

---

## 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 +1FREDDO (max+2)
- prendi +1DURO (max+2)
- prendi +1ACUTO (max+2)
- prendi una nuova MOSSA dello SKINNER
- prendi una nuova MOSSA dello SKINNER
- ottieni un LOCALE (dettaglia tu)
- ottieni dei SEGUACI (dettaglia tu) e

#### Offerte

- prendi una MOSSA da un altro LIBRETTO
- prendi una MOSSA da un altro LIBRETTO

### Disponibili dopo il quinto avanzamento

- 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



## LO SKINNER

**P**erfino nel sudiciume 'del **Mondo dell'Apocalisse**, c'è cibo che non è morte su uno spiedo, musica che non è grida di iene, pensieri che non sono timore, corpi che non sono carne di seconda mano, sesso che non è fregola, danza che è reale. Ci sono momenti che sono qualcosa di più di tanfo, fumo, rabbia e sangue.

Tutto quel che di bello è rimasto in questo schifo di mondo, ce l'hanno gli SKINNER. Lo condivideranno con te? Tu, che cosa offrirai a loro?

---

**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



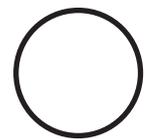
## St:

Aiutare o interferire

## DANNO

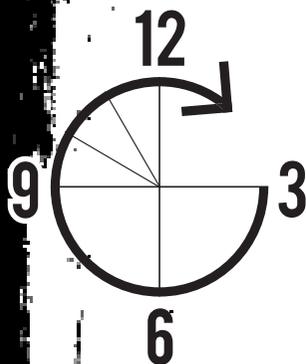
La vita è in bilico:

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



## ARMATURA

Sottrai il valore di Armatura dai danni



Stabilizzato

**ESPERIENZA:** 1 2 3 4 5

# EQUIPAGGIAMENTO



## Baratti

•



•



•



•



•



## MOSSA SPECIALE



## Fare sesso

*Se tu e un altro personaggio fate sesso...*

SCEGLI 1.

- ♦ ottieni un +1PROSSIMO e loro anche
- ♦ ottieni un +1PROSSIMO; loro ottengono -1
- ♦ devono darti un dono di valore almeno 1-BARATTO
- ♦ puoi avere un effetto ipnotico su di loro come se avessi tirato 10, anche se non hai scelto quella MOSSA

# MOSSE DELLO SKINNER

## Scaltro & cortese

*Quando ti cimenti nella tua arte prescelta – qualsiasi atto di espressione o cultura – o quando ne esponi il prodotto di fronte ad un pubblico...*

🎲 +CALDO.

10+ PRENDI 3;

7/9 PRENDI 1;

Spendi 1 per nominare un PNG membro del tuo pubblico e scegli uno tra questi:

- ♦ questa persona deve incontrarmi
- ♦ questa persona deve assicurarsi i miei servizi
- ♦ questa persona mi ama
- ♦ questa persona deve darmi un dono
- ♦ questa persona ammira il mio mecenate

6- non ottieni alcun beneficio, ma non subisci nessun danno né perdi opportunità. Semplicemente fai un'ottima performance.

## Ipnotico

*Quando hai tempo e intimità fisica con qualcuno...*

questi si fissa su di te. 🎲 +CALDO.

10+ PRENDI 3;

7/9 PRENDI 2;

Loro possono spendere la tua presa, 1 per 1, per:

- ♦ darti qualcosa che vuoi
- ♦ agire come tuoi occhi e orecchie
- ♦ combattere per proteggerti
- ♦ fare qualcosa che dici loro di fare

Finché hai questo “potere” su di loro, i PNG non possono agire contro di te. Per quello che concerne i personaggi, invece, in qualsiasi momento desideri puoi spendere la presa, 1 per 1, per ottenere che:

- ♦ si distraggono pensando a te. **Agiscono sotto il fuoco.**
- ♦ si ispirano pensandoti. Ottengono +1 immediatamente.

6- i bersagli PRENDONO 2 su di te, negli stessi esatti termini.

## Uno Skinner irresistibile

*Quando rimuovi un capo di vestiario, tuo o di qualcun altro...*

nessuno che possa vederti riesce a fare altro che guardare. Tu esigi la loro assoluta attenzione. Se lo desideri, puoi nominare singole persone che non ne subiscono l'effetto.

