

-EINEN SAVVYHEAD ERSCHAFFEN

Um deinen Savvyhead zu erschaffen wähle einen Namen, ein Aussehen, die Stats, die Moves, einen Arbeitsplatz, Ausrüstung und HX. Wähle diese in einer beliebigen Reihenfolge.

Name

Leah, Joshua, Tai, Ethan, Bran, Jeremy, Amanuel, Justin, Jessica, Eliza, Dylan, Adnan, Alan, Nils, Ellen, Lee, Kim, Adele

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

Stats

Wähle ein Set:

- Cool-1 Hard=0 Hot+1 Sharp+1 Weird+2
- Cool=0 Hard-1 Hot-1 Sharp+2 Weird+2
- Cool+1 Hard-1 Hot=0 Sharp+1 Weird+2
- Cool+1 Hard+1 Hot-1 Sharp=0 Weird+2

Moves

Du erhältst alle Basic Moves. Wähle 2 Savvyhead Moves.

HX

Jeder stellt reihum seinen Charakter mit Namen, Aussehen und Perspektive vor. Warte bis du dran bist.

Erstelle eine Liste mit den Namen der anderen Charaktere

Geht wieder reihum für Hx. Wenn du dran bist:

- *Wähle den Charakter den du am seltsamsten findest.*
Sage diesem Spieler Hx+1
- Sage allen anderen Hx-0.
Du bist selber eine bisschen seltsam.

Wenn die anderen dran sind:

- Wähle den Charakter den du für das potentiell größte Problem hältst. Egal welche Nummer dieser Spieler dir sagt, addiere +1 und schreibe es neben den Namen des Charakters.
- Bei jedem anderen, subtrahiere -1 egal welche Nummer sie dir sagen. Du hast wichtigeres zu tun und zu lernen.

Am Ende finde heraus welcher andere

Charakter das höchste Hx zu dir hat. Frage dessen Spieler welchen deiner Stats er am interessantesten findet und highlite diesen. Der MC wird noch einen zweiten Stat highliten.

Look

Mann, Frau, mehrdeutig oder transgender.

Gebrauchskleidung und Tech, verschleißende Kleidung und Tech, Vintage Kleidung und Tech, Tech Kleidung.

Flaches Gesicht, hübsches Gesicht, offenes Gesicht, ausdrucksstarkes Gesicht.

Zusammengeniffene Augen, ruhigen Augen, tanzende Augen, schnelle Augen, oder einschätzende Augen.

Fetter Körper, schwächtiger Körper, krummer Körper, drahtigen Körper, gedrungenen Körper, oder seltsame Körper.

Ausrüstung

Zusätzlich zu deinem Arbeitsplatz beschreibe Kleidung passend zu deinem Aussehen.

Du hast Güter im Werte von 3-Barter und drei persönliche normale Ausrüstungsgegenstände oder Waffen

Entwicklung

Immer wenn du mit einem gehighlighteten Stat oder du dein Hx mit jemanden zurücksetzt, kannst du einen Erfahrungskreis ankreuzen. Wenn du den Fünften Kreis angekreuzt hast kannst du dich entwickeln und die angekreuzten Kreise ausradieren.

Immer wenn du dich entwickelst wähle eine der Möglichkeiten. Markiere diese, du kannst sie nicht noch einmal auswählen.

NAME -

AUSSEHEN

-STATS — MOVES

COOL highlight

do something under fire

HARD highlight

go aggro; seize by force

HOT highlight

seduce or manipulate

SHARP highlight

read a sitch; read a person

WEIRD highlight

open your brain

SCHADEN

countdown

12

3

6

stabilisiert

zerschlagen [-1cool]

verkrüppelt [-1hard]

entstellt [-1hot]

gebrochen [-1sharp]

HX

helfen oder behindern; Ende der Sitzung

-SAVVYHEAD SPEZIAL

Wenn du und ein anderer Charakter Sex haben, sprechen sie automatisch mit dir, als wären sie Dinge und du hättest einen 10+ gewürfelt, egal ob du den Move Dinge sprechen hast, oder nicht. Der andere Spieler und der MC werden die Fragen gemeinsam beantworten.

