

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, sfrigolante 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"/> Pistola
2-DANNO, VICINO, RICARICA,
RUMOROSO | <input type="checkbox"/> Carabina
2-DANNO, LONTANO, RICARICA,
RUMOROSO |
| <input type="checkbox"/> Doppietta
3-DANNO, VICINO, RICARICA, SPORCO | <input type="checkbox"/> Balestra
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"/> Bastone
1-DANNO, CORPO-A-CORPO, AREA | <input type="checkbox"/> Manico
1-DANNO, CORPO-A-CORPO |
| <input type="checkbox"/> Asta
1-DANNO, CORPO-A-CORPO | <input type="checkbox"/> Catena
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.

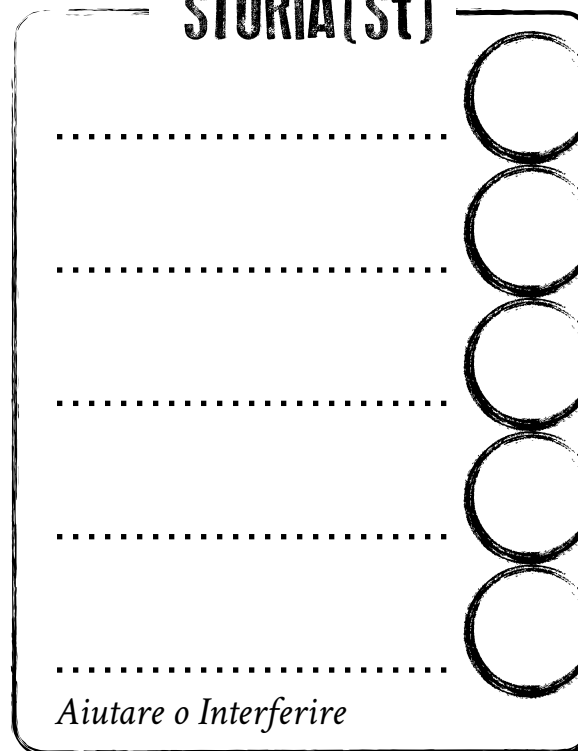


Leggere una situazione; Leggere una persona.



Aprire la mente.

STORIA (St)



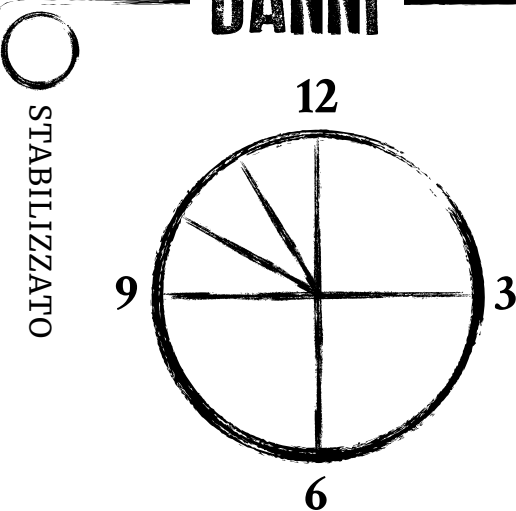
Aiutare o Interferire

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