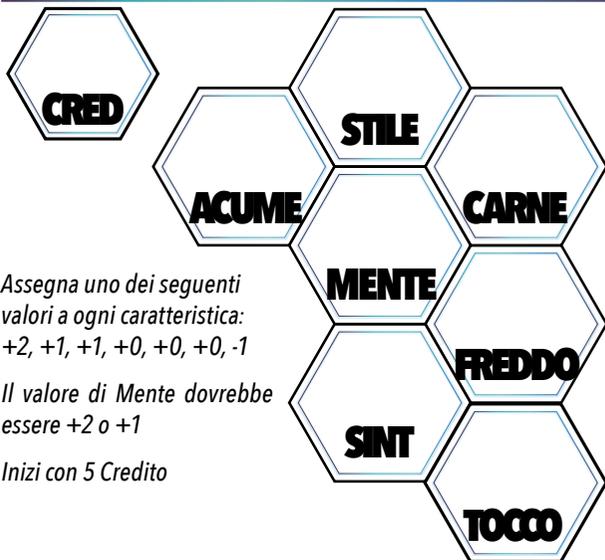


Nome. \_\_\_\_\_

Aspetto. \_\_\_\_\_

(elenchi e opzioni sul retro)

## CARATTERISTICHE



Assegna uno dei seguenti valori a ogni caratteristica: +2, +1, +1, +0, +0, +0, -1

Il valore di Mente dovrebbe essere +2 o +1

Inizi con 5 Credito

## DANNO



## INDICATORE DI TRAUMA

- prendi -1 a Trauma Arcano  prendi -2 a Trauma Arcano  prendi -1 a tutte le mosse

Quando segni un **Meccanismo di Adattamento**, ottieni una nuova direttiva personale:

- ⚡ Quando un **Comportamento** interferisce con la missione, segna esperienza.

Sceglie due:

- ⚡ **Dipendenza accademica:** quando metti l'inseguimento della conoscenza davanti alla sicurezza dei tuoi alleati, segna esperienza.
- ⚡ **Etica:** descrivi il tuo codice etico. Quando aderire al tuo codice etico interferisce con la tua missione, segna esperienza.
- ⚡ **Rispetto:** quando il tuo desiderio di rispetto da parte dei tuoi colleghi accademici interferisce con la missione, segna esperienza.

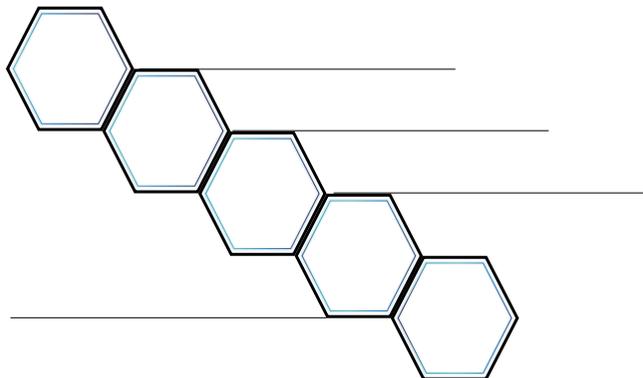
## INNESTI CIBERNETICI

(domande iniziali sul retro)

Sceglie uno:

- ⚡ **Occhi cibernetici:** quando ti vengono installati degli occhi cibernetici, scegli tre delle seguenti etichette: **+termografico**, **+amplificatore di luce**, **+ingrandimento**, **+antiabbagliante**, **+registratore**, **+criptato**, **+partizione inaccessibile**. Quando la tua vista aumentata ti può aiutare, puoi tirare su Sintetico per **valutare**.
- ⚡ **Comunicatore cibernetico:** quando ti viene installato un comunicatore cibernetico, scegli due delle seguenti etichette: **+criptato**, **+disturbatore**, **+registratore**, **+satellitare**, **+partizione inaccessibile**. Quando controlli delle comunicazioni o dai ordini in una situazione tattica, puoi tirare su Sintetico per **valutare**.
- ⚡ **Interfaccia neurale con spazio di archiviazione:** quando usi **ricercare** per cercare dati archiviati internamente o esternamente, con un successo ottieni **[info]** aggiuntive. Scegli due delle seguenti etichette: **+partizione inaccessibile**, **+criptato**, **+capacità elevata**, **+velocità elevata**. Puoi scegliere la mossa **collegarsi** dell'Hacker come avanzamento.

## LEGAMI



Ottieni queste due:

- ⚡ **Ricerca accademica:** quando tiri per **ricercare**, aggiungi le domande seguenti all'elenco:
  - » Qual è l'importanza storica di \_\_\_\_\_?
  - » Su quali altri argomenti ho fatto ricerca, collegati a \_\_\_\_\_?
  - » Quali eventi inspiegabili circondano \_\_\_\_\_?
  - » Quali artefatti sono associati a \_\_\_\_\_?

- ⚡ **Pubblica o muori:** la tua ricerca ti sta portando in luoghi interessanti e cominci a unire i puntini. Quando cerchi di collegare eventi attuali a precedenti storici, tira su **Mente**.

Questa mossa crea un **Orologio Storico**. Questo orologio funziona come un normale orologio e avanza utilizzando questa mossa.

- » **10+:** hai trovato un collegamento, avanza l'**Orologio Storico**
- » **7-9:** hai la prova che cercavi, la tua ricerca ti ha messo nei guai con forze oscure. Avanza sia l'**Orologio Storico** che l'**Orologio dell'Orrore**
- » **6-:** sai troppo! La tua mente rifugge le terribili verità che hai scorto e le elimina dalla tua memoria. L'MC avanza l'**Orologio dell'Orrore** e fa una mossa

Quando un **Orologio Storico** raggiunge le 00:00, hai collegato una rete complessa che attraversa i secoli. Spiegala al gruppo. Le implicazioni di questa storia varieranno a seconda della vostra partita, ma dovrebbero essere dirette e significative. Dovresti esporre alcune verità sugli squarci e possibilmente sull'**Orrore** col quale siete attualmente coinvolti. Può innescare un tiro di **Trauma Arcano**, a discrezione dell'MC.

