

# CREARE UNO STRIZZACERVELLI

## NOME

Smith, Jones, Jackson, Marsh, Lively, Burroughs o Gritch.Joyette, Iris, Marie, Amiette, Suselle, Cybelle. Pallore, Peccato, Malia, Pena, Cinghia o Tramonto.

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

## MOSSE

Ottieni tutte le MOSSE BASE.

Scegli due 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 *Stare in campana*, *Prendersi una rivincita* e *Attirare in Trappola*.

## ASPETTO

Uomo, donna, ambiguo, trasgressivo o celato.

Abbigliamento molto formale, abbigliamento clinico, abbigliamento fetish-bondage o abbigliamento ambientale inadatto all'ambiente locale.

Viso sfregiato, viso liscio, viso pallido, viso ossuto, viso paffuto e umido o viso dolce.

Occhi teneri, occhi morti, occhi profondi, occhi premurosi, occhi pallidi, occhi rovinati o occhi umidi.

Corpo sgraziato e ossuto, corpo morbido, corpo minuto, corpo menomato o corpo grasso.

## 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 di voi ha dormito in mia presenza (sapendolo o no)? Per quel personaggio, scrivi ST+2.

Chi fra voi ho scrutato attentamente, in segreto? Per quel personaggio, scrivi ST+2.

Chi fra voi non si fida di me e mi disprezza più palesemente? Per quel personaggio, scrivi ST+3.

Per chiunque altro scrivi ST+1. Hai strane intuizioni su chiunque.

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 DURO (max+2)
- prendi +1 DURO (max+2)
- prendi una nuova MOSSA dello STRIZZACERVELLI
- prendi una nuova MOSSA dello STRIZZACERVELLI
- prendi due nuovi attrezzi da STRIZZACERVELLI (o rimpiazzane due, scegli tu)
- ottieni una TENUTA (dettaglia tu) e *Ricchezza*
- 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:

- ▶ Interrogare i prigionieri di un signore della guerra PNG;
- ▶ fare una estorsione o un ricatto ai danni di un facoltoso PNG;
- ▶ servire un PNG benestante come STRIZZACERVELLI;
- ▶ altro, come riesci a negoziarlo.

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

## EQUIPAGGIAMENTO E BARATTI



# LO STRIZZACERVELLI

*Gli Strizzacervelli sono gli strambi psicopatici scoppiati del Mondo dell'Apocalisse.*

*Hanno controllo mentale, fili da burattinaio, cuori repellenti, anime morte, e occhi come cose spezzate.*

*Stanno in piedi ai margini della tua visione e ti sussurrano nella testa, scrutando.*

*Pinzano lenti sopra i tuoi occhi e leggono i tuoi segreti.*

*Sono proprio il tipo di raffinato accessorio di cui nessun Fortificatore ben fornito può fare a meno.*

# EQUIPAGGIAMENTO

## Roba da Strizzacervelli

(scegli 2)

- Siringa da innesto**  
TOCCO, HI-TECH  
Dopo che hai contrassegnato qualcuno, se una MOSSA da STRIZZACERVELLI ti permette di infliggergli danno, infliggi +1 DANNO.
- Relè cerebrale**  
AREA, VICINO, HI-TECH  
Ai fini delle MOSSE dello STRIZZACERVELLI, se qualcuno può vedere il tuo relè cerebrale, può vedere te.
- Droghe per la ricezione**  
TOCCO, HI-TECH  
Contrassegnare qualcuno ti fa ottenere +1 PRESA se utilizzi poi una MOSSA da STRIZZACERVELLI su di loro.
- Guanto della profanazione**  
CORPO-A-CORPO, HI-TECH  
Ai fini delle MOSSE da STRIZZACERVELLI, il semplice contatto cutaneo conta come tempo e intimità.
- Proiettore di onde-dolore**  
1-DANNO, PERFORANTE, AREA, RUMOROSO, RICARICA, HI-TECH  
Esplode come una granata riutilizzabile. Colpisce chiunque tranne te.
- Tappi per l'orecchio profondo**  
INDOSSATO, HI-TECH  
Proteggono chi li indossa da tutte le MOSSE e la ROBA DA STRIZZACERVELLI.

## Piccole armi stravaganti

(scegli 1)

- 9mm silenziaata**  
2-DANNO, VICINO, HI-TECH
- Pugnale decorato**  
2-DANNO, CORPO-A-CORPO, PREZIOSO
- Coltelli nascosti**  
2-DANNO, CORPO-A-CORPO, INFINITO
- Bisturi**  
3-DANNO, INTIMO, HI-TECH
- Pistola antica**  
2-DANNO, VICINO, RICARICA, RUMOROSO, PREZIOSO

## 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

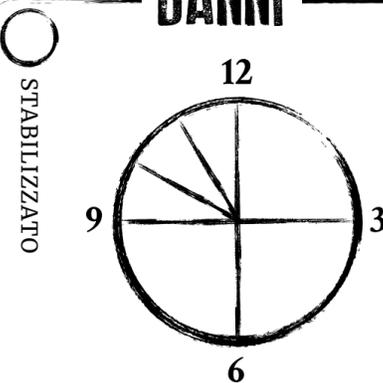
### MOSSA SPECIALE

Quando tu e un altro personaggio fate sesso...

Fai automaticamente una Scansione cerebrale profonda (vedi sotto) su di loro, che tu abbia la Mossa o no.

TIRA + Strano come al solito., tuttavia, l'MC sceglie a quali domande il giocatore dell'altro personaggio risponderà.

### 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 STRIZZACERVELLI

## Scansione cerebrale profonda

Quando hai tempo e intimità fisica con qualcuno, corrisposta o meno...

Puoi leggerli più profondamente del normale. TIRA + STRANO. Con 10+ PRENDI 3; con 7-9 PRENDI 1; Mentre li stai leggendo, spendi le PRESE per fare domande ai loro giocatori, 1 per 1:

- Qual è stato il momento più infimo del tuo personaggio?
- Per cosa il tuo personaggio brama perdono, e da chi?
- Quali sono i dolori segreti del tuo personaggio?
- In quali modi la mente e l'anima del tuo personaggio sono vulnerabili?

Con 6- infliggi 1-DANNO (PERFORANTE) al soggetto, senza trarne alcun beneficio.

## Innaturale fissazione lasciva

Quando cerchi di sedurre qualcuno...

TIRA + STRANO invece che + CALDO

## Ricezione cerebrale occasionale

Quando leggi qualcuno...

TIRA + STRANO invece che + ACUTO.

## Fili del burattinaio endo-cerebrali

Quando hai tempo e intimità fisica con qualcuno, corrisposta o meno...

Puoi impiantare un comando nel le loro menti. TIRA + STRANO. Con 10+ PRENDI 3; con 7-9 PRENDI 1; A volontà, non importano le circostanze, puoi spendere le PRESE, 1 per 1:

- Infliggere 1-DANNO (PERFORANTE);
- Dargli -1 ora.

Se eseguono il tuo comando, questo conta per tutte le PRESE rimanenti.

Con 6- infliggi 1-DANNO (PERFORANTE) al soggetto, senza trarne alcun beneficio.

## Sintonia mentale sovranaturale a volontà

Ottieni + 1 STRANO (max +3)

## Proiezione sussurrata intra-cerebrale

Puoi TIRARE + STRANO per ottenere gli effetti di Aggrare, senza Aggrare.

La vittima deve poterti vedere ma non sei tenuto a interagire.

Se la vittima ti forza la mano, la tua mente conta come un'arma (1-DANNO, PERFORANTE, VICINO, RUMOROSO-OPZIONALE).

## ALTRE MOSSE