Mosse dell'Oracolo

Ottieni subito questa:

☑ Profezie: All'inizio della sessione ☼ + Spirito. ○ Prendi 2. O Prendi 1. Durante la sessione, puoi spendere le prese per dichiarare che sta per succedere qualcosa di terribile. Tu e i tuoi alleati ottenete un +1 Continuato per evitare la sventura incombente. ● prevedi la morte di qualcuno di importante e ottieni un -1 a tutti i lanci che fai per impedire che la profezia si avveri.

E scegline altre due:

- ☐ **Psicometria**: Ogni volta che studi ed esamini un oggetto interessante ��-+Spirito. ○ fai tre domande, **©** fanne una:
 - » Qual è la storia di questo oggetto?
 - » Quali interdizioni, protezioni o limiti sono legati a questo oggetto?
 - » A quale luogo appartiene questo oggetto?
 - » Di quali misteri o segreti è a conoscenza questo oggetto
 - » Quali intense emozioni sono state recentemente provate vicino a questo oggetto?
 - vieni sopraffatto dalle emozioni dell'oggetto, prendi -1 Continuato per il resto della scena.
- ☐ **Doppia vita**: La Fazione dei Mortali diventa la tua seconda Fazione. *Quando qualcuno spunta o tira con la tua Fazione*, scegli tu quale sia la più appropriata delle due.
- ☐ **Tramite**: Fai avanzare *sprigionare il potere* per tutti i personaggi in tua presenza, te compreso.
- ☐ Sfiorare la superficie: Quando tocchi qualcuno, puoi leggere i suoi pensieri superficiali, poi +Spirito. fai tre domande. € fanne una:
 - » In questo momento a cosa sta pensando il tuo personaggio?
 - » Chi stai proteggendo?
 - » Perché stai nascondendo dei segreti?
 - » Qual è il dolore nascosto del tuo personaggio?
 - 6 infliggi 1-Danno (AP) a entrambi.
- ☐ Ad ogni costo: Quando ostacoli i piani o le azioni di qualcuno per evitare che le tue visioni si avverino spunta la sua Fazione e ottieni un +1 Prossimo.

Mosse Drammatiche ____

- ☑ Mossa di corruzione: Quando riveli una profezia falsa a qualcuno segnati una CORRUZIONE.
- ☑ Mossa di intimità: Quando condividi un momento intimo, emotivo o fisico che sia, con un'altra persona hai una visione chiara e specifica sul futuro di quella persona. Puoi fare fino a tre domande su quella visione: segnati una CORRUZIONE per ogni domanda.
- ☑ Mossa finale: *Quando muori o ritiri il tuo personaggio*, annuncia una profezia sensazionale che sconvolgerà il mondo intero. Descrivi i segni del suo compimento. L'MC farà avverare la tua profezia, più prima che poi.

CORRUZIONE 公公公公公

- ☐ 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

- □ Empatia: *Quando usi Inquadrare qualcuno*, *Sfiorare la superficie o Psicometria* segnati una corruzione per chiedere qualunque domanda senza limitarti a quelle comprese nelle liste
- ☐ **Io, l'Onniveggente**: segnati una corruzione e subisci 1-Danno (*AP*) per avere una visione su una situazione vicina. Fai una domanda all'MC: dovrà rispondere sinceramente.
- □ **Destino oscuro**: Segnati una corruzione *quando ti ritrovi faccia a faccia con qualcuno per lanciargli una maledizione*. ��+Spirito. scegli due opzioni, scegline una:
- » La maledizione dura per molto tempo
- » Non è chiaro se sei stato tu ad averla lanciata
- » Gli effetti della maledizione sono potenti e palesi
- ☐ A me gli occhi: Segnati una Corruzione per fissare lo sguardo di qualcuno e fare in modo che non si muova finché non distogli lo sguardo.



