

EQUIPAGGIAMENTO

Armi eleganti (sceglie 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)

Abbigliamento di lusso (sceglie 2):

- monete antiche (indossato prezioso)
Bucate per trasformarle in gioielli.
- occhiali (indossato prezioso)
Puoi usarli per +1acuto quando la tua vista conta, ma, se lo fai, senza ottieni -1acuto quando la tua vista conta.
- splendido cappotto lungo (indossato prezioso)
- 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)
Di tua scelta e tuo da descrivere in dettaglio.

ALTRE MOSSE

EQUIPAGGIAMENTO & BARATTO

BARATTO

Se ti stai facendo pagare da una persona facoltosa per i tuoi servizi, 1-baratto è la tariffa corrente per: *una notte insieme in intimità, intrattenimento per una serata o un fine settimana per un gruppo (senza toccare), un mese di impiego occasionale come presenza vivacizzante.*

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

Come spesa una tantum, e fortemente soggetta alla disponibilità, 1-baratto potrebbe contare per: *qualsiasi arma, equipaggiamento o abbigliamento non di valore né hi-tech; i costi materiali per la rianimazione d'emergenza a opera di un angelo; la riparazione di un pezzo di equipaggiamento hi-tech da parte di una sapientista; il salario di una settimana per la compagnia protettiva di uno schianto o di un arsenale; il tributo di un anno a un signore della guerra; la manutenzione mensile e le riparazioni di un veicolo ad alte prestazioni ben utilizzato; tangenti, parcelle e regali sufficienti per farti ammettere alla presenza pressoché di chiunque.*

Per roba migliore, devi aspettarti di prendere accordi particolari. Non puoi semplicemente girovagare per la pubblica via di qualche fortezza con le tue rimanenze sonanti e aspettarti di trovare hi-tech o lusso eterno.

ESEMPI DI ARTI

Per **Scaltro & cortese**: cantare o suonare, danzare, realizzare gioielli, creare strumenti funzionali e belli, lavorare la pelle o la pelliccia, addestrare cani o uccelli, - qualsiasi abilità artigianale o arte appropriata per l'ambiente e il personaggio.

MOSSE PERIFERICHE DI BARATTO

Quando **dai 1-baratto a qualcuno, ma con delle condizioni**, conta come manipolarlo e riuscire nel tiro con 10+, nessun tiro richiesto.

Quando **entri nell'animato mercato di una tenuta** alla ricerca di una cosa specifica da comprare e non è ovvio se tu possa essere in grado semplicemente di comprarla così, tira+acuto. Con 10+, sì, puoi semplicemente comprarla così. Con 7-9, l'MC sceglie una delle seguenti:

- ti costa 1-baratto in più di quanto ti aspettassi
- è disponibile, ma solo se incontri un tipo che conosce un tipo
- cavoli, ne avevo giusto uno, l'ho appena venduto a questo tizio di nome Rolfball, forse puoi prenderlo da lui?
- mi dispiace, non ce l'ho, ma forse questo andrà bene al suo posto?

Quando **rendi noto che vuoi una cosa e molli della grana per farla arrivare più rapidamente**, tira+baratto speso (massimo tira+3). Dev'essere una cosa che puoi legittimamente ottenere in questo modo. Con 10+, ti arriva senza condizioni. Con 7-9, ti arriva, o qualcosa di molto simile. Con un fallimento, ti arriva, ma con gravose condizioni.

IL CONCIATORE



un personaggio de

IL MONDO DELL' APOCALISSE

Perfino 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 i conciatori. Lo condivideranno con te? Che cosa offri tu a loro?

CREARE UN CONCIATORE

Nome **St**
 Ottobre, Venere, Mercurio, Tutti presentano i loro perso-
 Duna, Ombra, Airone, Pe- naggi per nome, aspetto e as-
 sca, Orchidea, Tempesta, teggiamiento. Fai il tuo turno.
 Vespro, Spada, Mezzanotte, Elenca i nomi degli altri per-
 Pelle, Brina, Prato, Giugno, sonaggi.
 Ghiacciolo, Sterna, Lavanda, Fai un altro giro per St. Nel tuo
 Pepe, Gazzella, Leone, Pa- turno, scegline 1, 2 o tutte e 3:
 vone o Grazia.

Caratteristiche
 Scegli una serie:

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

Aspetto
 Uomo, donna, ambiguo, tra- sgressivo o androgino.

Abbigliamento rivelatore, vi- stoso abbigliamento di recu- pero, abbigliamento di lusso, abbigliamento fetish o abbi- gliamento casual.