Sceglie un'altra:

- ⚡ **Bella collezione:** hai collezionato un certo numero di oggetti singoli nel corso della tua carriera. Ottieni 2 **[artefatto]** all'inizio di una nuova missione.
- ⚡ **Sottobosco accademico:** conosci persone che farebbero qualsiasi cosa per un po' di conoscenza. Una volta per missione scambia un qualsiasi numero di **[info]** per un uguale numero di credito, o viceversa.
- ⚡ **Dovrebbe stare in un museo!:** quando utilizzi la tua parlantina per **convincere** qualcuno a darti o fornirti informazioni su un **[artefatto]**, puoi tirare su **Mente** invece che su **Stile**.

## EQUIPAGGIAMENTO

### Scegli due armi:

- ☞ Coltello antico (2-danno +*mischia*+*vicino* +*artefatto*)
- ☞ Pistola a dardi (3-danno +*medio*+*vicino* +*rapida* +*dardi*)
- ☞ Taser tascabile (s-danno +*mischia* +*ricarica*)
- ☞ Pistola leggera (1-danno +*medio*+*vicino* +*ricarica*)
- ☞ Frusta monofilamento (4-danno +*mischia* +*sporca* +*area* +*pericolosa*)
- ☞ Shotgun (3-danno +*medio*+*vicino* +*rumorosa* +*sporca* +*ricarica*)

### Sceglie due:

- ☞ Occhiali o visore (Scegli uno: +*amplificatore di luce*, +*ingrandimento*, +*registratore*)
- ☞ Tessera della biblioteca (una volta per sessione, utilizza la biblioteca per ottenere **[info]**)
- ☞ Giacca di cuoio (1-armatura)
- ☞ Equipaggiamento per la registrazione (+*audio*, +*video*, etichette opzionali: +*registratore di sensazioni*, +*occultabile*, +*criptato*)
- ☞ Cerotti medicali (permettono di fornire **pronto soccorso** a personaggi con danno a 21:00 o meno)

## NOTE

## ELENCHI INIZIALI

**Nomi:** Amelia, Bakhit, Bhagwan Lal, Cory, Evelyn, Gertrude, Giles, Gudrun, Guillemette, Hafez, Harry, Hamish, Harumi, Ida, Indiana, Iriaka, Kara, Lara, Malcolm, Marion, River, Sepideh, Shahina, Valeria, Zelia, un nome arcaico, un nome geografico, un nome noioso

**Aspetto.** Sceglie uno da ogni elenco:

<b>Occhi:</b> penetranti, calmi, inquisitori, gravati, lattiginosi	<b>Volto:</b> rugoso, amichevole, serio, disordinato, nervoso	<b>Corpo:</b> tonico, corpulento, asciutto, minuto, sgraziato	<b>Abiti:</b> tattici, dandy, professionali, laceri, disordinati
--	---	--	---

**Pelle:** artificiale, asiatica, sud-asiatica, decorata, nera, latina/ispanica, indigena, mediorientale, \_\_\_\_\_

### INNESTI CIBERNETICI

**Perché?** (Sceglie uno) protesi, forzato, lealtà, entusiasmo, necessità, tossicodipendenza, genetica, carriera, ideologia, memoria, militare

**Costo?** (Sceglie uno)

- ☞ Hai risparmiato e tenuto da parte per pagarlo. Scegli un'etichetta da applicare a quell'innesto: +*inaffidabile*, +*scadente*, +*obsolescenza*, +*dannoso*.
- ☞ Qualcun altro l'ha pagato per te, ora sei in debito. Sei +*in debito*. Scegli con chi hai il debito.
- ☞ Hai fottuto qualcuno per ottenerlo. Sei +*braccato*. Descrivi chi hai tradito.

## AVANZAMENTO



```
if(XP ≥ 10 {run Advancement(1)};  
current.XP = XP-10;
```

- ☞ scegli un'altra mossa dal tuo libretto (max 3)
- ☞ scegli una mossa da un altro libretto (max 2)
- ☞ aggiungi +1 a Tocco
- ☞ +1 Stile (max +2)
- ☞ +1 Acume (max +2)
- ☞ +1 Freddo (max +2)
- ☞ +1 Mente (max +2)
- ☞ +1 Carne (max +2)
- ☞ +1 Sintetico (max +3)
- ☞ +1 a una caratteristica qualsiasi (max +3)
- ☞ aggiungi +1 a Tocco
- ☞ elimina +*nemico* o +*in debito*
- ☞ cambia il libretto del tuo personaggio
- ☞ crea un secondo personaggio
- ☞ riporta un Orologio di Corporazione alle 1800 [costo: 10 cred]
- ☞ ritira il tuo personaggio in sicurezza e creane uno nuovo [richiede: 20 cred]

v.1.0



## ANTIQUARIO

Gli Antiquari hanno un amore profondo e incrollabile per la storia. Hanno probabilmente passato la maggior parte della loro vita in campi accademici o qualcosa di simile.

Gli Antiquari hanno la propensione per l'avventura e partecipano spesso ai lavori sul campo per finanziare le proprie ricerche o per recuperare artefatti.

È probabile che un Antiquario sia venuto a conoscenza di recenti e strani accadimenti e abbia cominciato a vedere connessioni tra questi e molti eventi storici.

Continue? [Y/N]

# TRAUMA ARCANO

Nome. \_\_\_\_\_

## INDICATORE DI TRAUMA

prendi -1 a Trauma Arcano  prendi -2 a Trauma Arcano  prendi -1 a tutte le mosse

Ogni personaggio in *A Darkening Alley* ha un Indicatore di Trauma. Quando il trauma dell'incontro con gli orrori soprannaturali ti travolge, segna una casella in questo indicatore. Segnali da sinistra a destra. Si applica solo la penalità più a destra.

Da notare che il "-1 a tutte le mosse" si applica anche alla mossa danno. Le ferite fisiche a volte sembrano meno importanti quando la tua mente è fissata su preoccupazioni più pressanti.

Al termine di una missione, rimuovi uno dei tuoi Comportamenti segnati e libera una delle caselle dell'Indicatore di Trauma.

