

CREARE UN MAESTRO'D

NOME

Cookie, Silver, Smoky, Slops, Chief, Rose, Anika, JD, Chairman, Grave, Saffron, Life, Yen, Emmy, Julia, Jackbird, Francois, Esco, Boiardi, Mari, Nan, Rache, Proper, Fall.

EQUIPAGGIAMENTO

Oltre al tuo LOCALE ottieni:

- Una lama perfida 2-DANNO, CORPO-A-CORPO come un coltello da cucina o un paio di forbici da 30 cm affilate come rasoi.
- Varie & eventuali per il valore di 2-BARATTO
- Abbigliamento appropriato al tuo look che include, se vuoi, un'armatura del valore di 1-ARMATURA (dettaglia tu)

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

CARATTERISTICHE

Scegli una riga:

| | | | | |
|----|----|---|---|----|
| 1 | -1 | 2 | 0 | 1 |
| 0 | 1 | 2 | 1 | -1 |
| -1 | 2 | 2 | 0 | -1 |
| 0 | 0 | 2 | 1 | 0 |

MOSSE

Ottieni tutte le MOSSE BASE.

Scegli altre due MOSSE del MAESTRO'D.

Puoi usare tutte le MOSSE DA BATTAGLIA e probabilmente lo farai, ma da qualche parte dovrai pur cominciare. Quando ne hai occasione, butta un occhio a *Prendere con la forza* e *Prendersi una rivincita*.

NOTE

ASPETTO

Uomo, donna, ambiguo, trasgressivo o celato.

Abbigliamento casual, abbigliamento vintage, abbigliamento fetish, abbigliamento da macellaio, abbigliamento bianco immacolato, abbigliamento ostentato.

Viso emaciato, faccia da ragazzino, viso grazioso, viso pieno, faccia tatuata, visino di porcellana, faccia sfregiata.

Occhi freddi, occhi lucenti, occhi scrutatori, occhi sinceri, occhi maliziosi o un solo occhio.

Corpo grasso, corpo irrequieto, corpo tozzo, corpo curvy, corpo inusuale o corpo magro.

Mani flessibili, mani veloci, mani precise, mani nervose, dita a salsiccia, mani con cicatrici o mani giocose.

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 scegli 1 o 2 e chiedi:

Chi fra di voi trovo più attraente? Per quel personaggio, scrivi ST-2.

Chi fra di voi è il mio favorito? Per quel personaggio, scrivi ST+3.

Per chiunque altro scrivi ST+1. È il tuo mestiere leggere le persone con chiarezza.

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.

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 +1 CALDO (max+3)
- prendi +1 FREDDO (max+2)
- prendi +1 DURO (max+2)
- prendi +1 STRANO (max+2)
- prendi una nuova MOSSA del MAESTRO'D
- prendi una nuova MOSSA del MAESTRO'D
- aggiungi una sicurezza al tuo LOCALE.
- chiudi i conti con qualcuno che ha delle mire sul tuo LOCALE
- prendi una MOSSA da un altro LIBRETTO
- prendi una Mossa da un altro LIBRETTO

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

BARATTI

Tenore di vita

Il tuo LOCALE provvede alla tua vita quotidiana, così mentre sei aperto e in affari non hai bisogno di preoccuparti di pagare BARATTI all'inizio sessione.

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

EQUIPAGGIAMENTO E BARATTI

NOTE



IL MAESTRO'D

Nell'Età d'Oro delle leggende, c'era questo tipo chiamato Maestro.

Era noto per vestirsi da vero figo. Ovunque andasse, tutti ci davano dentro un casino.

E c'era quest'altro tipo, il Maitre D'.

Era noto per vestirsi da vero figo. Ovunque andasse, la gente aveva tutto il cibo che poteva mangiare, tra cui quello più ricercato.

Qui nel Mondo dell'Apocalisse, questi due tizi sono morti. Sono morti e il grasso gli è sfrigolato via di dosso, sono morti come il darci-dentro-un-casino e l'all-you-can-eat.

Il Maestro D' che c'è adesso, ecco, lui non può darti quello che i due tizi ti potevano dare.

Ma, fanculo, magari può trovarti qualcosina-ina da prendere al volo.

IL LOCALE

Il tuo locale ha un'attrazione principale affiancata da due attrazioni "di supporto" (un bar avrà "bere" come attrazione principale, supportato da musica e cibo semplice). Scegli il tuo "numero principale" e due di supporto.

Attrazioni

(scegli 1 principale e 2 di supporto)

- cibo di lusso;
- musica;
- moda;
- molto cibo;
- sesso;
- droga;
- spettacoli;
- cibo semplice;
- giochi;
- arte;
- bere;
- caffè;
- droghe;
- sport;
- combattimenti;
- un palcoscenico (dove vedere ed essere visti).

Atmosfera

(scegli 3 o 4)

- trambusto;
- intimità;
- fumo;
- ombre;
- profumi;
- melma;
- velluto;
- fantasy;
- ottone;
- luci;
- acustica;
- anonimato;
- carne;
- sbirciate;
- sangue;
- intrighi;
- violenza;
- nostalgia;
- spezie;
- quiete;
- lusso;
- nudità;
- vincoli;
- dimenticare;
- dolore;
- kinky;
- dolciumi;
- protezione;
- sporcizia;
- rumore;
- danza;
- freddo;
- maschere;
- frutta fresca;
- una gabbia.

