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 +1DURO (max+2)
- ❒ prendi +1CALDO (max+2)
- ❒ prendi +1ACUTO (max+2)
- ❒ prendi +1STRANO (max+2)
- ❒ prendi una nuova MOSSA dello SCHIANTO
- ❒ prendi una nuova MOSSA dello SCHIANTO
- ❒ ottieni un Alleato (dettaglia con l'MC)
- ❒ ottieni una BANDA (dettaglia tu) e Leadership
- ❒ 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 sbloccane la versione avanzata
- ❒ sblocca le versione avanzata delle altre 3 MOSSE base

2nd Edition © 2016 by D. Vincent Baker & Meguey Baker. - Italian edition © 2017 Shadow di Michele Gelli
Questo libretto è liberamente scaricabile per uso privato sul sito Narrattiva - www.narrattiva.it

LO SCHIANTO

Perfino in un luogo pericoloso come il **Mondo dell'Apocalisse**, gli schianti sono, ecco... Sono quelli da cui dovresti allontanarti a occhi bassi, ma non puoi. Sono come la seducente, sfrigolante luce azzurra, hai presente? Scambi il guardarli con l'innamorarti, e ti avvicini troppo e sono milioni di volt e le tue ali bruciano come carta.

Pericolosi.

NOME

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

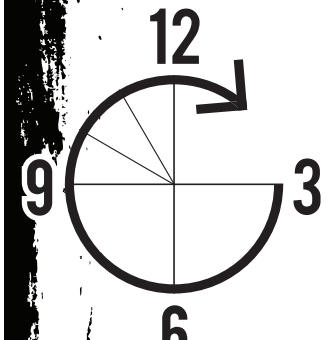
ST:
Aiutare o interferire

ST:
Aiutare o interferire

ST:
Aiutare o interferire

ST:
Aiutare o interferire

ST:
Aiutare o interferire



○ Stabilizzato

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

ESPERIENZA: 1 2 3 4 5

EQUIPAGGIAMENTO

Baratti

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

MOSSA SPECIALE

Fare sesso

Se tu e un altro personaggio fate sesso...

annulla la Mossa sessuale dell'altro personaggio. Qualunque cosa sia, semplicemente non accade.

MOSSE DELLO SCHIANTO

Pericoloso & Sexy

Quando entri in una situazione tesa...

+Caldo

10+ Prendi 2;

7-9 Prendi 1;

spendi la presa 1 per 1 per incontrare lo sguardo di un PNG presente, che si blocca o trasale e non può compiere azioni fino a quando tu non smetti di fissarlo.

6- i tuoi nemici ti identificano immediatamente come la minaccia principale.

Freddo come il ghiaccio

Quando aggri un PNG...

+Freddo al posto di +Duro.

Quando aggri il personaggio di un altro giocatore...

+St al posto di +Duro.

Senza pieta'

Quando infliggi danno...

infliggi +1Danno.

Visioni di morte

Quando scendi in battaglia...

+Strano.

10+ nomina una persona che morirà e una che vivrà;

7-9 nomina una persona che morirà O una che vivrà;

non nominare il personaggio di un giocatore; nomina solo PNG. L'MC farà sì che la tua visione si avveri, se c'è anche solo una remota possibilità che capiti.

6- prevedi la tua stessa morte, e di conseguenza prendi un -1 nel corso di tutta la battaglia.

Riflessi impossibili

∞ Il modo in cui ti muovi senza impedimenti conta come armatura. Se sei nudo o quasi nudo, 2-Armatura; se stai vestendo un abbigliamento che non è armatura, 1-Armatura. Se stai indossando un'armatura, usa invece quella.

Istinti assoluti

Quando hai Letto una Situazione Tesa e stai agendo in base alle risposte dell'MC...

prendi un +2 invece di un +1

BARATTI

Tenore di vita

spendi 1-Baratto o 2-Baratto per il tuo tenore di vita. Se non puoi o non vuoi, dillo all''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:

- Estorci, razzia o deruba la popolazione agiata;
- commetti un omicidio su commissione di un ricco PNG;
- servi un PNG benestante come guardia del corpo;
- altro, come riesci a negoziarlo.

