

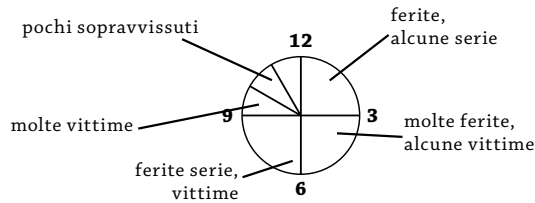
BANDA E MOSSE DI BARATTO

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. Se il leader della banda è un PG, può tenere la banda assieme con **leadership**.

Quando dai 1-baratto a qualcuno, ma con delle condizioni, conta come manipolarlo e riuscire nel tiro con 10+, nessun tiro richiesto.

Quando rendi noto che vuoi una cosa e molli della grana per farla arrivare più rapidamente, tira+baratto spesso (massimo tira+3). Dev'essere una cosa che puoi legittimamente ottenere in questo modo. Con 10+, ti arriva senza condizioni. Con 7-9, ti arriva, o qualcosa di molto simile. Con un fallimento, ti arriva, ma con gravose condizioni.

EQUIPAGGIAMENTO

BARATTO

La tenuta provvede alla tua vita quotidiana, così mentre stai lì a governarla non hai bisogno di preoccuparti di questo.

In periodi di abbondanza, il surplus della tenuta è tuo da spendere personalmente come vuoi (supponi che le vite dei cittadini siano parimenti più ricche, in proporzione).

LA-TUA-TENUTA

Di base, la tua tenuta ha:

- 75-150 anime.
- Come affari, una combinazione di caccia, rozza agricoltura, e sciacallaggio (surplus: 1-baratto, necessità: fame)
- Un raffazzonato recinto di cemento, lastre e griglie di metallo. La tua banda ottiene +1armatura quando combatte in sua difesa.
- Un'armeria di armi recuperate e di fortuna.
- Una banda di circa 40 persone violente (3-danno banda media indisciplinata 1-armatura)

Sceglie 4:

- La tua popolazione è vasta, 200-300 anime. Surplus: +1baratto, necessità: +malattia.
- La tua popolazione è ristretta, 50-60 anime. Necessità: ansia invece di necessità: fame.
- Per affari, aggiungi razzie redditizie. Surplus: +1baratto, necessità: +rappresaglie.
- Per affari, aggiungi tributo di protezione. Surplus: +1baratto, necessità: +obbligato.
- Per affari, aggiungi una fabbrica. Surplus: +1baratto, necessità: +ozio.
- Per affari, aggiungi una vivace, ben conosciuta piazza del mercato. Surplus: +1baratto, necessità: +ozio.
- La tua banda è grande invece che media, circa 60 persone violente.
- La tua banda è ben disciplinata. Elimina indisciplinata.
- La tua armeria è avanzata e ampia. La tua banda ottiene +1danno.
- Il tuo complesso ha un recinto alto, profondo e possente, di pietra e ferro. La tua banda ottiene +2armatura quando combatte in sua difesa.

E sceglie 2:

- La tua popolazione è sporca e male in arnese. Necessità: +malattia.
- La tua popolazione è pigra e intorpidita dalle droghe. Necessità: +carestia.
- La tua popolazione è decadente e perversa. Surplus: -1baratto, necessità: +ferocia.
- La tua tenuta deve un tributo di protezione. Surplus: -1baratto, necessità: +rappresaglie.
- La tua banda è piccola invece che media, solo 10-20 persone violente.
- La tua banda è un branco di fottute iene. Necessità: +ferocia.
- La tua armeria è una merda. La tua banda ottiene -1danno.
- La tua struttura è per lo più tende, tettoie e pareti di legno. La tua banda non ottiene bonus armatura quando combatte per difenderlo.

DIMENSIONE-DELLA-BANDA

ARMATURA

DANNO

ETICHETTE

IL FORTIFICATORE



un personaggio de

IL MONDO DELL' APOCALISSE

Non c'è governo, non c'è società, nel Mondo dell'Apocalisse. Quando i fortificatori governavano interi continenti, quando portavano la guerra dall'altra parte del mondo invece che alla fortezza oltre l'arsopiano, quando le loro armate contavano centinaia di migliaia di uomini e avevano fottute barche per tenerci sopra i loro fottuti aeroplani, quella era l'aurea età della leggenda. Ora, chiunque abbia un complesso di cemento e una banda di arsenali può rivendicare il titolo. Che altra autorità c'è?

