

CREARE UN ARSENALE

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

NOME

Vonk lo Scultore, Batty, Jonker, A.T., Rue Wakeman, Navarre, Man, Kartak, Barbarossa, Keeler, Grekkor, Crille, Doom o Chaplain.Rex, Fido, Spot, Boxer, Doberman, Trey, Killer, Butch, Fifi, Fluffy, Duke, Wolf, Rover, Max o Buddy. Briciola, Pluto, Ariete, Lince, Spotty, Pimpa o Lupo.

EQUIPAGGIAMENTO

Ottieni:

- ▶ 1 fottuto cannone
- ▶ 2 armi serie
- ▶ 1 arma di riserva
- ▶ Varie & eventuali per il valore di 2-BARATTO
- ▶ Un'armatura del valore di 2-ARMATURA (dettaglia tu)

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

CARATTERISTICHE

Scegli una riga:

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

MOSSE

Ottieni tutte le MOSSE BASE.

Scegli tre MOSSE DELL'ARSENALE. 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 *Fuoco di copertura*.

ASPETTO

Uomo, donna, ambiguo, trasgressivo o celato.

Armatura di recupero male assortita, vecchia armatura malconcia o armatura personalizzata artigianale.

Viso sfregiato, viso schietto, viso ossuto, viso spento, viso sciupato o viso devastato.

Occhi folli, occhi furiosi, occhi saggi, occhi tristi, piccoli occhi porcini o occhi astuti.

Corpo resistente, corpo tarchiato, corpo asciutto, corpo martoriato, corpo da culturista, corpo compatto o corpo enorme.

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, 2 o tutte e 3 e chiedi:

- ▶ Chi fra voi una volta mi ha abbandonato sanguinante e non ha fatto niente per me? Per quel personaggio, scrivi ST-2.
- ▶ Chi fra voi ha combattuto spalla a spalla con me? Per quel personaggio, scrivi ST+2.
- ▶ Chi fra voi è il più carino e/o intelligente? Per quel personaggio, scrivi ST+3.

Per chiunque altro scrivi ST-1. Non senti particolarmente la necessità di capire le persone.

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.

NOTE

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 FREDDO (max+2)
- prendi +1 ACUTO (max+2)
- prendi +1 STRANO (max+2)
- prendi una nuova MOSSA dell'ARSENALE
- prendi una nuova MOSSA dell'ARSENALE
- ottieni un VEICOLO (dettaglia tu)
- ottieni una TENUTA (dettaglia tu) e *Ricchezza*
- ottieni una BANDA (dettaglia tu) e *Alfa* del branco
- 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

A inizio sessione spendi 1-BARATTO o 2-BARATTO per il tuo tenore di vita. Se non puoi o non vuoi, dillo al 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...

dì all'MC che vorresti trovare qualcosa da fare. I tuoi possibili ingaggi sono:

- ▶ Estorci, razzia o deruba la popolazione agiata;
- ▶ Commetti un omicidio su commissione di un ricco PNG;
- ▶ Servi un PNG benestante come guardia del corpo;
- ▶ Altro, come riesci a negoziarlo.

Per indicazioni sul valore di 1-BARATTO, vedi pagina 315.

EQUIPAGGIAMENTO E BARATTI



L'ARSENALE

Il Mondo dell'Apocalisse è un posto brutto, cattivo e violento.

Legge e società sono a pezzi.

Quello che è tuo è tuo solo fin quando puoi stringerlo fra le mani.

Non c'è pace. Non c'è stabilità tranne quella che ti ritagli, centimetro per centimetro, dal cemento e dalla terra e che poi difendi con sangue e morte.

A volte la mossa più ovvia è quella giusta.

ARMI

Fottuti cannoni

(scegli 1)

Fucile da cecchino silenziato
3-DANNO, LONTANO, HI-TECH

Mitragliatrice
3-DANNO, VICINO/LONTANO, AREA, SPORCO

Fucile d'assalto
3-DANNO, VICINO/LONTANO, RUMOROSO, AUTOMATICO

Lanciagranate
4-DANNO, VICINO, AREA, SPORCO

Armi serie

(scegli 2)

Fucile da caccia
3-DANNO, LONTANO, RUMOROSO

Fucile
3-DANNO, VICINO, SPORCO

Mitra
2-DANNO, VICINO, AUTOMATICO, RUMOROSO

Magnum
3-DANNO, VICINO, RICARICA, RUMOROSO

Tubo Lanciagranate
4-DANNO, VICINO, AREA, RICARICA, SPORCO

Munizioni perforanti
PERFORANTE
Aggiungi Perforante a tutte le tue armi da fuoco.

Silenziatori
HI-TECH
Rimuovi l'Etichetta Rumoroso da una qualsiasi tua arma da fuoco.

Arma di riserva

(scegli 1)

Fucile da cecchino silenziato
3-DANNO, LONTANO, HI-TECH

Mitragliatrice
3-DANNO, VICINO/LONTANO, AREA, SPORCO

Fucile d'assalto
3-DANNO, VICINO/LONTANO, RUMOROSO, AUTOMATICO

Lanciagranate
4-DANNO, VICINO, AREA, SPORCO

NOTE

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)

.....

.....

.....

.....

.....

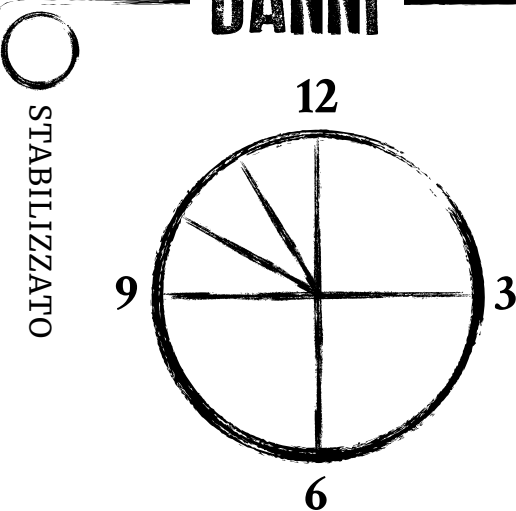
Aiutare o Interferire

MOSSA SPECIALE

Quando tu e un altro personaggio fate sesso...

Prendi +1 PROSSIMO. Se lo desideri, anche loro prendono +1 PROSSIMO.

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 DELL'ARSENALE

Temprato dalla battaglia

Quando Agisci sotto al fuoco o Copri le spalle...

TIRA + DURO invece che + FREDDO

Fanculo tutto

Quando dichiari la tua via di fuga...

TIRA + DURO. Con 10+ fico! Te ne vai; Con 7-9 puoi andare o rimanere, ma se vai ti costa: lasci indietro qualcosa, o porti qualcosa con te, l'MC ti dirà cosa; con 6- sei preso alla sprovvista, con le braghe calate.

Istinti del campo di battaglia

Quando apri la mente al Maelstrom psichico del mondo...

TIRA + DURO invece che + STRANO, ma solo in battaglia.

Pazzo come un cavallo

Ottieni +1 DURO (max +3)

Preparato all'inevitabile

Hai un kit di pronto soccorso ben fornito e di alta qualità. Conta come un kit dell'Angelo (vedi pagina 44) con una capacità di 2-SCORTA.

Sete di sangue

Quando infliggi danno...

infliggi +1 DANNO

Non rompetegli le palle

Quando sei in battaglia...

sei considerato come una Banda (BANDA PICCOLA), con DANNO e ARMATURA base che dipendono dal tuo equipaggiamento.

ALTRE MOSSE