un tiro su Corpo** per determinare l'entità delle tue ferite.

- Dal nulla, la radio prende vita. Riconosci "The Staple Singers". Scegli una canzone (tracce 1-6) e ascolta.  

▣ "Will the Circle Be Unbroken?"	▣ "Hammer and Nails"	▣ "We'll Get Over"
▣ "This May Be the Last Time"	▣ "I'll Take You There"	▣ "Uncloudy Day"

Richiama alla mente un momento di tranquillità. Cosa ricordi?  
**Avanza la statistica Mente.**
- 2** La prossima volta che fallisci un tiro su Mente, hai una seconda possibilità e puoi tirare ancora. Tieni questa carta come promemoria. Scartala quando ritiri.
- 3** Non riesci più a mettere in atto uno dei tuoi malsani meccanismi psicologici. In che cosa si fa sentire di più?  
**Fai un tiro su Mente.**
- 4** Mentre guidi, ricordi un momento passato di gentilezza e affetto tra te e la tua Destinazione. Perché questo ricordo è così chiaro mentre molti altri svaniscono?
- 5** Mentre guidi, ricordi un momento passato di rimpianto e vergogna connesso alla tua Destinazione. Cosa è successo?  
**Fai un tiro su Mente.**
- 6** Il paesaggio attuale ti ricorda un breve viaggio che hai fatto molto tempo fa. Descrivi il tuo ricordo.
- 7** Insonne ed esausto, ti ritrovi a fissare i fuochi lungo l'orizzonte. Giureresti di vedere una forma, o addirittura un corpo, nel fumo. Cosa vedi?  
**Fai un tiro su Mente.**
- 8** Come ci si sente a sapere che potresti non rivedere mai più nessuno?
- 9** Ti sorprendi a mormorare una breve frase più e più volte. Cosa dici? È un mantra utile o suoni senza senso?  
**Fai un tiro su Mente.**
- 10** Vieni sopraffatto ancora una volta dalla tua solitudine. Immagini un passeggero seduto accanto a te. Descrivi la conversazione immaginaria.
- J** Ricordi un orribile incubo su una Ferita che cresce, si sposta, pulsa e si trasforma. Descrivi il sogno.  
**Fai un tiro su Mente.**
- Q** Un tratto sicuro di autostrada ti dà il tempo di riflettere. Perché la Minaccia ti insegue? Come è iniziato tutto?
- K** Percepisci la Minaccia nelle vicinanze, ma non riesci a vederla. Ci sono odori? Suoni?  
**Avanza la Minaccia** e descrivi le sensazioni. Se la Minaccia non ti ha sopraffatto, **fai un tiro su Mente** per cercare di controllare le tue paure.

- A** Ti imbatti nel tuo gemello, un autotreno, stesso modello, stesso anno, ma in condizioni molto migliori. Puoi recuperare pezzi, fare le riparazioni, ecc. Come immagini l'autista di questo mezzo così simile al tuo?  
**Avanza la statistica Veicolo.**
- 2** Quando fallisci un tiro su Veicolo, hai una seconda possibilità e puoi tirare ancora. Tieni questa carta come promemoria. Scartala quando ritiri.
- 3** Condizioni meteorologiche violente ti spingono fuori strada. Descrivi il tuo panico.  
**Fai un tiro su Veicolo.**
- 4** La radio si accende e voci distorte riempiono la cabina del tuo veicolo. Cosa senti?  
Mentre arranchi su una ripida salita, lunga chilometri, il motore si lamenta. Lo spingi e la lancetta della temperatura sale.  
**Fai un tiro su Veicolo.**
- 5** Se il motore non è finito: raggiungi una vista panoramica mozzafiato e puoi spegnere il motore per raffreddarlo. Hai qualche minuto di pace e decidi di scrivere qualcosa di breve ma speciale e formulato con precisione: lo porterai alla tua destinazione. Riproduci "Blink" di Hiroshi Yoshimura (traccia 13). Inizia a scrivere. Smetti con la fine della canzone.
- 6** Tieni qualcosa nascosto sotto il sedile del guidatore. Cos'è? Che valore ha attualmente per te?
- 7** Il tuo Veicolo sobbalza e viene messo a dura prova mentre avanzi su strade dissestate.  
**Fai un tiro Veicolo.**
- 8** Dove dormi? Come ti nascondi? Cosa ti sveglia più di frequente?
- 9** Sterzi bruscamente su una collina ripida. C'è del fuoco sulla carreggiata e i tuoi freni non riescono a fermare l'autotreno in tempo. Cosa fai?  
**Fai un tiro Veicolo.**
- 10** Disegni con la vernice una parola, un simbolo o un'icona sul telo del tuo camion. Come appare? Che significato ha?  
Mentre sfrecci in discesa lungo un tratto deserto sei costretto a rallentare a passo d'uomo per fare manovra attorno e sopra a dei rottami e detriti che potrebbero distruggere il tuo veicolo. Cosa vedi nei mucchi di rottami?  
**Fai un tiro di Veicolo.**
- Q** Mentre ispezioni il tuo veicolo scopri segni della Minaccia su una maniglia esterna. Cosa vedi?
- K** Intravedi la **Minaccia** nel tuo specchietto retrovisore. Avanza la Minaccia e descrivi come tenti di sfuggirle.  
Se non ti ha sopraffatto, **fai un tiro Veicolo** per capire in che condizioni è.

