

# CREARE UNO SCHIANTO

## NOME

Neve, Cremisi, Ombra, Celeste, Mezzanotte, Scarlatto, Violetta, Ambra, Rouge, Zaffiro, Ametista, Onice, Giada, Indaco, Tramonto, Smeraldo, Rubino, Rakshasa, Spacco, Nibbio, Monsone, Smith, Cucciolo, Baaba, Melody, Mar, Tavi, Assenzio, Honeytree o Aurora.

## EQUIPAGGIAMENTO

Ottieni:

- 2 armi personalizzate
- Varie & eventuali per il valore di 4-BARATTO
- Abbigliamento appropriato al tuo look, che include a tua scelta, abiti pari a 1-ARMATURA o un'armatura da torso pari a 2-ARMATURA (dettaglia tu)

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

## CARATTERISTICHE

Scegli una riga:

3	-1	1	1	0
3	-1	2	0	-1
3	-2	1	1	1
3	0	1	1	-1

## MOSSE

Ottieni tutte le MOSSE BASE.

Scegli due MOSSE dello SCHIANTO.

Puoi usare tutte le MOSSE DA BATTAGLIA, ma quando ne hai occasione, butta un occhio a *Stare in campana*, *Abbordare un veicolo in movimento* e *Sotterfugio*.

## ASPETTO

Uomo, donna, ambiguo o trasgressivo.

Abbigliamento formale, abbigliamento ostentato, abbigliamento lussuoso, abbigliamento casual o armatura vistosa.

Viso liscio, viso dolce, viso attraente, 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 e atteggiamento.

Fai il tuo turno.

Elenca i nomi degli altri personaggi.

Fai un altro giro per ST. Nel tuo turno chiedi agli altri giocatori di quali dei loro personaggi ti puoi fidare:

Per ogni personaggio del quale ti puoi fidare scrivi ST-1.

Per ogni personaggio del quale non ti puoi fidare scrivi ST+3.

Quello che è sicuro ti è indifferente e sei attratto/a da quello che non allo è.

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 DURO (max+2)
- prendi +1 CALDO (max+2)
- prendi +1 ACUTO (max+2)
- prendi +1 STRANO (max+2)
- prendi una nuova MOSSA dello SCHIANTO
- prendi una nuova MOSSA dello SCHIANTO
- ottieni un alleato (dettaglia con l'MC)
- ottieni una BANDA (dettaglia tu) e *Leadership*
- 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 sblocca 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



# LO SCHIANTO

*Perfino in un luogo pericoloso come il Mondo dell'Apocalisse, gli schianti sono, ecco... Sono quelli da cui dovrete allontanarti a occhi bassi, ma non puoi.*

*Sono come la seducente, sfrigorante luce azzurra, hai presente? Scambi il guardarli con l'innamorarti e ti avvicini troppo e sono milioni di volt e le tue ali bruciano come carta.*

*Pericolosi.*

# ARMI PERSONALIZZATE

## Armi da fuoco personalizzate

Arma base: (scegli 1)

- |   |   |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> <b>Pistola</b><br>2-DANNO, VICINO, RICARICA,<br>RUMOROSO | <input type="checkbox"/> <b>Carabina</b><br>2-DANNO, LONTANO, RICARICA,<br>RUMOROSO |
| <input type="checkbox"/> <b>Doppietta</b><br>3-DANNO, VICINO, RICARICA, SPORCO    | <input type="checkbox"/> <b>Balestra</b><br>2-DANNO, VICINO, LENTO                  |
- Opzioni: (scegli 2)
- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> decorato (+PREZIOSO)       | <input type="checkbox"/> alto potenziale (+1 DANNO)              |
| <input type="checkbox"/> cimelio (+PREZIOSO)        | <input type="checkbox"/> munizioni perforanti (+PERFORANTE)      |
| <input type="checkbox"/> semiautomatico (-RICARICA) | <input type="checkbox"/> mirino (+LONTANO o +1 DANNO da lontano) |
| <input type="checkbox"/> raffica breve (+1 DANNO)   | <input type="checkbox"/> grande (+1 DANNO)                       |
| <input type="checkbox"/> automatico (+AUTOMATICO)   |  |
| <input type="checkbox"/> silenziato (-RUMOROSO)     |  |

