

---

## AVANZAMENTI

Ogni volta che tiri una caratteristica evidenziata, e ogni volta che resetti la tua ST con qualcuno, segna un cerchietto di esperienza. Quando segni il quinto, avanzi e cancelli. Ogni volta che avanzi, scegli una delle opzioni seguenti. Segnala; non potrai sceglierla ancora.

### Disponibili subito

- prendi +1CALDO (max+3)
- prendi +1FREDDO (max+2)
- prendi +1DURO (max+2)
- prendi +1STRANO (max+2)
- prendi una nuova MOSSA del MAESTRO D'
- prendi una nuova MOSSA del MAESTRO D'
- aggiungi una sicurezza al tuo LOCALE
- chiudi i conti con qualcuno che ha delle mire sul il tuo LOCALE
- prendi una MOSSA da un altro LIBRETTO
- prendi una MOSSA da un altro LIBRETTO

### Disponibili dopo il quinto avanzamento

- prendi +1 a qualsiasi caratteristica (max+3)
- ritira il tuo personaggio in sicurezza
- crea un secondo personaggio da giocare
- Sostituisci il LIBRETTO del tuo personaggio con un nuovo LIBRETTO
- scegli 3 MOSSE base e sblocca la versione avanzata
- sblocca le versione avanzata delle altre 3 MOSSE base



**N**ell'Età d'Oro delle leggende, c'era questo tipo chiamato Maestro. Era noto per vestirsi da vero figo. Ovunque andasse tutti ci davano dentro un casino.

E c'era quest'altro tipo chiamato Maitre d'. Era noto per vestirsi da vero figo. Ovunque andasse, la gente aveva tutto il cibo che poteva mangiare, tra cui quello più ricercato.

**Q**ui nel **Mondo dell'Apocalisse**, questi due tizi sono morti. Sono morti e il grasso gli è sfrigorato via di dosso, sono morti come il darci-dentro-un-casino e l'all-you-can-eat. Il Maestro d' che c'è adesso, ecco, lui non può darti quello che i due tizi ti potevano dare. Ma, fanculo, magari può trovarti qualcosina-ina da prendere al volo.

---

**NO ME**

**ASPETTO**

# CARATTERISTICHE



## FREDDO

Agire sotto il fuoco



## St:

Aiutare o interferire



## DURO

Aggrare;  
Stendere qualcuno;  
Dare battaglia



## St:

Aiutare o interferire



## CALDO

Sedurre o manipolare



## St:

Aiutare o interferire



## ACUTO

Leggere una situazione  
Leggere una persona



## St:

Aiutare o interferire



## STRANO

Aprire la mente



## St:

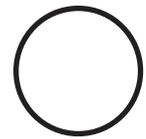
Aiutare o interferire



## DANNO

La vita è in bilico:

- Torna in vita con -1Duro
- Torna in vita con +1Strano (max+3)
- Cambia Libretto
- Muori



## ARMATURA

Sottrai il valore di Armatura dai danni

# BARATTI



## Tenore di vita

Il tuo LOCALE provvede alla tua vita quotidiana, così mentre sei aperto e in affari non hai bisogno di preoccuparti di pagare BARATTI all'inizio sessione.

Per indicazioni sul valore di 1-BARATTO, vedi "Valore di un BARATTO" a pagina 315.

# LOCALE



**Attrazione principale**

\_\_\_\_\_



**Attrazioni di supporto**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



**Atmosfera**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Sicurezza**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Clienti regolari**

Il miglior cliente:

\_\_\_\_\_

Il peggior cliente:

\_\_\_\_\_

Il cliente che vuole il Locale per sé:

\_\_\_\_\_

Il cliente con cui sei in debito per il Locale:

\_\_\_\_\_

Il cliente che si vuole disfare del Locale:

\_\_\_\_\_

# CAST & CREW

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

# BANDA (solo se scelta come sicurezza del Locale)



**Bando**



**Dimensione**

\_\_\_\_\_



**Armatura**



**Etichette**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

# EQUIPAGGIAMENTO



## Baratti

• \_\_\_\_\_

• \_\_\_\_\_

• \_\_\_\_\_

• \_\_\_\_\_

## MOSSA SPECIALE



### Agganciare

*Se agganci un altro personaggio...*

- col sesso, col cibo, con qualcosina-ina, in qualsiasi modo - conta come aver fatto sesso con lui.