## TRAUMA ARCANO

Quando affronti una creatura o una forza spettrale da oltre gli squarci, tira Tocco. Se non hai Tocco, tira con -1.

**10+:** la tua mente razionalizza l'orrore. Abbassa il tuo Indicatore di Trauma di uno.

**7-9:** puoi reagire all'orrore soprannaturale soltanto assumendo uno dei tuoi Meccanismi di Adattamento. Segna un Comportamento da uno degli elenchi associati con i tuoi Meccanismi di Adattamento.

**6-:** il senso di orrore soprannaturale è troppo enorme da colmare. Segna un Comportamento da uno degli elenchi associati con i tuoi Meccanismi di Adattamento. Avanza il tuo Indicatore di Trauma. L'MC farà una mossa.

## DIRETTIVA DEL TRAUMA

Quando hai un **Comportamento da Meccanismo di Adattamento** segnato, ottieni una direttiva personale aggiuntiva:

🕒 Quando un **Comportamento** ostacola la missione, segna esperienza

## MECCANISMI DI ADATTAMENTO

Ognuno ha un modo diverso di reagire e gestire lo stress. Quando crei un nuovo personaggio in *A Darkening Alley*, o quando ne inserisci uno vecchio in *A Darkening Alley* per la prima volta, pensa a come il tuo personaggio reagisce in situazioni angoscianti e scegli due tipi di Meccanismi di Adattamento:

- 🕒 Elusione
- 🕒 Controllo
- 🕒 Psicosi
- 🕒 Introiezione
- 🕒 Proiezione

Ognuno di questi Meccanismi di Adattamento ha un elenco di Comportamenti specifici. Quando incontri creature o forze da oltre gli squarci, la mossa **Trauma Arcano** ti proporrà di scegliere da quegli elenchi.

### ELUSIONE

- 🕒 Mantieni la calma quando è pericoloso farlo (e non semplicemente inappropriato).
- 🕒 Insisti che le altre persone mantengano la calma quando è chiaramente inappropriato (per esempio "stai reagendo in maniera eccessiva" davanti a una minaccia legittima).
- 🕒 Ignora un problema finché non è troppo tardi.
- 🕒 Menti su qualcosa di pericoloso, perché se le altre persone sapessero la verità si arrabbierebbero legittimamente.
- 🕒 Di cosa pensi di dover dire per toglierti dai guai, anche se fa del male a qualcun altro.
- 🕒 Fuggi da una situazione pericolosa, anche se mette in pericolo i tuoi amici, i tuoi compagni di squadra o la missione.

### CONTROLLO

- 🕒 Metti a tacere una preoccupazione legittima con rabbia, violenza o scherno.
- 🕒 Insisti nel mantenere una gerarchia quando è deleterio farlo, e punisci chi non ubbidisce.
- 🕒 Usa forza eccessiva quando è chiaramente inappropriato.
- 🕒 Rimprovera qualcuno per essere "troppo emotivo".
- 🕒 Ignora qualcosa di importante perché non era una tua idea.
- 🕒 Maltratta verbalmente o fisicamente i tuoi compagni di squadra.

### PSICOSI

- 🕒 Non noti qualcosa di importante perché sei fissato su qualcosa di insignificante.
- 🕒 Presumi di essere allucinato quando stai veramente percependo qualcosa di importante.
- 🕒 Senti una profonda e inquietante stortura nel mondo che non riesci a spiegare a parole. Questo sentimento ti porta a non fidarti delle persone di cui dovresti probabilmente fidarti.
- 🕒 Fraintendi decisamente uno stimolo ambiguo o non minaccioso in un modo che mette in pericolo te o la missione o compromette una relazione importante.
- 🕒 Hai un'allucinazione di qualcosa di angoscioso o fastidioso al momento sbagliato.

### INTROIEZIONE

- 🕒 Biasima te stesso per cose che non dipendono da te.
- 🕒 Evita di difendere te o i tuoi amici in un momento importante.
- 🕒 Mostra passività, impotenza o indifferenza di fronte a una minaccia per te o per gli altri.
- 🕒 Rinuncia quando un compito risulta difficile.
- 🕒 Sottolinea i problemi delle idee degli altri senza offrire soluzioni.
- 🕒 Sacrificati inutilmente.

### PROIEZIONE

- 🕒 Proietta i tuoi sentimenti nelle altre persone.
- 🕒 Ignora le tue lacune.
- 🕒 Sii vendicativo e meschino a un livello chiaramente ingiustificato.
- 🕒 Insisti che qualsiasi problema è colpa di qualcun altro quando è chiaramente colpa tua.
- 🕒 Insisti che qualsiasi problema è colpa di qualcun altro quando è chiaramente colpa di qualcosa di esterno.
- 🕒 Presumi che gli altri stiano agendo con intento malvagio.

## CARATTERISTICHE



## DANNO



## DIRETTIVE

Scelgline due:

- ☞ **Etica:** descrivi il tuo codice etico. Quando aderire al tuo codice interferisce con la missione, segna esperienza.
- ☞ **Orgoglio:** quando il tuo bisogno di metterti alla prova contro difficoltà enormi mette in pericolo la missione, segna esperienza.
- ☞ **Protezione:** quando metti la tua responsabilità nei confronti di \_\_\_\_\_ davanti alla missione, segna esperienza.
- ☞ **Rivelazione:** quando scopri più informazioni su \_\_\_\_\_, segna esperienza.

Nome. \_\_\_\_\_

Aspetto. \_\_\_\_\_  
(elenchi e opzioni sul retro)

## ORGANIZZAZIONE AKASHICA

Molti Adepti vengono allenati, supportati e utilizzati da organizzazioni che seguono gli stessi credi e praticano lo stesso stile di combattimento.

Come hai imparato a infondere il potere magico degli squarci nel tuo stile di combattimento?

- ☞ Sei stato allenato da un'organizzazione akashica a cui appartieni ancora. Dalle un nome e descrivila. Sei **+in debito**.
- ☞ Sei stato allenato da un'organizzazione akashica che hai poi abbandonato. Descrivi come hai lasciato l'organizzazione e racconta perché sei ancora **+braccato**.
- ☞ Sei autodidatta. Il tuo stile è **+grezzo** e sei **+disprezzato** dagli Adepti allenati dalle organizzazioni akashiche.

