

FORMA DEMONIACA

Dal momento che la tua anima è incatenata al tuo padrone, hai un nuovo aspetto: una forma demoniaca. Scegli quante caratteristiche applicare dalla lista qui sotto:

- » Testa: corna, fiamme, chiodi, aura, fumo
- » Mani: artigli, ossa, fiamme, tenaglie
- » Ali: piume, pelle, assenti
- » Pelle: rocciosa, da insetto, fumosa
- » Occhi: illuminati, in fiamme, vuoti, fumosi, assenti Scegli 3

MOSSE DEL DANNATO

Ottieni subito questa:

- ☒ **Il diavolo in me:** Quando assumi la tua forma demoniaca  +SANGUE.
 - SCEGLI 2. ● SCEGLI 1. ● SCEGLI 1 ma devi un FAVORE un al tuo padrone.
 - » Ottieni ARMATURA+1
 - » Cura 2-DANNO
 - » Infliggi +1 DANNO
 - » +Movimento demoniaco (volo, moto in fiamme, etc.)
 - » +Arma demoniaca
 - » 3-DANNO, Corpo-a-corpo o 2-DANNO, Vicino

Se stai svolgendo un incarico per il tuo signori, scegli un'opzione in più. Se ti segni una corruzione, scegli un'opzione in più.

E scegli altre due:

- ☐ **Invocazione:** puoi riscuotere un FAVORE da qualcuno per apparire vicino a lui. Gli altri personaggi possono riscuotere un FAVORE da te anche per farti comparire vicino a loro.
- ☐ **Non guardarmi:** Quando svii qualcuno  +CUORE anziché +MENTE.
- ☐ **Funi nell'oscurità:** Quando chiedi consiglio al tuo signore tramite dei rituali o presagi  +SPIRITO. ○ i segni e le risposte si manifestano di fronte a te: ottieni un +1 Successivo se segui il percorso indicato. ● ti ritrovi ancora più invischiato nei servigi da rendere al tuo padrone: mantieni la calma per continuare quello che stai facendo. ● il tuo signore ha un incarico per te: assumi la tua forma demoniaca o subisci 2-DANNO (AP).
- ☐ **Freddo come il ghiaccio:** Ottieni +1 SANGUE (max +3)
- ☐ **Coriaceo:** Ottieni 1-ARMATURA. Le armi benedette o sacre ignorano la tua armatura. Le armi stordenti o non-letali non hanno effetto su di te.

MOSSE DRAMMATICHE

- ☒ **Mossa di corruzione:** Quando persuadi qualcuno per conto del tuo signore segnati una CORRUZIONE.
- ☒ **Mossa di intimità:** Quando condividi un momento intimo, emotivo o fisico che sia, con un'altra persona ti trasferisce un FAVORE che le deve qualcun altro.
- ☒ **Mossa finale:** Quando muori riscuoti tutti i FAVORI che ti deve il tuo signore per tornare in vita. Se non ne hai nessuno, il tuo signore chiederà a qualcun altro di pagare i FAVORI al posto tuo. Se si rifiuta, il tuo tempo è finito. È stato bello finché è durato.

