
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 +1DURO (max+3)
- prendi +1STRANO (max+2)
- prendi +1FREDDO (max+2)
- prendi +1CALDO (max+2)
- prendi +1ACUTO (max+2)
- prendi una nuova MOSSA del FORTIFICATORE
- prendi una nuova MOSSA del FORTIFICATORE
- 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

Disponibili dopo il quinto avanzamento

- prendi +1 a qualsiasi caratteristica (max+3)
- ritira il tuo 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 le versioni avanzate delle altre 3 MOSSE base



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?

NO ME

ASPETTO

CARATTERISTICHE



FREDDO

Agire sotto il fuoco



St:

Aiutare o interferire



DURO

Aggrare;
Stendere qualcuno;
Dare battaglia



St:

Aiutare o interferire



CALDO

Sedurre o manipolare



St:

Aiutare o interferire



ACUTO

Leggere una situazione
Leggere una persona



St:

Aiutare o interferire



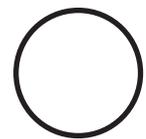
STRANO

Aprire la mente



St:

Aiutare o interferire



ARMATURA

Sottrai il valore di Armatura dai danni



DANNO

La vita è in bilico:

- Torna in vita con -1Duro
- Torna in vita con +1Strano (max+3)
- Cambia Libretto
- Muori

2

Stabilizzato

ESPERIENZA: 1 2 3 4 5

7

LA 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 +1AR-

- MATURA 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

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*: +obbligo;
- per AFFARI, aggiungi una fabbrica. *Surplus*: +1BARATTO, *Necessità*: +ozio;
- per AFFARI, aggiungi una vivace, ben conosciuta piazza del mercato. *Surplus*: +1BARATTO, *Necessità*: +stranieri
- la tua BANDA è grande invece che media, circa 60 persone violente;
- la tua BANDA è ben disciplinata. Elimina *Indisciplinata*;
- la tua armeria è sofisticata e ampia. La tua BANDA ottiene +1DANNO;
- 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 +2ARMATURA quando combatte in sua difesa.

Cose meno buone

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;
- 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



Baratto

Descrizione

Affari

Popolazione



Surplus



Necessità'

BANDA



Danno



Dimensione



Armatura



Etichette

GARAGE

EQUIPAGGIAMENTO



Baratti

- _____
- _____
- _____

MOSSA SPECIALE



Fare sesso

Quando tu e un altro personaggio fate sesso...

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

MOSSE DEL FORTIFICATORE



Leadership

 +DURO

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

- ⑩+ lo fanno e di corsa, prendi +1PROSSIMO;
- ⑦⑨ lo fanno e basta;
- ⑥- lo fanno, ma non è finita qui e se ne lamenteranno poi.



Ricchezza

Se il tuo forte è sicuro e il tuo dominio è incontrastato,  +DURO

- ⑩+ Hai del *Surplus* disponibile e utilizzabile per le necessità della sessione;
- ⑦⑨ hai il *Surplus*, ma scegli una *Necessità*;
- ⑥- o 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 TENU-
TA (vedi più avanti).

BARATTI



Tenore di vita



La TENU-
TA 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 TENU-
TA 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 "Valore di un BARATTO" a pagina 315.

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

CREARE UN FORTIFICATORE

Per creare il tuo FORTIFICATORE, scegli nome, ASPETTO, CARATTERISTICHE, MOSSE, EQUIPAGGIAMENTO, TENUTA e ST.

NOME

Nbeke, Allison, Kobe, Kreider, Tranh, Marco, Sadiq, Vega, Lang, Lin o Jackson.

Madame, Barbecue, Nonna, Zio, Parroco, Barnum, Colonnello o Madre Superiora.

Integrazioni per l'edizione italiana: Sing, Orfei o Cesare.

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.

CARATTERISTICHE

Scegli una riga:

F	D	C	A	S
FREDDO	DURO	CALDO	ACUTO	STRANO
-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.

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 scegline 1, 2 o tutte e 3:

✦ *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.

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.