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

CREARE UNO SCHIANTO

Per creare il tuo Schianto, scegli nome, aspetto, Caratteristiche, Mosse, Equipaggiamento e St.

NOME

Neve, Cremisi, Ombra, Celeste, Mezzanotte, Scarlatto, Violetta, Ambra, Rouge, Zaffiro, Ametista, Onice, Giada, Indaco, Tramonto, Smeraldo o Rubino.

Rakshasa, Spacco, Nibbio, Monsone, Smith, Cucciolo, Baaba, Melody, Mar, Tavi, Assenzio o Honeytree.

Integrazioni per l'edizione italiana: Aurora.

ASPETTO

Uomo, donna, ambiguo o trasgressivo.

Abbigliamento formale, abbigliamento ostentato, abbigliamento lussuoso, abbigliamento casual o armatura vistosa.

Viso liscio, viso dolce, viso attraente, viso affilato, viso da ragazzina, viso da ragazzino, viso mozzafiato.

Occhi calcolatori, occhi spietati, occhi gelidi, occhi magnetici o occhi indifferenti.

Bel corpo, corpo snello, corpo magnifico, corpo muscoloso o corpo ossuto.

CARATTERISTICHE

Scegli una riga:

F Freddo	D Duro	C Caldo	A Acuto	S Strano
+3	-1	+1	+1	0
+3	-1	+2	0	-1
+3	-2	+1	+1	+1
+3	0	+1	+1	-1

MOSSE

Ottieni tutte le Mosse base. Scegli due Mosse dello Schianto.

Puoi usare tutte le Mosse da battaglia, ma quando ne hai occasione, butta un occhio a ***Stare in campana***, ***Abbordare un veicolo in movimento*** e ***Sotterfugio***.

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 chiedi agli altri giocatori di quali dei loro personaggi ti puoi fidare:

- ✦ *Per ogni personaggio di cui ti puoi fidare, scrivi St-1*
- ✦ *Per ogni personaggio di cui **non** ti puoi fidare, scrivi St+3*

Quello che è sicuro ti è indifferente e sei attratto da quello che non lo è.

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

Ottieni:

- 2 armi personalizzate
- Varie & eventuali per il valore di 4-Baratto
- Abbigliamento appropriato al tuo look, che include a tua scelta, abiti pari a 1-Armatura o un'armatura da torso pari a 2-Armatura (dettaglia tu)

Se desideri iniziare il gioco con un Veicolo o con una Protesi, parlane con l'MC.

ARMI PERSONALIZZATE

Armi da fuoco personalizzate

Arma base: Scegli 1

- **Pistola**
  2-Danno, *Vicino*, *Ricarica, Rumoroso*
- **Doppietta**
  3-Danno, *Vicino*, *Ricarica*, *Sporco*
- **Carabina**
  2-Danno, *Lontano*, *Ricarica*, *Rumoroso*
- **Balestra**
  2-Danno, *Vicino*, *Lento*

Opzioni: Scegli 2

- decorato (+*Prezioso*)
- cimelio (+*Prezioso*)
- semiautomatico (-*Ricarica*)
- raffica breve (+1Danno)
- automatico (+*Automatico*)
- silenziato (-*Rumoroso*)
- alto potenziale (+1Danno)
- munizioni perforanti (+*Perforante*)
- mirino (+*Lontano*, o +1Danno da lontano)
- grande (+1Danno)

Armi corpo a corpo personalizzate

Arma base: Scegli 1

- **Bastone**
  1-Danno, *Corpo-a-corpo, Area*
- **Asta**
  1-Danno, *Corpo-a-corpo*
- **Manico**
  1-Danno, *Corpo-a-corpo*
- **Catena**
  1-Danno, *Corpo-a-corpo, Area*

Opzioni: Scegli 2

- decorato (+*Prezioso*)
- cimelio (+*Prezioso*)
- testa (+1Danno)
- punte (+1Danno)
- lama (+1Danno)
- lama lunga[1] (+2Danno)
- lama pesante[1] (+2Danno)
- lame[1] (+2Danno)
- nascosto (+*Infinito*)

1 conta come 2 opzioni