
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 +1DURO (max+3)
- prendi +1FREDDO (max+2)
- prendi +1ACUTO (max+2)
- prendi +1STRANO (max+2)
- prendi +1STRANO (max+2)
- scegli una nuova opzione per la tua BANDA
- scegli una nuova opzione per la tua BANDA
- ottieni una TENUTA (dettaglia tu) e **Ricchezza**.
- prendi una MOSSA da un altro LIBRETTO
- prendi una MOSSA da un altro LIBRETTO

Disponibili 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



IL CHOPPER

Il Mondo dell'Apocalisse è tutto scarsità, ovviamente lo è. Non c'è abbastanza cibo, stanza proiettili. Arrivata la fine, mi sa tanto che gli stronzi non ne hanno avuto tutto il bisogno che credevano. abbastanza acqua incontaminata, abbastanza sicurezza, abbastanza luce, abbastanza elettricità, abbastanza bambini, abbastanza speranza.

Così, CHOPPER, eccoti qua. Per te c'è abbastanza.

Tuttavia, il Passato dell'Età dell'Oro ci ha lasciato due cose: abbastanza benzina, abba-

NO ME

ASPETTO

CARATTERISTICHE



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



St:

Aiutare o interferire



St:

Aiutare o interferire



St:

Aiutare o interferire



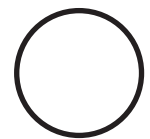
St:

Aiutare o interferire



St:

Aiutare o interferire



ARMATURA

Sottrai il valore di Armatura dai danni



DANNO

La vita è in bilico:

- Torna in vita con -1Duro
- Torna in vita con +1Strano (max+3)
- Cambia Libretto
- Muori

2

Stabilizzato

ESPERIENZA: 1 2 3 4 5

7

BANDA



Genere



Dimensione



Armatura



Etichette

MOTOCICLETTA



Velocità



Punti di forza



Manovrabilità



Punti deboli



Armatura



Massa



Aspetti

EQUIPAGGIAMENTO



Barattoli

•



•



•



•



•



MOSSA SPECIALE



Fare sesso

Quando tu e un altro personaggio fate sesso...


lui cambia immediatamente il LIBRETTO per dire ST+3 con te. Sceglie anche se darti -1 o +1 alla tua ST con lui, sul tuo LIBRETTO.

MOSSE DEL CHOPPER



Branco di ladri

Quando la tua Banda cerca qualcosa nelle tasche e nelle bisacce...

 +DURO


Deve essere qualcosa di abbastanza piccolo da poterci entrare.

- 10+** si dà il caso che uno di voi abbia proprio quella cosa, o qualcosa di abbastanza simile;
- 7/9** si dà il caso che uno di voi abbia qualcosa di pressappoco simile, a meno che ciò che stai cercando non sia *Hi-tech*, nel qual caso niente da fare;
- 6-** uno di voi aveva esattamente quello che stai cercando, ma a quanto pare qualche pezzo di merda ve lo ha rubato.



Alfa del branco

Quando cerchi di imporre la tua volontà alla tua BANDA...

 +DURO

- 10+** SCEGLI 3;
- 7/9** SCEGLI 1;
 - ♦ fanno quello che vuoi (altrimenti si rifiutano)
 - ♦ non cercano di resistere (altrimenti resistono)
 - ♦ non hai bisogno di prendere uno di loro e farne un esempio (altrimenti devi)
- 6-** qualcuno nella tua BANDA fa un tentativo, di facciata o sentito, per rimpiazzarti come alfa.

BARATTI



Tenore di vita



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:

- ♦ 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 "Valore di un BARATTO" a pagina 315.

LA BANDA DEL CHOPPER

Di base, la tua BANDA consiste di circa 15 bastardi violenti con armi e armature recuperate e improvvisate, e nessuna cazzo di disciplina ( 2-DANNO, *Banda, Piccola, Feroce*, 1-ARMATURA).

Poi, SCEGLI 2:

E SCEGLI 1:

- la tua BANDA consiste di circa 30 bastardi violenti o giù di lì. *Media* invece che *Piccola*.
- la tua BANDA è ben armata. +1DANNO.
- la tua BANDA è ben corazzata. +1ARMATURA.
- la tua BANDA è ben disciplinata. Elimina *Feroce*.
- la tua BANDA è nomade nel cuore, e capace di mantenere e riparare le proprie motociclette senza un quartier generale. Ottiene +*Mobile*.
- la tua BANDA è autosufficiente, capace di provvedere a sé stessa saccheggiando e recuperando. Ottiene +*ricca*.
- le motociclette della tua BANDA sono in pessime condizioni e necessitano di costanti attenzioni. *Vulnerabilità: Guasto*.
- le motociclette della tua BANDA sono esigenti e ad alto mantenimento. *Vulnerabilità: Bloccati*.
- la tua BANDA ha legami labili, con membri che vanno e vengono come gli pare. *Vulnerabilità: Diserzione*.
- la tua BANDA ha un debito significativo con qualcuno di potente. *Vulnerabilità: Obbligo*.
- la tua BANDA è sudicia e malata. *Vulnerabilità: Malattia*.

