

## Mossa Sessuale

Quando fai sesso con qualcuno, entrambi potete fare una domanda all'altro personaggio. Può essere posta dal tuo personaggio, o semplicemente chiesta da giocatore a giocatore. L'altra persona deve rispondere onestamente e direttamente.

## Sé Oscuro

Divieni invisibile. Nessuno può vederti, percepirti, o sentire la tua voce. Puoi ancora influenzare oggetti inanimati, ma questa è il tuo unico mezzo di comunicazione. Esci dal tuo Sé Oscuro quando qualcuno riconosce la tua presenza e dimostra quanto ti voglia avere intorno.

## Avanzamenti

- Ottieni un'altra mossa del Fantasma.
- Ottieni un'altra mossa del Fantasma.
- Ottieni una mossa da un'altra Pelle.
- Ottieni una mossa da un'altra Pelle.
- Hai una Casa degli Spiriti.
- Aggiungi 1 a Caldo (massimo 3).
- Aggiungi 1 a Freddo (massimo 3).
- Aggiungi 1 a Instabile (massimo 3).
- Aggiungi 1 a Oscuro (massimo 3).

## Giocare Il Fantasma

Tormentato, insicuro, intuitivo, volubile. Il fantasma ruota attorno al rivivere traumi passati, vedere il vero volto delle persone e avere poteri sinistri.

Ci sono diverse direzioni in cui si può portare Il Fantasma. La prima è uno spirito insensibile e pericoloso, usando **Trauma Irrisolto** e **Vendicativo** per sfogare il tuo dolore sulla generazione successiva. La seconda è uno spettro voyeuristico e solitario, intrappolato per sempre in uno stato di tragedia pubescente. **Stalker** e **Fantasma Affamato** contribuiscono entrambe, in questo caso. La terza è qualcuno intrappolato in un ciclo di confusa auto-infestazione, vacillante fra **Trauma Irrisolto** e **Perdona e Dimentica**. Sono certamente possibili altre interpretazioni. Il Fantasma ha una gran quantità di ambiti emotivi da esplorare.

Gli altri personaggi possono rimuovere la Condizione *incolpato* nella stessa maniera in cui rimuoverebbero qualsiasi altra Condizione.

Quando usi **Dissipare** per fuggire da una situazione spaventosa o tesa, conta come **fuggire**.

L'opzione 7-9 di **Fantasma Affamato** rappresenta il lato pericoloso dell'essere la spalla su cui piangere di qualcuno. Questi potrebbe usare il tuo sostegno per ritrovare la propria compostezza e benessere, o potrebbe usare la tua empatia come uno strumento per ottenere potere su di te.

L'idea dietro al gruppo **Casa degli Spiriti** è che tu risieda dentro a una casa infestata, o abbia in qualche modo fatto gruppo con gli abitanti spirituali di una casa infestata. Parla con l'MC delle limitazioni fisiche che il tuo gruppo sperimenta, così come dell'ammontare di potere che ha su chi entra nella casa.

*Fanta-fantasmino.  
Sei morto.*



## Il Fantasma

### Nome

*Scegli un nome:*

Alastor, Avira, Catherine, Daniel, Kara, Lenora, Orville, Rufus, Spencer, Tien

Un nome antiquato, un nome luttuoso, un nome che suona opprimente, un nome dal Vecchio Continente

### Aspetto

*Cerchiane uno in ogni lista:*

Derelitto, mite, distante, antiquato, fuori luogo, meditabondo

Occhi vuoti, occhi spenti, occhi sneranti, occhi penetranti, occhi dolenti

### Origine

*Cerchiane una:*

Ucciso a sangue freddo, ucciso nella passione più accesa, lasciato a morire, tragico incidente, una morte confusa



Nome:

## Prossimo

Caratteristiche

Aggiungi 1 a una di queste:

Caldo -1, Freddo 1, Instabile -1, Oscuro 1



Caldo

(Eccitare Qualcuno, Manipolare un PNG)



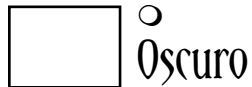
Freddo

(Gelare Qualcuno, Mantenere il Controllo)



Instabile

(Scagliarsi Contro Qualcuno, Fuggire)



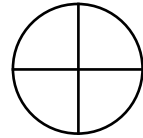
Oscuro

(Guardare nell'Abisso)

## Condizioni

## Note

Danno



Punti Esperienza:

○○○○○>> avanza

## Mosse del Fantasma

Ottieni questa, e ne scegli un'altra:

### ● Trauma Irrisolto

Ogni qual volta proietti la colpa e il trauma della tua morte nella situazione attuale, tira con Oscuro. Con 10 o più, dai a due persone la Condizione *incolpato*. Con 7-9, dai a fino a due persone la Condizione *incolpato*, ma per ognuna scegli uno:

- ◆ Ottieni la condizione *delirante*,
- ◆ Non puoi parlare durante questa scena,
- ◆ Subisci un danno,
- ◆ Inizi a recitare nuovamente la scena della tua morte.

### ○ Stalker

Quando osservi in segreto qualcuno nei suoi momenti più intimi, magari mentre si fa la doccia o dorme, ottieni una Stringa su di lui.

### ○ Vendicativo

Ogni qual volta **ti scagli contro qualcuno** che ha la Condizione *incolpato*, tira usando Oscuro. Aggiungi 1 danno a qualsiasi danno tu infligga.

### ○ Perdona e Dimentica

Ogni qual volta accetti che qualcuno non è responsabile del tuo dolore, della tua sofferenza, e lo assolvi dalla sua Condizione *incolpato*, segna esperienza.

### ○ Fantasma Affamato

Trovi sostentamento nella tristezza. Quando qualcun altro scarica i suoi problemi emotivi su di te, tira con Oscuro. Con 10 o più, perde tutte le sue Condizioni e tu scegli uno:

- ◆ Segni esperienza,
- ◆ Hai uno prossimo,
- ◆ Ottieni una Stringa su di lui.

Con 7-9, lui sceglie uno:

- ◆ Perde tutte le sue Condizioni,
- ◆ Ottiene una Stringa su di te.

### ○ Dissipare

Puoi camminare attraverso i muri.

## Altre Mosse

## Il Tuo Passato

Qualcuno sa che sei morto, e come. Ottiene una Stringa su di te.

Sei stato nella camera da letto di qualcuno mentre stava dormendo. Ottieni una Stringa su di lui.

## Stringhe