## MOSSE

Ottieni queste tre:

- ☞ **Addestramento akashico:** il tuo addestramento nelle tradizioni fisiche akashiche ti fornisce una base di 1-armatura. I tuoi colpi senza armi provocano una base di 2-danno. Inoltre, quando ti concentri e finché rimani concentrato, applichi un effetto ai tuoi colpi. Scegli tra questi effetti: freddo, elettricità, fuoco, stordente.
- ☞ **Concentrazione:** quando fai una pausa per rinforzare la tua connessione con gli squarci, tira su Tocco.
  - 10+:** cambia il tuo potere degli squarci nello stato che desideri
  - 7-9:** cambia il tuo potere degli squarci, ma scegli 1:
    - » Ti sei perso in un altro mondo per un momento. Prendi -1 prossimo.
    - » Ti trovi inaspettatamente in pericolo (l'MC ti dirà quale).
- ☞ **Potere degli squarci:** ti trovi sempre in uno di questi stati: Bilanciato, Protettivo o Aggressivo. Puoi modificare lo stato in cui ti trovi utilizzando la mossa **concentrazione**. Quando cambi il tuo stato, vi rimani finché non lo cambi nuovamente.
  - » **Bilanciato:** mentre ti trovi in questo stato aggiungi +1 continuato per **agire sotto pressione** e **valutare**. Se il tuo potere è **+grezzo**, non puoi entrare in questo stato.
  - » **Protettivo:** mentre ti trovi in questo stato infliggi -1-danno e prendi -1 continuato alla mossa **danno**. Guadagni anche +1 continuato di armatura. Se la vittima acconsente alla tua partecipazione in qualche tipo di guarigione mentre ti trovi in

questo stato, guarisce un danno aggiuntivo.

- » **Aggressivo:** mentre hai questo atteggiamento infliggi +1 di danno e subisci -1 di armatura. Guadagni anche +1 continuato in **giocare duro**.

Scelgline un'altra:

- ☞ **Armatura degli squarci:** quando ti armonizzi con successo, prendi +1 prossimo in armatura.
- ☞ **Aura bilanciata:** quando ti trovi nello stato Protettivo, puoi avvilupparsi in un'aura di freddo, di elettricità o di fuoco. Chiunque ti infligga danno con un attacco in mischia subisce 1-danno dall'aura.
- ☞ **Rabbia berserker:** quando ti trovi nello stato Aggressivo e ti avventi come una furia su un gruppo di nemici, tira su Tocco invece che su Carne per **combattere**. Se il tuo stile di combattimento è **+grezzo**, devi scegliere l'opzione "fai troppo rumore". Se scegli di infliggere o subire danno, aumentalo di 1. Se scegli di subire danno, non tirare la mossa **danno**.
- ☞ **Cromato:** scegli un innesto cibernetico durante la creazione del personaggio o tra una missione e l'altra. Descrivi come l'hai ottenuto utilizzando le normali domande sugli innesti cibernetici.
- ☞ **Espressione elementale:** quando ti trovi nello stato Aggressivo e applichi l'effetto freddo, elettricità o fuoco ai tuoi attacchi, aggiungi +1 al danno inflitto.
- ☞ **Stile di combattimento:** quando usi la mossa **combattere**, tira su Stile invece che su Carne. Se il risultato è 10+, prendi +1 continuato contro chiunque sia rimasto impressionato dalle tue movenze eleganti.
- ☞ **Colpo concentrato:** quando ti trovi nello stato Protettivo colpisci con maggiore potenza, tira su Tocco invece che su Carne per **combattere**. Ottieni +1 armatura contro l'eventuale danno risultante.
- ☞ **Risanamento:** quando ti trovi nello stato Protettivo e curi qualcuno imponendo le mani, tira su Tocco.
- ☞ **7+:** recupera 1-danno.
- ☞ **10+:** puoi rimuovere un effetto, come incosciente, stordito o terrorizzato, oppure risanare un arto perduto (l'arto deve essere a disposizione al momento).
- ☞ **Massima espressione:** quando ti trovi nello stato Protettivo e proteggi te stesso o qualcun altro, tira su Tocco.
  - » **10+:** la vittima non subisce alcun danno proveniente dalla sua prossima mossa (altre conseguenze della mossa si applicano lo stesso).
  - » **7-9:** la vittima aggiunge +2 prossimo all'armatura. Se la vittima è qualcun altro e subisce danno (superando il valore di armatura), sarai tu a tirare la mossa **danno** e a subirne le conseguenze.

# EQUIPAGGIAMENTO

### Ottieni:

- 🕒 Conduttore akashico (si tratta di un qualche ciondolo magico, descrivilo)
- 🕒 Vestiario largo

### Scegli un'arma:

- 🕒 Nunchaku (2-danno mischia)
- 🕒 Bastone **+inciso con rune** (2-danno mischia)
- 🕒 Spada **+elegante** (3-danno mischia **+sporca**)

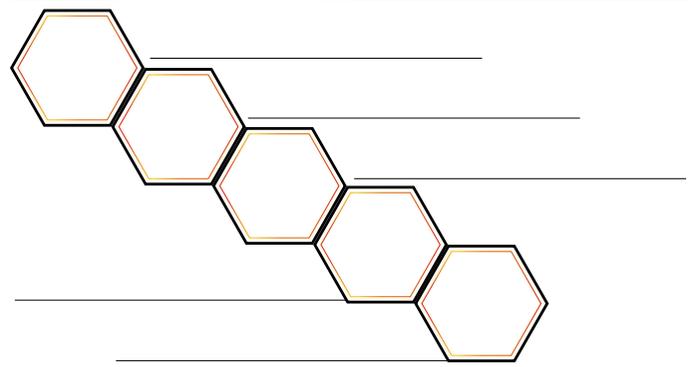
### Sceglino uno:

- 🕒 Motocicletta **+appariscente**
- 🕒 Visore (scegli due: **+termografico**, **+amplificatore di luce**, **+ingrandimento**, **+antiabbagliante**)
- 🕒 Antico libro di folklore akashico
- 🕒 Cerotti medicali (ti permettono di fornire **pronto soccorso** a personaggi con ferite a 21:00 o meno)

# INNESTI CIBERNETICI

La maggior parte delle organizzazioni akashiche aborrono l'uso di potenziamenti tecnologici. Parti senza alcun innesto cibernetico, ma puoi prendere la mossa **chromato** durante la creazione. Se lo fai, rispondi alle normali domande relative agli innesti cibernetici oltre a quelle sull'organizzazione akashica. Sei **+disprezzato** dalla maggior parte degli Adepti.

