

I-TUOI-SEGUACI

Di base hai circa 20 seguaci, leali a te ma non fanatici. Hanno le loro vite separate da te, integrate nella popolazione locale (fortuna+1 surplus: 1-baratto necessità: diserzione).

Caratterizzali: il tuo culto, la tua famiglia, i tuoi studenti, il tuo ambiente, i tuoi dipendenti, la tua corte. Se viaggi, decidi se loro viaggiano con te o se si radunano nelle loro comunità.

Sceglime 2:

- i tuoi seguaci ti sono devoti. Surplus: +1baratto, e rimpiazza necessità: diserzione con necessità: fame.
- i tuoi seguaci sono coinvolti in commerci fruttuosi. +1fortuna.
- i tuoi seguaci, presi come un gruppo, costituiscono una potente antenna psichica. Surplus: +presagio.
- i tuoi seguaci sono gioiosi e festosi. Surplus: +festa.
- i tuoi seguaci sono rigorosi e polemicisti. Surplus: +intuizione.
- i tuoi seguaci lavorano duro e non hanno grilli per la testa. Surplus: +1baratto.
- i tuoi seguaci sono volenterosi, entusiasti, e reclutatori di successo. Surplus: +crescita.

Sceglime 2:

- hai pochi seguaci, 10 o meno. Surplus: -1baratto.
- i tuoi seguaci non sono realmente tuoi, piuttosto tu sei loro. Necessità: giudizio invece che necessità: diserzione.
- i tuoi seguaci fanno completamente affidamento su di te per le loro vite e le loro necessità. Necessità: +disperazione.
- i tuoi seguaci sono ossessionati dalla droga. Surplus: +torpore.
- i tuoi seguaci disdegnano mode, lusso e convenzioni. Necessità: +malattia.
- i tuoi seguaci disdegnano legge, pace, ragione e società. Surplus: +violenza.
- i tuoi seguaci sono decadenti e perversi. Necessità: +ferocia.

BARATTO

Se ti stai facendo pagare da una persona facoltosa per i tuoi servizi, 1-baratto è la tariffa corrente per: *una circostanza predetta, rivelata ed effettivamente avveratasi, un mese di impiego come veggente e consigliere, un mese di impiego come officiante.*

1-baratto coprirà le spese mensili di vita, se i tuoi gusti non sono eccessivi.

ALTRE-MOSSE-PERIFERICHE-PER-I-SEGUACI

Presagio

Quando usi i tuoi seguaci per ottenere **presagi**, tira+strano. Con un successo, puoi sceglierne 1:

- ti protendi attraverso il maelstrom psichico del mondo verso qualcosa o qualcuno collegato a esso
- isoli e proteggi una persona o cosa dal maelstrom psichico del mondo
- isoli e contieni un frammento del maelstrom psichico del mondo
- inserisci informazioni nel maelstrom psichico del mondo
- apri una finestra nel maelstrom psichico del mondo

Di base, l'effetto durerà solo finché lo mantieni, penetrerà solo superficialmente nel maelstrom psichico del mondo dato che è localizzato su di te, e diffonderà instabilità. Con 10+, sceglime 2; con 7-9, sceglime 1:

- persiste (per un po') senza che tu lo mantenga attivamente
- penetra in profondità nel maelstrom psichico del mondo
- penetra ampiamente nel maelstrom psichico del mondo
- è stabile e contenuto, nessuna diffusione

Con un fallimento, qualsiasi brutta cosa accada, il grosso se lo prende la tua antenna.

Intuizione

Quando usi i tuoi seguaci per avere un'intuizione, chiedi loro quale credono sia il miglior corso d'azione e l'MC te lo dirà. Se lo segui, prendi +1 a ogni tiro che farai nel tentativo. Se segui quel corso d'azione ma non raggiungi i tuoi fini, segna esperienza.

EQUIPAGGIAMENTO & BARATTO

IL MISTICATORE



un personaggio de

IL MONDO DELL' APOCALISSE

Ormai dovrebbe essere chiaro come il fottuto sole che gli dei hanno abbandonato il Mondo dell'Apocalisse. Forse nell'Età dell'Oro, con la sua Sacra Famiglia e il suo Padre, Figlio e Spirito Santo, forse allora gli dei erano reali. Che cazzo ne so io. Tutto quello che so è che ora se ne sono andati di brutto.

