CREARE UN MISTICATORE

NOME

Visione, Speranza, Polvere, Trovato, Sempre, Perduto, Desiderio, Lucente, Dolore.Cavallo, Coniglio, Salmone, Gatto, Ragno, Serpente, Pipistrello, Sciacallo, Uccello Tessitore o Allodola..

EQUIPAGGIAMENTO

Oltre ai tuoi Seguaci, descrivi il tuo abbigliamento in base al tuo look. Hai varie & eventuali del valore di 4-Baratto, ma nessun equipaggiamento degno di nota.

Se desideri iniziare il gioco con un VEICOLO o con una Protesi, parlane con

CARATTERISTICHE

Scegli una riga:

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

MOSSE

Ottieni tutte le Mosse base.

Prendi Offerte e scegli altre 2 Mosse del MISTICATORE.

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 Stare in campana.

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 smilzo, corpo morbido, corpo in forma, corpo aggraziato o corpo grasso.

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 o 2 e chiedi:

Chi fra voi è un mio seguace? Per quel personaggio, scrivi ST-2.

Di uno di voi ho visto l'anima. Chi? Per quel personaggio, scrivi ST+3.

Per chiunque altro scrivi ST+1. Sei abile e veloce nel giudicare gli altri.

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.

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 FREDDO (max+2) ☐ prendi +1 Duro (max+2)
- ☐ prendi +1 Acuto (max+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 ☐ ottieni una Tenuta (dettaglia tu)
- e Ricchezza prendi una Mossa da un altro
- Libretto prendi una Mossa da un altro

Dopo il quinto avanzamento

- ☐ prendi +1 a qualsiasi caratteristica (max+3)
- ☐ ritira il tuo personaggio in sicurezza
- crea un secondo personaggio da
- ☐ Sostituisci il *Libretto* del tuo personaggio con un nuovo Libretto
- scegli 3 Mosse Base e sbloccane la versione avanzata
- sblocca le versione avanzata delle altre 3 Mosse BASE

RARATTI

Tenore di vita

Libretto

A inizio sessione spendi 1-BARATTO o 2-BARATTO per il tuo tenore di vita. Se non puoi o non vuoi, dillo al MC e rispondi alle sue domande.

Per dettagli sulle consequenze di questa scelta consulta "Tenore di vita" a pagina

Lavoretti

Quando hai bisogno di grana durante una sessione...

dì all'MC che vorresti trovare qualcosa da fare. I tuoi possibili ingaggi sono:

- Servire un PNG benestante come divinatore e consigliere;
- Servire la popolazione come consigliere e cerimoniere;
- Servire un ricco PNG come cerimoniere;
- Altro, come riesci a negoziarlo.

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

EQUIPAGGIAMENTO E BARATTI





L MSTGATORE

Ormai dovrebbe essere chiaro come il fottuto cristallo 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 hanno fatto ciao bella ciao.

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.

Di base hai circa 20 Seguaci, leali a te ma non fanatici. Hanno le loro vite separate da te, integrate nella popolazione locale.

OFFERTE+1, Surplus: 1-BARATTO, Necessità: DISERZIONE.

Se viaggi, decidi se

☐ Viaggiano con te;

Caratterizzali

Descrivi i tuoi seguaci

□il tuo culto;

□la tua famiglia;

□i tuoi studenti;

□ il tuo ambiente; □i tuoi dipendenti;

□la tua corte.

(scegli 2)

☐ i tuoi SEGUACI ti sono devoti. Surplus: +1 BARATTO, e rimpiazza *Necessità*: Diserzione con

Necessità: FAME;

☐ i tuoi Seguaci sono coinvolti in commerci fruttuosi. +1 Offerte;

☐ i tuoi SEGUACI, presi come un gruppo, costituiscono una potente antenna psichica. Surplus: +PRESAGIO;

Cose meno huone

(scegli 2)

☐ hai pochi SEGUACI, 10 o meno. Surplus: -1 BARATTO;

☐ 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 necessità. *Necessità*: +DISPERAZIONE;

🗖 i tuoi Seguaci sono gioiosi e festosi. Surplus: +FESTA;

🗖 i tuoi Seguaci sono rigorosi e polemici. Surplus: +INTUIZIONE;

☐ si radunano nelle loro comunità.

🗖 i tuoi Seguaci lavorano duro e non hanno grilli per la testa. Surplus: +1 BARATTO;

☐ i tuoi Seguaci sono volonterosi, entusiasti e reclutatori di successo. Surplus: +CRESCITA.

🗖 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.

SEGUACI Offerte Baratti Surplus Necessità

ASPETTO



Agire sotto il fuoco.



Aggrare; Stendere qualcuno; Dare battaglia.



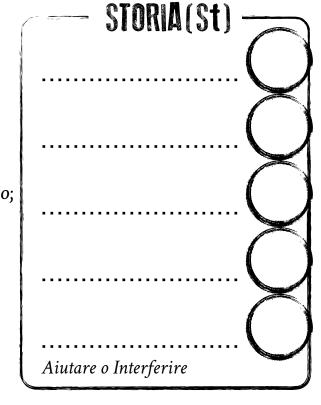
Sedurre o manipolare.



Leggere una situazione; Leggere una persona.



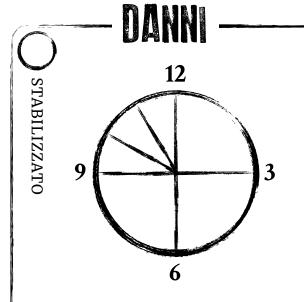
Aprire la mente.



MOSSA SPECIALE -

Quando tu e un altro personaggio fate sesso...

Entrambi Prendete 1. Potete spendere la PRESA in qualsiasi momento per Aiutare o Interferire con l'altro, a distanza e nonostante qualsiasi barriera che normalmente lo impedirebbe.



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

Sottrai il valore di armatura dai danni.



Quando segni 5 esperienza quarda qli avanzamenti sul retro.

MOSSE DEL MISTICATORE

□ Offerte

All'inizio della sessione...

TIRA + OFFERTE. OFFERTE, Surplus e Necessità dipendono dai tuoi SEGUACI. Con 10+ I tuoi Seguaci hanno Surplus; con 7-9 hanno Surplus, ma scegli 1 Necessità. con 6- sei in Necessità.

Se il loro Surplus elenca Baratti, come 1-Baratto o 2-Baratto, quella è la tua parte personale, da spendere per sostenere il tuo tenore di vita o come

□ Protezione divina

I tuoi dei ti forniscono 1-ARMATURA. Se indossi un'armatura, usa quella invece. Non si sommano.

□ Vedere le anime

Quando Aiuti o Interferisci con qualcuno...

TIRA + STRANO invece che + ST

□ Fervore

Quando dici la verità a una folla...

TIRA + STRANO. Con 10 + PRENDI 3; Con 7-9 PRENDI 1; spendi le PRESE 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 come appropriato;
- cada in un'orgia di emozioni disinibite: scopando, piangendo, combattendo, condividendo, festeggiando, come scegli tu;
- torni tranquillamente alle proprie vite

Con 6- La folla si rivolta contro di te.

□ Fottuto nazzo

Ottieni +1 STRANO (max+3)

□ Carismatico

Quando cerchi di manipolare qualcuno...

TIRA + STRANO invece che + CALDO

ALTRE MOSSI
