

SPAZIO DI LAVORO

Possiedi uno spazio di lavoro che comprende una grande area per i tuoi strumenti e/o rifornimenti. Quando vai nel tuo spazio di lavoro per lavorare su un progetto, l'MC ti dirà di cosa hai bisogno per completarlo.

Scegli 3 caratteristiche del tuo spazio di lavoro:

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> un sollevatore per auto e relativi attrezzi | <input type="checkbox"/> un focalizzatore mistico |
| <input type="checkbox"/> una camera oscura | <input type="checkbox"/> auree protettive magiche |
| <input type="checkbox"/> una serra | <input type="checkbox"/> una postazione medica |
| <input type="checkbox"/> due o tre abili assistenti | <input type="checkbox"/> una sala operatoria |
| <input type="checkbox"/> un deposito di materie prime | <input type="checkbox"/> computer e dispositivi hi-tech |
| <input type="checkbox"/> macchine utensili | <input type="checkbox"/> un sistema di sorveglianza avanzato |
| <input type="checkbox"/> ricetrasmittenti | <input type="checkbox"/> una fucina |
| <input type="checkbox"/> una zona di collaudo | <input type="checkbox"/> un laboratorio scientifico |
| <input type="checkbox"/> trappole mortali | <input type="checkbox"/> un portale per un'altra dimensione. |
| <input type="checkbox"/> una biblioteca di libri antichi | |
| <input type="checkbox"/> una piccola quantità di reliquie antiche | |

Gli oggetti creati nel tuo spazio di lavoro non possono essere toccati dall'MC. Non possono essere distrutti o presi senza il tuo permesso, perfino se li vendi o li dai a un altro personaggio.

ALTRE MOSSE

EQUIPAGGIAMENTO

MOSSE DRAMMATICHE

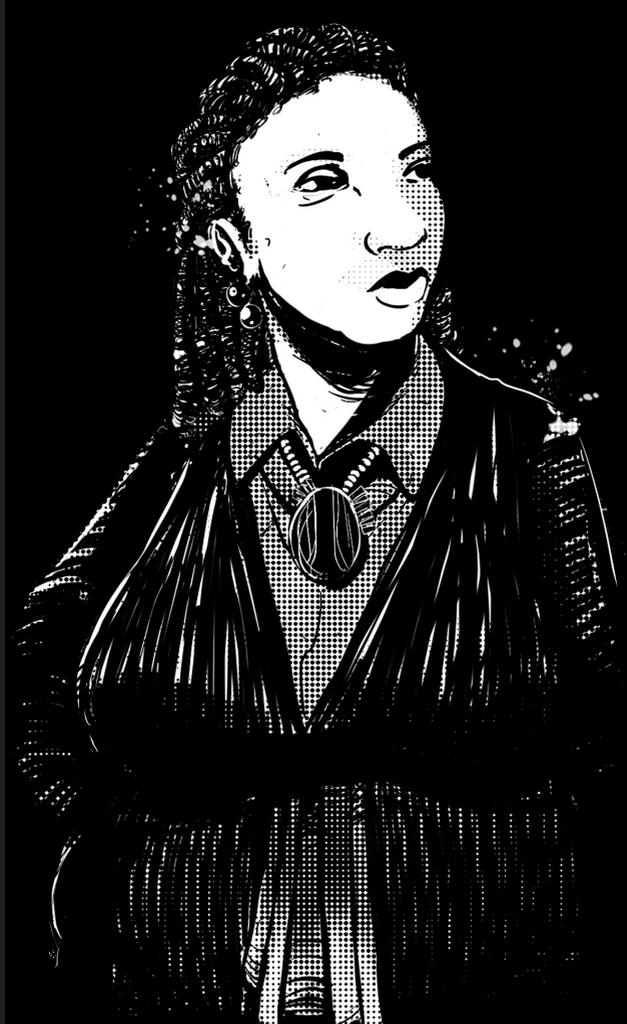
- Mossa di corruzione:** *Quando ti dirigi consapevolmente verso il pericolo, segnati una CORRUZIONE.*
- Mossa di intimità:** *Quando condividi un momento intimo, emotivo o fisico che sia, con un'altra persona raccontale una storia del tuo passato e che lezione ne hai tratto, poi scegli un'opzione tra:*
 - » Entrambi ricevete un +1 SUCCESSIVO
 - » Tu prendi un +1 SUCCESSIVO e l'altra persona un -1 SUCCESSIVO
 - » Ricevi 1 PRESA. Lo puoi spendere per dare una mano a quel personaggio a prescindere dalla distanza che vi separa.
- Mossa finale:** *Quando muori o ti ritiri lascia in eredità a un personaggio il tuo Spazio di Lavoro e Un Vero Artista.*

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

- La divisione fa la forza:** *Quando rifiuti un aiuto offerto ed entri in una situazione pericolosa segnati una corruzione e fai avanzare sferrare un attacco e mantenere la calma per quella scena.*
- Si ricomincia:** Ottieni una mossa standard e una mossa corruzione da un altro ARCHETIPO. Ogni volta che usi queste mosse, segnati una CORRUZIONE.
- Accumulatore compulsivo:** Puoi segnarti una CORRUZIONE per prendere il tuo kit e trovare la cosa di cui hai bisogno per affrontare la situazione attuale.
- Sono arrivato al momento sbagliato?:** Segnati una corruzione per arrivare in una scena. Segnati una CORRUZIONE aggiuntiva per portare qualcuno con te.
- Esperimenti macabri:** Quando ti lavori qualcuno (vivo o morto) nel tuo spazio di lavoro, segnati una corruzione, poi +MENTE. Prendi 3; Prendi 2; Prendi 1, ma qualcuno della Fazione del "paziente" viene a sapere cosa hai fatto.
 - » Qual è la tua debolezza?
 - » Che cosa nascondi?
 - » Di cosa hai paura?
 - » Cosa sei in realtà?
 - » Quali sono i tuoi piani?



