

AFFARI

(Profitto/catastrofe)

Scegli 3 affari redditizi:

- Guardia del corpo (1-baratto/messo all'angolo)
- Sorveglianza (1-baratto/raggirato)
- Razzia (1-baratto/messo all'angolo)
- Braccio armato (1-baratto/sopraffatto)
- Lavoro onesto (1-baratto/impoverito)
- Compagnia (1-baratto/coinvolto)
- Consegne (1-baratto/caduto in un'imboscata)
- Infiltrarsi (1-baratto/scoperto)
- Sciacallaggio (1-baratto/impoverito)
- Broker d'affari (1-baratto/tagliato fuori)
- Lavoro tecnico (2-baratto/tagliato fuori)
- Scopare (2-baratto/coinvolto)
- Difesa del complesso (2-baratto/infiltrato)
- Eseguire omicidi (3-baratto/messo all'angolo)

E scegli 1 affare legato a degli obblighi:

- Evitare qualcuno (ti tieni alla larga/ti prendono in un brutto posto)
- Pagare debiti (ti mantieni in pari coi pagamenti/scadono)
- Vendetta (vittimizzi qualcuno/ti umiliano)
- Proteggere qualcuno (non gli accade nulla di brutto/sono andati)
- Ricerca del lusso (bellezza nella tua vita/finisci in un brutto posto)
- Mantenere il tuo onore (mantieni la tua parola e il tuo nome/oltrepassi un limite)
- In cerca di risposte (ottiene un indizio/inseguì una falsa pista)
-
-
-
-

BARATTO

1-baratto coprirà le spese mensili di vita, se i tuoi gusti non sono eccessivi. 1-baratto coprirà anche la parte della tua squadra per un paio o tre affari redditizi.

SQUADRA/CONTATTI

La tua squadra o i tuoi contatti possono consistere interamente dei personaggi degli altri giocatori, o interamente di personaggi dell'MC, o una qualsiasi combinazione tra questi. Se includono uno qualsiasi dei personaggi dell'MC, abbozzali - nomi (esempio: Biascica, Jim, Pe, Sfatto) e una riga di descrizione - con l'MC. Fa sì che siano competenti e adatti agli affari che hai scelto.

MOSSE PERIFERICHE DI BARATTO

Quando **dai 1-baratto a qualcuno, ma con delle condizioni**, conta come manipolarlo e riuscire nel tiro con 10+, nessun tiro richiesto.

Quando **entri nell'animato mercato di una tenuta** alla ricerca di una cosa specifica da comprare e non è ovvio se tu possa essere in grado semplicemente di comprarla così, tira+acuto. Con 10+, sì, puoi semplicemente comprarla così. Con 7-9, l'MC sceglie una delle seguenti:

- ti costa 1-baratto in più di quanto ti aspettassi
- è disponibile, ma solo se incontri un tipo che conosce un tipo
- cavoli, ne avevo giusto uno, l'ho appena venduto a questo tizio di nome Rolfball, forse puoi prenderlo da lui?
- mi dispiace, non ce l'ho, ma forse questo andrà bene al suo posto?

Quando **rendi noto che vuoi una cosa e molli della grana per farla arrivare più rapidamente**, tira+baratto speso (massimo tira+3). Dev'essere una cosa che puoi legittimamente ottenere in questo modo. Con 10+, ti arriva senza condizioni. Con 7-9, ti arriva, o qualcosa di molto simile. Con un fallimento, ti arriva, ma con gravose condizioni.

EQUIPAGGIAMENTO & BARATTO

L'OPERATORE



un personaggio de

IL MONDO DELL' APOCALISSE

Nel Mondo dell'Apocalisse, questo è quel che hai, giusto? Hai Dremmer e Palle da un lato, lo schiavista signore della guerra e quel suo fottuto sgherro secco, che razziano dalla loro roccaforte di cemento e spuntoni di ferro. Dall'altro lato hai la gente dei barconi, che vive la sua breve vita infestata dalla malattia su e giù per il fiume avvelenato. Più avanti ancora e hai Faro, uomini e donne di un culto cannibale andato a male barricato ai bordi dell'arsopiano delle fosse brulicanti.

Tu, tu vuoi solamente andare per la tua strada e avere un po' di libertà; ma è con questo che devi lavorare. Fottutamente non promettente.

CREARE UN OPERATORE

Nome
Fai un altro giro per St. Nel tuo turno, scegline 1 o entrambi:

Berg, Waters, Lafferty, Ebbs, Wilson, Marshall, Dolarhyde, Jesus, Bendrix, Proust, Steed o Nero.

Amalia, Katinka, Dagny, Volpe, Christine, Trifoglio, Olympias, Illeana, Franky, Dritto, Acido o Contante

Integrazioni per l'edizione italiana: Banco, Stabile.

Caratteristiche

Scegli una serie:

- Freddo+2 Duro=0 Caldo-1 Acuto+2 Strano-1
- Freddo+2 Duro+1 Caldo+1 Acuto=0 Strano-1
- Freddo+2 Duro-1 Caldo+1 Acuto+1 Strano=0
- Freddo+2 Duro=0 Caldo=0 Acuto+1 Strano-1

Aspetto

Uomo, donna, ambiguo o trasgressivo.

Abbigliamento casual, abbigliamento tecnico, abbigliamento vintage, abbigliamento caratteristico o abbigliamento di recupero.