CREARE UN CHOPPER

Per creare il tuo CHOPPER, scegli nome, aspetto, CARATTERISTICHE, MOSSE, MOTOCICLETTA, BANDA, EQUIPAGGIAMENTO e ST.

NOME

Cane, Domino, Bisteccone, Puzza, Satana, Lars, Pallottola, Dado, Testa di Cazzo, Mezza Sega, Spara, Diamante, Goldie, Smanetta, Sciolto, Baby, Due Colpi, Hammer, Torcibudella, Snake eyes, Mignolo, Filo o Blues.

Integrazioni per l'edizione italiana: Due di Picche, Martello, Marmitta, Bambino o Sveltina.

ASPETTO

Uomo, donna, ambiguo, o trasgressivo.

Abbigliamento da motociclista da combattimento, abbigliamento da motociclista vistoso, abbigliamento da motociclista di recupero o abbigliamento da motociclista S&M.

Viso segnato, Viso forte, Viso pronunciato, Viso sottile o Viso spaccato.

Occhi stretti, occhi ustionati, occhi calcolatori, occhi stanchi o occhi gentili.

Corpo tozzo, corpo slanciato, corpo asciutto e muscoloso, corpo vigoroso, corpo grasso.

CARATTERISTICHE

Scegli una riga:

F	D	C	A	S
FREDDO	DURO	CALDO	ACUTO	STRANO
+1	+2	-1	+1	0
+1	+2	+1	0	-1
+1	+2	0	+1	-1
+2	+2	-1	0	-1

MOSSE

Ottieni le MOSSE base. Ottieni entrambe le MOSSE del CHOPPER.

Puoi usare tutte le MOSSE DA BATTAGLIA - e probabilmente lo farai - ma da qualche parte dovrai pure cominciare. Quando ne hai occasione, butta un occhio a **Prendere con la forza**, **Fuoco di copertura** e **Guerriero della strada**. E magari anche alle regole su come le BANDE infliggono e subiscono danno.

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 sceglie 1, 2 o tutte e 3:

✦ *Chi di voi era solito muoversi con la mia banda?*

Per quel personaggio, scrivi ST+1.

✦ *Chi fra voi crede di potermi battere in combattimento, se si arrivasse a tanto?*

Per quel personaggio, scrivi ST+2.

✦ *Chi fra voi una volta si è messo contro di me, banda e tutto il resto?*

Per quel personaggio, ST+3.

Per chiunque altro scrivi ST-1. Non ti importa veramente, sai, della gente.

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.

MOTOCICLETTA

Punti di forza

sceglie 1 o 2

📁 *Veloce, Robusta, Aggressiva, Ben Assemblata, Enorme, Reattiva.*

Aspetti

sceglie 1 o 2

📁 *Lucida, Vintage, Pesantemente riassemblata, Rombante, Culo largo, Possente, Vistosa, Lussuosa.*

Punti deboli

sceglie 1

📁 *Lenta, Trasandata, Ciucciabenzina, Scarona, Scalcianta, Pigra, Inaffidabile.*

Opzioni da battaglia

sceglie 1

VELOCITÀ+1, MANOVRABILITÀ+1.

EQUIPAGGIAMENTO

Oltre alla tua Moto e alla tua Banda, ottieni:

- 2 armi pratiche
- VARIE & EVENTUALI del valore di 2-BARATTO

- Abbigliamento appropriato al tuo look, pari a 1-ARMATURA o 2-ARMATURA (dettaglia tu)

Se desideri iniziare a giocare con una PROTESI, parlane con l'MC.

Armi pratiche:

Scegli 2

- **Magnum**
📁 3-DANNO, *Vicino, Ricarica, Rumoroso*
- **Mitra**
📁 2-DANNO, *Vicino, Automatico, Rumoroso*
- **Fucile a canne mozze**
📁 3-DANNO, *Vicino, Ricarica, Sporco*
- **Piede di porco**
📁 2-DANNO, *Corpo-a-corpo, Sporco*

- **Machete**
📁 3-DANNO, *Corpo-a-corpo, Sporco*
- **Balestra**
📁 2-DANNO, *Vicino, Lento*
- **Balestra da polso**
📁 1-DANNO, *Vicino, Lento*