La mia teoria è che questi strani stronzi dei misticatori, quando dicono "gli dei", quello che realmente intendono è il miasma che si è lasciata dietro l'esplosione di odio psichico e disperazione che ha dato vita al Mondo dell'Apocalisse. Amici, *quello* è il nostro creatore adesso.

CREARE UN MISTICATORE

Nome
Visione, Speranza, Polvere, Trovato, Sempre, Perduto, Desiderio, Lucente, o Dolore.

Cavallo, Coniglio, Salmone, Gatto, Ragno, Serpente, Pistrello, Sciacallo, Uccello Tessitore, o Allodola

Caratteristiche

Scegli una serie:

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

Aspetto

Uomo, donna. Ambiguo, trasgressivo, o celato.

Paramenti laceri, paramenti formali, paramenti di recupero, paramenti fetish, o paramenti tecnologici.

Faccia innocente, faccia sporca, faccia determinata, viso aperto, viso severo, o faccia ascetica.

Occhi ipnotici, occhi inebetiti, occhi clementi, occhi sospettosi, occhi limpidi, o occhi ardenti.

Corpo ossuto, corpo dinoccolato, corpo morbido, corpo in forma, corpo aggraziato, o corpo grasso.

Equipaggiamento

Oltre ai tuoi seguaci, dettaglia

il tuo abbigliamento coerentemente col tuo aspetto. Hai rimanenze di valore 2-baratto, ma nessun equipaggiamento degno di menzione.

Mosse

Ottieni tutte le mosse base, **fortune** e altre due mosse del misticatore.

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:

- Chiunque sia un tuo seguace, di' a quel giocatore St+2.
- Di' a chiunque altro St=0.

Nel turno degli altri:

- Scegli il personaggio al quale hai visto l'anima. Qualunque numero quel giocatore ti dica, ignoralo; scrivi invece St+3 di fianco al nome del personaggio.
- Chiunque altro, qualunque numero ti dica, dagli un +1 e scrivilo di fianco al nome del suo personaggio. Sei un rapido e buon giudice degli altri.

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.

PRESE

NOME

ASPETTO

CARATTERISTICHE

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

EVIDENZE

ST

aiutare o interferire; fine sessione

MOSSA SPECIALE

Se tu e un altro personaggio fate sesso, entrambi prendete 1. Entrambi potete spendere la presa in qualsiasi momento per aiutare o interferire con l'altro, a distanza e nonostante qualsiasi barriera che normalmente lo impedirebbe.

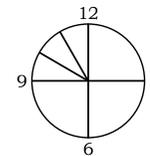
AVANZAMENTI

ESPERIENZA: ○○○○○○

- prendi +1freddo (max freddo+2)
- prendi +1duro (max duro+2)
- prendi +1acuto (max acuto+2)
- prendi una nuova mossa del misticatore
- prendi una nuova mossa del misticatore
- prendi una nuova opzione per i tuoi seguaci
- prendi una nuova opzione per i tuoi seguaci
- 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 DEL MISTICATORE

✓ **Fortune:** fortuna, surplus e necessità dipendono tutti dai tuoi seguaci. All'inizio della sessione, tira+fortuna. Con 10+, i tuoi seguaci hanno surplus. Con 7-9, hanno surplus, ma scegli 1 necessità. Con un fallimento, sono in necessità. Se il loro surplus elenca baratti, come 1-baratto o 2-baratto, quella è la tua parte.

Fervore: quando dici la verità a una folla, tira+strano. Con 10+, prendi 3. Con 7-9, prendi 1. Spendi la presa 1 per 1 per far sì che la folla:

- porti delle persone e le consegni
- porti tutte le proprie cose più preziose
- si unisca e combatta per te come una banda (2-danno 0-armatura dimensione appropriata)
- cada in un'orgia di emozioni disinibite: scopando, piangendo, combattendo, condividendo, festeggiando, come scegli tu
- torni tranquillamente alle proprie vite

Con un fallimento, la folla si rivolta contro di te.

Carismatico: quando cerchi di manipolare qualcuno, tira+strano invece che +caldo.

Fottuto pazzo: ottieni +1strano (max strano +3).

Vedere le anime: quando aiuti o interferisci con qualcuno, tira+strano invece che tirare +St.

Protezione divina: i tuoi dei ti forniscono 1-armatura. Se indossi un'armatura, usa quella invece, non si sommano.

ALTRE MOSSE

I TUOI SEGUACI

DESCRIZIONE	SURPLUS	BARATTO
FORTUNE	NECESSITÀ	