

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 quando servirà. È abbastanza grande da riempire il bagagliaio di una macchina. Quando lo usi, consumi le sue scorte: puoi consumare 0-3 delle sue scorte. Puoi rifornirlo per 1-baratto ogni 2-scorte, se le circostanze ti permettono di barattare per rifornimenti medici.

Inizia il gioco con 6-scorte.

Per utilizzarlo per **stabilizzare e curare qualcuno alle 9:00 o dopo**: tira+scorte utilizzate. Con un successo, saranno stabilizzati e curati alle 6:00, ma l'MC sceglierà 1 dei seguenti (con 10+) o 2 (con 7-9):

- necessiteranno di essere stabilizzati fisicamente prima che tu possa muoverli.
- anche se narcopunti, ti combattono; stai agendo sotto il fuoco.
- saranno alternativamente coscienti e incoscienti per 24 ore.
- stabilizzarli consuma le tue scorte; spendi 1-scorte in più.
- saranno bloccati a letto, fuori dall'azione, per almeno una settimana.
- necessiteranno di monitoraggio costante e cure per 36 ore.

Su un mancato, invece prendono 1-danno.

Per usare il tuo kit per **velocizzare il recupero di qualcuno alle 3:00 o alle 6:00**: non tirare. Scelgono loro: 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.

Per usare il tuo kit per **rianimare qualcuno che è morto** (alle 12:00, non oltre): tira+scorte consumate. Con 10+, recuperano fino alle 10:00. Con 7-9, recuperano fino alle 11:00. Con un fallimento, hai fatto tutto quello che potevi per loro e sono ancora morti.

EQUIPAGGIAMENTO & BARATTO

SCORTE

BARATTO

Se ti stai facendo pagare da una persona facoltosa per i tuoi servizi, 1-baratto è la tariffa corrente per: *una rianimazione riuscita (più i costi del materiale)*; *una settimana di cure continue (più i costi del materiale)*; *un mese di lavoro come angelo disponibile su chiamata (più i costi del materiale, se presente)*.

1-baratto coprirà le spese mensili di vita, se i tuoi gusti non sono eccessivi.

ARMI

Piccole armi pratiche (scegline una):

- Revolver .38 (2-danno vicino ricarica rumoroso)
- 9 mm (2-danno vicino rumoroso)
- Coltellaccio (2-danno corpo-a-corpo)
- Fucile a canne mozze (3-danno vicino ricarica sporco)
- Pistola stordente (s-danno corpo-a-corpo ricarica)

DANNO & GUARIGIONE

Prima delle 6:00, il danno se ne andrà da solo col tempo. 6:00-9:00, il danno non peggiorerà o migliorerà da solo. Dopo le 9:00 il danno non stabilizzato peggiorerà da solo, il danno stabilizzato no, e migliorerà solo con un trattamento medico.

Quando **curi il danno di un altro personaggio**, ottieni +1St con loro (sulla tua scheda) per ogni segmento di danno che guarisci. Se ciò ti porta a St+4, ritorni a St+1 come al solito e quindi segni eseprienza.

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 ___;*
- *avrà 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 in un misericordioso "o".

L'ANGELO



un personaggio de

IL MONDO DELL' APOCALISSE

Quando giaci nella polvere del Mondo dell'Apocalisse, le budella in vista, chi preghi che arrivi?

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 rimanga. No, preghi per un qualche ragazzino sogghignante o un veterano o semplicemente qualcuno con uno scassacuore e una buona mano per le suture e un pacco da 6 di morfina. E quando quel qualcuno arriva, quello è un angelo.

CREARE UN ANGELO

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, Coso, Sciacquetta, Linea, Soffio, Pinza, o Aggiusta.

Edizione italiana: Prof, Conciaossa, Gesso, Bisturi, Cerotto.

Caratteristiche

Scegli una serie:

- Freddo+1 Duro=0 Caldo+1 Acuto+2 Strano-1
- Freddo+1 Duro+1 Caldo=0 Acuto+2 Strano-1
- Freddo-1 Duro+1 Caldo=0 Acuto+2 Strano-1
- Freddo+2 Duro=0 Caldo-1 Acuto+2 Strano-1

Mosse

Ottieni tutte le mosse base. Ottieni due mosse dell'angelo.

