

MOSSE DELL'ORACOLO

Ottieni subito questa:

- ☑ **Profezie:** All'inizio della sessione +SPIRITO. ○ PRENDI 2. ● PRENDI 1. Durante la sessione, puoi spendere le prese per dichiarare che sta per succedere qualcosa di terribile. Tu e i tuoi alleati ottenete un +1 CONTINUATO per evitare la sventura imminente. ● prevedi la morte di qualcuno di importante e ottieni un -1 a tutti i lanci che fai per impedire che la profezia si avveri.

E scegline altre due:

- ☐ **Psicometria:** Ogni volta che studi ed esami un oggetto interessante +SPIRITO. ○ fai tre domande, ● fanne una:
 - » Qual è la storia di questo oggetto?
 - » Quali interdizioni, protezioni o limiti sono legati a questo oggetto?
 - » A quale luogo appartiene questo oggetto?
 - » Di quali misteri o segreti è a conoscenza questo oggetto?
 - » Quali intense emozioni sono state recentemente provate vicino a questo oggetto?● vieni sopraffatto dalle emozioni dell'oggetto, prendi -1 CONTINUATO per il resto della scena.
- ☐ **Doppia vita:** La FAZIONE dei MORTALI diventa la tua seconda FAZIONE. Quando qualcuno spunta o tira con la tua Fazione, scegli tu quale sia la più appropriata delle due.
- ☐ **Tramite:** Fai avanzare *sprigionare il potere* per tutti i personaggi in tua presenza, te compreso.
- ☐ **Sfiorare la superficie:** Quando tocchi qualcuno, puoi leggere i suoi pensieri superficiali, poi +SPIRITO. ○ fai tre domande. ● fanne una:
 - » In questo momento a cosa sta pensando il tuo personaggio?
 - » Chi stai proteggendo?
 - » Perché stai nascondendo dei segreti?
 - » Qual è il dolore nascosto del tuo personaggio?● infliggi 1-DANNO (AP) a entrambi.
- ☐ **Ad ogni costo:** Quando ostacoli i piani o le azioni di qualcuno per evitare che le tue visioni si avverino spunta la sua FAZIONE e ottieni un +1 PROSSIMO.

