

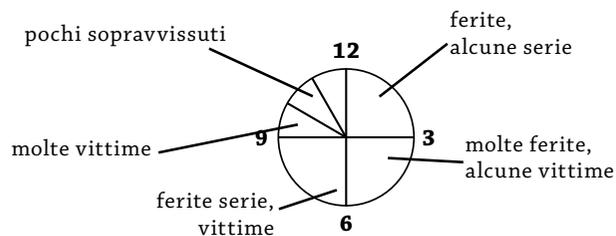
## USARE UNA BANDA COME UN'ARMA

### Quando una banda subisce o infligge danno

Se c'è una differenza di dimensioni, aggiungi +1 danno per ogni grado per cui l'attaccante è superiore, e ogni grado in cui l'attaccante è inferiore toglie -1 danno:

### Quando una banda subisce danno

CONTO ALLA ROVESCIA



1-danno: qualche ferita, una o due serie, nessuna vittima.

2-danno: molte ferite, diverse delle quali serie, un paio di vittime.

3-danno: ferite diffuse, molte delle quali serie, diverse vittime.

4-danno: moltissime ferite serie, molte vittime.

5-danno: moltissime vittime, pochi sopravvissuti.

Con un leader forte e presente, una banda rimarrà compatta se subirà fino a 4-danno. Se il leader è debole o assente, rimarrà compatta se subisce fino a 3-danno. Se il leader è sia debole sia assente, rimarrà compatta se subisce 1- o 2-danno. Se non ha un leader, rimarrà compatta se subisce 1-danno, ma non di più.

Se il leader della banda è un PG, può tenere la banda assieme con leadership o imponendo il proprio volere su di essa con **alfa del branco**.

Se un PG è il membro di una banda che subisce danno, quanto danno subisce effettivamente quel PG dipende dal suo ruolo. Se è il leader o un membro prominente e visibile, subisce lo stesso danno della banda. Se è solo uno della banda, o se si sta volutamente proteggendo dal danno invece che combattere con il resto della banda, subisce 1-danno in meno.

## BARATTO

Se ti stai facendo pagare da una persona facoltosa per i tuoi servizi, 1-baratto è la tariffa corrente per: una spedizione di razza; un convoglio guidato attraverso territorio ostile; una minaccia trasmessa (forte e chiara); una settimana di impiego della tua banda come sgherri e braccia armate.

1-baratto coprirà le spese mensili di vita, se i tuoi gusti non sono eccessivi.

## LA TUA BANDA

Di base, la tua banda consiste di circa 15 bastardi violenti con armi e armature recuperate e improvvisate, e nessuna cazzo di disciplina (2-danno banda piccola selvaggia 1-armatura).

Poi, scegline 2:

- La tua banda consiste di circa 30 bastardi violenti o giù di lì. Media invece che piccola.
- La tua banda è ben armata. +1 danno.
- La tua banda è ben corazzata. +1 armatura.
- La tua banda è ben disciplinata. Elimina selvaggia.
- La tua banda è nomade nel cuore, e capace di mantenere e riparare le proprie motociclette senza una casa base. Ottiene +mobile.
- La tua banda è autosufficiente, capace di provvedere a sé stessa saccheggiando e recuperando. Ottiene +ricca.

E scegline 1:

- Le motociclette della tua banda sono in pessime condizioni e necessitano di costanti attenzioni. Vulnerabilità: guasto.
- Le motociclette della tua banda sono esigenti e ad alto mantenimento. Vulnerabilità: bloccati.
- La tua banda ha legami labili, con membri che vanno e vengono come gli pare. Vulnerabilità: diserzione.
- La tua banda ha un debito significativo con qualcuno di potente. Vulnerabilità: obbligo.
- La tua banda è sudicia e indisposta. Vulnerabilità: malattia.

## EQUIPAGGIAMENTO & BARATTO

DIMENSIONE	
ARMATURA	DANNO
ETICHETTE	

# IL CHOPPER



un personaggio de

# IL MONDO DELL' APOCALISSE

Il Mondo dell'Apocalisse è tutto scarsità, ovviamente lo è. Non c'è abbastanza cibo sano, abbastanza acqua incontaminata, abbastanza sicurezza, abbastanza luce, abbastanza elettricità, abbastanza bambini, abbastanza speranza.

Tuttavia, il Passato dell'Età dell'Oro ci ha lasciato due cose: abbastanza benzina, abbastanza proiettili. Giunta la fine, mi sa che gli stronzi non ne hanno avuto tanto bisogno quanto pensavano.

Così, chopper, eccoti qua. Abbastanza per te.

## CREARE UN CHOPPER

### Nome

Cane, Domino, Bisteccone, Puzza, Satana, Lars, Pallotola, Dado, Testa di Cazzo, Mezza Segna, Spara, Diamante, Goldie, Smanetta, Sciolto, Baby, Due Colpi, Hammer, Torcibudella, Snake eyes, Mignolo, Filo, o Blues.

Edizione italiana: Due di Picche, Martello, Marmitta, Bambino, o Sveltina

### Caratteristiche

Scegli una serie:

- Freddo+1 Duro+2 Caldo-1 Acuto+1 Strano=0
- Freddo+1 Duro+2 Caldo+1 Acuto=0 Strano-1
- Freddo+1 Duro+2 Caldo=0 Acuto+1 Strano-1
- Freddo+2 Duro+2 Caldo-1 Acuto=0 Strano-1

### Aspetto

Uomo, donna, ambiguo, o trasgressivo.