# LEGAMI



# ELENCHI INIZIALI

**Nomi:** Bruce, Camilla, Colleen, Diana, Grace, Hippolyte, Jackie, Jeeja, Johnny, Liu, Mai, Penthesilea, Raiden, Samantha, Sammo, Scorpion, Shang, Sonya, Toshiro, Ziyi, un nome di animale, un nome elementale, un titolo da combattente

**Aspetto.** *Sceglino uno da ogni elenco:*

<b>Occhi:</b> ciechi, brillanti, concentrati, induriti, penetranti, saggi	<b>Volto:</b> barbuto, infantile, elegante, serio, luminoso, strano, invecchiato	<b>Corpo:</b> atletico, esile, vecchio, sfregiato, tatuato, umile	<b>Vestiti:</b> anacronistici, artistici, da strada, appariscenti, formali, militari, vintage
---	--	---	---

**Pelle:** artificiale, soprannaturale, asiatica o sud-asiatica, nera, decorata, ispanica/latina, indigena, mediorientale, bianca, \_\_\_\_\_

### INNESTI CIBERNETICI

**Perché?** *(Sceglino uno)* protesi, forzato, lealtà, entusiasmo, necessità, tossicodipendenza, genetica, carriera, ideologia, memoria, militare

**Costo?** *(Sceglino uno)*

- 🕒 Hai risparmiato e tenuto da parte per pagarlo. Scegli un'etichetta da applicare a quell'innesto: **+inaffidabile**, **+scadente**, **+obsolescenza**, **+dannoso**.
- 🕒 Qualcun altro l'ha pagato per te, ora sei in debito. Sei **+in debito**. Scegli con chi hai il debito.
- 🕒 Hai fottuto qualcuno per ottenerlo. Sei **+braccato**. Descrivi chi hai tradito.

# AVANZAMENTO



```
if(XP ≥ 10 {run Advancement(1)};
current.XP = XP-10;
```

- 🕒 scegli un'altra mossa dal tuo libretto (max 3)
- 🕒 scegli una mossa da un altro libretto (max 2)
- 🕒 aggiungi +1 a Tocco
- 🕒 +1 Stile (max +2)
- 🕒 +1 Acume (max +2)
- 🕒 +1 Freddo (max +2)
- 🕒 +1 Mente (max +2)
- 🕒 +1 Carne (max +2)
- 🕒 +1 Sintetico (max +3)
- 🕒 +1 a una caratteristica qualsiasi (max +3)
- 🕒 aggiungi +1 a Tocco
- 🕒 elimina **+nemico** o **+in debito**
- 🕒 cambia il libretto del tuo personaggio
- 🕒 crea un secondo personaggio
- 🕒 riporta un Orologio di Corporazione alle 1800 [costo: 10 cred]
- 🕒 ritira il tuo personaggio in sicurezza e creane uno nuovo [richiede: 20 cred]



# ADEPTO

Il potere degli sguardi pervade il tuo corpo, la tua mente e il tuo spirito. Quel potere ti supporta, fluisce attraverso di te e ti rende quello che sei: un maestro in una delle arti marziali quasi dimenticate. Pratichi la tua speciale combinazione di boxe, kung fu, karate, capoeira, muay thai, judo, wrestling, o manovre con armi, fuse con antiche tradizioni magiche akashiche.

Continue? [Y/N]

# TORMENTO DELL'ORRORE

## CARATTERISTICHE



Assegna uno dei seguenti valori a ogni caratteristica: +2, +1, +1, +0, +0, +0, -1

Il tuo Tocco dovrebbe essere +2 o +1

Inizi il gioco con 5 in Credito

## DANNO



## DIRETTIVE

Sceglina due:

- ⚡ **Antagonistica:** quando ostacoli deliberatamente la missione per contrastare il tuo Avversario, segna esperienza.
- ⚡ **Etica:** descrivi il tuo codice etico. Quando aderire al tuo codice ostacola la missione, segna esperienza.
- ⚡ **Tormento degli Orrori:** quando la tua appartenenza al gruppo dei Tormenti degli Orrori ostacola la missione, segna esperienza.
- ⚡ **Rivelazione:** quando ottieni nuove informazioni sul tuo Avversario, segna esperienza.

Name. \_\_\_\_\_

Looks. \_\_\_\_\_  
(lists/options on back)

## L'AVVERSARIO

Descrivi ciò che sai del tuo Avversario.

- » Hai trovato prove concrete che il tuo Avversario ti sta dando la caccia, o ne sei conscio soltanto a causa di incubi? Sei **+braccato**.
- » Descrivi come il tuo Avversario ha influenzato di recente il nostro mondo.
- » Qual è l'aspetto più sconvolgente delle macchinazioni del tuo Avversario?
- » Cos'è successo che ti ha portato ad aderire ai Tormenti degli Orrori?
- » Quale trauma ti ha inflitto l'Avversario? descrivilo. Sei **+ossessionato**.

## MOSSE

Ottieni queste due:

- ⚡ **Conoscenza degli sgarci:** hai una rete di contatti profonda e ben informata nella comunità magica. Quando ti adoperi per **ricercare**, puoi tirare su Tocco invece che su Mente.
- ⚡ **Arma degli sgarci:** i Tormenti hanno perfezionato l'arte di infondere nelle loro armi le energie degli sgarci, aumentando terribilmente la loro capacità di essere letali contro entità provenienti dagli sgarci. Quando esegui **combattere** contro un'entità proveniente dagli sgarci, puoi tirare su Tocco invece che su Carne.

