
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 +1ACUTO (max+3)
- prendi +1FREDDO (max+2)
- prendi +1DURO (max+2)
- prendi +1DURO (max+2)
- prendi +1STRANO (max+2)
- prendi una nuova MOSSA dell'ANGELO
- prendi una nuova MOSSA dell'ANGELO
- ottieni un FORNITORE (discuti i dettagli con l'MC, vedi "Hai un Fornitore" a pagina 45)
- 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



L'ANGELO

Quando giaci nella polvere del **Mondo dell'Apocalisse**, budella in vista, chi preghi che arrivi? rimanga. No, preghi per un qualche ragazzino sogghignante o un veterano o semplicemente qualcuno con uno scaccacuore e una buona mano per le suture e un pacco da 6 di morfina. E quando quel qualcuno arriva, quello è un angelo.

Gli dei? Se ne sono andati da un pezzo. I tuoi amati compagni? Un branco di stronzi, altrimenti non saresti certo qui. La tua cara vecchia madre? È un tesoro, ma non saprebbe rimettere dentro un intestino in modo che ci

NO ME

ASPETTO

CARATTERISTICHE



FREDDO

Agire sotto il fuoco



DURO

Aggrare;
Stendere qualcuno;
Dare battaglia



CALDO

Sedurre o manipolare



ACUTO

Leggere una situazione
Leggere una persona



STRANO

Aprire la mente



St:

Aiutare o interferire



St:

Aiutare o interferire



St:

Aiutare o interferire



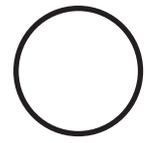
St:

Aiutare o interferire



St:

Aiutare o interferire



ARMATURA

Sottrai il valore di Armatura dai danni

DANNO

La vita è in bilico:

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



Stabilizzato

ESPERIENZA: 1 2 3 4 5



Kit dell'Angelo: rianimare

Quando utilizzi il kit dell'Angelo per rianimare qualcuno la cui vita è In Bilico...

Spendi 2-SCORTA.

Tornano indietro, ma tu decidi come tornano indietro. Scegli dalla lista della MOSSA La vita è In Bilico (vedi "La vita e' in bilico!" a pagina 284) o SCEGLI 1

- ♦ tornano indietro e sono tanto, tanto in debito con te;
- ♦ tornano indietro con un organo (o arto) artificiale;
- ♦ sia tu che loro tornate indietro con +1STRANO (max STRANO+3)



Hai un Fornitore

guadagni 1-SCORTA fino a un massimo di 6-SCORTA.

KIT DELL'ANGELO

Il tuo kit dell'angelo contiene ogni genere di cazzate: forbici, bende, nastro, aghi, pinze, guanti, bobine di raffreddamento, salviette, alcool, lacci emostatici iniettabili e rallentatori ematici, pacchetti di sangue istantaneo (arrossa caffè), tubetti di pastacarne, graffe ossee & iniettori di precisione, biopunte, chemopunte, narcopunte (tranquipunte) in quantità, e un rotolo di elettrocerotti per il cuore per quan-

do servirà. È abbastanza grande da riempire il bagagliaio di una macchina. Quando lo usi, consumi la sua SCORTA: puoi consumare 0-3 della sua SCORTA. Puoi rifornirlo per 1-BARATTO ogni 2-SCORTA, se le circostanze ti permettono di barattare per rifornimenti medici.

Inizia il gioco con 6-SCORTA.

Kit dell'Angelo: curare dalle 9:00

Quando utilizzi il kit dell'Angelo per stabilizzare e curare qualcuno alle 9:00 o dopo...

 +SCORTA UTILIZZATA.

Con un successo, saranno stabilizzati e curati alle 6:00

 SCEGLI 2

 SCEGLI 1

- ♦ Ti combattono e dovrai narcopungerli. Per quanto tempo resteranno nel mondo dei sogni?
- ♦ Droghe e dolore fanno in modo che ti balbettino una verità. Chiedigli quale segreto ti scuciono;
- ♦ Rispondono molto bene al trattamento. Se ne avevi spese, recuperi 1 SCORTA;
- ♦ Sono completamente in tuo potere. Che cosa gli fai?
- ♦ Il decorso delle loro ferite ti insegna qualcosa del tuo mestiere. Marca esperienza.
- ♦ Ti devono qualcosa per il tuo tempo, le tue attenzioni, le tue provviste e le tue forniture mediche, e tu farai in modo che se ne ricordino.

 prendono 1-DANNO.

Kit dell'Angelo: velocizzare il recupero

Quando utilizzi il tuo kit per velocizzare il recupero di qualcuno alle 3:00 o alle 6:00...

Non tirare. Scelgono loro: possono passare 4 giorni (3:00) o 1 settimana (6:00) strafatti da tranquipunte, immobili ma felici, o si fanno il loro normale recupero come chiunque altro.

