

## 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



# 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

SANGUE  CUORE  MENTE  SPIRITO

## 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.