Viso vissuto, viso carino, viso onesto, viso rozzo, viso duro o viso aperto.

Occhi calcolatori, occhi caldi, occhi acuti, occhi cauti, occhi freddi o occhi stanchi.

Corpo muscoloso, corpo longilineo, corpo pieno, corpo energico o corpo massiccio.

St

Tutti presentano i loro personaggi per nome, aspetto e atteggiamento. Fai il tuo turno.

Elenca i nomi degli altri personaggi.

Uno di loro una volta ha affrontato una violenza specifica per tirarti fuori da un pasticcio. Di' a quel giocatore St+2.

Uno di loro una volta ti ha mollato in mezzo ai guai lasciandoti il conto da saldare. Di' a quel giocatore St-1.

Di' a tutti gli altri St+1.

Nel turno degli altri:

Qualunque numero ti dicano, dagli un +1 e scrivilo di fianco al nome del loro personaggio. Tu conti sulle relazioni chiare.

Alla fine, trova il personaggio con St più alta sulla tua scheda. Chiedi a quel giocatore quale delle tue caratteristiche sia più interessante, ed evidenziala. L'MC te ne evidenzierà una seconda.

Mosse

Ottieni tutte le mosse base e **arrangiamenti** più un'altra mossa dell'operatore.

Equipaggiamento

Ottieni:

● 9 mm (2-danno vicino rumoroso) o un'arma caratteristica (dettagliala con l'MC)

● Rimanenze del valore di 1-baratto

● Abbigliamento appropriato per il tuo aspetto, incluso a tua discrezione un pezzo di valore 1-armatura (lo dettagli tu)

NOME

ASPETTO

CARATTERISTICHE

EVIDENZIATE

ST

FREDDO

agire sotto il fuoco



DURO

aggrare prendere con la forza



CALDO

sedurre o manipolare



ACUTO

leggere una situazione leggere una persona



STRANO

aprire la mente



MOSSA SPECIALE

Se tu e un altro personaggio fate sesso, ottieni un nuovo affare legato a degli obblighi: rendere [il suo nome] felice (lo rendi felice/combini un fottuto casino).

Se tu e lo stesso personaggio fate sesso di nuovo, non duplichi gli affari. Solo la prima volta.

aiutare o interferire; fine sessione

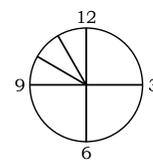
AVANZAMENTI

ESPERIENZA: ○○○○○○

- prendi +1freddo (max freddo+3)
- prendi +1duro (max duro +2)
- prendi +1acuto (max acuto +2)
- prendi una nuova mossa dell'operatore
- prendi una nuova mossa dell'operatore
- aggiungi un affare e puoi cambiare la tua squadra
- aggiungi un affare e puoi cambiare la tua squadra
- abbandoni o risolvi definitivamente un affare legato a degli obblighi
- prendi una mossa da un altro libretto
- prendi una mossa da un altro libretto

- prendi +1 a qualsiasi caratteristica (max +3)
- ritira il tuo personaggio (in sicurezza)
- crea un secondo personaggio da giocare
- cambia il tuo personaggio in un altro tipo
- scegli 3 mosse base e creane la versione avanzata
- crea le versione avanzata delle altre 4 mosse base

DANNO



stabilizzato

A pezzi: -1freddo

Menomato: -1duro

Sfigurato: -1caldo

Distrutto: -1acuto

MOSSE DELL'OPERATORE

✓ **Arrangiamenti:** ottieni 2-giostrarsi. Ogni qual volta c'è un periodo di pausa in gioco, o tra le sessioni, scegli un certo numero dei tuoi affari su cui lavorare. Scegline non più del tuo valore di giostrarsi. Tira+freddo. Con 10+, ottieni profitto da tutti gli affari che hai scelto. Con 7-9, ottieni profitto da almeno 1 degli affari scelti; se ne hai scelto più di uno, ottieni una catastrofe da 1 degli affari in corso e profitto dai restanti. Con un fallimento, ottieni una catastrofe da tutti gli affari scelti. Gli affari su cui non stai lavorando non ti danno nessun profitto né catastrofe. Ogni volta che ottieni un nuovo affare, ottieni anche +1giostrarsi.

□ **Ispiri fiducia:** quando tenti di sedurre o manipolare il personaggio di un altro giocatore, tira+St invece di tirare+caldo. Per un PNG, tira+freddo invece di tirare+caldo.

□ **Occhio sulla porta:** nomina la tua via di fuga e tira+freddo. Con 10+ sei andato. Con 7-9, puoi andare o rimanere, ma se te ne vai ti costa: lasci indietro qualcosa, o ti porti dietro qualcosa, l'MC ti dirà cosa. Con un fallimento, sei colto in un momento di vulnerabilità, mezzo dentro e mezzo fuori.

□ **Opportunista:** quando interferisci con qualcuno che sta tirando, tira+freddo invece di tirare+St. Stronzo.

□ **Reputazione:** quando incontri qualcuno di importante (a tuo giudizio), tira+freddo. Se riesci, hanno sentito parlare di te, e tu decidi cos'hanno sentito; l'MC li farà reagire di conseguenza. Con 10+, prendi anche un +1prossimo per trattare con loro. Con un fallimento, hanno sentito parlare di te, ma è l'MC che decide cos'hanno sentito.

ALTRE MOSSE

PRESE