

LA TUA POSTAZIONE DI LAVORO

Scegli quale dei seguenti sono inclusi nella tua postazione di lavoro. Sceglينه 3: un garage, una camera oscura, un ambiente di crescita controllata, manodopera capace (Carna, Thuy, Pamming, ecc.), una discarica di rottami e materiali grezzi, un camion o un furgone, elettronica strampalata, macchinari di lavorazione, trasmettitori & ricevitori, poligono di tiro, una reliquia della passata età dell'oro, trabocchetti.

Quando vai nella tua postazione di lavoro e ti applichi a fare una cosa, o ad arrivare in fondo a qualche stronzata, decidi cosa e dillo all'MC. L'MC ti dirà: "certo, nessun problema, ma..." e poi da 1 a 4 delle seguenti:

- ti occorreranno ore/giorni/settimane/mesi di lavoro;
- prima dovrai ottenere/costruire/aggiustare/capire ___;
- avrai bisogno di ___ per aiutarti con questa cosa;
- ti costerà un cazzillione di dindi;
- la cosa migliore che sarai capace di fare sarà una versione di merda, fragile e inaffidabile;
- ti esporrai (con i tuoi colleghi) a un serio pericolo;
- dovrai prima aggiungere ___ alla tua postazione di lavoro;
- ti occorreranno diversi/dozzine/centinaia di tentativi;
- dovrai fare a pezzi ___ per farlo.

L'MC potrà congiungerli tutti con "e" o potrà buttarci dentro in un misericordioso "o".

Una volta che avrai compiuto il necessario, potrai proseguire e realizzare la tua opera. L'MC gli attribuirà le caratteristiche o sputerà il rospo, o quello che è più appropriato al caso.

BARATTO

Se ti stai facendo pagare da una persona facoltosa per i tuoi servizi, 1-baratto è la tariffa corrente per: *un'attrezzatura hi-tech riparata; una settimana di manutenzione impegnativa a un'attrezzatura tecnologica delicata; un mese di lavoro come tecnico disponibile su chiamata; una singola risposta fondata, affidabile e vera.*

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

Come spesa una tantum, e fortemente soggetta alla disponibilità, 1-baratto potrebbe contare per: *una serata di gran lusso in compagnia; una qualsiasi arma, equipaggiamento o abbigliamento non di valore né hi-tech; i costi materiali per la rianimazione d'emergenza a opera di un angelo; il salario di una settimana per la compagnia protettiva di uno schianto o di un arsenale; il tributo di un anno a un signore della guerra; la manutenzione mensile e le riparazioni di un veicolo ad alte prestazioni ben utilizzato; tangenti, parcelle e regali sufficienti per farti ammettere alla presenza pressoché di chiunque.*

Per roba migliore, devi aspettarti di prendere accordi particolari. Non puoi semplicemente girovagare per la pubblica via di qualche fortezza con le tue rimanenze sonanti e aspettarti di trovare hi-tech o lusso eterno.

PRESAGIO

Di base, nessuno ha accesso a presagio, ma i seguaci di un misticatore, la postazione di lavoro di una sapientesta o altre circostanze potrebbero conferirlo.

Quando usi i tuoi seguaci o la tua postazione di lavoro per ottenere **presagi**, tira+strano. Con un successo, puoi sceglierne 1:

- ti protendi attraverso il maelstrom psichico del mondo verso qualcosa o qualcuno collegato a esso
- isola e proteggi una persona o cosa dal maelstrom psichico del mondo
- isola e contieni un frammento del maelstrom psichico del mondo
- inserisci informazioni nel maelstrom psichico del mondo
- apri una finestra nel maelstrom psichico del mondo
- Di base, l'effetto durerà solo finché lo mantieni, penetrerà solo superficialmente nel maelstrom psichico del mondo dato che è localizzato su di te, e diffonderà instabilità. Con 10+, sceglينه 2; con 7-9, sceglينه 1:
- persisterà (per un po') senza che tu lo mantenga attivamente
- penetra in profondità nel maelstrom psichico del mondo
- penetra ampiamente nel maelstrom psichico del mondo
- è stabile e contenuto, nessuna diffusione

Con un fallimento, qualsiasi brutta cosa accada, il grosso se lo prende la tua antenna.

ETICHETTE-DESCRITTIVE-DEGLI-OGGETTI

n-armatura	Hi-tech	Riempire
n-danno	Impiantato	Rumoroso
+ndanno	Indossato	S-danno
+bonus	Infinito	Sporco
A distanza	Intimità	Tocco
Applicata	Lontano	Vicino
Area	Perforante	Vicino/lontano
Corpo a corpo	Prezioso	Vivente
Fuoco automatico	Ricarica	

EQUIPAGGIAMENTO & BARATTO

LA SAPIENTESTA



un personaggio de

IL MONDO DELL' APOCALISSE

Se c'è una fottuta cosa su cui puoi contare nel Mondo dell'Apocalisse è: le cose di rompono.