Il futuro è sempre in movimento, come un grande fiume che ci trascina verso la nostra inevitabile fine, smarriti in delle correnti che non riusciamo a vedere. Ma alcuni di noi riescono a nuotare controcorrente e alzano la testa in superficie per vedere cosa ci attende. Essi sono i maledetti, ed essi sono i benedetti.

NOME

Scegline uno

Daniel, Dodona, Elijah, George, Hala, Humphrey, Joel, Jonathon, Joaquin, Kami, Khan, Malachi, Maria, Martha, Maximus, Olivia, Penelope, Pythia, Saira, Sonam

ASPETTO

Scegli tutti quelli applicabili

- » Ambiguo, Femminile, Maschile, Trasgressivo
- » Asiatico o Indiano, Nero, Latinoamericano, Nativo americano, Mediorientale, Bianco,
- » Abiti sporchi, abiti larghi, abiti succinti, abiti caldi

ATTEGGIAMENTO

Scegline uno

Distaccato, Paranoico, Rassicurante, Irascibile

DOMANDE INIZIALI

CARATTERISTICHE

- » Chi sei?
- » Da quanto ti trovi nella città?

» Come gestisci le tue visioni?

- » Come sono fatti i tuoi incubi?
- » Di cosa hai disperatamente bisogno?

EOUIPAGGIAMENTO

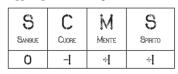
- » Un appartamento semplice, un'auto scassata, un cellulare
- » Un set di oggetti unici
- Oggetti per profezie (es., mazzo di tarocchi, sfera di cristallo, rune, eccetera)
- Oggetti per rituali (un athamé, un pentacolo, etc.)
- Una collezione antichi tomi e grimori

FAVORI

- » Qualcuno ti aiuta a capire e interpretare i tuoi sogni e le tue visioni. Gli devi 2 FAVORI.
- » Hai avuto una terribile visione su qualcuno, ma non sai come aiutarlo, per ora. Gli devi un FAVORE.
- » Stai aiutando qualcuno affinché sblocchi i suoi poteri tramite le tue visioni. Ti deve un FAVORE.

FAZIONI

Aggiungi 1 a uno di questi valori



Aggiungi 1 a uno di questi valori

M	NOTTURN	P	E
MORTALI		Potenti	Esterni
0	-1	÷[÷ !

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO NOME & ASPETTO _____

CARATTERISTICHE _____

FAZION		***		
	>	^	≺>	
1		$\lceil 1 \rceil$	\mathcal{A}	\mathcal{A}
Mortali	Notturni-	POTENTI	_ Este	IRNI-

FAVORI
Chi ti deve qualcosa?
mi deve Favore/1 per
mi deve Favore/1 per
mi deve Favore/1 per

DANNO	
SVENUTC	V
Quando subisci Danno, segna tanti CICATRICI	

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.

☐ Devastato: -1 SANGUE
☐ Annichilito: -1 Cuore

☐ A pezzi: -1 Mente

☐ **Abbattuto:** -1 Spirito

AVANZAMENTI

9 9 7 4 4 4 4 /mm 4 4 5 7 4 4 mm 4 4 5 5	
Avanzamenti disponibili all'inizio:	Disponibili dopo 5 avanzamenti:
☐ +1 SANGUE (max +3) ☐ +1 CUORE (max +3) ☐ +1 MENTE (max +3)	☐ +1 a una CARATTERISTICA qualsiasi (max +3) ☐ +1 a una FAZIONE qualsiasi
 □ +1 Spirito (max +3) □ Nuova mossa dell'Oracolo □ Nuova mossa dell'Oracolo 	(max +3) ☐ Cancella una Cicatrice ☐ Ottieni un Sacrario
☐ Una mossa da un altro Ar- CHETIPO	☐ Cancella un Avanzamento di Corruzione
☐ Una mossa da un altro Ar- CHETIPO	☐ Fai avanzare 3 mosse base☐ Fai avanzare 3 mosse base
☐ Cambia la tua Fazione	☐ Cambia Archetipo

ALTRE MOSSE _____

EOUIPAGGIAMENTO _____