EQUIPAGGIAMENTO

Baratti

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

MOSSA SPECIALE

Fare sesso

Quando tu e un altro personaggio fate sesso...

la tua ST con lui sul tuo LIBRETTO va immediatamente a +3 e lui ottiene subito +1 alla sua ST con te sul suo LIBRETTO. Se questo porta la sua ST con te a +4, invece la resetta a +1, come normale, e segna esperienza.

MOSSE DELL'ANGELO

Sesto senso

Quando apri la mente al Maelstrom psichico del mondo...

 +ACUTO invece di  +STRANO

Infermeria



Hai un'infermeria, una postazione di lavoro con supporto vitale, un laboratorio di medicinali e una squadra di 2 membri (Shigusa & Mox, magari). Porta i pazienti al suo interno e potrai lavorare su di loro come una SAPIENTESTA lavora sulla tecnologia (cfr.).

Compassione professionale

Quando aiuti qualcuno che sta tirando...

puoi scegliere di  +ACUTO al posto di  +ST.

Grazia in battaglia

Quando ti stai prendendo cura delle persone, senza combattere...

ottieni +1ARMATURA.

Tocco guaritore

Quando metti le mani pelle a pelle su una persona ferita e apri la tua mente a lei...

 +STRANO

10+ curi 1 SEGMENTO;

79 curi 1 SEGMENTO, ma stai anche **Aprendo la mente**, per cui dopo tira la MOSSA;

6- primo, non li curi.

Secondo, hai **Aperto la mente** (sia la tua mente che quella del paziente) al Maelstrom psichico del mondo, senza protezione o preparazione. Se il paziente è il personaggio di un altro giocatore, tratta la cosa come se aveste fatto quella MOSSA e mancato il tiro. Per i pazienti che appartengono all'MC, la loro esperienza e il loro destino sono in mano all'MC.

Toccato dalla morte

Quando qualcuno è sotto le tue cure, incosciente...

tu puoi usarlo per **Presagio**. Anche quando qualcuno muore sotto le tue cure, puoi usare il suo corpo per **Presagio**.

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:

- ♦ Occuparti della salute di una dozzina o più di famiglie;
- ♦ servire un signore della guerra PNG come medico da battaglia;
- ♦ servire un PNG benestante come ANGELO a chiamata;
- ♦ altro, come riesci a negoziarlo.

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

CREARE UN ANGELO

Per creare il tuo ANGELO, scegli nome, aspetto, CARATTERISTICHE, MOSSE, EQUIPAGGIAMENTO e ST.

NOME

Dou, Bon, Abe, Boo, T, Kal, Bai, Char, Jav, Ruth, Wei, Jay, Nee, Kim, Lan, Di, o Dez.

Doc, Nucleo, Rotelle, Campanello, Chiave, Gabri, Biz, Bish, Fila, Pollice, Pinza, o Aggiusta.

Integrazioni per l'edizione italiana: Prof, Conciaossa, Gesso, Bisturi o Cerotto.

ASPETTO

Uomo, donna, ambiguo, trasgressivo o celato.

Abbigliamento tecnico, abbigliamento casual e materiale tecnico, abbigliamento di recupero e materiale tecnico.

Viso gentile, viso forte, viso pronunciato, viso smunto, viso grazioso o viso vivace.

Occhi rapidi, occhi duri, occhi premurosi, occhi lucenti, occhi ridenti o occhi limpidi.

Corpo compatto, corpo robusto, corpo tonico, corpo grande, corpo slanciato o corpo vigoroso.

CARATTERISTICHE

Scegli una riga:

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

MOSSE

Ottieni tutte le MOSSE base. Scegli due MOSSE dell'ANGELO.

Puoi usare tutte le MOSSE DA BATTAGLIA, ma quando ne hai occasione, butta un occhio a **Tenere sott'occhio** e **Buttare l'esca** ed anche alle regole sul 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, 2 o tutte e 3:

✦ *Quale fra loro immagini essere condannato all'autodistruzione?*

Per quel personaggio, scrivi ST-2.

✦ *Quale fra loro ti ha dato una mano quando contava, e ti ha aiutato a salvare una vita?*

Per quel personaggio, scrivi ST+2.

✦ *Quale fra loro ti è stato accanto e ha visto tutto quello che hai visto tu?*

Per quel personaggio, scrivi ST+3.

Di' a tutti gli altri ST+1. Tu sei uno che tiene gli occhi aperti. Il 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

Ottieni:

- KIT DELL'ANGELO, senza Fornitore
- 1 piccola arma pratica
- VARIE & EVENTUALI per il valore di 2-BARRATTO

- Abbigliamento appropriato al tuo look, che include a tua scelta un pezzo pari a 1-ARMATURA (dettaglia tu)

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

Piccole armi pratiche

SCEGLI 1

- **Revolver .38**
 2-DANNO, *Vicino, Ricarica, Rumoroso*
- **9mm**
 2-DANNO, *Vicino, Rumoroso*
- **Grosso coltello**
 2-DANNO, *Corpo-a-corpo*
- **Fucile a canne mozze**
 3-DANNO, *Vicino, Ricarica, Sporco*
- **Pistola stordente**
 S-DANNO, *Corpo-a-corpo, Ricarica*