CREARE UNA SAPIENTESTA

Nome Elenca i nomi degli altri personaggi.
Leah, Joshua, Tai, Ethan, Bran,

Jeremy, Amanuel, Justin, Jessica, Eliza, Dylan, Adnan, Alan, Nils, Ellen, Lee, Kim o Adele

Leone, Burdick, Oliver, Goldman, Whiting, Fauci, Hossfield, Lemma, Morrell, Ozair, Robinson, Lemieux, Whitmont, Cullen o Spector

Caratteristiche

Scegli una serie:

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

Aspetto

Uomo, donna, ambiguo o trasgressivo.

Abbigliamento tecnico più tecnologia, abbigliamento di recupero più tecnologia, abbigliamento vintage più tecnologia o abbigliamento tecnologico.

Viso semplice, viso grazioso, viso aperto o viso espressivo.

Occhi strabici, occhi calmi, occhi ballerini, occhi rapidi o occhi intenti a valutare.

Corpo grasso, corpo minuto, corpo incurvato, corpo asciutto e muscoloso, corpo ben piantato o corpo bizzarro.

St

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

Fai un altro giro per St. Nel tuo turno:

- Scegli il personaggio che trovi più bizzarro. Di' a quel giocatore St+1.
- Di' a chiunque altro St-1. Anche tu sei piuttosto bizzarro.

Nel turno degli altri:

- Scegli il personaggio che immagini sia il maggior problema potenziale. Qualunque numero ti dica, dagli un +1 e scrivilo di fianco al nome del personaggio.
- Chiunque altro, qualunque numero ti dica, dagli un -1 e scrivilo di fianco al nome del personaggio. Hai altre cose da fare e altre cose da imparare.

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 più due mosse della sapientesta.

Equipaggiamento

Oltre alla tua postazione di lavoro, dettaglia anche il tuo abbigliamento personale. Hai rimanenze di valore 3-baratto, e qualsiasi elemento personale o tre equipaggiamenti o armi normali.

PRESE

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

aiutare o interferire; fine sessione

MOSSA SPECIALE

Se tu e un altro personaggio fate sesso, questi automaticamente ti parla (pagina 67) come se fosse una cosa e tu avessi tirato un 10+, sia che tu abbia la mossa sia che tu non ce l'abbia. L'altro giocatore e l'MC collaboreranno a rispondere alle tue domande.

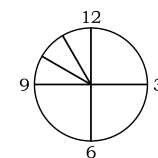
In qualsiasi altra circostanza, quella mossa non funziona mai sulle persone, solamente sulle cose.

AVANZAMENTI

ESPERIENZA: ○○○○○○

- prendi +1freddo (max freddo+2)
- prendi +1duro (max duro+2)
- prendi +1acuto (max acuto+2)
- prendi una nuova mossa della sapientesta
- prendi una nuova mossa della sapientesta
- prendi 2 affari (dettaglia) e **arrangimenti**
- prendi una banda (dettaglia) per sicurezza, e **leadership**
- aggiungi il supporto vitale alla tua postazione di lavoro, e ora puoi lavorare anche sulle persone
- 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 DELLA SAPIENTESTA

- Le cose parlano:** ogni volta che maneggi o esamini qualcosa di interessante, tira+strano. Con un successo, puoi porre all'MC delle domande. Con 10+, chiedine 3. Con 7-9, chiedine 1:
 - chi lo ha maneggiato per ultimo prima di me?
 - chi lo ha fatto?
 - quali forti emozioni sono state provate più recentemente nelle sue vicinanze?
 - quali parole sono state dette più recentemente nelle sue vicinanze?
 - che cosa è stato fatto più recentemente con questo, o a questo?
 - cos'ha che non va, e come posso aggiustarlo?

Tratta un fallimento come se avessi aperto la mente al maelstrom psichico del mondo e avessi fallito il tiro.

- Me lo sento nelle ossa:** all'inizio della sessione, tira+strano. Con 10+, prendi 1+1. Con 7-9, prendi 1. In un qualsiasi momento, sia tu che l'MC potete spendere la presa per essere già là, con gli attrezzi giusti e la conoscenza necessaria, con o senza una spiegazione chiara del perché. Se la presa è 1+1, prendi un +1prossimo ora. Con un fallimento, l'MC prende 1, e può spenderlo per avverti già là, ma in qualche modo bloccato, catturato o in trappola.
- Ho più ragione che no:** quando un personaggio viene da te per un consiglio, digli quello che onestamente pensi sia la scelta migliore. Se effettivamente lo fanno, prendono +1 a qualsiasi tiro facciano nel metterla in pratica, e tu segni un cerchietto di esperienza.
- Il labile confine della realtà:** qualche componente della tua postazione di lavoro, o qualche combinazione di componenti, è inequagliabilmente ricettiva nei confronti del maelstrom psichico del mondo (+presagio). Sceglilo e dagli un nome, o altrimenti lascia che sia l'MC a rivelarlo durante il gioco.
- Sinistramente intenso:** quando agisci sotto il fuoco, tira+strano invece che tirare+freddo.
- Profonde intuizioni:** ottieni +1strano (max strano+3).

ALTRE MOSSE