Abbigliamento da motociclista da combattimento, abbigliamento da motociclista vistoso, abbigliamento da motociclista di recupero, o abbigliamento da motociclista S&M.

Viso segnato, viso forte, viso rozzo, viso sottile, o viso spaccato.

Occhi stretti, occhi riarsi, occhi calcolatori, occhi stanchi, o occhi gentili.

Corpo tozzo, corpo longilineo, corpo asciutto e muscoloso, corpo massiccio, o corpo grasso.

### Mosse

Ottieni tutte le mosse base ed entrambe le mosse del chopper.

### St

Tutti presentano i loro personaggi per nome, aspetto e atteggiamento. Fai il tuo turno. Elenca i nomi degli altri personaggi.

Fai un altro giro per St. Nel tuo turno:

- Di' a tutti St+1. Non sei poi così complicato.

Nel turno degli altri:

- Uno di loro ti ha affrontato, con banda e tutto. Qualunque numero quel giocatore ti dica, scrivi St+1 di fianco al nome di quel personaggio.
- Chiunque altro, qualunque numero ti dica, dagli -1 e scrivilo di fianco al nome del loro personaggio. Di base, non ti interessa molto, cioè, sai, della gente.

Alla fine, trova il personaggio con St più alta sulla tua scheda. Chiedi a quel giocatore quale delle tue caratteristiche sia più interessante, ed evidenziala. L'MC te ne evidenzierà una seconda.

### Equipaggiamento

In aggiunta alla tua motocicletta e alla tua banda, dettaglia il tuo abbigliamento personale, di valore 1-armatura o 2-armatura, a tua scelta.

Scegli 2 armi pratiche:

- Magnum (3-danno vicino ricarica rumoroso)
- Mitraglietta (2-danno vicina area rumoroso)
- Fucile a canne mozze (3-danno vicino ricarica sporco)
- Piede di porco (2-danno corpo-a-corpo sporco)
- Machete (3-danno corpo-a-corpo sporco)

## NOME

### ASPETTO

### CARATTERISTICHE

EVIDENZE

ST

#### FREDDO

agire sotto il fuoco



#### DURO

aggrare prendere con la forza



#### CALDO

sedurre o manipolare



#### ACUTO

leggere una situazione leggere una persona



#### STRANO

aprire la mente



aiutare o interferire; fine sessione

### MOSSA SPECIALE

Se tu e un altro personaggio fate sesso, lui cambia immediatamente la scheda per dire St+3 con te. Sceglie anche se darti -1 o +1 alla tua St con loro, sulla tua scheda.

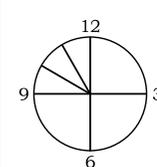
### AVANZAMENTI

ESPERIENZA: ○○○○○○

- prendi +1duro (max duro+3)
- prendi +1freddo (max freddo+2)
- prendi +1acuto (max acuto+2)
- prendi +1strano (max strano+2)
- prendi +1strano (max strano+2)
- prendi una nuova opzione per la tua banda
- prendi 2 affari (dettaglia) e **arrangiamenti**
- prendi una tenuta (dettaglia) e **ricchezza**
- prendi una mossa da un altro libretto
- prendi una mossa da un altro libretto

- prendi +1 a qualsiasi caratteristica (max +3)
- ritira il tuo personaggio (in sicurezza)
- crea un secondo personaggio da giocare
- cambia il tuo personaggio in un altro tipo
- scegli 3 mosse base e creane la versione avanzata
- crea le versione avanzata delle altre 4 mosse base

### DANNO



- stabilizzato
- A pezzi: -1freddo
- Menomato: -1duro
- Sfigurato: -1caldo
- Distrutto: -1acuto

## MOSSE DEL CHOPPER

- ✓ **Alfa del branco:** quando cerchi di imporre la tua volontà alla tua banda, tira+duro. Con 10+, tutti e 3. Con 7-9, sceglie 1:
  - fanno quello che vuoi
  - non cercano di resistere
  - non hai bisogno di prendere uno di loro e farne un esempio

Con un fallimento, qualcuno nella tua banda fa un tentativo per rimpiazzarti come alfa.

- ✓ **Branco di ladri:** quando la tua banda cerca qualcosa nelle tasche e nelle bisacce, tira+duro. Deve essere qualcosa di abbastanza piccolo da poterci entrare. Con 10+, si dà il caso che uno di voi abbia proprio quella cosa, o qualcosa di abbastanza simile. Con 7-9, si dà il caso che uno di voi abbia qualcosa di pressappoco simile, a meno che ciò che stai cercando non sia hi-tech, nel qual caso niente da fare. Con un fallimento, uno di voi aveva esattamente quello che stai cercando, ma a quanto pare qualche pezzo di merda ve lo ha rubato.

## ALTRE MOSSE

## PRESE

## LA TUA MOTO

Punti di forza (sceglie 1 o 2): veloce, rozza, aggressiva, ben assemblata, enorme, reattiva.

Aspetti (sceglie 1 o 2): elegante, vintage, pesantemente customizzata, rombante, culo largo, possente, vistosa, lussuosa.

Punti deboli (sceglie 1): lenta, trasandata, beve un sacco, scarna, ombrosa, pigra, inaffidabile.

Se per qualche ragione necessiti del profilo della tua motocicletta (normalmente non dovresti), è potenza+1, aspetti+1 1-armatura punti deboli+1.

### ASPETTO

### PUNTI DEBOLI

### PUNTI DI FORZA