Clienti regolari

Introduci questi 5 clienti, come minimo:

Lamprey, Ba, Camo, Toyota e Lits.

- Chi è il tuo miglior cliente regolare?
- Chi è il tuo peggior cliente regolare?

Questi tre PNG hanno mire sul tuo Locale: Been, Rolfball, Gams.

- Chi lo desidera per sé?
- Con chi sei in debito per via del locale?
- Chi se ne vuole disfare?

Sicurezza

(scegli questa...)

- una vera BANDA (3-DANNO, PICCOLA, 1-ARMATURA)

(... oppure scegli 2)

- un fucile a canne mozzate a portata di mano
3-DANNO, VICINO, RICARICA, SPORCO
- un buttafuori che conosce il suo mestiere
2-DANNO, 1-ARMATURA
- picchetti e recinzione da pollaio
1-ARMATURA
- tutti se ne occupano: il tuo staff ed il cast dello spettacolo formano una BANDA
2-DANNO, PICCOLA, 0-ARMATURA
- un labirinto di vicoli ciechi, nascondigli, passaggi
- non c'è una location fissa, ci sono sempre nuovi posti dove andare

- segretezza, parole d'ordine, codici e segnali, ingresso solo su invito, raccomandazioni, etc.

NOME

ASPETTO



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.

STORIA (St)

.....

.....

.....

.....

.....

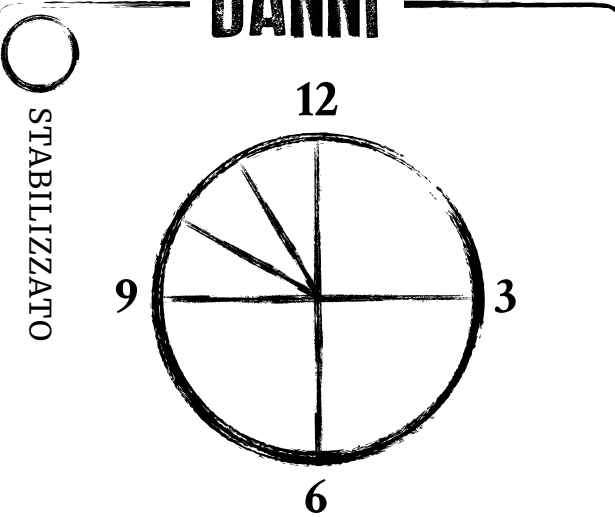
Aiutare o Interferire

MOSSA SPECIALE

Quando agganci un altro personaggio...

con sesso, cibo, con qualcosina-ina, in qualsiasi modo - conta come aver fatto sesso con lui.

DANNI



Quando la vita è in bilico (12:00):

- Torna in vita con -1 DURO
- Torna in vita con +1 STRANO (max +3)
- Cambia Libretto
- Muori

ARMATURA

Sottrai il valore di armatura dai danni.



ESPERIENZA



Quando segni 5 esperienza guarda gli avanzamenti sul retro.

MOSSE DEL MAESTRO'D

E secondo te questo sarebbe "caldo"?

Quando Agisci sotto al fuoco...

TIRA + CALDO invece che + FREDDO

Un diavolo con una lama

Quando usi una lama per Aggrare...

TIRA + CALDO invece che + DURO.

Mani in pasta ovunque

Quando fai correre voce che vuoi qualcosa...

TIRA + CALDO. Potrebbe trattarsi di una persona, di quella qualcosina-ina, potrebbe anche essere solo un oggetto. Con 10+ si materializza nel tuo locale, come per magia; con 7-9 beh... la tua gente fa uno sforzo, tutti vogliono farti contento e più o meno ci siamo. O no? Con 6- si materializza nel tuo locale portandosi appresso alcuni fottuti problemi.

Tutti devono mangiare, anche quel tizio

Quando vuoi sapere qualcosa su qualcuno importante (a tua discrezione)...

TIRA + CALDO. Con 10+ fai all'MC tre domande; con 7-9 fai all'MC una domanda; con 6- fai comunque una domanda, ma loro sapranno che ti stai interessando:

- Chi conoscono? Chi gli piace / di chi si fida?
- Come posso raggiungerli, fisicamente o emotivamente?
- Cosa stanno facendo? che gli succede?
- Cosa o chi amano di più?
- Quando devo aspettarmi di vederli?

Dammi solo una ragione

Quando scegli qualcuno che potrebbe plausibilmente mangiare, bere o in qualche modo ingerire qualcosa che hai toccato...

Se è un PNG, TIRA + CALDO; SE È UN PG, TIRA + ST. Con 10+ lo fa e patisce 4-DANNO (PERFORANTE) in un qualche momento nelle prossime 24 ore; con 7-9 lo fa e patisce 2-DANNO (PERFORANTE); con 6- diverse persone scelte dall'MC, magari inclusi alcuni dei tuoi - o magari no - ne prendono e subiscono 3-DANNO (PERFORANTE).

ALTRE MOSSE

.....

.....

.....

.....

.....