

CREARE UN FORTIFICATORE

NOME

Nbeke, Allison, Kobe, Kreider, Tranh, Marco, Sadiq, Vega, Lang, Lin, Jackson, Madame, Barbecue, Nonna, Zio, Parroco, Barnum, Colonnello, Madre Superiora, Sing, Orfei o Cesare..

EQUIPAGGIAMENTO

Oltre alla tua TENUTA, descrivi il tuo abbigliamento.

Puoi avere, per il tuo uso personale, con l'approvazione dell'MC, qualche pezzo di equipaggiamento o armi non specialistiche da qualunque altro LIBRETTO.

Se desideri iniziare il gioco con un VEICOLO o con una PROTESI, parlane con l'MC.

CARATTERISTICHE

Scegli una riga:

-1	2	1	1	0
1	2	1	1	-2
-2	2	0	2	0
0	2	1	-1	1

MOSSE

Ottieni tutte le MOSSE BASE. Prendi tutte le MOSSE DEL FORTIFICATORE.

Puoi usare tutte le MOSSE DA BATTAGLIA e probabilmente lo farai, ma da qualche parte dovrai pur cominciare. Quando ne hai occasione, butta un occhio a *Prendere con la forza*.

E le regole su come le BANDE infliggono e subiscono DANNO.

ASPETTO

Uomo, donna, ambiguo o trasgressivo.

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

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

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

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

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 1 o 2 e chiedi:

Chi fra voi è stato con me da prima? Per quel personaggio, scrivi ST+2.

Chi fra voi mi ha tradito o ha rubato mie proprietà?

Per quel personaggio, scrivi ST+3.

Per chiunque altro scrivi ST+1. È nel tuo interesse sapere i fatti di tutti.

Nel turno degli altri rispondi come ritieni più opportuno.

Alla fine, trova il personaggio con ST più alta sul tuo Libretto. Chiedi a quel giocatore quale delle tue caratteristiche sia più interessante ed evidenziala. L'MC te ne evidenzierà una seconda.

AVANZAMENTI

Ogni volta che tiri una caratteristica evidenziata, e ogni volta che resetti la tua ST con qualcuno, segna un cerchietto di esperienza. Quando segni il quinto, avanzi e cancelli. Ogni volta che avanzi, scegli una delle opzioni seguenti. Segnala; non potrai sceglierla ancora.

Disponibili subito

- prendi +1 DURO (max+3)
- prendi +1 STRANO (max+2)
- prendi +1 FREDDO (max+2)
- prendi +1 CALDO (max+2)
- prendi +1 ACUTO (max+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

Dopo il quinto avanzamento

- prendi +1 a qualsiasi caratteristica (max+3)
- ritira il personaggio in sicurezza
- crea un secondo personaggio da giocare
- Sostituisci il LIBRETTO del tuo personaggio con un nuovo LIBRETTO
- scegli 3 MOSSE BASE e sblocca la versione avanzata
- sblocca la versione avanzata delle altre 3 MOSSE BASE

BARATTI

Tenore di vita

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).

Per indicazioni sul valore di 1-BARATTO, vedi pagina 315.

