CREARE UNO SKINNER

NOME

Ottobre, Venere, Mercurio, Duna, Ombra, Airone, Pesca, Orchidea, Tempesta, Vespro, Spada, Mezzanotte, Pelle, Brina, Prato, Giugno, Ghiacciolo, Sterna, Lavanda, Pepe, Gazzella, Leone, Pavone o Grazia.

EQUIPAGGIAMENTO

Ottieni:

- 1 arma elegante
- 2 oggetti di lusso
- Varie & eventuali per il valore di 2-Baratto
- Abbigliamento adatto al tuo look (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	1	0
0	0	2	0	1
-1	0	2	2	-1
1	1	2	1	-2

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 androgino.

Abbigliamento ostentato, vistoso abbigliamento di recupero, abbigliamento di lusso, abbigliamento fetish o abbigliamento casual.

Viso mozzafiato, viso dolce, viso bizzarro, viso carino o bel viso.

Occhi ridenti, occhi beffardi, occhi bui, occhi cerchiati, occhi inquieti, occhi magnetici, occhi lucenti o occhi freddi.

Mani forti, mani espressive, mani rapide, mani callose o mani ferme.

Corpo esile, corpo tonico, corpo grasso, corpo innaturale, corpo giovane o corpo opulento.

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 scegline 1, 2 o tutte e 3:

Chi fra di voi è mio amico?
Per quel personaggio, scrivi St+2.

Chi fra di voi è mio amante?
Per quel personaggio, scrivi St+1.

Chi fra di voi è innamorato di me?
Per quel personaggio, scrivi St-1.

Per chiunque altro scrivi St+1 o St-1, come preferisci.

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 Freddo (max+2)
- ☐ prendi +1 Duro (max+2)
- ☐ prendi +1 Acuto (max+2)
- ☐ prendi una nuova Mossa dello Skinner
- ☐ prendi una nuova Mossa dello Skinner
- ☐ ottieni un Locale (dettaglia tu)
- ☐ ottieni dei Seguaci (dettaglia tu) e ***Offerte***
- ☐ 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:

- Esibirti in pubblico;
- apparire al fianco di un facoltoso PNG;
- fare una esibizione privata per un piccolo pubblico;
- altro, come riesci a negoziarlo..

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

EQUIPAGGIAMENTO E BARATTI

LO SKINNER

Perfino nel sudiciume del Mondo dell'Apocalisse, c'è cibo che non è morte su uno spiedo, musica che non è grida di iene, pensieri che non sono timore, corpi che non sono carne di seconda mano, sesso che non è fregola, danza che è reale.

Ci sono momenti che sono qualcosa di più di tanfo, fumo, rabbia e sangue.

Tutto quel che di bello è rimasto in questo schifo di mondo, ce l'hanno gli Skinner.

Lo condivideranno con te?

Tu, che cosa offrirai a loro?

EQUIPAGGIAMENTO

Armi eleganti

(scegli 1)

- ☐ **Pistola da manica**
  2-Danno, Vicino, Ricarica, Rumoroso
- ☐ **Pugnale decorato**
  2-Danno, Corpo-a-corpo, Prezioso
- ☐ **Coltelli nascosti**
  2-Danno, Corpo-a-corpo, Infinito
- ☐ **Spada decorata**
  3-Danno, Corpo-a-corpo, Prezioso
- ☐ **Pistola antica**
  2-Danno, Vicino, Ricarica, Rumoroso, PreziosoOggetti

Oggetti di lusso

(scegli 2)

- ☐ **Monete antiche**
  Indossato, Prezioso
  Bucate per trasformarle in gioielli.
- ☐ **Occhiali**
  Indossato, Prezioso
  Puoi usarli per +1 Acuto, quando la vista conta, ma se lo fai senza, ottieni -1 Acuto, quando la tua vista conta.
- ☐ **Splendido cappotto lungo**
  Indossato, Prezioso
- ☐ **Tatuaggi spettacolari**
  Impiantato
- ☐ **Kit per pelle e capelli**
  Applicato, Prezioso
  Saponi, terre colorate, pitture, creme, balsami. Usarli ti fa ottenere +1 Caldo al prossimo tiro.
- ☐ **Un animale da compagnia**
  Prezioso, Vivente

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

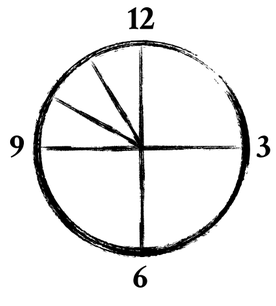
Quando tu e un altro personaggio fate sesso...

Scegli 1.

- ottieni +1 Prossimo e loro anche
- ottieni +1 Prossimo; loro ottengono -1 Prossimo
- devono darti un dono di valore almeno 1-Baratto
- puoi avere un effetto ***Ipnotico*** su di loro come se avessi tirato 10+, anche se non hai quella Mossa

DANNI

STABILIZZATO



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 SKINNER

☐ Perduto

Quando sussurri il nome di qualcuno al Maelstrom psichico del mondo...

TIRA + Strano. Con 10+ viene da te, con o senza una spiegazione chiara del perché. Prendi +1 Prossimo contro di lui (o loro); Con 7-9 viene da te, con o senza una spiegazione chiara del perché; Con 6- l'MC ti farà 3 domande; rispondi in modo veritiero;

☐ Mozzafiato

Ottieni + 1 Caldo (max +3)

☐ Uno Skinner irresistibile

Quando rimuovi un capo di vestiario, tuo o di qualcun altro...

nessuno che possa vederti riesce a fare altro che guardare. Tu esigi la loro assoluta attenzione. Se lo desideri, puoi nominare singole persone che non ne subiscono l'effetto.

☐ Scaltro e cortese

Quando ti cimenti nella tua arte prescelta – qualsiasi atto di espressione o cultura – o quando ne esponi il prodotto di fronte ad un pubblico...

TIRA + Caldo. Con 10+ Prendi 3; Con 7-9 Prendi 1; Con 6- non ottieni alcun beneficio, ma non subisci nessun danno né perdi opportunità. Semplicemente fai un'ottima performance.

Spendi 1 presa per nominare un PNG nel pubblico e scegli uno tra questi:

- questa persona deve incontrarmi;
- questa persona deve assicurarsi i miei servizi;
- questa persona mi ama;
- questa persona deve darmi un dono;
- questa persona ammira il mio mecenate;

☐ Ipnotico

Quando hai tempo e intimità fisica con qualcuno...

Questi diventa fissato con te. **TIRA** + Caldo. Con 10+ Prendi 3; Con 7-9 Prendi 2; Con 6- i bersagli Prendono 2 su di te, negli stessi esatti termini.

Possono spendere la tua presa, 1 per 1, per:

- darti qualcosa che vuoi;
- agire come tuoi occhi e orecchie
- combattere per proteggerti
- fare qualcosa che dici loro di fare

Finché hai questo "potere" su di loro, i PNG non possono agire contro di te. Per quello che concerne i personaggi, invece, in qualsiasi momento desideri puoi spendere la presa, 1 per 1, per ottenere che:

- si distraggano pensando a te: agiscono sotto il fuoco.
- si ispirino pensandoti: ottengono +1 immediatamente.

ALTRE MOSSE