

EQUIPAGGIAMENTO DA-STRIZZA-CERVELLI

Sceglina 2:

- Siringa da innesto (tocco hi-tech)
Dopo che hai toccato qualcuno, se una mossa da strizza cervelli ti permette di infliggergli danno, infliggi +1danno.
- Relè celebrale (area vicino hi-tech)
Ai fini delle mosse dello strizza cervelli, se qualcuno può vedere il tuo relè celebrale, può vedere te.
- Droghe per la ricezione (tocco hi-tech)
Toccare qualcuno ti fa ottenere +1presa se utilizzi poi una mossa da strizza cervelli su di loro.
- Guanto della profanazione (corpo-a-corpo hi-tech)
Ai fini delle mosse da strizza cervelli, 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 le attrezzature da strizza cervelli.

ARMI

Ottieni:

- 1 piccola arma sofisticata
- 2 equipaggiamenti da strizza cervelli
- Rimanenze per 5-baratto
- Abbigliamento appropriato per il tuo look, inclusa a tua discrezione un capo che vale per 1-armatura (dettaglia)

Piccole armi di sofisticate (sceglina 1):

- 9 mm silenziata (2-danno vicino hi-tech)
- Pugnale decorato (2-danno corpo-a-corpo prezioso)
- Coltelli nascosti (2-danno corpo-a-corpo infinito)
- Bisturi (più di uno) (3-danno intimo hi-tech)
- Pistola antica (2-danno vicino ricarica rumoroso prezioso)

EQUIPAGGIAMENTO & BARATTO

BARATTO

Se ti stai facendo pagare da una persona facoltosa per i tuoi servizi, 1-baratto è la tariffa corrente per: *una scansione cerebrale profonda riuscita; un comando del burattino endocerebrale, fino a esecuzione; una settimana di impiego come strizza cervelli fisso.*

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; la riparazione di un pezzo di equipaggiamento hi-tech da parte di una sapientista; 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 forza con le tue rimanenze sonanti e aspettarti di trovare hi-tech o lusso eterno.

ALTRE-MOSSE

LO STRIZZA CERVELLI



un personaggio de

IL MONDO DELL' APOCALISSE

Gli strizza cervelli sono gli strambi psicopatici scoppiati del Mondo dell'Apocalisse. Hanno controllo mentale, fili da burattino, 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.

CREARE UNO STRIZZA-CERVELLI

Nome
Smith, Jones, Jackson, Marsh, Lively, Burroughs, o Gritch. Joyette, Iris, Marie, Amiette, Suselle, o Cybelle. Pallore, Peccato, Malia, Pena, Cinghia, o Tramonto.

Caratteristiche
Scegli una serie:

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

Mosse
Ottieni tutte le mosse base.e due mosse dello strizza cervelli.

Aspetto
Uomo, donna, ambiguo, trasgressivo o celato. Abbigliamento da cerimonia, abbigliamento clinico, abbigliamento fetish-bondage, o abbigliamento ambientale inadatto all'ambiente locale. Viso sfregiato, viso liscio, viso pallido, viso ossuto, 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.

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:

- Di' a tutti St-1. Ti mantieni segreto.

Nel turno degli altri, scegline 1, 2 o tutti e 3:

- Uno di loro ha dormito in tua presenza (consapevolmente o meno). Qualunque numero quel giocatore ti dica, ignoralo; scrivi invece St+3 di fianco al nome del personaggio.
- Uno di loro, lo stai osservando con attenzione da qualche tempo, in segreto. Qualunque numero quel giocatore ti dica, ignoralo; scrivi invece St+3 di fianco al nome del personaggio.
- A uno di loro evidentemente non piaci e non si fida di te. Qualunque numero quel giocatore ti dica, ignoralo; scrivi St+3 di fianco al nome del personaggio invece.

Chiunque altro, qualunque numero ti dica, aggiungici +1 e scrivilo di fianco al loro nome del personaggio. Conosci chiunque meglio della norma. 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

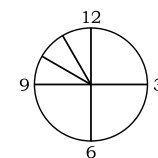
Se tu e un altro personaggio fate sesso, fai automaticamente una scansione cerebrale profonda (pagina 12) su di loro, che tu abbia la mossa o no. Tira+strano come al solito. Tuttavia, l'MC sceglie a quali domande il giocatore dell'altro personaggio risponderà.

AVANZAMENTI

ESPERIENZA: ○○○○○○

- prendi +1freddo (max freddo+2)
 - prendi +1acuto (max acuto+2)
 - prendi +1duro (max duro+2)
 - prendi +1duro (max duro+2)
 - prendi una nuova mossa dello strizza cervelli
 - prendi una nuova mossa dello strizza cervelli
 - prendi 2 affari (dettaglia) e **arrangiamenti**
 - prendi una tenuta (dettaglia) e **ricchezza**
 - 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 la versione avanzata delle altre 4 mosse base

DANNO



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

MOSSE DELLO STRIZZA-CERVELLI

- Innaturale fissazione lasciva:** quando cerchi di sedurre qualcuno, tira+strano al posto di tirare+caldo.
- Ricezione cerebrale occasionale:** quando leggi qualcuno, tira+strano al posto di tirare+acuto. La vittima deve poterti vedere, ma non sei tenuto a interagire.
- Sintonia mentale sovranaturale a volontà:** ottieni +1strano (max strano+3).
- Scansione cerebrale profonda:** quando hai tempo e intimità fisica con qualcuno - mutua intimità come tenerli tra le braccia, o intimità unilaterale come averli legati a un tavolo - puoi leggerli più profondamente del normale. Tira+strano. Con 10+, prendi 3. Con 7-9, 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.
- Proiezione sussurrata intra-cerebrale:** puoi tirare+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).
- Fili del burattino endo-cerebrali:** quando hai tempo e intimità fisica con qualcuno - ancora, mutua o unilaterale - puoi impiantare un comando nelle loro menti. Tira+strano. Con 10+, prendi 3. Con 7-9, 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.

PRESE