

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 la 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.

