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, Due di Picche, Martello, Marmitta, Bambino o Sveltina.

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 il gioco con una PROTESI, parlane con l'MC.

CARATTERISTICHE

Scegli una riga:

1	2	-1	1	0
1	2	1	0	-1
1	2	0	1	-1
2	2	-1	0	-1

MOSSE

Ottieni tutte 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.

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.

S

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 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.

NOTE

AVANZAMENT

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 DURO (max+3)
 □ prendi +1 FREDDO (max+2)
 □ prendi +1 ACUTO (max+2)
 □ prendi +1 STRANO (max+2)
 □ prendi +1 STRANO (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

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 le versione avanzata delle altre 3 Mosse BASE

BARATTI

Tenore di vita

LIBRETTO

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...

dì 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 pagina 315.

EQUIPAGGIAMENTO E BARATTI





L GOPEN

Il Mondo dell'Apocalisse è tutto scarsità, è ovvio. Non c'è abbastanza cibo sano, abbastanza acqua incontaminata, abbastanza sicurezza, abbastanza luce, abbastanza elettricità, abbastanza bambini, abbastanza speranza.

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

Arrivata la fine, mi sa tanto che gli stronzi non ne hanno avuto tutto il bisogno che credevano.

> Così, Chopper, eccoti qua. Per te c'è abbastanza.

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

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

- ☐ la tua Banda consiste di circa 30 bastardi violenti o giù di lì. MEDIA invece che PICCOLA.
- 🗖 la tua Banda è ben armata. +1 DANNO.
- ☐ la tua Banda è ben corazzata. +1 ARMATURA.
- ☐ la tua Banda è ben disciplinata. Elimina Feroce.
- □ la tua Banda è nomade nel cuore, e capace di manutenere 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.

MOTOCICLETTA

Punti di forza

(scegli 1 o 2) VELOCE, ROBUSTA, AGGRESSIVA, BEN ASSEMBLATA, ENORME, REATTIVA

ASPETTI

(scegli 1 o 2) LUCIDA, VINTAGE, ROMBANTE, PESANTEMENTE RIASSEMBLATA, POSSENTE, CULO LARGO, VISTOSA, LUSSUOSA.

Manovrahilitä

Punti deboli

(scegli 1)

LENTA, TRASANDATA, CIUCCIABENZINA, SCARNA, SCALCIANTE, PIGRA, INAFFIDABILE.

OPZIONI DA BATTAGLIA

(scegli 1) VELOCITÀ+1, MANOVRABILITÀ+1



Armatura



NOME **ASPETTO** STORIA(St) Agire sotto



Aggrare; Stendere qualcuno; Dare battaglia.

il fuoco.

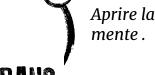


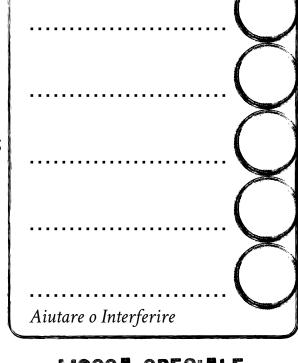
Sedurre o manipolare.



Leggere una situazione; Leggere una persona.







MOSSA SPECIALE -

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.

12 STABILIZZATO

Quando la vita è in bilico (12:00):

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

Sottrai il valore di armatura dai danni.





Quando segni 5 esperienza quarda qli avanzamenti sul retro.

MOSSE DEL CHOPPER

□ Branco di ladri

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

TIRA + Duro. Deve essere qualcosa di abbastanza piccolo da poterci entrare. Con 10+ si dà il caso che uno di voi abbia proprio quella cosa, o qualcosa di abbastanza simile; con 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; con 6- uno di voi aveva esattamente quello che stai cercando, ma a quanto pare qualche pezzo di merda ve lo

□ Alfa del branco

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

TIRA + DURO. Con 10+SCEGLI 3; con 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);

Con 6- qualcuno nella tua BANDA fa un tentativo, di facciata o sentito, per

