

ARMI-PERSONALIZZATE

Armi da fuoco personalizzate

Base (sceglie 1):

- Pistola (2-danno vicino ricarica rumoroso)
- Fucile da caccia (3-danno vicino ricarica sporca)
- Fucile (2-danno lontano ricarica rumoroso)
- Opzioni (sceglie 2):
 - Decorato (+prezioso)
 - Cimelio (+prezioso)
- Semiautomatico (-ricarica)
- Raffica breve (vicino/lontano)
- Automatico (+area)
- Silenziato (-rumoroso)
- Alto potenziale (+1danno)
- Munizioni perforanti (+perforante)
- A lunga gittata (+lontano, o +1danno a lontano)
- Grande (+1danno)

Armi da corpo a corpo personalizzate

Base (sceglie 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 (sceglie 2):
 - Decorato (+prezioso)
 - Cimelio (+prezioso)
- Testa (+1danno)
- Punte (+1danno)
- Lama (+1danno)
- Lama lunga* (+2danno)
- Lama pesante* (+2danno)
- Lame (+2danno)
- Nascosto (+infinito)

* conta come 2 opzioni

LE TUE ARMI PERSONALIZZATE

BARATTO

Se ti stai facendo pagare da una persona facoltosa per i tuoi servizi, 1-baratto è la tariffa corrente per: *un omicidio eseguito o una settimana di impiego come guardia del corpo.*

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: *una serata di gran lusso in compagnia; una qualsiasi arma, equipaggiamento o abbigliamento non di valore o hi-tech; i costi materiali per la rianimazione d'emergenza ad opera di un angelo; la riparazione di un pezzo di equipaggiamento hi-tech da un ingegnatore; il tributo di un anno ad un signore della guerra; la manutenzione mensile e le riparazioni per un veicolo ad alte prestazioni ben utilizzato; tangenti, parcelle e regali sufficienti per ammetterti 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.

EQUIPAGGIAMENTO & BARATTO

MOSSE DI DANNO

Quando **subisci danno**, tira+danno subito (sottratta l'armatura, se ne stai portando una). Con 10+, l'MC può sceglierne 1:

- *sei escluso dall'azione: privo di conoscenza, intrappolato, incoerente o in preda al panico*
- *è peggio di quanto sembrasse. Predi 1-danno aggiuntivo*
- *sceglie due dalla lista 7-9 qui sotto*

Con 7-9, l'MC può sceglierne 1:

- *perdi l'equilibrio*
- *perdi la presa su quello che stai tenendo*
- *perdi di vista qualcuno o qualcosa a cui stai facendo attenzione*
- *non noti qualcosa di importante*

Con un fallimento, l'MC può comunque scegliere qualcosa dalla lista 7-9 qui sopra. Se lo fa, però, è al posto di un po' del danno che stai subendo, quindi subisci -1danno.

Quando **infliggi danno al personaggio di un altro giocatore**, l'altro personaggio guadagna +1St con te (sulla sua scheda) per ogni segmento di danno che infliggi. Se ciò lo porta a St+4, re-setta a St+1 come al solito e quindi segna esperienza.

LO SCHIANTO



un personaggio de

IL MONDO DELL' APOCALISSE

Perfino in un luogo pericoloso come il Mondo dell'Apocalisse, gli schianti sono, ecco... Sono ciò 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 che bruciano come carta.

Pericolosi.

CREARE UNO SCHIANTO

Nome e atteggiamento. Fai il tuo turno.

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

Fai un altro giro per St. Nel tuo turno:

- Di a tutti St+1. Ti metti in mostra quando sei in pubblico.

Nel turno degli altri:

- Scegli il personaggio di cui ti fidi di meno. Qualunque numero il suo giocatore ti dica, ignoralo; scrivi invece St+3 di fianco al nome di quel personaggio.

- Tutti gli altri, scrivi il numero che ti dicono di fianco al nome del loro personaggio.

Alla fine, trova il personaggio con St più alto 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, o trasgressivo.

Abbigliamento formale, abbigliamento vistoso, abbigliamento lussuoso, abbigliamento casual, o armatura appariscente.

Viso liscio, viso dolce, bel viso, 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.

St

Tutti presentano i loro personaggi per nome, aspetto

Elenca i nomi degli altri personaggi.

Fai un altro giro per St. Nel tuo turno:

- Di a tutti St+1. Ti metti in mostra quando sei in pubblico.

Nel turno degli altri:

- Scegli il personaggio di cui ti fidi di meno. Qualunque numero il suo giocatore ti dica, ignoralo; scrivi invece St+3 di fianco al nome di quel personaggio.

- Tutti gli altri, scrivi il numero che ti dicono di fianco al nome del loro personaggio.

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

Mosse

Ottieni tutte le mosse base. Scegli due mosse dello schianto.

Equipaggiamento

Tu ottieni:

- 2 armi personalizzate
- Rimanenze di valore 2-baratto
- Abbigliamento appropriato per il tuo look, inclusa, a tua discrezione, abbigliamento per 1-armatura o armatura per un valore di 2-armatura (dettaglia)

NOME

ASPETTO

CARATTERISTICHE

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

EVIDENZIATE

ST

aiutare o interferire; fine sessione

MOSSA SPECIALE

Se tu e un altro personaggio fate sesso, annulla la mossa sessuale dell'altro personaggio. Qualunque cosa sia, semplicemente non accade.

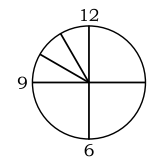
AVANZAMENTI

ESPERIENZA: ○○○○○○

- prendi +1duro (max duro+2)
- prendi +1caldo (max caldo+2)
- prendi +1acuto (max acuto+2)
- prendi +1strano (max strano+2)
- prendi una nuova mossa dello schianto
- prendi una nuova mossa dello schianto
- prendi 2 affari (dettaglia) e **arrangiamenti**
- prendi una banda (dettaglia) e **leadership**
- 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 DELLO SCHIANTO

- Pericoloso & Sexy:** quando entri in una situazione tesa, tira +caldo. Su un 10+, prendi 2. Su un 7-9, prendi 1. Spendi la tua presa 1 a 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. Su un mancato, i tuoi nemici ti identificano immediatamente come la principale minaccia.
- Freddo come il ghiaccio:** quando aggr un PNG, tira +freddo invece di +duro. Quando aggr il personaggio di un altro giocatore, tira +St invece di +duro.
- Senza pietà:** quando infliggi danno, infliggi +1 danno.
- Visioni di morte:** quando scendi in battaglia, tira +strano. Su un 10+, nomina una persona che morirà e una che vivrà. Su un 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 lo faccia. Su un mancato, tu prevedi la tua stessa morte, e di conseguenza prendi un -1 nel corso di tutta la battaglia.
- Istinti assoluti:** quando hai letto una situazione tesa e stai agendo in base alle risposte dell'MC, prendi un +2 invece di un +1.
- 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.

ALTRE MOSSE

PRESE