Ansonsten funktioniert dieser Move nur auf Dinge und nie auf Menschen.

ENTWICKLUNG

Erfahrung ○○○○⊗ >> **Entwicklung**

- __ du bekommst +1cool (max. cool+2)
- __ du bekommst +1hard (max. hard+2)
- __ du bekommst +1sharp (max. sharp+2)
- __ du bekommst einen neuen Savvyhead Move
- __ du bekommst einen neuen Savvyhead Move
- __ du bekommst 2 Aufträge (Beschreibe Sie) und Schwarzarbeit.
- __ du bekommst eine Gang (Beschreibe Sie) für deine Sicherheit und Führung.
- __ füge Lebenserhaltung zu deinem Arbeitsplatz hinzu, und du kannst jetzt auch an Menschen dort arbeiten
- __ du bekommst einen Move aus einem anderem Playbook
- __ du bekommst einen Move aus einem anderem Playbook

- __ du bekommst +1 auf jeden Stat (max Stat+3)
- __ setze deinen Charakter (in Sicherheit) zur Ruhe
- __ erschaffe einen zweiten Charakter zum spielen
- __ ändere deinen Charakter zu einem neuen Typ
- __ wähle 3 Basic Moves und erweitere sie
- __ erweitere die anderen 4 Basic Moves

DER SAVVYHEAD

Wenn es eine verfluchte Sache gibt auf die du dich in der Welt der Apokalypse verlassen kannst, dann da drauf das Dinge kaputtgehen.

-SAVVYHEAD MOVES

Dinge sprechen Wenn du etwas Interessantes benutzt oder untersucht, würfle +weird. Bei einem Erfolg kannst du dem MC Fragen stellen. Bei 10+ frage 3, bei 7-9 frage 1:

- Wer hat das als letztes vor mir benutzt?
- Wer hat das gemacht?
- Welche starken Emotionen waren zuletzt hier in der Nähe?
- Welche Worte wurden hier zuletzt in der Nähe gesprochen?
- Was wurde zuletzt mit dem hier gemacht? Oder was ist ihm passiert?
- Was ist falsch/kaputt mit dem hier, und wie kann ich es reparieren?

Behandle einen Misserfolg so als hättest du einen Misserfolg auf Open your Brain gewürfelt?

Bauchgefühl Zu Beginn der Spielsitzung würfle +weird. Bei 10+ halte 1+1, bei 7-9 halte 1. Zu jeder Zeit können du oder der MC den gehaltenen ausgeben damit du einfach schon vor Ort bist, mit dem passenden Werkzeug und Wissen, ohne genau Erklärung wieso. Wenn dein gehaltenes 1+1 war, er hältst du jetzt +1Vorteil. Bei einem Fehlschlag hält der MC 1 und kann diesen ausgeben um dich einfach schon vor Ort zu haben, allerdings irgendwie festgenagelt, gefangen oder in der Falle.

Ich habe meistens recht Wenn ein Charakter zu dir kommt um sich einen Rat von dir zu holen, sag ihm was du wirklich denkst und welches der beste Weg für ihn ist. Wenn er sich an deinen Rat hält, bekommt er für jeden Wurf der damit zusammenhängt +1 und die kannst einen Erfahrungskreis markieren.

Der ausgefranzte Rand der Realität Ein Teil deines Arbeitsplatzes oder eine beliebige Anordnung von Komponenten ist eindeutig empfänglich für den psychic Maelstrom (+Weissagung). Wähle und benenne es, oder aber du läst es offen für den MC damit dieser es während des Spiels offenbart.

Gespentisch Intensiv Wenn du etwas „do something under fire“ tust würfle mit +weird anstelle von +cool.

