

AVANZAMENTI

Ogni volta che tiri una caratteristica evidenziata, e ogni volta che resettì 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 +1FREDDO (max+2)
- ☐ prendi +1ACUTO (max+2)
- ☐ prendi +1DURO (max+2)
- ☐ prendi +1DURO (max+2)
- ☐ prendi una nuova
MOSSA dello STRIZZACERVELLI
- ☐ prendi una nuova
MOSSA dello STRIZZACERVELLI
- ☐ prendi due nuovi attrezzi da
STRIZZACERVELLI (o rimpiazzane due,
scegli tu)
- ☐ 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 sbloccane la versione avanzata
- ☐ sblocca la versione avanzata delle altre 3 MosSE base



Gli STRIZZACERVELLI sono gli strambi psicopatici scoppiati del **Mondo dell'Apocalisse**. Hanno controllo mentale, fili da burattinaio, cuori repellenti, anime morte, e occhi come cose spezzate. Stanno in piedi ai margini della tua visione e ti sussurrano nella testa, scrutando. Pinzano lenti sopra i tuoi occhi e leggono i tuoi segreti.

Sono proprio il tipo di raffinato accessorio di cui nessun FORTIFICATORE ben fornito può fare a meno.

NOME

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



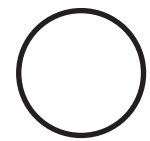
ST:

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



☐ Stabilizzato

ESPERIENZA:

1 2 3 4 5

BARATTI



Tenore di vita



spendi 1-BARATTO o 2-BARATTO per il tuo tenore di vita. Se non puoi o non vuoi, dillo all'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:

- ♦ Interrogare i prigionieri di un signore della guerra PNG;
- ♦ fare una estorsione o un ricatto ai danni di un facoltoso PNG;
- ♦ servire un PNG benestante come STRIZZACERVELLI;
- ♦ altro, come riesci a negoziarlo.

Per indicazioni sul valore di 1-BARATTO, vedi “Valore di un BARATTO” a pagina 315.

EQUIPAGGIAMENTO



Baratti

•



•



•



•



•



MOSSA SPECIALE



Fare sesso

Se tu e un altro personaggio fate sesso...

fai automaticamente una **Scansione cerebrale profonda** (vedi sotto) su di loro, che tu abbia la MOSSA o no.  +STRANO come al solito. Tuttavia, l'MC sceglie a quali domande il giocatore dell'altro personaggio risponderà.

MOSSE DELLO STRIZZACERVELLI



Scansione cerebrale profonda

Quando hai tempo e intimità fisica con qualcuno...

puoi leggerli più profondamente del normale¹.  +STRANO

 PRENDI 3;

 PRENDI 1;

Mentre li stai leggendo, spendi la presa per fare domande ai loro giocatori, 1 per 1:

- ♦ Qual è stato il momento più infimo del tuo personaggio?
- ♦ Per cosa il tuo personaggio brama perdono, e da chi?
- ♦ Quali sono i dolori segreti del tuo personaggio?
- ♦ In quali modi la mente e l'anima del tuo personaggio sono vulnerabili?

 Con un fallimento, infliggi 1-DANNO (*Perforante*) al soggetto, senza trarne alcun beneficio.



Innaturale fissazione lasciva

Quando cerchi di sedurre qualcuno...

 +STRANO al posto di  +CALDO.



Ricezione cerebrale occasionale

Quando leggi qualcuno...

 +STRANO al posto di  +ACUTO

La vittima deve poterti vedere, ma non sei tenuto a interagire.



Fili del burattinaio endo-cerebrali

Quando hai tempo e intimità fisica con qualcuno...

puoi impiantare un comando nelle loro menti².

 +STRANO

 PRENDI 3;

 PRENDI 1;

A tua volontà, non importano le circostanze, puoi spendere la presa 1 per 1:

- ♦ Infliggere 1-DANNO (*Perforante*)
- ♦ Dargli -1 ora

Se eseguono il tuo comando, questo conta per tutta la presa rimanente.

 Con un fallimento, infliggi 1-DANNO (*Perforante*) al soggetto, senza trarne alcun beneficio.



Sintonia mentale sovranaturale a volontà'



ottieni +1STRANO (max+3).