## MOSSE DEL MAESTRO D'



### È secondo te questo sarebbe "caldo"?

*Quando Agisci sotto il Fuoco...*

◆+CALDO invece di ◆+FREDDO.



### Un diavolo con una lama

*Quando usi una lama per Aggrare...*

◆+CALDO invece di ◆+DURO.



## Mani in pasta ovunque

*Quando fai correre voce che vuoi qualcosa...*

◆+CALDO.

Potrebbe trattarsi di una persona, quella qualcosina-ina, potrebbe anche solo essere un oggetto.

10+ si materializza nel tuo locale, come per magia;

79 beh... la tua gente fa uno sforzo, tutti vogliono farti contento e più o meno ci siamo. O no?

6- si materializza nel tuo locale portandosi appresso alcuni fottuti problemi.



## Tutti devono mangiare, anche quel tizio

*Quando vuoi sapere qualcosa su qualcuno importante (decidi tu)...*

◆+CALDO.

10+ fai all'MC tre domande;

79 fai all'MC una domanda;

- ◆ Cosa stanno facendo? che gli succede?
- ◆ Chi conoscono? Chi gli piace / di chi si fida?
- ◆ Come posso raggiungerli, fisicamente o emotivamente?
- ◆ Cosa o chi amano di più?
- ◆ Quando devo aspettarmi di vederli?

6- fai comunque una domanda, ma loro sapranno che ti stai interessando.



## Dammi solo una ragione

*Quando scegli qualcuno che potrebbe plausibilmente mangiare, bere o in qualche modo ingerire qualcosa che hai toccato...*

se è un PNG, ◆+CALDO; se è un PG ◆+ST.

10+ lo fa e patisce 4-DANNO (Perforante) in un qualche momento nelle prossime 24 ore;

79 lo fa e patisce 2-DANNO (Perforante);

6- diverse persone scelte dall'MC, magari inclusi alcuni dei tuoi - o magari no - ne prendono e tutti subiscono 3-DANNO (Perforante).

# CREARE UN MAESTRO D'

Per creare il tuo MAESTRO D', scegli nome, aspetto, CARATTERISTICHE, MOSSE, LOCALE, EQUIPAGGIAMENTO e ST.

## NOME

Cookie, Silver, Smoky, Slops, Chief, Rose, Anika, JD, Chairman, Grave, Saffron, Life.

Yen, Emmy, Julia, Jackbird, Francois, Escro,

Boiardi, Mari, Nan, Rache, Proper, Fall.

## ASPETTO

Uomo, donna, ambiguo, trasgressivo o celato.

Abbigliamento casual, abbigliamento vintage, abbigliamento fetish, abbigliamento da macellaio, abbigliamento bianco immacolato, abbigliamento ostentato.

Viso emaciato, faccia da ragazzino, viso grazioso, viso pieno, faccia tatuata, visino di porcellana, faccia sfregiata.

Occhi freddi, occhi lucenti, occhi scrutatori, occhi sinceri, occhi maliziosi o un solo occhio.

Corpo grasso, corpo irrequieto, corpo tozzo, corpo curvy, corpo inusuale o corpo magro.

Mani flessibili, mani veloci, mani precise, mani nervose, dita a salsiccia, mani con cicatrici o mani giocose.

## CARATTERISTICHE

Scegli una riga:

F	D	C	A	S
FREDDO	DURO	CALDO	ACUTO	STRANO
+1	-1	+2	0	+1
0	+1	+2	+1	-1
-1	+2	+2	0	-1
0	0	+2	+1	0

## MOSSE

Ottieni tutte le MOSSE base. Prendi altre due MOSSE del MAESTRO D'.