Tiefe Einsichten Du bekommst +1 weird [weird+3].

ANDERE MOVES

AUSRÜSTUNG & BARTER

-ARBEITSPLATZ

Wähle was alles an deinem Arbeitsplatz zu finden ist. Wähle 3:

Eine Werkstatt, eine Dunkelkammer, ein Gewächshaus, qualifizierte Arbeitskräfte (z.B. (Carna, Thuy, Pamming), ein Schrottplatz voller Rohstoffe, ein LKW oder Lieferwagen, merkwürdiges Elektronikzeugs, Bearbeitungswerkzeuge, Sender und Empfänger, ein Schießstand, ein Relikt aus dem goldenen Zeitalter oder Sprengfallen.

Wenn du an deinen Arbeitsplatz gehst um dich voll und ganz einer Sache zu widmen, z.B. der Herstellung von etwas oder einer Sache so richtig auf den Grund zu gehen, entscheide dich was es sein soll und sage es dem MC. Der MC wird die sagen „Sicher, kein Problem, aber ...“ an dann 1 bis 4 von den folgenden:

- es wird Stunden/Tage/Wochen/Monate an Arbeit brauchen;
- zuerst musst du folgendes besorgen/bauen/reparieren/herausfinden ____;
- du wirst ____ brauchen, damit er dir dabei hilft;
- es wird dich eine Riesensmenge an Kleingeld (Jingle) kosten;
- dass beste was du hinbekommen kannst ist eine schwache, unzuverlässige Schrottversion;
- es wird dich (und deine Kollegen) in ernsthafte Gefahr bringen;
- du wirst erst noch ____ zu deinem Arbeitsplatz hinzufügen müssen;
- du wirst einige/dutzende/hunderte von Versuchen brauchen;
- du wirst ____ auseinandernehmen müssen damit es klappt.

Der MC wird sie entweder alle mit einem „und“ verbinden oder er wird gnädiger Weise ein „oder“ benutzen.

Sobald du alles Notwendige erledigt hast, kannst du damit weitermachen das eigentliche Ding selber fertig zu stellen. Der MC wird dir Stats dafür geben, es ausufernd beschreiben oder was sonst auch immer notwendig ist.

-BARTER

Wenn du jemand Wohlhabenden zu deine Dienste berechnest, ist 1-Barter der gewöhnliche Betrag den du verlangst um: *ein Reparatur von einem High-Tech Gegenstand, eine Woche Wartung für pingelige und heikle Technologie, einen Monat Bezahlung für einen Techniker auf Abruf, eine solide, verlässliche und wahre Antwort.*

1-Barter wird deinen Lebensunterhalt für einen Monat decken, wen dein Geschmack nicht zu exquisit ist.

Als einmalige Ausgabe und immer abhängig von der Verfügbarkeit ist 1-Barter auch das folgende Wert: *eine Nacht im Luxus mit Begleitung, jede Waffe, Ausrüstung oder Kleidung die nicht besonders wertvoll oder Hightech sind, die Materialkosten einer schnellen Widerbelegung durch einen Angel, die Miete für ein Woche Schutz durch ein Battlebabe oder einen Gunlugger, die Reparatur irgendwelcher Hightech Ausrüstung durch einen Savvyhead, ein Jahrestribut an einen Kriegsherr, einen Monat Wartung und Reparatur für ein gut genutztes Hochleistungs-Fahrzeug, die Bestechungsgelder, Gebühren oder Geschenke die notwendig sind um dich in die Gegenwart von fast jedem zu bringen.*

Für bessere Zeug wirst du wahrscheinlich gesonderte Vereinbarungen treffen müssen. Du kannst nicht einfach in einem Hardhold herumlaufen und dort mit irgendwelchem Zeug herumwedeln in der Hoffnung dafür ohne Ende Hightech und Luxuszeug zu finden.