
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 +1FREDDO (max+2)
- prendi +1DURO (max+2)
- prendi +1ACUTO (max+2)
- prendi una nuova MOSSA della SAPIENTESTA
- prendi una nuova MOSSA della SAPIENTESTA
- ottieni una BANDA (dettaglia tu) per la tua sicurezza, e **Leadership**
- aggiungi 2 opzioni alla tua POSTAZIONE DI LAVORO
- aggiungi il supporto vitale alla tua POSTAZIONE DI LAVORO: ora puoi lavorare anche sulle persone

- 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 la versione avanzata delle altre 3 MOSSE base



LA SAPIENTESTA

Se c'è una fottuta cosa su cui puoi contare nel **Mondo dell'Apocalisse** è che le cose si rompono.

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:

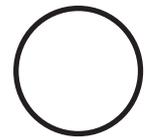
Aiutare o interferire



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



spendi 1-BARATTO o 2-BARATTO per il tuo tenore di vita. Se non puoi o non vuoi, dillo al MC e rispondi alle sue domande.

Per dettagli sulle conseguenze di questa scelta consulta "Tenore di vita" a pagina 224.



Lavoretti

Quando hai bisogno di grana durante una sessione...

di' all'MC che vorresti trovare qualcosa da fare. I tuoi possibili ingaggi sono:

- ♦ Tenere in piedi la tecnologia fragile e zoppicante di un PNG benestante;
- ♦ riparare un oggetto hi-tech di un ricco PNG;
- ♦ condurre ricerche per conto di un ricco PNG;
- ♦ altro, come riesci a negoziarlo.

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

POSTAZIONE DI LAVORO



Descrizione

EQUIPAGGIAMENTO



Baratti

•



•



•



•



•



MOSSA SPECIALE



Fare sesso

Se tu e un altro personaggio fate sesso...

questi automaticamente ti **Parla** (vedi più avanti) come se fosse un oggetto e tu avessi tirato un **10**, sia che tu abbia la Mossa sia che tu non ce l'abbia. L'altro giocatore e l'MC collaboreranno a rispondere alle tue domande.

In qualsiasi altra circostanza, quella Mossa non funziona mai sulle persone, solamente sulle cose.

MOSSE DELLA SAPIENTESTA

Le cose parlano

Quando maneggi o esamini qualcosa di interessante...

🎲 +STRANO.

10+ puoi porre all'MC 3 domande;

7/9 puoi porre all'MC 1 domanda;

- ♦ chi lo ha maneggiato per ultimo prima di me?
- ♦ chi lo ha fatto?
- ♦ quali forti emozioni sono state provate più recentemente nelle sue vicinanze?
- ♦ quali parole sono state dette più recentemente nelle sue vicinanze?
- ♦ che cosa è stato fatto più recentemente con questo, o a questo?
- ♦ cos'ha che non funziona, e come potrei ripararlo?

6- Tratta il fallimento come se avessi aperto la mente al Maelstrom psichico del mondo e avessi fallito il tiro.

Me lo sento nelle ossa

All'inizio della sessione...

🎲 +STRANO.

10+ PRENDI 1+1;

7/9 PRENDI 1;

in un qualsiasi momento, sia tu che l'MC potete spendere la PRESA per essere già là, con gli attrezzi giusti e la conoscenza necessaria, con o senza una spiegazione chiara del perché. Se la PRESA è 1+1, prendi un +1PROSSIMO ora.

6- l'MC PRENDE 1, e può spenderlo per avverti già là, ma in qualche modo bloccato, catturato o in trappola.

No più' ragione che no

Quando un personaggio viene da te per un consiglio...

digli quello che onestamente pensi sia la scelta migliore. Se effettivamente lo fa, prende +1 a qualsiasi tiro faccia nel metterla in pratica, e tu segni un cerchietto di esperienza.

Il labile confine della realtà'

∞ Qualche componente della tua postazione di lavoro, o qualche combinazione di componenti, è ineguagliabilmente ricettiva nei confronti del Maelstrom psichico del mondo (+presagio). Sceglilo e dagli un nome, o altrimenti lascia che sia l'MC a rivelarlo durante il gioco.

Profonde intuizioni

∞ ottieni +1STRANO (max+3).

Sinistramente intenso

Se Agisci sotto il Fuoco, Copri le Spalle o Attiri in Trappola...

🎲 +STRANO invece di 🎲 +FREDDO.