Sceglina un'altra:

- ⚡ **Un pozzo profondo:** l'odio per il tuo Avversario ti fornisce una presa tenace alla vita e alle future opportunità di vendetta che contiene. Quando tiri per il tuo **ultimo respiro**, puoi aggiungere il tuo valore di Tocco al totale.
- ⚡ **Segugio:** la magia degli sgarci collega tutto ciò che tocca, in qualsiasi direzione, collassando spazio e tempo. Scorre attraverso le vene delle creature provenienti dagli sgarci e aderisce al sangue di coloro che utilizzano e incontrano la magia. Se tocchi, odori o gusti il "sangue" di una creatura toccata dagli sgarci, puoi percepire lei e qualcosa della sua storia. Se ne annusi il sangue, puoi seguirne le tracce vecchie di un giorno. Se ne tocchi il sangue, puoi **valutare** il passato recente della creatura. Se lo gusti, puoi eseguire una **ricerca** su quella creatura e sulle sue relazioni.

⚡ **Rintanarsi:** a causa del tuo potente nemico, ti è spesso necessario nasconderti per evitarne l'ira. I Tormenti degli Orrori hanno creato una rete di rifugi schermati magicamente sparsi per tutto il mondo, proprio a questo scopo. Una volta per missione, quando una mossa ti metterebbe nella situazione di subire la rappresaglia immediata del tuo Avversario, puoi nasconderti. Descrivi il rifugio, il custode del rifugio e le conseguenze che devi affrontare per essere stato costretto a mettere la missione in attesa.

⚡ **Pistole, tante pistole:** possiedi una riserva impressionante e completamente illegale di equipaggiamento per combattere gli Orrori. Una volta per missione puoi accedere alla riserva per ottenere 2 [equip] o 2 [artefatto].

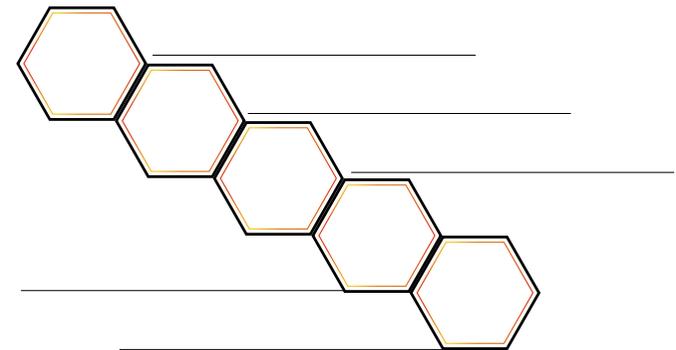
⚡ **So bene chi sono:** una volta per missione puoi cambiare un qualsiasi risultato di 6- appena ottenuto in un 10+. L'MC avanzerà un orologio fino alle 21.00 o di una tacca se l'orologio segna già le 21.00 o più.

⚡ **Rete di biblioteche:** sei connesso alla rete d'informazioni dei Tormenti degli Orrori. Una volta per missione puoi eseguire una **ricerca** su un aspetto degli Orrori considerando 10+ come risultato.

⚡ **Contatto con una Meraviglia:** gli sgarci non contengono solo gli Orrori. Oltre gli sgarci esistono anche creature che si oppongono alle macchinazioni degli Orrori: normalmente ci si riferisce a queste creature come Meraviglie. Sei stato contattato da una Meraviglia che ha contrastato direttamente o indirettamente il tuo Avversario. Puoi dichiarare questa Meraviglia come **contatto**, descrivi come si presenta nel nostro mondo.

⚡ **Sai bene chi sono:** quando **giochi duro** per ottenere informazioni o l'accesso a un Orrore o alle sue risorse, puoi tirare su Tocco invece che su Acume. Con 7-9 scegli tu il risultato.

## LEGAMI



## EQUIPAGGIAMENTO

### Scegli due armi:

- ☞ Antico coltello (2-danno mischia/vicino +*antico*)
- ☞ Pistola pesante (3-danno vicino/medio +*ricarica* +*rumorosa*)
- ☞ Spada toccata dagli squarci (3-danno mischia +*sporca* +*artefatto* +*toccata dagli squarci*)

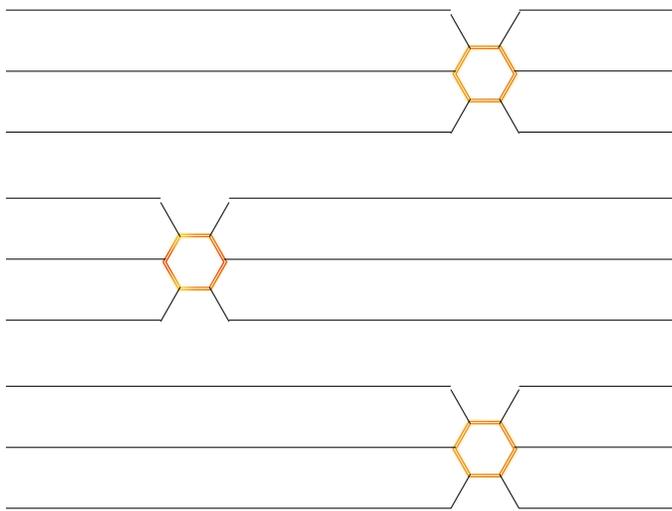
### Sceglie due:

- ☞ Auto classica +*sportiva*
- ☞ Vestiti corazzati (0-armatura, +*discreti*, sottrai 1 quando tiri la mossa **danno**)
- ☞ Giacca di pelle (1-armatura)
- ☞ Cerotti medicali (permettono di fornire **pronto soccorso** a personaggi con danno a 21:00 o meno)

## INNESTI CIBERNETICI

I Tormenti degli Orrori adottano qualsiasi arma o tecnologia che possa servire loro a raggiungere l'obiettivo finale e cioè spazzare via la piaga degli Orrori. Scegli un singolo innesto cibernetico che credi possa aiutarti a combattere il tuo Avversario.