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

Mosse
 Occhi ridenti, occhi beffar- di, occhi bui, occhi cerchiati, occhi inquieti, occhi magne- tici, occhi lucenti o occhi calmi.

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

Corpo snello, corpo tonico, corpo grasso, corpo innatu- rale, corpo giovane o corpo opulento.

St
 Tutti presentano i loro perso- naggi per nome, aspetto e as- teggiamiento. Fai il tuo turno.
 Elenca i nomi degli altri per- sonaggi.
 Fai un altro giro per St. Nel tuo turno, scegline 1, 2 o tutte e 3:
 ● Uno di loro è tuo amico. Di' a quel giocatore St+2.
 ● Uno di loro è il tuo amante. Di' a quel giocatore St+1.
 ● Uno di loro è innamorato di te. Di' a quel giocatore St-1.
 Di' a chiunque altro St=0.
 Nel turno degli altri:
 ● Per chiunque, qualunque numero ti dicano, dagli un -1 o un +1 e scrivilo di fianco al nome del perso- naggio. Tua la scelta per ognuno.
 Alla fine, trova il personag- gio con St più alta sulla tua scheda. Chiedi a quel gioca- tore quale delle tue caratte- ristiche sia più interessante, ed evidenziala. L'MC te ne evidenzierà una seconda.

Mosse
 Ottieni tutte le mosse base e più due mosse del- conciatore.

Equipaggiamento
 Ottieni:
 ● 1 arma elegante
 ● 2 equipaggiamenti di lusso
 ● rimanenze di valore 1-baratto
 ● abbigliamento appropriato per il tuo look (dettaglia)

NOME

ASPETTO

CARATTERISTICHE

EVIDEN- ZIATE

ST

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



aiutare o interferire; fine sessione

MOSSA SPECIALE

Se tu e un altro personaggio fate sesso, scegline 1:

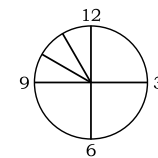
- ottieni un +1prossimo e loro anche
- ottieni un +1prossimo; loro ottengono -1
- devono darti un dono di valore almeno 1-baratto
- puoi aver un effetto **ipno- tico** su di loro (p38) come se avessi tirato un 10+, anche se non hai scelto quella mossa

AVANZAMENTI

ESPERIENZA: ○○○○○○

- prendi +1freddo (max freddo+2)
 - prendi +1freddo (max freddo+2)
 - prendi +1duro (max duro+2)
 - prendi +1acuto (max acuto+2)
 - prendi una nuova mossa del conciatore
 - prendi una nuova mossa del conciatore
 - prendi 2 affari (dettaglia) e **arrangiamenti**
 - prendi seguaci (dettaglia) e **fortune**
 - 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 DEL CONCIATORE

- Mozzafiato**: ottieni +1caldo (max caldo+3).
- Perduto**: quando sussurri il nome di qualcuno al maelstrom psichico del mondo, tira+strano. Con un successo, loro ven- gono da te, con o senza una spiegazione chiara del perché. Con 10+, prendi +1prossimo contro di loro. Su un mancato, l'MC ti farà 3 domande; rispondi in modo veritiero.
- Scaltro & cortese**: quando ti cimenti nella tua arte prescel- ta – qualsiasi atto di espressione o cultura – o quando ne esponi il prodotto di fronte un pubblico, tira+caldo. Con 10+, spendi 3. Con 7-9, spendi 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

Con un fallimento, non ottieni alcun beneficio, ma non subisci nessun danno né perdi opportunità. Semplice- mente esegui molto bene.

- Un conciatore irresistibile**: quando rimuovi un capo di ve- stuario, tuo o di qualcun altro, nessuno che possa vederti ries- ce a fare altro che guardare. Tu esigi la loro assoluta attenzio- ne. Se così scegli, puoi esentare singole persone, nominandole.
- Ipnotico**: quando passi del tempo da solo con qualcuno, que- sti si fissa su di te. Tira+caldo. Con 10+, prendi 3. Con 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

Per i PNG, mentre hai questa presa su di loro, essi non possono agire contro di te. Per i PG, invece, in qualsia- si momento desideri puoi spendere la presa, 1 per 1, per ottenere che:

- si distraggono pensando a te. Agiscono sotto il fuoco.
- si ispirano pensando a te. Ottengono +1 in questo momento.

Con un fallimento, loro prendono 2 su di te, negli stessi esatti termini.

PRESE