Proiezione sussurrata intra-cerebrale



Puoi  +STRANO per ottenere gli effetti di **Aggrare**, senza **Aggrare**. La vittima deve poterti vedere, ma non sei tenuto a interagire. Se la vittima ti forza la mano, la tua mente conta come un'arma ( 1-DANNO, *Perforante*, *Vicino*, *Rumoroso-opzionale*).

CREARE UNO STRIZZACERVELLI

Per creare il tuo STRIZZACERVELLI, scegli nome, aspetto, CARATTERISTICHE, MOSSE, EQUIPAGGIAMENTO e ST .

NOME

Smith, Jones, Jackson, Marsh, Lively, Burroughs o Gritch.

Joyette, Iris, Marie, Amiette, Suselle o Cybelle.

Pallore, Peccato, Malia, Pena, Cinghia o Tramoto.

ASPETTO

Uomo, donna, ambiguo, trasgressivo o celato.

Abbigliamento molto formale, abbiabbigliamento clinico, abbigliamento fetish-bondage o abbigliamento ambientale inadatto all'ambiente locale.

Viso sfregiato, viso liscio, viso pallido, viso osuto, viso paffuto e umido o viso dolce.

Occhi teneri, occhi morti, occhi profondi, occhi premurosi, occhi pallidi, occhi rovinati o occhi umidi.

Corpo sgraziato e ossuto, corpo morbido, corpo minuto, corpo menomato o corpo grasso.

CARATTERISTICHE

Scegli una riga:

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

MOSSE

Ottieni tutte le MOSSE base. Scegli due MOSSE dello STRIZZACERVELLI.

Puoi usare tutte le MOSSE DA BATTAGLIA, ma quando ne hai occasione, butta un occhio a **Stare in campana**, **Prendersi una rivincita** e **Attirare in Trappola**.

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 scegline 1, 2 o tutte e 3:

✦ *Chi di voi ha dormito in mia presenza (sapendolo o non sapendolo)?*

Per quel personaggio, scrivi ST+2.

✦ *Chi fra voi ho scrutato attentamente, in segreto?*

Per quel personaggio, scrivi ST+2.

✦ *Chi fra voi non si fida di me e mi disprezza più palesemente?*

Per quel personaggio, scrivi ST+3.

Per chiunque altro scrivi ST+1. Hai strane intuizioni su chiunque.

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.

EQUIPAGGIAMENTO

Ottieni: include a tua scelta un pezzo da 1-ARMATURA (*dettaglia tu*)

- 1 piccola arma stravagante
- 2 ROBE DA STRIZZACERVELLI
- VARIE & EVENTUALI per il valore di 8-BARATTO
- Abbigliamento appropriato al tuo look, che

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

Roba da Strizzacervelli

Scegli 2

- **Siringa da innesto**
☞ *Tocco, Hi-tech*
Dopo che hai contrassegnato qualcuno, se una MOSSA da STRIZZACERVELLI ti permette di infliggergli danno, infliggi +1DANNO.
- **Relè cerebrale**
☞ *Area, Vicino, Hi-tech*
Ai fini delle MOSSE dello STRIZZACERVELLI, se qualcuno può vedere il tuo relè cerebrale, può vedere te.
- **Droghe per la ricezione**
☞ *Tocco, Hi-tech*
Contrassegnare qualcuno ti fa ottenere +1PRESA se utilizzi poi una MOSSA da STRIZZACERVELLI su di loro.
- **Guanto della profanazione**
☞ *Corpo-a-corpo, Hi-tech*
Ai fini delle MOSSE da STRIZZACERVELLI, il semplice contatto cutaneo conta come tempo e intimità.
- **Proiettore di onde-dolore**
☞ *1-DANNO, Perforante, Area, Rumoroso, Ricarica, Hi-tech*
Esplode come una granata riutilizzabile. Colpisce chiunque tranne te.
- **Tappi per l'orecchio profondo**
☞ *Indossato, Hi-tech*
Proteggono chi li indossa da tutte le MOSSE e la ROBA DA STRIZZACERVELLI.

Piccole armi stravaganti:

SCEGLI 1

- **9mm silenziata**
☞ *2-Danno, Vicino, Hi-tech*
- **Pugnale decorato**
☞ *2-Danno, Corpo-a-corpo, Prezioso*
- **Coltelli nascosti**
☞ *2-Danno, Corpo-a-corpo, Infinito*
- **Bisturi**
☞ *3-Danno, Intimo, Hi-tech*
- **Pistola antica**
☞ *2-Danno, Vicino, Ricarica, Rumoroso, Prezioso*