## NOTE



## ELENCHI INIZIALI

**Nomi:** Arrow, Blade, Castle, Farrington, Fury, Ghost, Guillame, Machete, Martina, Odin, Raven, un nome duro, un nome divino, un nome implacabile

**Aspetto.** *Sceglie uno per ogni elenco:*

<b>Occhi:</b> duri, tormentati, senza pietà, addolorati, rassegnati, intensi, perseguitati, rabbiosi	<b>Volto:</b> sfregiato, impassibile, quadrato, scarno, prudente, sofferente, anonimo	<b>Corpo:</b> muscolare, atletico, addestrato, bruciato, contorto, ordinario, non idoneo	<b>Vestiti:</b> da strada, militari, corporativi, da caccia, poveri, sporchi di sangue, provinciali, appariscenti, anonimi
--	---	--	--

**Pelle:** artificiale, soprannaturale, asiatica o sud asiatica, nera, decorata, ispanico/latino, indigena, mediorientale, bianca, \_\_\_\_\_

### INNESTI CIBERNETICI

**Perché?** (*Sceglie uno*) protesi, forzato, lealtà, entusiasmo, necessità, tossicodipendenza, genetica, carriera, ideologia, memoria, militare

**Costo?** (*Sceglie uno*)

- ☞ Hai risparmiato e tenuto da parte per pagarlo. Scegli un'etichetta da applicare a quell'innesto: +*inaffidabile*, +*scadente*, +*obsolescenza*, +*dannoso*.
- ☞ Qualcun altro l'ha pagato per te, ora sei in debito. Sei +*in debito*. Scegli con chi hai il debito.
- ☞ Hai fottuto qualcuno per ottenerlo. Sei +*braccato*. Descrivi chi hai tradito.

## AVANZAMENTO



```
if(XP) ≥ 10 {run Advancement(1)};
current.XP = XP-10;
```

- ☞ scegli un'altra mossa dal tuo libretto (max 3)
- ☞ scegli una mossa da un altro libretto (max 2)
- ☞ aggiungi +1 a Tocco
- ☞ +1 Stile (max +2)
- ☞ +1 Acume (max +2)
- ☞ +1 Freddo (max +2)
- ☞ +1 Mente (max +2)
- ☞ +1 Carne (max +2)
- ☞ +1 Sintetico (max +3)
- ☞ +1 a una caratteristica qualsiasi (max +3)
- ☞ aggiungi +1 a Tocco
- ☞ elimina +*nemico* o +*in debito*
- ☞ cambia il libretto del tuo personaggio
- ☞ crea un secondo personaggio
- ☞ riporta un Orologio di Corporazione alle 1800 [costo: 10 cred]
- ☞ ritira il tuo personaggio in sicurezza e creane uno nuovo [richiede: 20 cred]



## DELL'ORRORE

Come gruppo, i Tormenti degli Orrori sono un'organizzazione diffusa, dedicata a rimuovere la contaminazione degli Orrori dal nostro mondo. Coloro che vengono reclutati nei ranghi dei Tormenti sono spesso vittime delle macchinazioni di un particolare Orrore, considerato l'Avversario del Tormento. Sebbene si dedichino all'eliminazione di tutti gli Orrori, la maggior parte dei Tormenti si concentrano sul proprio Avversario.

Per il Tormento, i lavori per le corporazioni sono solo un mezzo per uno scopo, le missioni spesso gli forniscono indizi e artefatti da utilizzare nella sua lotta contro l'Avversario. Certo, anche il Credito è piuttosto utile.

Continue? [Y/N]

## CARATTERISTICHE



Assegna uno dei seguenti valori a ogni caratteristica: +2, +1, +1, +0, +0, +0, -1

Il tuo Tocco dovrebbe essere +2 o +1

Inizi con 5 in Credito

## DANNO



## DIRETTIVE

Sceglie due:

- ⚡ **Etica:** descrivi il tuo codice etico. Quando aderire al tuo codice intralcia la missione, segna esperienza.
- ⚡ **Proselitismo:** descrivi il tuo sistema di valori. Quando persuadi qualcun altro ad agire secondo il tuo sistema di valori, segna esperienza.
- ⚡ **Rivelazione:** quando scopri altre informazioni su \_\_\_\_\_, segna esperienza.
- ⚡ **Toccato:** quando intralci deliberatamente la missione per conoscere di più sugli squarci, segna esperienza.

Nome. \_\_\_\_\_

Aspetto. \_\_\_\_\_  
(elenchi e opzioni sul retro)

## ORDINE MAGICO

Descrivi il tuo ordine. Scegli uno:

- ⚡ Sai che il tuo ordine è affiliato a una corporazione. Sceglila.
- ⚡ L'affiliazione del tuo ordine è un segreto molto ben custodito, nemmeno tu la conosci.

Come sei stato reclutato nel tuo ordine? Scegline uno o crealo: forzato, famiglia, entusiasmo, necessità, droga, genetica, carriera, ideologia, memoria, militare.

Qual è la tua relazione con l'ordine, ora?

- ⚡ Sei un membro leale. Sei *+in debito*.
- ⚡ Li hai fregati e sei fuggito. Sei *+braccato*.

## MOSSE

Ottieni queste due:

- ⚡ **Magia degli squarci:** Quando invochi il potere degli squarci per dare forma all'energia magica grezza e produrre effetti fisici, tira su Tocco.
  - 10+:** controlli abbastanza energia magica da creare una *forma d'effetto*. Se ti sforzi puoi aggiungere un *vantaggio* e fai una scelta dall'elenco del 7-9
    - » *Forma:* raggio, dardo, liquido, gas
    - » *Effetto (1-danno):* elettricità, stordente, fuoco, acido, magnetismo, freddo, vento, luce, oscurità
    - » *Vantaggio:* superiore (+1-danno), diviso, nascosto
  - 7-9:** controlli abbastanza energia magica da creare una forma d'effetto, ma a un prezzo. Scegli uno:
    - » La magia è estenuante. Subisci s-danno
    - » L'effetto è rumoroso o attrae attenzioni in altro modo
    - » Un aspetto della magia (forma o effetto) non è completamente sotto il tuo controllo. L'MC sceglie quale e lo distorce
  - 6-:** le correnti di energia magica sono troppo deboli per essere controllate o fallisci nel controllare l'energia che invochi. L'MC fa una mossa.
- ⚡ **Evocazione:** Quando raggiungi i flussi di magia per richiamare una creatura da un'altra dimensione, tira su Tocco.
  - 7+:** evochi un'entità sotto il tuo controllo. Scegli una *sembianza* e un *elemento* dagli elenchi seguenti.
  - 10+:** l'entità evocata ha un'altra caratteristica utile. Aggiungi un *attributo* dall'elenco.
  - 6-:** la tua procedura era imperfetta. L'MC sceglie la *sembianza* e l'*elemento* dell'entità che hai evocato, ma non è sicuramente sotto il tuo controllo.

