

# CREARE UNA SAPIENTESTA

## NOME

Leah, Joshua, Tai, Ethan, Bran, Jeremy, Amanuel, Justin, Jessica, Eliza, Dylan, Adnan, Alan, Nils, Ellen, Lee, Kim, Adele, Leone, Burdick, Oliver, Goldman, Whiting, Fauci, Hossfield, Lemma, Morrell, Ozair, Robinson, Lemieux, Whitmont, Cullen o Spector.

## EQUIPAGGIAMENTO

Oltre alla tua POSTAZIONE DA LAVORO, descrivi il tuo abbigliamento personale.

Hai Varie & eventuali del valore di 6-BARATTO e qualsiasi effetto personale, oppure tre equipaggiamenti o armi normali.

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

## PROGETTI

Durante il gioco, è tuo compito far sì che il tuo personaggio cominci e persegua dei progetti. Possono essere qualsiasi cosa tu voglia, sia a lungo che a breve termine. Inizia a pensare al progetto a cui stai lavorando la mattina stessa in cui il gioco comincia.

## CARATTERISTICHE

Scegli una riga:

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

## MOSSE

Otteni tutte le MOSSE BASE.

Otteni tutte le MOSSE BASE. Prendi altre due MOSSE della SAPIENTESTA.

Puoi usare tutte le MOSSE DA BATTAGLIA, ma quando ne hai occasione, butta un occhio a *Stare in campana*, *Buttare l'esca* e *Prendersi una rivincita*. Anche alle regole su come i veicoli subiscono danno.

## 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 DURO (max+2)
- prendi +1 ACUTO (max+2)
- prendi una nuova MOSSA della SAPIENTESTA
- prendi una nuova MOSSA della SAPIENTESTA
- ottieni una BANDA (dettaglia tu) e Leadership
- aggiungi 2 opzioni alla tua POSTAZIONE DI LAVORO
- aggiungi il supporto vitale alla tua POSTAZIONE DI LAVORO, ora puoi lavorare anche su persone.
- 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...

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

- ▶ tenere in piedi la tecnologia fragile e zoppicante di un PNG benestante;
- ▶ riparare un oggetto hi-tech di un ricco PNG;
- ▶ condurre ricerche per conto di un un ricco PNG;
- ▶ Altro, come riesci a negoziarlo.

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

## EQUIPAGGIAMENTO E BARATTI



# LA SAPIENTESTA

*Se c'è una fottuta cosa su cui puoi contare nel Mondo dell'Apocalisse, è che le cose si rompono.*

# LA POSTAZIONE DI LAVORO

Quale dei seguenti sono inclusi nella tua postazione di lavoro? Scegli 3:

- un garage;
- un camion o un furgone;
- una camera oscura;
- elettronica strampalata;
- un ambiente di crescita controllata;
- macchinari di lavorazione;
- manodopera qualificata (Carna, Thuy, Pamming, ecc.);
- trasmettitori & ricevitori;
- una discarica di rottami e materiali grezzi;
- poligono di tiro;
- una reliquia della passata Età dell'Oro;
- trabocchetti.

## Usare una postazione di lavoro

Quando vai nella tua POSTAZIONE DI LAVORO e ti applichi a fare una cosa o ad arrivare in fondo a qualche stronzata...

decidi cosa e dillo all'MC. L'MC ti dirà: "certo, nessun problema, ma..." e poi da 1 a 4 delle seguenti:

- ti occorreranno ore / giorni / settimane / mesi di lavoro;
- prima dovrai ottenere / costruire / aggiustare / capire \_\_\_;
- avrai bisogno di \_\_\_ per aiutarti con questa cosa;
- ti costerà un cazzillone di dindi;
- la cosa migliore che sarai capace di fare sarà una versione di merda,
- fragile e inaffidabile;
- ti esporrai (con i tuoi colleghi) a un serio pericolo;
- dovrai prima aggiungere \_\_\_ alla tua postazione di lavoro;
- ti occorreranno diversi / dozzine / centinaia di tentativi;
- dovrai fare a pezzi \_\_\_ per farlo.

L'MC potrà congiungerli tutti con "e" o potrà buttarci dentro un misericordioso "o". Una volta che avrai compiuto il necessario, potrai proseguire e realizzare la tua opera. L'MC gli attribuirà le caratteristiche o spunterà il rospo o quello che è più appropriato al caso.

Per ulteriori informazioni sulla Postazione di lavoro puoi consultare "Usare una POSTAZIONE DI LAVORO" a pagina 102.

## 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

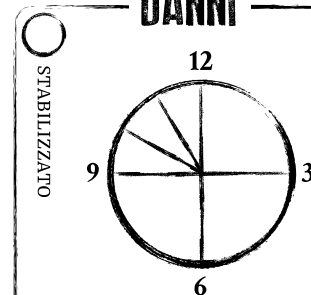
### MOSSA SPECIALE

Quando tu e un altro personaggio fate sesso...

Questi automaticamente ti Parla come se fosse un oggetto e tu avessi tirato un 10+, sia che tu abbia la Mossa sia che tu non ce l'abbia. L'altro giocatore e l'MC aiuteranno a rispondere alle tue domande.

In altre circostanze, quella Mossa non funziona mai sulle persone.

### 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 DELLA SAPIENTESTA

## Le cose parlano

Quando maneggi o esami qualcosa di interessante...

TIRA + STRANO. Con 10+ puoi porre all'MC 3 domande; con 7-9 puoi porre all'MC 1 domanda;

- chi lo ha maneggiato per ultimo prima di me?
- chi lo ha fatto?
- quali forti emozioni sono state provate più di recente nelle vicinanze?
- quali parole sono state dette più di recente nelle sue vicinanze?
- che cosa è stato fatto più recentemente con questo, o a questo?
- cos'ha che non funziona, e come potrei ripararlo?

Tratta il fallimento come se avessi aperto la mente al Maelstrom psichico del mondo e avessi fallito il tiro.

## Me lo sento nelle ossa

All'inizio della sessione...

TIRA + STRANO. Con 10+ PRENDI 1+1; con 7-9 PRENDI 1;

In un qualsiasi momento, sia tu che l'MC potete spendere la PRESA per essere già là, con gli attrezzi giusti e la conoscenza necessaria, con o senza una spiegazione chiara del perché. Se la PRESA è 1+1, prendi +1 PROSSIMO ora.

Con 6- l'MC Prende 1, e può spenderlo per avverti già là, ma in qualche modo bloccato, catturato o in trappola.

## Ho più ragione che no

Quando un personaggio viene da te per un consiglio...

digli quello che onestamente pensi sia la scelta migliore. Se effettivamente lo fa, prende +1 a qualsiasi tiro faccia nel metterla in pratica, e tu segni un cerchietto di esperienza.

## Il labile confine della realtà

Qualche componente della tua postazione di lavoro, o qualche combinazione di componenti, è ineguagliabilmente ricettiva nei confronti del Maelstrom psichico del mondo (+PRESAGIO). Sceglilo e dagli un nome, o altrimenti lascia che sia l'MC a rivelarlo durante il gioco.

## Profonde intuizioni

Ottieni + 1 STRANO (max +3)

## Sinistramente intenso

Quando Agisci sono al fuoco, Copri le spalle o Attiri in Trappola

TIRA + STRANO invece che + FREDDO

## Usare una Postazione di lavoro

Vedi la sezione del libretto La Postazione di lavoro

## ALTRE MOSSE