## Mozzafiato

∞ Ottieni +1CALDO (max+3)

## Perduto

*Quando sussurri il nome di qualcuno al Maelstrom psichico del mondo...*

🎲 +STRANO.

10+ viene da te, con o senza una spiegazione chiara del perché. Prendi +1PROSSIMO contro di lui (o loro);

7/9 viene da te, con o senza una spiegazione chiara del perché;

6- l'MC ti farà 3 domande; rispondi in modo veritiero;

# 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.

- ♦ Esibirsi in pubblico;
- ♦ apparire al fianco di un facoltoso PNG;
- ♦ fare una esibizione privata per un piccolo pubblico;
- ♦ altro, come riesci a negoziarlo.

Per una stima sul valore di 1-BARATTO, vedi “Valore di un BARATTO” a pagina 315.

# CREARE UNO SKINNER

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

## NOME

Ottobre, Venere, Mercurio, Duna, Ombra, Airone, Pesca, Orchidea, Tempesta, Vespro, Spada, Mezzanotte, Pelle, Brina, Prato, Giugno, Ghiacciolo, Sterna, Lavanda, Pepe, Gazzella, Leone, Pavone o Grazia.

## ASPETTO

Uomo, donna, ambiguo, trasgressivo o androgino.

Abbigliamento ostentato, vistoso abbigliamento di recupero, abbigliamento di lusso, abbigliamento fetish o abbigliamento casual.

Viso mozzafiato, viso dolce, viso bizzarro, viso carino o bel viso.

Occhi ridenti, occhi beffardi, occhi bui, occhi cerchiati, occhi inquieti, occhi magnetici, occhi lucenti o occhi freddi.

Mani forti, mani espressive, mani rapide, mani callose o mani ferme.

Corpo esile, corpo tonico, corpo grasso, corpo innaturale, corpo giovane o corpo opulento.

## CARATTERISTICHE

Scegli una riga:

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

## MOSSE

Ottieni tutte le MOSSE base. Prendi altre due MOSSE dello SKINNER.

Puoi usare tutte le MOSSE DA BATTAGLIA, ma quando ne hai occasione, butta un occhio a **Stare in campana Tenere sott'occhio, Attirare in Trappola 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 scegline 1, 2 o 3:

✦ *Chi fra di voi è mio amico?*

Per quel personaggio, scrivi ST+2.

✦ *Chi fra di voi è mio amante?*

Per quel personaggio, scrivi ST+1.

✦ *Chi fra di voi è innamorato di me?*

Per quel personaggio, scrivi ST-1.

Per chiunque altro scrivi ST+1 o ST-1, come preferisci.

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:

- 1 arma elegante
- 2 oggetti di lusso
- VARIE & EVENTUALI per il valore di 2-BARRATTO

- Abbigliamento adatto al tuo look (dettaglia tu)

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

## Armi eleganti

(scegli 1)

- **Pistola da manica**  
 2-DANNO, *Vicino, Ricarica, Rumoroso*
- **Pugnale decorato**  
 2-DANNO, *Corpo-a-corpo, Prezioso*
- **Coltelli nascosti**  
 2-DANNO, *Corpo-a-corpo, Infinito*
- **Spada decorata**  
 3-DANNO, *Corpo-a-corpo, Prezioso*
- **Pistola antica**  
 2-DANNO, *Vicino, Ricarica, Rumoroso, Prezioso*

## Oggetti di lusso

(scegli 2)

- **Monete antiche**  
 *Indossato, Prezioso*  
Bucate per trasformarle in gioielli.
- **Occhiali**  
 *Indossato, Prezioso*  
Puoi usarli per +1ACUTO quando la vista conta, ma, se lo fai, senza ottieni -1ACUTO quando la tua vista conta.
- **Monete antiche**  
 *Indossato, Prezioso*  
Bucate per trasformarle in gioielli.
- **Tatuaggi spettacolari**  
 *Impiantato*
- **Kit per pelle e capelli**  
 *Applicato, Prezioso*  
Saponi, terre colorate, pitture, creme, balsami. Usarli ti fa ottenere +1CALDO al prossimo tiro.
- **Un animale da compagnia**  
 *Prezioso, Vivente*