

nome

Nomi: Coop, Rundas, Cave, Maxwell, Prime, Gendo, Simon, Seamus, Cid, Langley, Kiva, Aran, Edward, Lain, Mao, Marina, Alpha

Nome dell'armatura (Scegline uno o due, o crea il tuo): Gigas XRL, Modello 319, Gorbo, Exelsior, Unità Aurora, Hot Shot, o una qualunque combinazione nome-verbo o simili (Sciogliuomini, Portatore di Luce, Percorrimondi)

for <i>Debole -1</i>	Base	Mod.
des <i>Malfermo -1</i>		
cos <i>Malato -1</i>		
int <i>Stordito -1</i>		
sag <i>Confuso -1</i>		
car <i>Sfregiato -1</i>		

danno



arm.



pf

Attuali

Max



PF Max = 6 + Costituzione

carico

Carico = 10 + FOR

Legami

Inserisci il nome di uno dei tuoi compagni in almeno uno dei seguenti:

Una volta, ho lasciato pilotare la mia armatura a ____; mai più ____ continua a rovinarmi la carrozzeria
____ mi ha aiutato a rimettere assieme la mia armatura
____ è il mio assistente personale.

pe

livello

Per salire = livello + 7 PE



Aspetto

Scegli un'opzione per ogni elemento

- » Occhi curiosi, occhi folli, occhiali protettivi
- » Tunica pesante, tuta intera, grembiule smancato
- » Pelle bruciata, pelle sporca di grasso, pelle fasciata
- » Corpo grassoccio, corpo dinoccolato, corporatura piccola

Specializzazione

Scegli la tua specializzazione

INGEGNERIA E MECCANICA

La tua armatura è piena di sistemi ridondanti e può reggere qualche colpo. Aggiungi questa opzione alla mossa Tenere duro:

Deformata: non subisci penalità marcando questa opzione

FISICA E PROBABILITÀ

La tua armatura è stata assemblata in modo da trarre vantaggio dalla stranezza della fisica di Inverse World. Aggiungi il seguente tipo di locomozione alla tua armatura:

Camminare tra le nubi: puoi volare attraverso nuvole e pioggia

RICERCA E SVILUPPO

La tua armatura è piena fino all'orlo di aggeggi tecnologici. Scegli un'opzione aggiuntiva per la tua Armatura meccanica da una qualunque delle liste.

TEORIA E ANALISI

Sei molto curioso e meticoloso riguardo l'analizzare ogni cosa ti venga messa davanti. Quando usi Fammi dare un'occhiata, fai tre domande invece di due.

Guida

Cosa ti spinge a costruire macchinari?

Scegli una:

INVENTIVA E INGEGNO

Usa una macchina o un congegno in un modo in cui non era stato progettato per essere usato

RISOLVERE LA SITUAZIONE

Buttati nel pericolo per proteggere qualcuno o qualcosa d'importante

DISTRUZIONE SENZA INDUGI

Causa grossi danni collaterali e infischiatene

Equipaggiamento

Inizi con razioni (5 usi, peso 1), la tua armatura meccanica (peso 8, peso 0 quando indossata), un kit di riparazione (6 usi, lento, peso 1) e una chiave inglese (intimo, peso 1).

Scegli due:

- Abbigliamento protettivo (1 armatura, peso 1)
- Attrezzi dell'avventuriero (5 usi, peso 1)
- Borsa di libri (5 usi, peso 2)
- Bende (3 usi, lento, peso 0)
- 13 monete



Il Meccanico

Ami costruire. Dove gli altri vedono problemi, tu vedi opportunità per esercitare la tua arte. Se non riesci a fare qualcosa, puoi costruire una macchina che la faccia per te.

Magari non sei il più forte, o il più veloce, o il più robusto. Ma sai come costruire un'armatura che possa essere tutte queste cose, e anche di più. È la tua più grande creazione, e la indossi come se fosse una seconda pelle.

Ci sono un sacco di altre macchine là fuori, e tu le cerchi. Alcune sono utili, alcune no. Alcune sono antiche, il loro scopo dimenticato e i loro creatori scomparsi da tempo. Alcune sono semplicemente guaste. Tutto a posto. Hanno solo bisogno di un buon Meccanico.

mosse iniziali

Cominci con queste mosse

□ ARMATURA MECCANICA

Hai un'armatura meccanica, unica al mondo, che solo tu puoi far funzionare; descrivila. Esistono altre armature, ma nessuna come la tua.

Quando indossi la tua armatura meccanica, hai 1 armatura e puoi usarla come arma con raggio *corpo-a-corpo*. **Quando Assali con la tua armatura**, tira+INT invece di +FOR.

La tua armatura è equipaggiata con una serie di equipaggiamenti unici. Scegli uno da ogni lista; i vari sistemi da te scelti sono i sistemi attivi della tua armatura.

