

Mossa Sessuale

Quando fai sesso, cura tutte le tue ferite e curati da tutte le Condizioni. Se l'altro ti disgusta, dagli una Stringa. Se disgusti te stesso, dagli una Stringa.

Sé Oscuro

Nessuno dei tuoi amici può aiutarti. Non sono forti come te. Devi inseguire il maggior pericolo immaginabile, immediatamente e da solo. Ogni sfida o pericolo che incontri deve essere affrontato a testa bassa, anche se potrebbe ucciderti. Esci dal tuo Sé Oscuro quando qualcuno viene in tuo soccorso o ti svegli all'ospedale, quello che avviene prima.

Avanzamenti

- Ottieni un'altra mossa del Prescelto.
- Ottieni un'altra mossa del Prescelto.
- Ottieni una mossa da un'altra Pelle.
- Ottieni una mossa da un'altra Pelle.
- Hai **Empi Alleati**.
- Aggiungi 1 a Caldo (massimo 3).
- Aggiungi 1 a Freddo (massimo 3).
- Aggiungi 1 a Instabile (massimo 3).
- Aggiungi 1 a Oscuro (massimo 3).

Giocare Il Prescelto

Potente, vendicativo, tormentato, masochista. Il prescelto è un uccisore di mostri che si scopre attratto dall'oscurità.

Introdurre Il Prescelto nel gioco sposta l'attenzione verso un cattivo finale, qualcuno di esterno ai PG. Anche se Il Prescelto crea comunque subbuglio fra i PG, questo cambiamento può avere un grosso impatto sul tono della giocata.

Perché **Pietà** sia valida, deve almeno esserci la possibilità implicita che tu lo stessi per uccidere. Questo può includere pronunciare e poi ritirare una minaccia di morte in sala mensa.

Se scegli **Scontro Finale**, segnali all'MC che vuoi vedere mostri da giorno del giudizio e potenti nemici dagli inferi. Ugualmente, quando nomini un mostro durante "il tuo passato", usa l'opportunità per creare un personaggio che sei interessato a esplorare (e con cui confrontarti) con il tuo.

Se usi **Illumina la Via** per guidare alleati PNG, di' all'MC che le loro azioni sono "in Vantaggio". Questa è una meccanica specifica dell'MC.

Il mondo ha bisogno di te. Ha bisogno di qualcuno abbastanza coraggioso da inoltrarsi alla cieca nelle tenebre e portare una luce a tutte le anime perdute là fuori. Hanno bisogno di un campione. Non possono farcela da soli.

C'è solo quell'unico fastidioso assillo, quello che si fa sentire nei momenti peggiori: e se non fossi abbastanza bravo?



Il Prescelto

Nome

Scegli un nome:

Ajani, Ariel, Caleb, Dominic, Gabriel, Jackson, Morgan, Raidah, Susie, Victoria

Un nome comune, un nome forte, un nome che implica vittoria, un nome che implica tribolazione

Aspetto

Cerchiane uno in ogni lista:

Forte, testardo, nella media, amareggiato, emarginato, ansioso

Occhi risoluti, occhi inquietanti, occhi raggianti, occhi feriti, occhi azzurri

Origine

Cerchiane una:

Predestinato, segnato dal trauma, segnato dal soprannaturale, sopravvissuto spirituale, fa ciò che è necessario



Nome:

Prossimo

Caratteristiche

Aggiungi 1 a una di queste:

Caldo 1, Freddo -1, Instabile 1, Oscuro -1



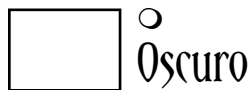
(*Excitare Qualcuno, Manipolare un PNG*)



(*Gelare Qualcuno, Mantenere il Controllo*)



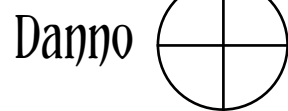
(*Scagliarsi Contro Qualcuno, Fuggire*)



(*Guardare nell'Abisso*)

Condizioni

Note



Punti Esperienza:

○○○○○>> avanza

Mosse del Prescelto

Sceglie due:

○ Pietà

Quando decidi di risparmiare qualcuno che hai motivo di uccidere, prendi una Stringa su di lui.

○ Dolori della Crescita

Quando fallisci nel proteggere i tuoi amici, segna esperienza.

○ Scontro Finale

Spendi 4 Stringhe che hai su un PNG per ucciderlo. È irrevocabilmente morto. Può spendere qualsiasi Stringa abbia su di te per farti danno, 1 per 1, mentre se ne va.

○ Sempre Pronto

Hai un'armeria insolitamente grande, comprensiva di antichi artefatti. Giusto in caso ce ne sia bisogno.

○ Ai Libri!

Quando i giochi sono fatti e il sinistro cattivo sembra imbattibile, puoi rivolgerti ai tuoi amici per un aiuto nel fare ricerche. Tira col numero di persone che ti aiutano. Con 10 o più, scegli due:

- ♦ fai una domanda all'MC (l'MC deve rispondere sinceramente);
- ♦ il tuo nemico ottiene la Condizione *debolezza segreta*;
- ♦ ottieni una Stringa sul tuo nemico;
- ♦ hai 1 prossimo.

Con 7-9, scegli uno.

○ Prendere il Colpo

Quando ti metti in mezzo e prendi il colpo al posto di qualcun altro, tira con Instabile. Con 10 o più, prendi il danno al posto suo, ma lo riduci di 1. Con 7-9, prendi il danno al posto suo.

○ Illumina la Via

Ogni qual volta i tuoi amici seguono i tuoi ordini o la tua guida, aggiungono 1 al loro tiro (se i tuoi amici sono PNG, agiscono invece in Vantaggio).

Altre Mosse

Il Tuo Passato

Hai due amici su cui puoi fare affidamento per uccidere mostri. Ottieni una Stringa su entrambi.

C'è qualcuno che sa che sei il Prescelto e ti vuole morto. L'MC gli dà un nome e due Stringhe su di te.

Stringhe