MOSSE DRAMMATICHE

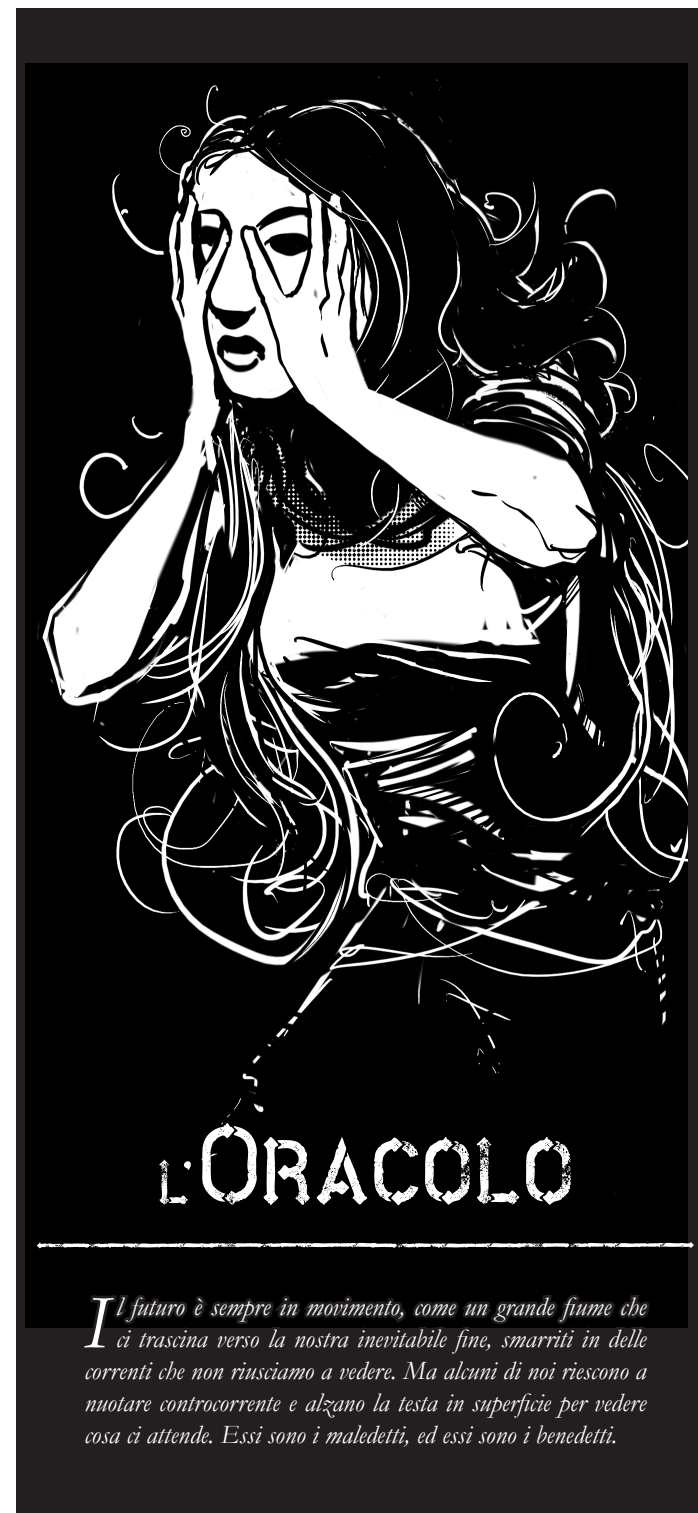
- ☑ **Mossa di corruzione:** Quando riveli una profezia falsa a qualcuno segnati una CORRUZIONE.
- ☑ **Mossa di intimità:** Quando condividi un momento intimo, emotivo o fisico che sia, con un'altra persona hai una visione chiara e specifica sul futuro di quella persona. Puoi fare fino a tre domande su quella visione: segnati una CORRUZIONE per ogni domanda.
- ☑ **Mossa finale:** Quando muori o ritiri il tuo personaggio, annuncia una profezia sensazionale che sconvolgerà il mondo intero. Descrivi i segni del suo compimento. LMC farà avverare la tua profezia, più prima che poi.

CORRUZIONE ☆☆☆☆☆

- ☐ Ottieni una mossa di corruzione.
- ☐ Ottieni una mossa di corruzione.
- ☐ Ottieni una mossa di corruzione.
- ☐ Ottieni una mossa di corruzione da un altro ARCHETIPO.
- ☐ Ritira il tuo personaggio. Può ritornare come MINACCIA.

MOSSE DI CORRUZIONE

- ☐ **Empatia:** Quando usi *Inquadrare qualcuno*, *Sfiorare la superficie* o *Psicometria* segnati una corruzione per chiedere qualunque domanda senza limitarti a quelle comprese nelle liste
- ☐ **Io, l'Onniveggente:** segnati una corruzione e subisci 1-DANNO (AP) per avere una visione su una situazione vicina. Fai una domanda all'MC: dovrà rispondere sinceramente.
- ☐ **Destino oscuro:** Segnati una corruzione quando ti ritrovi faccia a faccia con qualcuno per lanciargli una maledizione. +SPIRITO. ○ scegli due opzioni, ● scegline una:
 - » La maledizione dura per molto tempo
 - » Non è chiaro se sei stato tu ad averla lanciata
 - » Gli effetti della maledizione sono potenti e palesi
- ☐ **A me gli occhi:** Segnati una Corruzione per fissare lo sguardo di qualcuno e fare in modo che non si muova finché non distogli lo sguardo.



Il futuro è sempre in movimento, come un grande fiume che ci trascina verso la nostra inevitabile fine, smarriti in delle correnti che non riusciamo a vedere. Ma alcuni di noi riescono a nuotare controcorrente e alzano la testa in superficie per vedere cosa ci attende. Essi sono i maledetti, ed essi sono i benedetti.