- A** Le strade iniziano ad avere un senso per te. Si tratta di intuizione, esperienza o semplice fortuna? Credi in un potere superiore?  
**Avanza immediatamente alla prossima posizione.** Quando controlli i tuoi progressi alla fine della giornata, avanza secondo le normali regole.
- 2** La strada ti offre il dono della preveggenza. La prossima volta che riveli una carta Minaccia, Rimetti la carta nel mazzo e mescola. Hai evitato la Minaccia, anche se temporaneamente.  
Tieni questa carta come promemoria. Scartala quando la usi.
- Sei attirato da una piccola macchina al lato della strada. Una boombox sul tettuccio riempie l'aria con della musica insolita.  
Scegli una canzone (traccia 6-12) e ascolta.
- 3**
- |   |                          |
|---|--------------------------|
| ▫ "Future Shock," Herbie Hancock              | ▫ "Nuclear War," Sun Ra  |
| ▫ "I Just Wanna Be Your Fantasy," Cheryl Lynn | ▫ "Attitude," Bad Brains |
| ▫ "Try Again," Champaign                      | ▫ "Mornin'," Al Jarreau  |
- Dopo un minuto ferma la canzone. Le batterie sono morte.  
Mentre la canzone si ferma cosa ti passa per la mente?
- 4** Il meteo ti porta un inaspettato momento di pace. Che attimo di bellezza cogli oltre il finestrino?
- 5** Oltrepassi un qualche tipo di confine. Che infrastrutture vedi? Perché ora sembra tutto così irrilevante?
- 6** Un vecchio manifesto ti ricorda la vita prima di tutto questo. Che cosa insignificante pubblicizza? Perché ne senti la mancanza?
- 7** Per poco non investi un animale che attraversa la strada del tuo autotreno. Cosa ha distratto la tua attenzione dalla strada?
- 8** Osservi i lontani fuochi all'orizzonte mentre crescono e si smorzano. Cosa pensi li abbia innescati?
- 9** Ti fermi per riposare in un luogo sicuro. Descrivilo.
- 10** Paesaggi spopolati si allungano in tutte le direzioni. Di chi sono le terre su cui ti trovi? Cosa sai della loro storia?
- J** Ti rendi conto di esserti perso. Come hai potuto confonderti? Cosa ti ha distratto? Scarta questa carta: non ti sarà d'aiuto quando **Controllerai gli Avanzamenti. Pesca e guarda immediatamente un'altra carta al suo posto.**
- Q** Rallenti per osservare un corpo in decomposizione: una vittima della Minaccia e il primo corpo che hai visto da quando tutto questo ha avuto inizio. Cosa vedi esattamente? Come fai a sapere che è opera della Minaccia?
- K** Oltre un muro vedi una sconvolgente prova della presenza della Minaccia. Cos'è?  
**Avanza la Minaccia.**