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 sceglينه 1, 2 o tutte e 3:

- Uno di loro ti ha dato una mano quando contava, e ti ha aiutato a salvare una vita. Di' a quel giocatore St+2.
- Uno di loro ti è stato accanto e ha visto tutto quello che hai visto tu. Di' a quel giocatore St+2.
- Uno di loro lo immagini condannato all'auto-distruzione. Di' a quel giocatore St-1.

Di' a tutti gli altri St+1. Tu sei un libro aperto.

Nel turno degli altri:

- Cerchi di non affezionarti troppo. Qualunque numero ti dicano, dagli un -1 e scrivilo vicino al nome del loro personaggio.

Alla fine, trova il personaggio con St più alta sulla tua scheda. Chiedi a quel giocatore quale delle tue caratteristiche sia più interessante, ed evidenziala. L'MC te ne evidenzierà una seconda.

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 rozzo, viso smunto, viso grazioso o viso vivace.

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

Corpo compatto, corpo solido, corpo esile, corpo grande, corpo longilineo o corpo massiccio.

Equipaggiamento

Ottieni:

- kit dell'angelo
- 1 piccola arma pratica
- rimanenze del valore di 1-baratto
- abbigliamento appropriato per il tuo aspetto, incluso a tua discrezione un pezzo di valore 1-armatura (dettaglia)

NOME

ASPETTO

CARATTERISTICHE

EVIDENZE

FREDDO

agire sotto il fuoco

DURO

aggrare prendere con la forza

CALDO

sedurre o manipolare

ACUTO

leggere una situazione leggere una persona

STRANO

aprire la mente

ST

aiutare o interferire; fine sessione

MOSSA SPECIALE

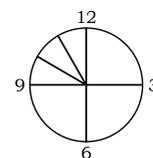
Se tu e un altro personaggio fate sesso, la tua St con lui sulla tua scheda va immediatamente a +3 e loro ottengono subito +1 alla loro St con te sulla loro scheda. Se questo porta la loro St con te a +4, la resettano a +1 invece, come normale, e segnano esperienza.

AVANZAMENTI

ESPERIENZA: ○○○○○○

- prendi +1acuto (max acuto+3)
 - prendi +1freddo (max freddo+2)
 - prendi +1duro (max duro+2)
 - prendi +1duro (max duro+2)
 - prendi +1strano (max strano+2)
 - prendi una nuova mossa dell'angelo
 - prendi una nuova mossa dell'angelo
 - prendi 2 affari (dettaglia) e **arrangiamenti**
 - prendi una mossa da un altro libretto
 - prendi una mossa da un altro libretto
-
- prendi +1 a qualsiasi caratteristica (max +3)
 - ritira il tuo personaggio (in sicurezza)
 - crea un secondo personaggio da giocare
 - cambia il tuo personaggio in un altro tipo
 - scegli 3 mosse base e creane la versione avanzata
 - crea le versione avanzata delle altre 4 mosse base

DANNO



- stabilizzato
- A pezzi: -1freddo
- Menomato: -1duro
- Sfigurato: -1caldo
- Distrutto: -1acuto

MOSSE DELL'ANGELO

- Sesto Senso:** quando apri la mente al maelstrom psichico del mondo, tira+acuto invece di tirare+strano.
- Infermeria:** hai un'infermeria, una postazione di lavoro con supporto vitale, un laboratorio di medicinali e una squadra di 2 membri (Shigusa & Mox, forse). Porta i pazienti al suo interno e potrai lavorare su di loro come una sapientista lavora sulla tecnologia (cfr.).
- Compassione professionale:** puoi scegliere di tirare+acuto al posto di tirare+St quando aiuti qualcuno che sta tirando.
- Grazia in battaglia:** mentre 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 mente a loro, tira+strano. Con 10+, curi 1 segmento. Con 7-9, curi 1 segmento, ma stai agendo sotto il fuoco dal cervello del paziente. Con un fallimento: primo, non li curi. Secondo, hai aperto sia la tua mente che la loro al maelstrom psichico del mondo, senza protezione o preparazione. Per te, e per il paziente, 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:** ogni volta che qualcuno sotto le tue cure muore, tu ottieni +1strano (max +3).

ALTRE MOSSE

PRESE