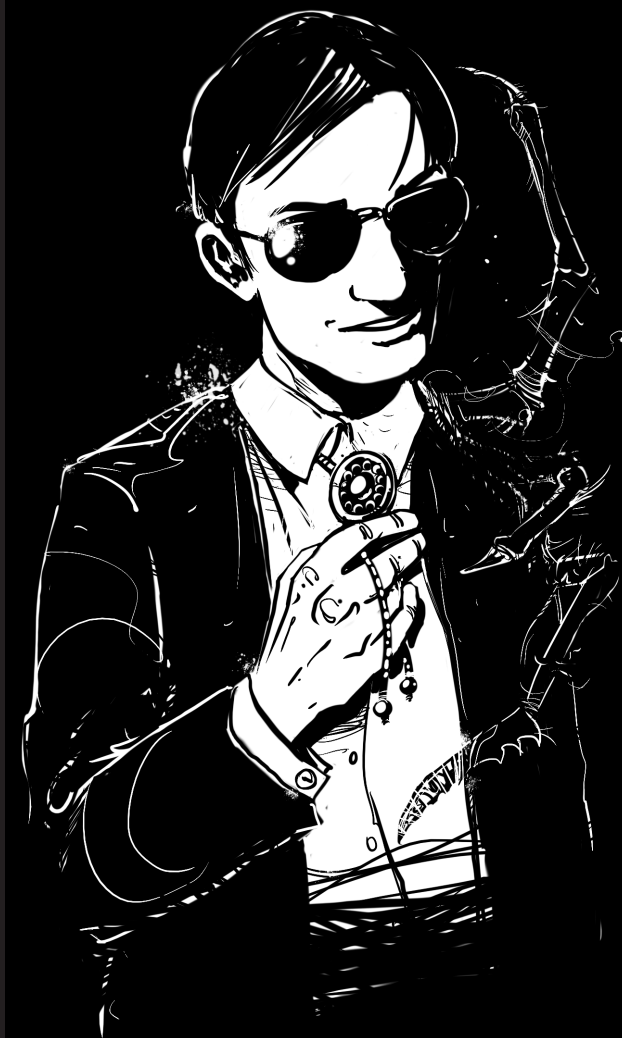
CORRUZIONE ☆☆☆☆☆

- ☐ 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

- ☐ **Beneficio accessorio:** Segnati una CORRUZIONE per fare il nome del tuo signore demoniaco come se avessi ottenuto ○. Per usare questa mossa il tuo padrone non deve avere per forza un FAVORE nei tuoi confronti.
- ☐ **Appena sotto la superficie:** Segnati una CORRUZIONE per assumere la tua forma demoniaca senza tirare i dadi e per ottenere tutte le opzioni della lista.
- ☐ **Non credo proprio:** Quando qualcuno si rifiuta di *Onorare un Favore* che vuoi riscuotere, segnati una CORRUZIONE per rendere il lancio dei dadi un insuccesso (dopo che ha tirato).
- ☐ **Sostegno infernale:** Segnati una CORRUZIONE in modo che il tuo signore invii una banda demoniaca a fare un lavoro al posto tuo per una scena 2-DANNO, Banda Piccola, 2-ARMATURA, Demoniaco

EQUIPAGGIAMENTO



IL DANNATO

Riesci a ricordarti cosa si provava a essere un umano, o perlomeno completamente umano. Ma è cosa di prima che succedesse tutto questo; prima che la tua anima finisse nelle mani di demoni e diavoli. Ora sei qualcos'altro, mentre fai dei lavori per un "signore" costantemente insoddisfatto, che non ha mai finito con te. Il peggiore lavoro che tu abbia mai fatto..

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

NOME

Scegliline uno

Alfred, Alma, Catarina, Dawa, Fahad, Father Luke, Iris, Jake, Jeremiah, Kaito, Kyo, Lana, Landon, Latifah, Nabhi, Nadia, Ophelia, Shiro, Tamali, Yuina

ASPETTO

Scegli tutti quelli applicabili

- » Ambiguo, Femminile, Maschile, Trasgressivo
- » Asiatico o Indiano, Nero, Latinoamericano, Nativo americano, Mediorientale, Bianco,
- » Abiti sporchi, abiti costosi, abiti formali, abiti alla moda

ATTEGGIAMENTO

Scegliline uno

Aziendalista, Distaccato, Paranoico, Irascibile

DOMANDE INIZIALI

- » Chi sei?
- » Da quanto ti trovi nella città?
- » Cosa ti piace di più dell'umanità?

- » Chi è il tuo più stretto confidente nella città?
- » Di cosa hai disperatamente bisogno?

EQUIPAGGIAMENTO

- » Una casa o un appartamento, un'auto, uno smartphone
- » 1 arma a tua scelta
 - Bastone pieghevole**
 - 2-DANNO, *Corpo-a-corpo*
 - Beretta 9mm**
 - 2-DANNO, *Vicino, Rumoroso*
 - Fucile a pompa**
 - 3-DANNI, *Vicino, Rumoroso, Sporco*
 - Spada**
 - 3-DANNO, *Corpo-a-corpo, Sporco*

FAVORI

- » Stai proteggendo qualcuno da un potere oscuro. Ti deve 2 FAVORI.
- » Qualcuno sta tentando di salvarti e soffre per questo motivo. Gli devi 2 FAVORI.
- » Hai un padrone demoniaco che ha in mano il contratto della tua anima. Gli devi 3 FAVORI.

CARATTERISTICHE

Aggiungi 1 a uno di questi valori

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

FAZIONI

Aggiungi 1 a uno di questi valori

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

NOME & ASPETTO

CARATTERISTICHE

SANGUE	CUORE	MENTE	SPIRITO

FAZIONI

MORTALI	NOTTURNI	POTENTI	ESTERNI

DEBITI

Chi ti deve qualcosa?

.....	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 MENTE (max +3).
- +1 SPIRITO (max +3).
- Nuova mossa del Dannato.
- Nuova mossa del Dannato.
- 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 dei sottoposti demoniaci.
- Cancella un incarico dal tuo contratto.
- Cancella un AVANZAMENTO di CORRUZIONE.
- Fai avanzare 3 MOSSE BASE.
- Fai avanzare 3 MOSSE BASE.
- Ritira il tuo personaggio in sicurezza.
- Cambia ARCHETIPO.

INCARICHI DEMONIACI

Il tuo signore oscuro ti tiene sulla Terra per un motivo. Scegli due incarichi dalla lista:

- raccogliere anime
- rintracciare demoni ribelli
- consegnare messaggi e minacce
- sorvegliare qualcuno o qualcosa
- assassinare i nemici del tuo signore
- contrattare accordi demoniaci
- nascondere merci di contrabbando demoniache.

Quando completi un incarico per il tuo signore, spunta la FAZIONE Esterni. Il tuo signore ti deve un FAVORE per ogni incarico completato. Puoi riscuotere un FAVORE dal tuo padrone in modo che faccia una delle seguenti opzioni:

- » Rispondere (sinceramente) a una domanda sulla sua FAZIONE;
- » presentarti a un membro potente della sua FAZIONE;
- » farti un regalo prezioso e utile senza alcun costo;
- » cancellare un FAVORE che qualcuno gli deve;
- » passarti un FAVORE che qualcuno gli deve;
- » ottenere +3 per *Persuadere* (da scegliere prima del lancio).

Il tuo padrone potrebbe anche darti la possibilità di ricomprarti la tua libertà, ma in questo caso i FAVORI non sono sufficienti.