EQUIPAGGIAMENTO E BARATTI

GARAGE



IL FORTIFICATORE

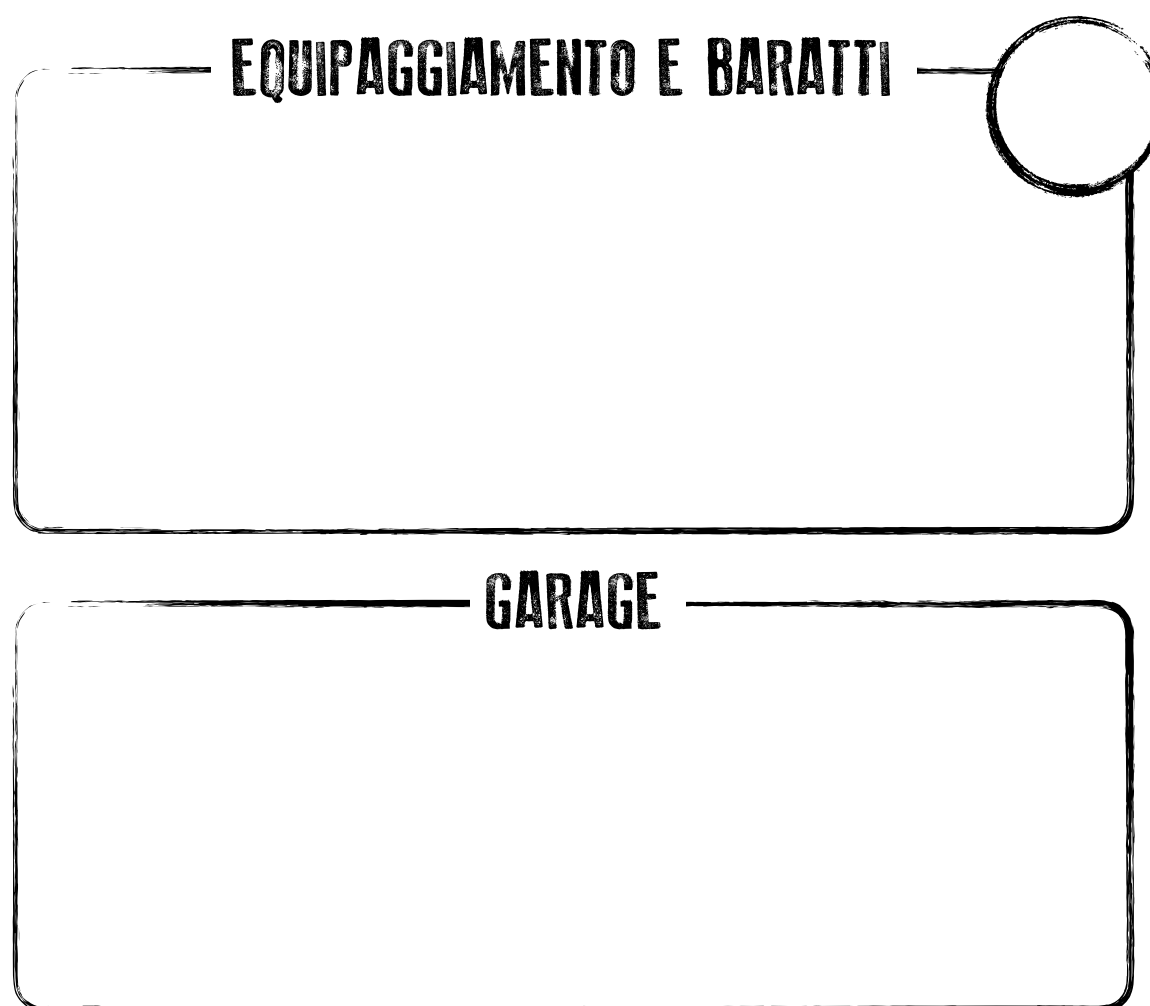
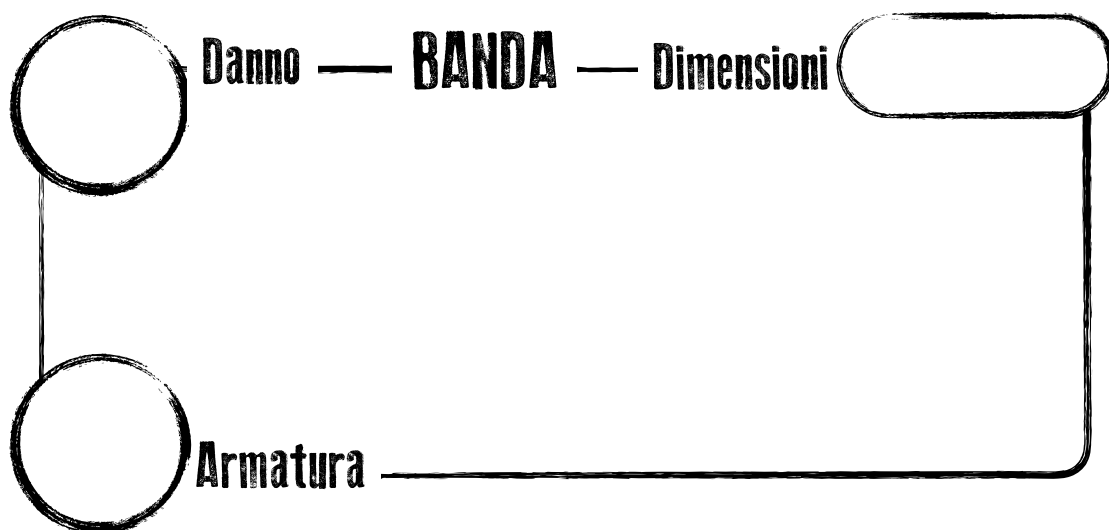
Non c'è governo, non c'è società, nel Mondo dell'Apocalisse.

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.

E, tu! Tu hai qualcosa da dire?



LA TENUTA

- 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 +1 ARMATURA quando combatte in sua difesa;
- un'armeria di armi recuperate e di fortuna;
- un garage con 4 VEICOLI e 4 VEICOLI specializzati per la battaglia (dettaglia con l'MC);
- una Banda di circa 40 persone violente
2-DANNO, BANDA MEDIA, INDISCIPLINATA, 1-ARMATURA.