Puoi usare tutte le MOSSE DA BATTAGLIA, ma quando ne hai occasione, butta un occhio a **Prendere con la forza**, **Buttare l'esca** e **Prendersi una rivincita**.

## 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 scegli line 1 o 2:

✦ *Chi fra di voi trovo più attraente?*

Per quel personaggio, scrivi ST+2.

✦ *Chi fra di voi è il mio favorito?*

Per quel personaggio, scrivi ST+3.

Per chiunque altro scrivi ST+1. È il tuo mestiere leggere le persone con chiarezza. Nel turno degli altri rispondi come ritieni più opportuno.

Alla fine, trova il personaggio con ST più alta sul tuo LIBRETTO. Chiedi a quel giocatore quale delle tue caratteristiche sia più interessante ed evidenziala. L'MC te ne evidenzierà una seconda.

# EQUIPAGGIAMENTO

Oltre al tuo locale, ottieni:

- **Una lama perfida**  
 2-DANNO, *Corpo-a-corpo*  
 come un coltello da cucina o un paio di forbici da 30 cm affilate come rasoi
- VARIE & EVENTUALI dal valore di 2-BARATTO

- Abbigliamento appropriato al tuo look, che include se lo vuoi un pezzo da 1-ARMATURA (dettaglia tu)

Se desideri iniziare il gioco con un VEICOLO o con una PROTESI, parlane con l'MC.

## IL LOCALE

Il tuo locale ha un'attrazione principale affiancata da due attrazioni "di supporto" (un bar avrà "bere" come attrazione principale, supportato da musica e cibo semplice). Scegli il tuo "numero principale" e due di supporto.

## Attrazioni

Scegliline 1 principale e 2 di supporto:

- cibo di lusso;
- musica;
- moda;
- molto cibo;
- sesso;
- droga;
- spettacoli;
- cibo semplice;
- giochi;
- arte;
- bere;
- caffè;
- droghe;
- sport;
- combattimenti;
- un palcoscenico (dove vedere ed essere visti).

## Atmosfera

Scegliline 3 o 4:

- trambusto;
- intimità;
- fumo;
- ombre;
- profumi;
- melma;
- velluto;
- fantasy;
- ottone;
- luci;
- acustica;
- anonimato;
- carne;
- sbirciate;
- sangue;
- intrighi;
- violenza;
- nostalgia;
- spezie;
- quiete;
- lusso;
- nudità;
- vincoli;
- dimenticare;
- dolore;
- kinky;
- dolciumi;
- protezione;
- sporcizia;
- rumore;
- danza;
- freddo;
- maschere;
- frutta fresca;
- una gabbia.

## Clienti regolari:

---

Introduci questi 5 PNG (come minimo):

Lamprey, Ba, Camo, Toyota and Lits.

Chi è il tuo miglior cliente regolare?

Chi è il tuo peggior cliente regolare?

Questi tre PNG hanno mire sul tuo LOCALE:  
Been, Rolfball, Gams.

- Chi lo desidera per sé?
- Con chi sei in debito per via del locale?
- Chi se ne vuole disfare?

## Sicurezza

---

SCEGLI

- una vera BANDA 3-DANNO, *Banda piccola*, 1-ARMATURA

oppure SCEGLI 2:

- un fucile a canne mozze a portata di mano  3-DANNO, *Vicino, Ricarica, Sporco*
  - un buttafuori che conosce il suo mestiere  2-DANNO, 1-ARMATURA
  - picchetti e recinzione da pollaio 1-ARMATURA
  - segretezza, parole d'ordine, codici e segnali, ingresso solo su invito, raccomandazioni, etc.
  - tutti se ne occupano: il tuo staff ed il cast dello spettacolo formano una BANDA  2-DANNO, *Banda piccola*, 0-ARMATURA
  - un labirinto di vicoli ciechi, nascondigli, passaggi
  - non c'è una location fissa, ci sono sempre nuovi posti dove andare
-