

Giocare il Fantasma

Solo, ferito, premuroso e inquietante. Il FANTASMA ha vissuto un trauma intenso, e ora è in cerca di apprezzamento e intimità. Ha il potenziale per prendersi cura degli altri, ma tende anche a ignorare i confini personali e fisici.

Le due scelte per le CARATTERISTICHE del FANTASMA ti consentono di spaziare dall'essere gelido e distante (FREDDO 2 e OSCURO 1), o spaventoso e umorale (OSCURO 2 e INSTABILE 1). Il tuo FANTASMA potrebbe ritrovarsi a implorare aiuto, allontanando da sé proprio le persone a cui tiene, o finire in esaurimento nel tentativo di prendersi cura degli altri.

All'inizio del gioco, la CARATTERISTICA CALDO bassa significa che il FANTASMA non è bravo a *Ec-citare Qualcuno*. Questo ha un ruolo per il dilemma centrale del FANTASMA - senza potere sociale, come fa a ottenere le attenzioni e il supporto emotivo di cui necessita? Magari continua a donare, e donare, sperando nella reciprocità. *Spirito d'Aiuto* e *Transfert* puntano entrambi in quella direzione. O magari è meschino e perfido, e ritiene fin dal principio di non essere meritevole di affetto.

Trauma Irrisolto e *Colpa Proiettata* forniscono una dinamica diversa, suggerendo un FANTASMA meschino e perfido che attacca chi gli ricorda ciò che ha perduto. *Stalker* e *Senza Limiti* aggiungono un elemento voyeuristico, incoraggiando il FANTASMA a invadere gli spazi personali altrui. Le interazioni tra queste Mosse possono dare luogo a molte altre possibilità, naturalmente.



Il Fantasma

Una volta avevi un futuro. Crescere era doloroso e tumultuoso, alle volte, ma almeno si cresceva. Ora, non hai altro che un passato: delle faccende in sospeso di cui occuparti prima di poterti lasciare questo mondo alle spalle. La vita è preziosa.

Lo capisci solo ora, solo ora che hai perduto la tua. Vorresti solo essere d'aiuto. Vorresti solo essere visto. Ma, alle volte, sembra così difficile rimanere aggrappati anche ai desideri più semplici. Fanta-fantasma, sei morto.

Identità

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

Aspetto: Derelitto, spaventato, serio, fuori luogo, meditabondo

Occhi: Occhi vuoti, occhi spenti, occhi snervanti, occhi penetranti, occhi dolenti

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

Il tuo Passato

Qualcuno sa che sei morto, e come. Ottieni un FILO su di te.

Sei stato nella camera da letto di qualcuno mentre stava dormendo. Ottieni un FILO su di lui.



Caratteristiche

CALDO -1, FREDDO 2, INSTABILE -1, OSCURO 1
CALDO -1, FREDDO -1, INSTABILE 1, OSCURO 2

Avanzamenti

- ◇ +1 a una delle tue CARATTERISTICHE.
- ◇ Prendi un'altra MOSSA del FANTASMA.
- ◇ Prendi un'altra MOSSA del FANTASMA.
- ◇ Prendi una MOSSA da qualsiasi PELLE.
- ◇ Prendi una MOSSA da qualsiasi PELLE.
- ◇ Vivi in una **Casa Infestata**.

Esperienza



Caratteristiche

Caldo

Freddo

Instabile

Oscuro



Condizioni

Fili

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.

Mosse del Fantasma

Ottieni **Trauma Irrisolto**, e ne scegli altre due:

○ Trauma Irrisolto

Ogniqualvolta qualcuno ti riporta alla mente della tua morte... ti viene un nodo alla gola e ottieni la CONDIZIONE *traumatizzato*, se non ce l'hai già.

Ogni volta che qualcuno ti aiuta a risolvere questa CONDIZIONE... entrambi segnate ESPERIENZA.

○ Senza Limiti

∞ Puoi camminare attraverso i muri e volare.

○ Spirito d' Aiuto

Quando aiuti qualcuno a risolvere una CONDIZIONE... ottieni un FILO su di loro.

○ Colpa Proiettata

*Fintanto che hai la CONDIZIONE *traumatizzato*...* puoi agire come se gli altri avessero la CONDIZIONE *colpevole della mia morte*.

○ Stalker

Quando osservi in segreto qualcuno nei suoi momenti più intimi, magari mentre dorme o si trucca... ottieni un FILO su di loro.

○ Transfert

Ogniqualvolta trascorri del tempo ascoltando sinceramente i problemi di qualcun altro... loro curano 1 DANNO, e trasferiscono il DANNO rimanente a te.

Danno

