

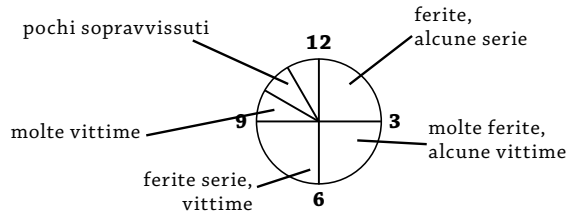
## USARE UNA BANDA COME UN ARMA

### Quando una banda subisce o infligge danno

Se c'è una differenza di dimensioni, aggiungi +1 danno per ogni grado per cui l'attaccante è superiore, e ogni grado in cui l'attaccante è inferiore toglie -1 danno:

### Quando una banda subisce danno

CONTO ALLA ROVESCIA



1-danno: qualche ferita, una o due serie, nessuna vittima.

2-danno: molte ferite, diverse delle quali serie, un paio di vittime.

3-danno: ferite diffuse, molte delle quali serie, diverse vittime.

4-danno: moltissime ferite serie, molte vittime.

5-danno: moltissime vittime, pochi sopravvissuti.

Con un leader forte e presente, una banda rimarrà compatta se subirà fino a 4-danno. Se il leader è debole o assente, rimarrà compatta se subisce fino a 3-danno. Se il leader è sia debole sia assente, rimarrà compatta se subisce 1- o 2-danno. Se non ha un leader, rimarrà compatta se subisce 1-danno, ma non di più.

## ARMI-& ARMATURA

ARMATURA

## BARATTO

Se ti stai facendo pagare da una persona facoltosa per i tuoi servizi, 1-baratto è la tariffa corrente per: un omicidio, estorsione o altra violenza; una settimana di impiego come guardia del corpo o capo di una banda; un mese di impiego come sgherro-a-portata-di-mano.

1-baratto coprirà le spese mensili di vita, se i tuoi gusti non sono eccessivi.

## ARMI

Otteni:

- Una grossa e minacciosa arma da fuoco
- 2 armi da fuoco serie
- 1 arma di riserva
- Armatura di valore 2-armatura (dettaglia)
- Rimasugli di valore 1-baratto

### Armi da fuoco grosse e minacciose (sceglie 1):

- Fucile da cecchino silenziato (3-danno lontano hi-tech)
- Mitra (3-danno vicino/lontano area sporco)
- Fucile d'assalto (3-danno vicino rumoroso fuoco automatico)
- Lanciagranate (4-danno vicino area sporco)

### Armi da fuoco serie (sceglie 2):

- Fucile da caccia (2-danno lontano rumoroso)
- Doppietta (3-danno vicino sporco)

- Mitraglietta (2-danno vicino area rumoroso)
- Magnum (3-danno vicino ricarica rumoroso)
- RPG (4-danno vicino area ricarica sporco)
- Munizioni perforanti (perforante) Aggiungi perforante a tutte le tue armi da fuoco.

### Armi di riserva (sceglie 1):

- 9 mm (2-danno vicino rumoroso)
- Coltellaccio (2-danno corpo-a-corpo)
- Machete (3-danno corpo-a-corpo sporco)
- Molti coltelli (2-danno corpo-a-corpo infinito)
- Granate (4-danno lancio area ricarica sporco)

## MOSSE DI DANNO

Quando **subisci danno**, tira+danno subito (sottratta l'armatura, se ne stai portando una). Con 10+, l'MC può sceglierne 1:

- sei escluso dall'azione: privo di conoscenza, intrappolato, incoerente o in preda al panico
- è peggio di quanto sembrasse. Predi 1-danno aggiuntivo
- sceglie due dalla lista 7-9 qui sotto

Con 7-9, l'MC può sceglierne 1:

- perdi l'equilibrio
- perdi la presa su quello che stai tenendo
- perdi di vista qualcuno o qualcosa a cui stai facendo attenzione
- non noti qualcosa di importante

Con un fallimento, l'MC può comunque scegliere qualcosa dalla lista 7-9 qui sopra. Se lo fa, però, è al posto di un po' del danno che stai subendo, quindi subisci -1 danno.

Quando **infilgi danno al personaggio di un altro giocatore**, l'altro personaggio guadagna +1St con te (sulla sua scheda) per ogni segmento di danno che infliggi. Se ciò lo porta a St+4, resterà a St+1 come al solito e quindi segna esperienza.

# L'ARSENALE



un personaggio de

# IL MONDO DELL' APOCALISSE

Il Mondo dell'Apocalisse è un posto brutto, cattivo e violento. Legge e società sono a pezzi. Quello che è tuo è tuo solo fin quando puoi stringerlo fra le mani. Non c'è pace. Non c'è stabilità tranne quella che scalchi, centimetro per centimetro, dal cemento e dalla terra, e che poi difendi con omicidio e sangue.