Scegli l'arma principale della tua armatura:

- **Colpo d'artiglieria**, *lontano, area, indiretto*, 1 munizione. **Quando ti Accampi**, fai rifornimento di 1 munizione.
- **Cannone a energia**, *vicino, 2 perforante*, 2 munizioni. **Quando ti Accampi**, fai rifornimento di 2 munizioni
- **Arsenale completo**, *vicino*. **Quando attacchi con quest'arma**, scegli un'etichetta da aggiungere: *intimo, portata, +1 danno, impatto, devastante o stordente*
- **Pugno a razzo**, *portata, lontano, impatto*. Può essere usato per afferrare cose; ritorna da te dopo l'uso

Scegli il tipo di locomozione della tua armatura:

- **Aracnoide**: ti muovi lungo muri e soffitti bene come se fossi a terra
- **Planante**: non puoi volare, ma puoi cadere in modo sicuro da una qualunque altezza e hai controllo su dove atterri
- **Razzi**: corri sul terreno a velocità incredibili e compi grandi salti orizzontali
- **Saltatore**: salti ad altezze incredibili e non subisci danno da cadute controllate

Scegli i sistemi avanzati della tua armatura:

- **Sistemi di puntamento**: **quando Tiri da dentro la tua armatura**, tira+INT invece di +DES
- **Cabina di pilotaggio chiusa**: **quando sei dentro alla tua armatura**, hai 2 armatura invece di 1
- **Sensori**: **quando Percepisci la realtà da dentro la tua armatura**, fai una domanda aggiuntiva, anche con 6-
- **Scudi**: **quando Difendi da dentro la tua armatura**, hai 1 presa aggiuntiva, anche con 6-

□ FAMMI DARE UN'OCCHIATA

Quando passi qualche secondo maneggiando o esaminando qualcosa di interessante, fai due delle domande seguenti al GM. Il GM deve rispondere sinceramente.

- Cosa fa?
- Chi l'ha creato?
- Cosa c'è che non va, e come posso sistemarlo?
- Qual è la cosa che è stata fatta più di recente con o a questo oggetto?

Nota: la mossa Tenere duro del Meccanico sostituisce la mossa base Resoconto dei danni per la tua armatura.

□ TENERE DURO

Quando dovresti subire danno mentre sei dentro alla tua armatura, puoi negare il danno segnando Sforzo alla tua armatura. **Quando la tua armatura subisce Sforzo**, segna uno dei seguenti:

- **Danneggiata**: la tua locomozione è disabilitata. L'armatura può camminare normalmente
- **Disattivata**: i tuoi sistemi avanzati sono disabilitati. I loro bonus non si applicano
- **Disarmata**: la tua arma principale è disabilitata. L'armatura può essere usata come arma *corpo-a-corpo*

Quando ti Accampi, puoi cancellare uno Sforzo dalla tua armatura. **Quando sono tutti segnati**, la tua armatura è distrutta e ci vorrà una settimana per ricostruirla.

mosse avanzate (2-5)

Quando raggiungi un livello dal 2 al 5, scegli una delle seguenti mosse.

□ APPRENDISTA MECCANICO

Ottieni una mossa non-multiclasse dalla lista di una qualunque classe. Scegli la mossa come se fossi di un livello inferiore a quello attuale, a meno che quella mossa non sia collegata a scienza, tecnologia o conoscenza.

□ ARMA SECONDARIA

Hai costruito una pistola tecnomagica progettata da te. Ha le etichette *vicino e 2 perforante*, e 2 munizioni. **Quando ti Accampi**, fai rifornimento di 2 munizioni.

□ ARMATURA MOBILE

Aggiungi le seguenti opzioni di tipo di locomozione alla lista della tua armatura, quindi scegli un tipo di locomozione da aggiungere a quelli attivi.

- **Trivella gigante**, *corpo-a-corpo, devastante*: puoi scavare attraverso pietra e roccia
- **Anfibio**: puoi respirare e nuotare perfettamente sott'acqua
- **Zero G**: puoi respirare e volare perfettamente nello spazio

□ AUTOMA

La tua armatura ha un'IA progettata da te. Può funzionare senza avere nessuno al suo interno e obbedirà ai tuoi ordini senza esitazione.

□ IEIEZIONE RAPIDA

Quando improvvisamente non vuoi per nulla essere dentro la tua armatura, scegli un punto entro raggio *vicino* in cui scappare e tira+INT. Con 10+, scegli fino a tre opzioni. Con 7-9, scegli due:

- Arrivi immediatamente a destinazione; nulla nei pressi della tua armatura può reagire
- Non c'è nulla di pericoloso che ti aspetta a destinazione
- Qualche parte della tua armatura esplose; segna 1 danno alla tua armatura e infiggi il tuo danno a qualunque cosa entro *portata* dalla tua armatura
- Il tuo seggiolino eiettabile sbatte contro un nemico nel tragitto fra la tua armatura e la destinazione; infiggigli il tuo danno

□ FUOCO A VOLONTÀ

Quando un nemico comincia a seccarti sul serio, le armi della tua armatura infliggono +1d6 danni contro di lui.

