

ALTRE MOSSE

MOSSE DRAMMATICHE

- ☑ **Mossa di corruzione:** *Quando assisti a una scena in cui qualcuno viene vittimizzato e non intervieni* segnati una **CORRUZIONE**.
- ☑ **Mossa di intimità:** *Quando condividi un momento intimo, emotivo o fisico che sia, con un'altra persona* **PRENDI 1**. Quando quella persona è nei guai, puoi **SPENDERE 1** per essere lì con lei.
- ☑ **Mossa finale:** *Quando completi il tuo tracciato del danno* la tua forma fisica si disperde. Si riformerà in un paio di giorni. *Quando il tuo spirito lascia per sempre questo mondo o ritiri il tuo personaggio* i personaggi presenti ottengono +1 **SPIRITO** (max +3).

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**.

EQUIPAGGIAMENTO

MOSSE DI CORRUZIONE

- Possessione:** segnati una **CORRUZIONE** per entrare nella mente persona dalla mente debole (sarà l'MC a stabilirlo) in tua presenza e controllare i suoi movimenti e la sua voce per un breve periodo.
- Telecinesi:** ti puoi concentrare per spostare e sollevare piccoli oggetti da lontano. Segnati una **CORRUZIONE** per spostare un oggetto grande al massimo come un'auto.
- Incubo:** segnati una **CORRUZIONE** per entrare nei sogni di una persona addormentata in tua presenza. Durante il sogno, puoi interagire con lei e con i suoi sogni come se fossero spiriti.
- Prosciugamento:** segnati una **CORRUZIONE** per arrivare a oltrepassare il corpo di qualcuno, infliggendogli 2-DANNO (AP) e curandoti 1-Danno.

EQUIPAGGIAMENTO



Poltergeist, fantasma, spirito, ogni parte del mondo chiama questi esseri in modo diverso. Rappresentano le nostre paure più profonde e i nostri sogni irrealizzati. Non sono che un eco di ciò che erano una volta, ma per qualche motivo non hanno proseguito il loro cammino nell'aldilà. Sono gli spettatori dei nostri dolori più intimi e dei nostri piaceri peccaminosi.

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

NOME

Sceglie uno

Bert, Cathy, Clarita, Clark, Davis, Emily, Eric, Grace, Grey Light, Hiro, Isabelle, Joy, Karl, Mohamed, Moises, Monica, Patricia, Rebecca, Thomas, Yuri

ASPETTO

Scegli tutti quelli applicabili

» Ambiguo, Femminile, Maschile, Trasgressivo
» Asiatico o Indiano, Nero, Latinoamericano, Nativo americano, Mediorientale, Bianco,

ATTEGGIAMENTO

Sceglie uno

All'antica, Confuso, Mansueto, Irascibile

DOMANDE INIZIALI

- » Chi sei?
- » Da quanto tempo ti trovi nella città?
- » Chi ami ancora?
- » Per quale motivo vale la pena "vivere" la tua vita da spettro?
- » Di cosa hai disperatamente bisogno?

EQUIPAGGIAMENTO

- » Le cose che avevi con te quando sei morto, sebbene in versione spettrale.

FAVORI

- » Qualcuno, o l'antenato di qualcuno, era coinvolto nella tua morte. Ti deve un FAVORE.
- » Qualcuno sta proteggendo un tuo familiare. Gli devi 2 FAVORI.
- » Stai tormentando qualcuno e ne è cosciente. Gli devi un FAVORE.

CARATTERISTICHE

Aggiungi 1 a uno di questi valori

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

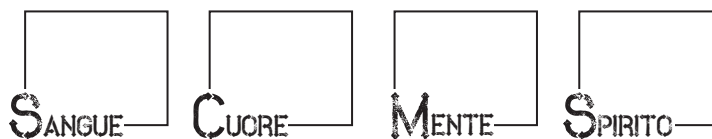
FAZIONI

Aggiungi 1 a uno di questi valori

M	N	P	E
MORTALI	NOTTURNI	POTENTI	ESTERNI
-1	+1	0	+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 MENTE (max +3).
- +1 SPIRITO (max +3).
- Nuova mossa del Spettro.
- Nuova mossa del Spettro.
- Una mossa da un altro ARCHETIPO.
- Una mossa da un altro ARCHETIPO.
- Cambia la tua FAZIONE.
- Unisciti (o guida) a un grappo di fantasmi.

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.
- Lascia questo mondo.
- Cambia ARCHETIPO.

MOSSE DELO SPETTRO

Otteni subito questa

- Manifestazione:** La gente normale non può percepirti o interagire con te a meno che non ti manifesti. Ti manifesti se ti concentri in tranquillità per qualche attimo, e scegli due opzioni:
 - » Sei visibile
 - » Sei udibile
 - » Puoi toccare ed essere toccato dal mondo fisico.
 Puoi segnarti una CORRUZIONE per sceglierne solo una o tutte e tre.

E sceglie altre due:

- Non sarò ignorato:** Quando ostacoli qualcuno considera il tuo lancio un ○ senza tirare i dadi. Quando Distrai un PG ☞+SPIRITO anziché +MENTE.
- Citta' fantasma:** Quando sondi il terreno con dei fantasmi ottieni un +1 CONTINUATO hai a che fare con loro.
- Presenza:** Ottieni +1 SPIRITO (max +3).
- Muro? Quale muro?:** Hai sempre una via duscita quando Fuggi da una situazione. Puoi scegliere un'opzione addizionale dalla lista per poter portare via qualcuno con te. Con un ● attiri l'attenzione di spiriti e spettri pericolosi presenti nella zona.
- Legame:** Qualcosa ti impedisce di lasciare questo mondo: un legame. Quando sei vicino al tuo legame fai avanzare sprigionare il potere. Quando il tuo legame è in pericolo puoi usare tutte le tue Mosse di Corruzione finché non è al sicuro. Se il tuo legame dovesse essere distrutto verrai distrutto anche tu.