USARE UNA POSTAZIONE DI LAVORO

Quando vai nella tua Postazione di Lavoro e ti applichi a fare una cosa, o ad arrivare in fondo a qualche stronzata...

decidi cosa e dillo all'MC. L'MC ti dirà: "certo, nessun problema, ma..." e poi da 1 a 4 delle seguenti:

- ♦ ti occorreranno ore / giorni / settimane / mesi di lavoro;
- ♦ prima dovrai ottenere / costruire / aggiustare / capire ___;
- ♦ avrai bisogno di ___ per aiutarti con questa cosa;
- ♦ ti costerà un cazzillione di dindi;
- ♦ la cosa migliore che sarai capace di fare sarà una versione di merda, fragile e inaffidabile;
- ♦ ti esporrai (con i tuoi colleghi) a un serio pericolo;
- ♦ dovrai prima aggiungere ___ alla tua postazione di lavoro;
- ♦ ti occorreranno diversi / dozzine / centinaia di tentativi;
- ♦ dovrai fare a pezzi ___ per farlo.

L'MC potrà congiungerli tutti con "e" o potrà buttarci dentro un misericordioso "o".

Una volta che avrai compiuto il necessario, potrai proseguire e realizzare la tua opera. L'MC gli attribuirà le caratteristiche o sputerà il rospo, o quello che è più appropriato al caso.

Per ulteriori informazioni sulla POSTAZIONE DI LAVORO puoi consultare "Usare una Postazione di Lavoro" a pagina 102.

CREARE UNA SAPIENTESTA

Per creare la tua SAPIENTESTA, scegli nome, aspetto, CARATTERISTICHE, MOSSE, POSTAZIONE DI LAVORO, PROGETTI, EQUIPAGGIAMENTO e ST.

NOME

Leah, Joshua, Tai, Ethan, Bran, Jeremy, Ammanuel, Justin, Jessica, Eliza, Dylan, Adnan, Alan, Nils, Ellen, Lee, Kim o Adele.

Leone, Burdick, Oliver, Goldman, Whiting, Fauci, Hossfield, Lemma, Morrell, Ozair, Robinson, Lemieux, Whitmont, Cullen o Spector.

ASPETTO

Uomo, donna, ambiguo o trasgressivo.

Abbigliamento tecnico più tecnologia, abbigliamento di recupero più tecnologia, abbigliamento vintage più tecnologia o abbigliamento tecnologico.

Viso semplice, viso grazioso, viso aperto o viso espressivo.

Occhi strabici, occhi calmi, occhi ballerini, occhi rapidi o occhi intenti a valutare.

Corpo grasso, corpo minuto, corpo incurvato, corpo asciutto e muscoloso, corpo ben piantato o corpo bizzarro.

CARATTERISTICHE

Scegli una riga:

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

MOSSE

Ottieni tutte le MOSSE base. Prendi altre due MOSSE della SAPIENTESTA.

Puoi usare tutte le MOSSE DA BATTAGLIA, ma quando ne hai occasione, butta un occhio a **Stare in campana Buttare l'esca e Prender-si una rivincita**. Anche alle regole su come i veicoli subiscono danno.

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 scegline 1 o 2:

✦ *Chi fra di voi è il più strano?*

Per quel personaggio, scrivi ST+1.

✦ *Chi fra di voi ha il problema potenzialmente più grande?*

Per quel personaggio, scrivi ST+2.

Per chiunque altro scrivi ST-1. Hai altre cose da fare ed altre cose da studiare.

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.

LA POSTAZIONE DI LAVORO

Scegli quale dei seguenti sono inclusi nella tua postazione di lavoro. SCEGLI 3:

- un garage;
- una camera oscura;
- un ambiente di crescita controllata;
- manodopera qualificata (Carna, Thuy, Pamming, ecc.);
- una discarica di rottami e materiali grezzi;
- un camion o un furgone;
- elettronica strampalata;
- macchinari di lavorazione;
- trasmettitori & ricevitori;
- poligono di tiro;
- una reliquia della passata Età dell'Oro;
- trabocchetti.

EQUIPAGGIAMENTO

Oltre alla tua POSTAZIONE DA LAVORO, descrivi il tuo abbigliamento personale. Hai VARIE & EVENTUALI del valore di 6-BARATTO, e qualsiasi effetto personale, oppure tre equipaggiamenti o armi normali.

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

Progetti

Durante il gioco, è tuo compito far sì che il tuo personaggio cominci e persegua dei progetti. Possono essere qualsiasi cosa tu voglia, sia a lungo che a breve termine. Inizia a pensare al progetto a cui stai lavorando la mattina stessa in cui il gioco comincia.