□ MACCHINA DA GUERRA

Aggiungi le seguenti opzioni di arma principale alla lista della tua armatura, quindi scegli un'arma principale da aggiungere a quelle attive.

- **Lanciafiamme**, *portata, ignora armatura, elementale (fuoco)*
- **Missili a ricerca di calore**, *vicino, lontano*, 1 munizione. Hai +1 a Tirare con quest'arma. **Quando ti Accampi**, fai rifornimento di 1 munizione

□ NON RIGARMI LA CARROZZERIA

Quando segni danno alla tua armatura, hai +1 prossimo nei confronti della causa del danno.

□ RIPARAZIONI A MEZZ'ARIA

Ignori l'etichetta *lento* dei kit di riparazione. **Quando vieni attaccato mentre stai riparando qualcosa**, tu e il Veicolo avete +1 armatura contro l'attacco.

□ SPERIAMO CHE TENGA

Quando ripari, riconfiguri o crei un congegno in fretta e su due piedi, descrivi cosa vuoi farci e tira+INT. Con 10+, reggerà tanto a lungo quanto ti serve. Con 7-9, scegli uno:

- Funziona, ma non a lungo. Dovrai darti una mossa per poterlo usare
- Funziona, ma ha una qualche bizzarria o strana complicazione

□ TECNOLOGIA DA BATTAGLIA

Aggiungi le seguenti opzioni di sistemi avanzati alla lista della tua armatura, quindi scegli un sistema avanzato da aggiungere a quelli attivi.

- **Campo di ionizzazione**: i tuoi attacchi in mischia ottengono *elementale (elettrico)*
- **Curvatura spaziale**: puoi segnare 1 danno alla tua armatura per teletrasportarti ovunque entro raggio *vicino*

□ VEDIAMO COME FUNZIONI

Quando smonti un oggetto usando i tuoi attrezzi, tira+INT. Con 10+, scegli tre. Con 7-9, scegli due:

- Non ci metti molto tempo
- Non attiri l'attenzione
- Puoi rimetterlo a posto senza troppo sforzo
- Recuperi qualcosa di valore

mosse avanzate (6-10)

Quando raggiungi un livello dal 6 al 10, scegli una mossa qui o dalla lista 2-5

☐ AGENTE SPECIALE

Hai incorporato un dispositivo nella tua armatura che afferra e sposta cose, come un raggio traente, un rampino o un congegno di manipolazione gravitazionale.

Quando usi questo dispositivo, una persona o oggetto incustodito di tua scelta entro raggio *vicino* arriverà volando in un attimo alla tua armatura.

☐ COSA TI AVEVO DETTO

Sostituisce: Non rigarmi la carrozzeria

Quando segni danno alla tua armatura, hai +1 continuato nei confronti della causa del danno finché il danno non viene riparato.

☐ FORZA DI VOLONTÀ

Quando urli verso il cielo dichiarando la tua vittoria su qualcun altro, ignora tutte le affezioni e penalità ai tiri nei suoi confronti finché tu non lo sconfiggi o lui sconfigge te. Puoi usare questa mossa una sola volta per un dato bersaglio.

☐ IL GROSSO PULSANTE ROSSO

Hai un grosso pulsante rosso installato nell'armatura. **Quando picchi il pugno sul grosso pulsante rosso in modo teatrale**, si rompe. Poi, scegli uno:

- La tua armatura crea un'esplosione! Tutto ciò che è entro raggio *vicino* subisce il tuo danno
- Fai partire una raffica di missili! Tira con le etichette *area*, *devastante*, *impatto*, *vicino* e *lontano*, e tira+INT invece di +DES
- Usi tecnologie di evasione sperimentali! Scegli un punto entro raggio *vicino*; ora sei lì. A tua scelta, puoi sparire dietro una cortina di fumo

☐ LA FORZA DI MILLE UOMINI

La tua armatura è forte oltre ogni limite. Tutti gli attacchi in mischia della tua armatura ottengono l'etichetta *impatto* e mentre la indossi puoi sollevare qualunque cosa.

Quando usi Vediamo come funzioni mentre sei dentro la tua armatura, puoi usare la mossa su edifici, muri e ogni altra cosa che si metta in mezzo e sia su scala sufficientemente grande.

☐ TRANSFORMER

Quando passi un po' di tempo libero in un'officina, puoi scambiare una delle tue armi primarie, tipi di locomozione o sistemi avanzati con uno diverso

