

ALTRE MOSSE

MOSSE DRAMMATICHE

- Mossa di corruzione:** *Quando ignori le tue responsabilità mortali per occuparti del soprannaturale* segnati una corruzione.
- Mossa di intimità:** *Quando condividi un momento intimo, emotivo o fisico che sia, con qualcuno che non è un mortale* segnati una corruzione.
- Mossa finale:** *Quando muori* ogni personaggio sceglie se la tua morte illumina o corrompe una parte della propria anima. Se la illumina, il personaggio può cancellarsi un avanzamento di corruzione acquisito (se presente). Se la corrompe, il personaggio prende immediatamente un avanzamento di corruzione.

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.

NOTE

MOSSE DI CORRUZIONE

- Immerso fino al collo:** *quando un personaggio che non sia mortale ti dà una mano o ti ostacola* segnati una CORRUZIONE per aggiungere o sottrarre 3 al suo lancio.
- Occhi sulla porta:** *quando sei in pericolo per cause soprannaturali* puoi segnarti una CORRUZIONE per fuggire da una situazione come se avessi ottenuto ☆.
- Spergiuro:** segnati una CORRUZIONE *per rifiutarti di onorare un favore dovuto a un personaggio che non sia mortale* come se avessi ottenuto ○.
- Se non puoi batterli...:** *quando usi mosse di altri Archetipi ottenute attraverso Se non puoi batterli...* segnati una CORRUZIONE. Quando prendi questa MOSSA puoi scegliere due mosse da un qualsiasi ARCHETIPO che non sia della Fazione dei Mortali.

EQUIPAGGIAMENTO



La maggior parte della gente vive la sua vita senza avere la minima idea del potere delle tenebre o di che cosa accada veramente tra le ombre. I Risvegliati, coloro che vedono il mondo così com'è veramente, hanno il potere di lottare per la loro gente, di sputare in faccia alle creature dell'oscurità e, se sono molto fortunati, di vivere fino a vedere l'alba del domani.

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

NOME

Sceglie uno

Alisa, Anthony, Cam, Cleo, Cole, Datu, Devon, Galina, Hairi, Hans, Julius, Kim, Kirsten, Laasya, Lara, Marisa, Miguel, Philip, Rashid, Veronica

ASPETTO

Scegli tutti quelli applicabili

- » Ambiguo, Femminile, Maschile, Trasgressivo
- » Asiatico o Indiano, Nero, Latinoamericano, Nativo americano, Mediorientale, _____
- » Abiti da lavoro d'ufficio, abiti casual, abiti ordinari, abiti poco appariscenti, uniforme

ATTEGGIAMENTO

Sceglie uno

Aggressivo, Carismatico, Paranoico, Sereno

DOMANDE INIZIALI

- » Chi sei?
- » Da quanto ti trovi nella città?
- » Come hai scoperto il mondo soprannaturale?
- » Perché vale la pena salvare la

città?

- » Adesso su che mistero stai indagando?

EQUIPAGGIAMENTO

- » Un semplice appartamento, un'auto decente, uno smartphone
- » 1 arma da difesa personale

Beretta

- 9mm 2-DANNO, Vicino, Rumoroso

Taser

- Danno-stordente, Corpo-a-corpo

Revolver a canna corta

- 2-DANNO, Vicino, Rumoroso, Ricarica, Nascosto

FAVORI

- » Qualcuno ti ha raccontato i suoi segreti e non ne hai ancora fatto parola con nessuno. Ha 2 FAVORI con te.
- » Qualcuno è convinto di proteggerti, ma spesso sei tu a guardargli le spalle. Avete un FAVORE l'uno sull'altro.
- » Stai minacciando di rivelare gli scheletri nell'armadio di qualcuno per avere il suo aiuto. Hai un FAVORE con lui.

CARATTERISTICHE

Aggiungi 1 a uno di questi valori

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

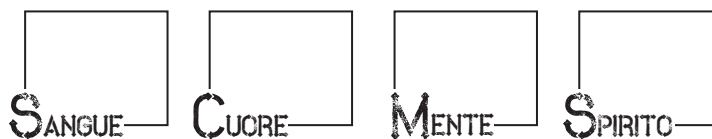
FAZIONI

Aggiungi 1 a uno di questi valori

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

NOME & ASPETTO

CARATTERISTICHE



FAZIONI



FAVORI

Chi ti deve qualcosa?

- mi deve FAVORE/I per
- mi deve FAVORE/I per
- mi deve FAVORE/I per

DANNO

- SVENUTO.....
- GRAVE.....
- CRITICO.....



Quando subisci Danno, segna tanti quadratini quanto il Danno ricevuto. Quando guarisci Danno, cancellali nello stesso ordine. Normalmente, curi circa 1Danno/giorno. Segna una Cicatrice per ignorare tutto il Danno che stai per ricevere.

CICATRICI

- Devastato: -1 SANGUE
- Annichilito: -1 CUORE
- A pezzi: -1 MENTE
- Abbattuto: -1 SPIRITO

AVANZAMENTI

Avanzamenti disponibili all'inizio:

- +1 SANGUE (max +3).
- +1 CUORE (max +3).
- +1 MENTE (max +3).
- +1 SPIRITO (max +3).
- Una nuova mossa del Risvegliato.
- Una nuova mossa del Risvegliato.
- 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.
- Aderisci o guida una Congregazione di Sentinelle.
- Cancella un AVANZAMENTO DI CORRUZIONE.
- Cancella un AVANZAMENTO DI CORRUZIONE.
- Fai avanzare 3 MOSSE BASE.
- Fai avanzare 3 MOSSE BASE.
- Cambia ARCHETIPO.

MOSSE DEL RISVEGLIATO

Ottieni questa

- Ficcanaso:** Quando tieni gli occhi aperti alla ricerca di pericoli \otimes +MENTE. \circ PRENDI 3; \bullet PRENDI 1; Mentre sei lì, spendi le PRESE per fare delle domande all'MC, una per ogni opzione scelta:

- » Qual è la mia migliore via di fuga / d'accesso?
- » Chi o cosa qui non è ciò che sembra?
- » Cos'è successo qui di recente?
- » Qual è il pericolo maggiore per me qui?
- » Di chi è questo territorio?

\bullet ci sei dentro fino al collo. LMC ti dirà perché sei in una brutta situazione.

E sceglie altre due:

- Hai fatto i compiti:** Quando Associ una faccia a un nome con una persona importante a livello politico (a te la scelta)... \otimes +MENTE anziché +FAZIONE. \bullet conosci un segreto pericoloso sul suo conto o sui suoi intrighi politici. \circ sai come sfruttare quell'informazione, e ti deve anche un FAVORE. \bullet il tuo ficcanasare ti ha già messo nei casini: il tuo bersaglio sa che ti sei messo a cercare informazioni sul suo conto.
- Amici al guinzaglio:** Quando Riscuoti un Favore da un PNG aggiungi quest'opzione alla lista:
 - » Aiutarti in una situazione pericolosa.
- Conosco un tale:** Quando Sondi il terreno o Associ una faccia a un nome con la Fazione Mortali \otimes +MENTE anziché +FAZIONE.
- Tiratore scelto:** Quando Sferri un attacco con un'arma da fuoco \otimes +MENTE anziché +SANGUE.
- Duro:** Se finisci nei guai mentre stai seguendo una pista ottieni ARMATURA+1.