## Armi corpo a corpo personalizzate

Arma base: (scegli 1)

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> <b>Bastone</b><br>1-DANNO, CORPO-A-CORPO, AREA | <input type="checkbox"/> <b>Manico</b><br>1-DANNO, CORPO-A-CORPO       |
| <input type="checkbox"/> <b>Asta</b><br>1-DANNO, CORPO-A-CORPO          | <input type="checkbox"/> <b>Catena</b><br>1-DANNO, CORPO-A-CORPO, AREA |
- Opzioni: (scegli 2)
- |   |   |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> decorato (+PREZIOSO) | <input type="checkbox"/> lama lunga* (+2 DANNO)   |
| <input type="checkbox"/> cimelio (+PREZIOSO)  | <input type="checkbox"/> lama pesante* (+2 DANNO) |
| <input type="checkbox"/> testa (+1 DANNO)     | <input type="checkbox"/> lame* (+2 DANNO)         |
| <input type="checkbox"/> punte (+1 DANNO)     | <input type="checkbox"/> nascosto (+INFINITO)     |
| <input type="checkbox"/> lama (+1 DANNO)      |   |

\* conta come 2 opzioni

## NOTE

## NOME

### ASPETTO



Agire sotto il fuoco.



Aggrare; Stendere qualcuno; Dare battaglia.



Sedurre o manipolare.

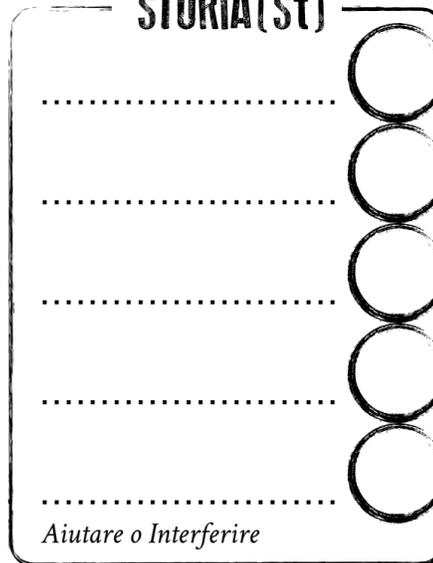


Leggere una situazione; Leggere una persona.



Aprire la mente.

### STORIA (St)



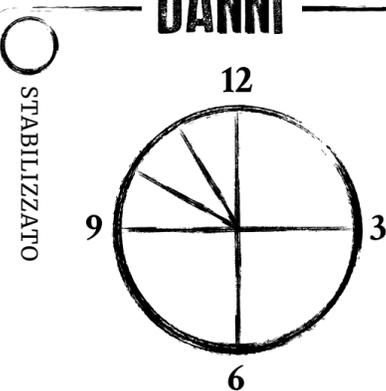
Aiutare o Interferire

### MOSSA SPECIALE

Quando tu e un altro personaggio fate sesso...

Annulla la Mossa speciale dell'altro personaggio. Qualunque cosa sia, semplicemente non accade.

## 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 DELLO SCHIANTO

## Pericoloso & Sexy

Quando entri in una situazione tesa...

TIRA + CALDO. Con 10+ PRENDI 2; Con 7-9 PRENDI 1.

Spendi le prese 1 per 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.

Con 6- i tuoi nemici ti identificano immediatamente come la minaccia principale.

## Freddo come il ghiaccio

Quando Aggri un PNG...

TIRA + FREDDO invece che + DURO

Quando Aggri il personaggio di un altro giocatore...

TIRA + ST invece che + DURO

## Senza pietà

Quando infliggi danno...

infliggi +1 DANNO

## Visioni di morte

Quando scendi in battaglia...

TIRA + STRANO. Con 10+ nomina una persona che morirà e una che vivrà; Con 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 capiti.

Con 6- prevedi la tua stessa morte, e di conseguenza prendi un -1 nel corso di tutta la battaglia.

## 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.

## Istinti assoluti

Quando hai Letto una situazione tesa e stai agendo in base alle risposte dell'MC...

Prendi un +2 invece di un +1

## ALTRE MOSSE