

## 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.

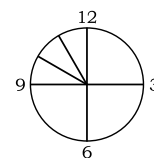
## AVANZAMENTI

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 consegna
  - 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 |         |
|             |           |         |