CREARE UN FORTIFICATORE

Nome specialistiche dal libretto di qualsiasi personaggio.
Nbeke, Allison, Kobe, Kreider, Tranh, Marco, Sadiq, Vega, Lang, Lin, o Jackson.

Mosse Ottieni tutte le mosse base ed entrambe le mosse del fortificatore.
Madame, Barbecue, Nonna, Zio, Parroco, Barnum, Colonnello, o Madre Superiora.

Edizione italiana: Sing, Orfei

Caratteristiche

Scegli una serie:

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

Aspetto

Uomo, donna, ambiguo, o trasgressivo.

Abbigliamento di lusso, abbigliamento rivelatore, abbigliamento fetish, abbigliamento casual, o abbigliamento stile dittatore sudamericano.

Viso forte, viso austero, viso crudele, viso dolce, viso aristocratico, o viso bellissimo.

Occhi calmi, occhi autorevoli, occhi languidi, occhi taglienti, occhi clementi, o occhi generosi.

Corpo massiccio, corpo morbido, corpo asciutto e muscoloso, corpo grasso, corpo alto e magro, o corpo sensuale.

Equipaggiamento

Oltre alla tua tenuta, dettaglia anche il tuo abbigliamento personale. Puoi avere, per tuo uso personale, con l'approvazione dell'MC, alcune attrezzature o armi non

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:

Scegli se sei per natura generoso con le tue risorse e fiducia, o riservato. Nel primo caso allora di' a tutti St +1. Nel secondo caso, di' a tutti St=0.

Nel turno degli altri, scegline 1 o entrambi:

- Uno di loro era con te da prima. Qualunque numero quel giocatore ti dica, dagli un +1 e scrivilo di fianco al nome del personaggio.
- Uno di loro ti ha tradito una volta o ha rubato da te. Qualunque numero quel giocatore ti dica, ignoralo; scrivi invece St+3 di fianco al nome del personaggio.

Chiunque altro, qualunque numero ti dica, scrivilo di fianco al nome del relativo 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

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

MOSSA SPECIALE

Se tu e un altro personaggio fate sesso, puoi dare all'altro personaggio doni di valore 1-baratto, a nessun costo per te.

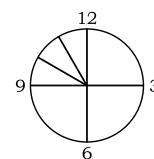
AVANZAMENTI

ESPERIENZA: ○○○○○○

- prendi +1duro (max duro+3)
- prendi +1strano (max strano+2)
- prendi +1freddo (max freddo+2)
- prendi +1caldo (max caldo+2)
- prendi +1acuto (max acuto+2)
- prendi una nuova opzione per la tua tenuta
- prendi una nuova opzione per la tua tenuta
- cancella un'opzione della tua tenuta
- 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 DEL FORTIFICATORE

✓ **Leadership:** quando la tua banda combatte per te, tira+duro. Con 10+, prendi 3. Con 7-9, prendi 1. Nel corso del combattimento, spendi la presa 1 per 1 perché la tua banda:

- *avanzi risolutamente*
- *tenga botta contro un'avanzata risoluta*
- *si ritiri ordinatamente*
- *mostri pietà ai nemici sconfitti*
- *combatta e muoia fino all'ultimo*

Con un fallimento, la tua banda si ribella o tenta di consegnarti al tuo nemico.

✓ **Ricchezza:** se all'inizio della sessione il tuo forte è sicuro e il tuo governo è incontrastato, tira+duro. Con 10+, hai del surplus disponibile e utilizzabile per le necessità della sessione. Con 7-9, hai il surplus, ma scegli una necessità. Con un fallimento, o se il tuo forte è compromesso o il tuo governo contestato, il tuo forte è in necessità. I precisi valori del tuo surplus e della necessità dipendono dalla tua tenuta, come segue.

ALTRE MOSSE

PRESE

LA TUA TENUTA

DIMENSIONI

SURPLUS

BARATTO

DEBOLEZZE

NECESSITÀ