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

NOME

Scegliline uno

Daniel, Dodona, Elijah, George, Hala, Humphrey, Joel, Jonathon, Joaquin, Kami, Khan, Malachi, Maria, Martha, Maximus, Olivia, Penelope, Pythia, Saira, Sonam

ASPETTO

Scegli tutti quelli applicabili

- » Ambiguo, Femminile, Maschile, Trasgressivo
- » Asiatico o Indiano, Nero, Latinoamericano, Nativo americano, Mediorientale, Bianco,

- » Abiti sporchi, abiti larghi, abiti succinti, abiti caldi

ATTEGGIAMENTO

Scegliline uno

Distaccato, Paranoico, Rassicurante, Irascibile

DOMANDE INIZIALI

- » Chi sei?
- » Da quanto ti trovi nella città?

- » Come gestisci le tue visioni?
- » Come sono fatti i tuoi incubi?
- » Di cosa hai disperatamente bisogno?

EQUIPAGGIAMENTO

- » Un appartamento semplice, un'auto scassata, un cellulare
- » Un set di oggetti unici
 - ♦ Oggetti per profezie (es., mazzo di tarocchi, sfera di cristallo, rune, eccetera)
 - ♦ Oggetti per rituali (un athamé, un pentacolo, etc.)
 - ♦ Una collezione antichi tomi e grimori

FAVORI

- » Qualcuno ti aiuta a capire e interpretare i tuoi sogni e le tue visioni. Gli devi 2 FAVORI.
- » Hai avuto una terribile visione su qualcuno, ma non sai come aiutarlo, per ora. Gli devi un FAVORE.
- » Stai aiutando qualcuno affinché sblocchi i suoi poteri tramite le tue visioni. Ti deve un FAVORE.

CARATTERISTICHE

Aggiungi 1 a uno di questi valori

S	C	M	S
SANGUE	CUORE	MENTE	SPIRITO
0	-1	-1	-1

FAZIONI

Aggiungi 1 a uno di questi valori

M	N	P	E
MORTALI	NOTTURNI	POTENTI	ESTERNI
0	-1	-1	-1

NOME & ASPETTO

CARATTERISTICHE

SANGUE	CUORE	MENTE	SPIRITO

FAZIONI



DEBITI

Chi ti deve qualcosa?

.....	mi deve	DEBITI per
.....	mi deve	DEBITI per
.....	mi deve	DEBITI per
.....	mi deve	DEBITI per

DANNO

☐	SVENUTO
☐	GRAVE
☐	CRITICO

When you suffer harm, mark the same number of boxes as harm received. When you heal harm, erase it in the same order. You heal about 1 harm/day naturally. You can mark a Scar to ignore all harm you are about to suffer.

CICATRICI

- ☐ +1 SANGUE (max +3)
- ☐ +1 CUORE (max +3)
- ☐ +1 MENTE (max +3)
- ☐ +1 SPIRITO (max +3)

AVANZAMENTI

Avanzamenti disponibili all'inizio:

- ☐ +1 SANGUE (max +3)
- ☐ +1 CUORE (max +3)
- ☐ +1 MENTE (max +3)
- ☐ +1 SPIRITO (max +3)
- ☐ Nuova mossa dell'Oracolo
- ☐ Nuova mossa dell'Oracolo
- ☐ Una mossa da un altro ARCHETIPO
- ☐ Una mossa da un altro ARCHETIPO
- ☐ Cambia la tua FAZIONE

Disponibili dopo 5 avanzamenti:

- ☐ +1 a una CARATTERISTICA qualsiasi (max +3)
- ☐ +1 a una FAZIONE qualsiasi (max +3)
- ☐ Cancella una CICATRICE
- ☐ Ottieni un Sacrario
- ☐ Cancella un AVANZAMENTO DI CORRUZIONE
- ☐ Fai avanzare 3 MOSSE BASE
- ☐ Fai avanzare 3 MOSSE BASE
- ☐ Cambia ARCHETIPO

ALTRE MOSSE

EQUIPAGGIAMENTO