IL VETERANO

Una volta eri una forza della natura di questa città... e pericolosa. La gente ti conosceva e ti evitava. Eri un pezzo grosso di questa città. Ma poi sei diventato vecchio, debole, o entrambe le cose.

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

NOME

Scegline uno

Alejandro, Bartholomew, Beth, Constance, Danuta, David, Emma, Frank, Joanne, Jose, Julie, Kimiko, Leo, Mahinder, Michelle, Regis, Skylar, Tabitha, Terry, Yakub

ASPETTO

Scegli tutti quelli applicabili

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

ATTEGGIAMENTO

Scegline uno

Carismatico, Volgare, Professionale, Riservato

DOMANDE INIZIALI

- » Chi sei?
- » Da quanto tempo ti trovi nella città?
- » Qual è stata la tua opera più importante per la città?

- » Perché ti sei fermato?
- » Di cosa hai disperatamente bisogno?

EQUIPAGGIAMENTO

- » Un appartamento o un nascondiglio in un magazzino, una bella auto o un pick-up, uno smartphone, uno spazio di lavoro (vedi sotto)
- » 1 arma da difesa personale

Beretta

- 9mm 2-DANNO, Vicino, Rumoroso

Fucile a pompa

- 3-DANNO, Vicino, Rumoroso, Ricarica, Sporco

Revolver Magnum

- 3-DANNO, Vicino, Rumoroso, Ricarica

FAVORI

- » Qualcuno fa affidamento su di te per essere addestrato o per le tue conoscenze. Ti deve 2 FAVORI.
- » Stai lavorando su qualcosa di grosso per qualcuno, ed è quasi terminato. Ti deve 1 FAVORE.
- » Qualcuno ti salva continuamente le chiappe. Gli devi 2 FAVORI.

CARATTERISTICHE

Aggiungi 1 a uno di questi valori

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

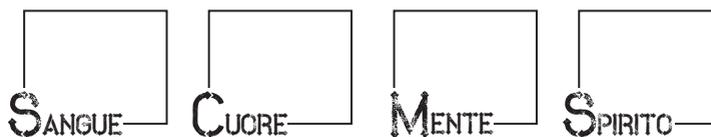
FAZIONI

Aggiungi 1 a uno di questi valori

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

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 MENTE (max +3).
- +1 SPIRITO (max +3).
- Nuova mossa del Veterano.
- Nuova mossa del Veterano.
- Aggiungi 2 caratteristiche al tuo Spazio di Lavoro.
- 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.
- Cancella un AVANZAMENTO DI CORRUZIONE.
- Cancella un AVANZAMENTO DI CORRUZIONE.
- Fai avanzare 3 MOSSE BASE.
- Fai avanzare 3 MOSSE BASE.
- Ritira il tuo personaggio in sicurezza.
- Cambia ARCHETIPO.

MOSSE DEL VETERANO

Ottieni subito questa

- ☑ **Vecchi amici, vecchi favori:** Quando incontri un PNG per la prima volta, anziché associare una faccia a un nome, puoi dichiarare che si tratta di un tuo vecchio amico, e poi +MENTE o ti offre il suo aiuto, anche se lo espone a pericoli o vendette; ● spiega all'MC perché gli devi un favore; ● spiega all'MC perché ti vuole morto.

E scegline altre due:

- **Un vero Artista:** Quando crei un oggetto per qualcuno usando il tuo Spazio di Lavoro marca la loro FAZIONE.
- **Investitore:** Quando qualcuno ti deve 2 o più Favori e gli dai una mano o lo ostacoli +MENTE anziché +FAZIONE.
- **Sono troppo vecchio per queste stronzate!** Quando ti ritrovi in un combattimento che hai cercato di scongiurare ottieni ARMATURA+1 e +1 a cercare una via di fuga per te e per gli altri durante questa scena.
- **Piani ben congegnati:** Quando prepari un piano con qualcuno +MENTE. o PRENDI 3. ● PRENDI 2. Puoi spendere le tue prese accumulate, una alla volta a prescindere dalla distanza, mentre il tuo piano è in esecuzione per:
 - » Aggiungere +1 al lancio di qualcuno (dopo che ha lanciato)
 - » Rimuovere tutti i danni subiti da qualcuno in un singolo attacco
 - » Assicurarsi che i tuoi compagni abbiano a portata di mano proprio l'equipaggiamento che gli serve
- PRENDI 1, ma il tuo piano va alla malora nel momento peggiore.
- **Vediamo se fai ancora il duro:** Quando sferrisci un attacco contro qualcuno aumentando notevolmente la serietà del conflitto +MENTE anziché +SANGUE.