Cose buone (scegli 4)

- la tua popolazione è vasta: 200~300 anime. *Surplus*: +1 BARATTO, *Necessità*: +MALATTIA;
- la tua popolazione è ristretta, 50~60 anime. *Necessità*: ANSIA invece di *Necessità*: FAME;
- per Affari, aggiungi razzie redditizie. *Surplus*: +1 BARATTO, *Necessità*: +RAPPRESAGLIE;
- per Affari, aggiungi tributo di protezione. *Surplus*: +1 BARATTO, *Necessità*: +OBBLIGO;
- per Affari, aggiungi una fabbrica. *Surplus*: +1 BARATTO, *Necessità*: +OZIO;
- la tua BANDA è grande invece che media, circa 60 persone violente;
- per Affari, aggiungi una vivace, ben conosciuta piazza del mercato. *Surplus*: +1 BARATTO, *Necessità*: +STRANIERI
- la tua BANDA è ben disciplinata. Elimina INDISCIPLINATA;
- la tua armeria è sofisticata e ampia. La tua BANDA ottiene +1 DANNO;
- il tuo garage include 7 VEICOLI da battaglia e una manciata di altri VEICOLI tuttofare, se li vuoi;
- il tuo complesso è possente, ha un recinto alto e un fossato profondo, di pietra e ferro. La tua BANDA ottiene +2 ARMATURA quando combatte in sua difesa.

Cose meno buone (scegli 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*: -1 BARATTO, *Necessità*: +FEROCIA;
- la tua TENUTA deve un tributo di protezione. *Surplus*: -1 BARATTO, *Necessità*: +RAPPRESAGLIE;
- la tua BANDA è un branco di fottute iene. *Necessità*: +FEROCIA;
- la tua BANDA è piccola invece che media, solo 10-20 persone violente;
- la tua armeria è una merda. La tua BANDA ottiene -1 DANNO;
- il tuo garage è una merda. Hai solo 4 VEICOLI e di questi solo due possono essere usati in battaglia.
- la tua struttura è per lo più tende, tettoie e pareti di legno. La tua BANDA non ottiene bonus armatura quando combatte per difenderlo;

TENUTA — Popolazione — Baratti

Affari
Surplus
Necessità

NOME

ASPETTO



Agire sotto il fuoco.



Aggrare; Stendere qualcuno; Dare battaglia.



Sedurre o manipolare.



Leggere una situazione; Leggere una persona.



Aprire la mente.

STORIA(St)

.....

.....

.....

.....

.....

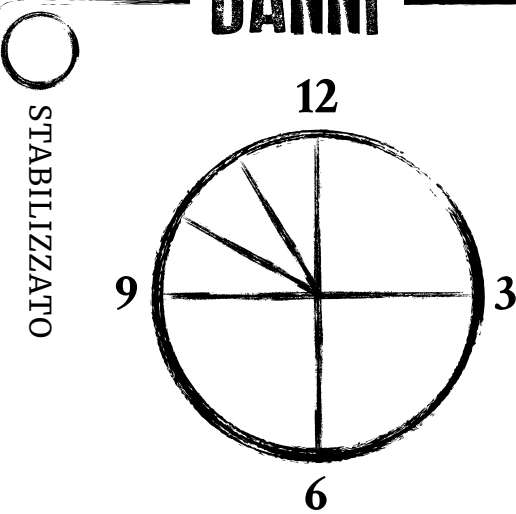
Aiutare o Interferire

MOSSA SPECIALE

Quando tu e un altro personaggio fate sesso...

Puoi dare all'altro PG doni di valore 1-BARATTO, senza costo per te.

DANNI



Quando la vita è in bilico (12:00):

- Torna in vita con -1 DURO
- Torna in vita con +1 STRANO (max +3)
- Cambia Libretto
- Muori

ARMATURA

Sottrai il valore di armatura dai danni.



ESPERIENZA



Quando segni 5 esperienza guarda gli avanzamenti sul retro.

MOSSE DEL FORTIFICATORE

Leadership

Quando devi ordinare alla tua Banda di avanzare, raggrupparsi, mantenere la posizione o la disciplina...

TIRA + DURO. CON 10+ lo fanno e di corsa! Prendi +1 PROSSIMO; Con 7-9 lo fanno e basta; Con 6- lo fanno ma non è finita qui e se ne lamenteranno poi...

Ricchezza

Se la tua TENUTA è sicura e il tuo dominio 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 6- la tua TENUTA è compromessa o il tuo governo contestato. La tua TENUTA è in Necessità.

I precisi valori del tuo Surplus e della Necessità dipendono dalla tua TENUTA (vedi "La Tenuta").

ALTRE MOSSE