A volte la mossa più ovvia è quella giusta.

## CREARE UN ARSENALE

### Nome

Vonk lo Scultore, Batty, Jonker, A.T., Rue Wakeman, Navarre, Man, Kartak, Barbarossa, Keeler, Grekkor, Crille, Doom, o Chaplain.

Rex, Fido, Spot, Boxer, Doberman, Trey, Killer, Butch, Fifi, Fluffy, Duke, Wolf, Rover, Max, o Buddy.

Edizione italiana: Briciola, Pluto, Ariete, Lince, Spotty, Pimpa, Lupo.

### Caratteristiche

Scegli una serie:

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

### Equipaggiamento

Tu ottieni:

- Una grossa e minacciosa arma da fuoco
- 2 armi da fuoco serie
- 1 arma di riserva
- armatura di valore 2-armatura (dettaglia)
- rimasugli di valore 1-baratto

### Aspetto

Uomo, donna, ambiguo, trasgressivo, o celato.

Armatura di recupero male assortita, vecchia armatura malconcia, o armatura personalizzata artigianale.

Viso sfregiato, viso schietto, viso ossuto, viso spento, viso sciupato, o viso devastato.

Occhi folli, occhi furiosi, occhi saggi, occhi tristi, piccoli occhi porcini, o occhi astuti.

Corpo resistente, corpo tarchiato, corpo asciutto, corpo segnato, corpo da culturista, corpo compatto, o corpo enorme.

### Mosse

Ottieni tutte le mosse base. Scegli tre mosse dell'arsenale.

### 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 tutti e 3:

- Uno di loro ha combattuto spalla a spalla con te. Di' a quel giocatore St+2.
- Uno di loro una volta ti ha lasciato sanguinante e non ha fatto niente per te. Di' a quel giocatore St-2.
- Scegli quale di loro pensi sia il più carino. Di' a quel giocatore St+2.

Di' a chiunque altro St=0.

Nel turno degli altri:

- Scegli quale personaggio pensi sia il più intelligente. Qualunque numero quel giocatore ti dica, aggiungici 1 e scrivilo di fianco al nome di quel personaggio.
- Chiunque altro, qualunque numero ti dica, scrivilo di fianco al nome del suo personaggio.

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.

## NOME

## ASPETTO

## CARATTERISTICHE

EVIDENZE

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

aiutare o interferire; fine sessione

## MOSSA SPECIALE

Se tu e un altro personaggio fate sesso, prendi +1prossimo. A tua discrezione, anche loro prendono +1prossimo.

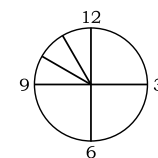
## AVANZAMENTI

ESPERIENZA: ○○○○○○

- prendi +1freddo (max freddo+2)
- prendi +1acuto (max acuto+2)
- prendi +1strano (max strano+2)
- prendi una nuova mossa dell'arsenale
- prendi una nuova mossa dell'arsenale
- prendi 2 affari (dettaglia) e **arrangimenti**
- prendi una tenuta (dettaglia) e **ricchezza**
- prendi una banda (dettaglia) e **alfa del branco**
- 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 versioni avanzate delle altre 4 mosse base

## DANNO



- stabilizzato
- A pezzi: -1freddo
- Menomato: -1duro
- Sfigurato: -1caldo
- Distrutto: -1acuto

## MOSSE DELL'ARSENALE

- Rotto alla battaglia:** quando agisci sotto il fuoco, tira+duro invece che +freddo.
- Fanculo tutto:** dichiara la tua via di fuga e tira+duro. Con 10+, fico, te ne vai. Con 7-9, puoi andare o rimanere, ma se vai ti costa: lasci indietro qualcosa, o porti qualcosa con te, l'MC ti dirà cosa. Con un fallimento, sei colto vulnerabile, metà dentro e metà fuori.
- Istinti del campo di battaglia:** quando apri la mente al malstrom psichico del mondo, tira+duro invece che +strano, ma solo in battaglia.
- Fuori di testa:** ottieni +1duro (max +3).
- Preparato all'inevitabile:** hai un kit di pronto soccorso ben fornito e di alta qualità. Conta come un kit dell'angelo (vedi) con una capacità di 2-scorse.
- Sete di sangue:** ogni volta che infliggi danno, infliggi +1danno.
- NON ROMPETEGLI LE PALLE:** in battaglia, sei considerato come una banda (3-danno banda piccola), con armatura appropriata alle circostanze.

## ALTRE MOSSE

## EQUIPAGGIAMENTO & BARATTO

## PRESE