Cominci conoscendo queste sembianze:

- » **Insettoide (mandibole e artigli):** le forme insettoidi sono eccezionalmente tremende in combattimento. Puoi tirare **combattere** su Tocco. I loro artigli infliggono 2-danno.
- » **Umanoide (stirpe):** gli umanoidi sono solo più facilmente comprensibili. A causa del legame psichico più stretto, puoi utilizzare la creatura evocata per eseguire a distanza compiti complessi che potresti normalmente eseguire.

Cominci conoscendo questi elementi:

- » **Fuoco:** può applicare l'etichetta *+a fuoco* a oggetti e persone toccandole.
  - » **Aria:** può applicare l'etichetta *+fluttuante* a oggetti e persone toccandole.
  - » **Acqua:** può applicare l'etichetta *+sommerso* a oggetti e persone toccandole.
  - » **Terra:** può applicare l'etichetta *+trattenuto* a oggetti e persone toccandole.
  - » **Vuoto:** può applicare l'etichetta *+terrorizzato* ad altre creature e persone toccandole.
- Cominci conoscendo questi attributi: *+enorme, +minuscolo, +invisibile, +volante*

Sceglie altre due:

- ⚡ **Vincolo:** quando tenti di controllare un'entità degli squarci di cui non hai il controllo, spendi un **[artefatto]** e tira su Tocco.
  - 10+:** vincoli con successo un'entità intelligente degli squarci al tuo controllo o eviti che un'entità intelligente degli squarci agisca contro di te.
  - 7-9:** vincoli un'entità degli squarci priva di intelligenza al tuo controllo abbastanza a lungo per una breve azione, come rispedirla nel flusso magico, oppure eviti che una creatura intelligente degli squarci agisca contro di te per un breve istante, fornendo a un alleato un +1 prossimo per agire contro la creatura, se agisce immediatamente.
  - 6-:** fallisci nel vincolare l'entità. Fuggi. L'MC fa una mossa.
- ⚡ **Cromato:** scegli un innesto cibernetico durante la creazione del personaggio o tra una missione e l'altra. Descrivi come l'hai ottenuto e come l'hai pagato rispondendo alle normali domande sugli innesti cibernetici.
- ⚡ **Occhio malvagio:** quando imprimi delle rune su una persona e spendi **[equip]**, dichiara che è la vittima della maledizione. Ottieni +1 continuato nell'agire contro quella persona o nell'inseguimento di quella persona. Puoi avere al massimo una maledizione attiva alla volta.
- ⚡ **Contatti tra i maghi:** hai contatti estesi nella comunità magica, tira **setacciare le strade** su Tocco invece che su Stile.
- ⚡ **Tocco magico:** quando **aiuti o interferisci** utilizzando la **magia degli squarci**, tira su Tocco.

- 🕒 **Metaxenofisico:** crea un nuovo *vantaggio* e aggiungilo al tuo repertorio.
- 🕒 **Scultore:** crea una nuova *forma* e aggiungila al tuo repertorio.
- 🕒 **Tattiche di evocazione:** quando **aiuti o interferisci** utilizzando una creatura che hai evocato, tira su Tocco.
- 🕒 **Transmutazionista:** crea un nuovo *effetto* e aggiungilo al tuo repertorio.
- 🕒 **Rune vibranti:** i tuoi *effetti* infliggono 2-danno ma non hai più il vantaggio *+nascosto*.

## EQUIPAGGIAMENTO

### Scegli due armi:

- 🕒 Coltello (s-danno mischia/vicino *+discreto*)
- 🕒 Pistola tascabile (2-danno mischia/vicino *+discreto +rapido +ricarica +rumoroso*)
- 🕒 Mazza (2-danno mischia)
- 🕒 Bastone (1-danno mischia *+rapido*)

### Sceglina due:

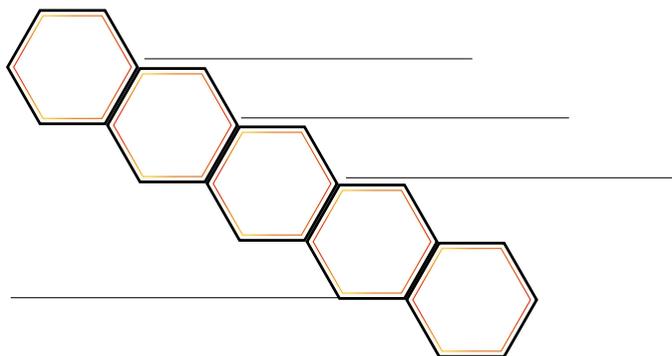
- 🕒 Giacca corazzata (1-armatura)
- 🕒 Copricapo stravagante (quando ottieni un 12+ in **evocazione**, scegli un secondo *elemento* da applicare)
- 🕒 Grimorio (quando ottieni un 12+ nell'utilizzo della **magia degli squarci**, scegli un secondo *effetto* da applicare)
- 🕒 Abiti dell'ordine (0-armatura, *+occultabili*, sottrai 1 quando tiri la mossa **danno**)

## INNESTI CIBERNETICI

Alcuni ordini magici disapprovano gli innesti cibernetici, alcuni li accettano, altri li proibiscono completamente.

Qual è l'attitudine del tuo ordine a riguardo? Non cominci automaticamente con degli innesti cibernetici, ma puoi scegliere la mossa cromato durante la creazione del personaggio. Se lo fai, rispondi alle normali domande sugli innesti cibernetici oltre a quelle sull'ordine magico.

## LEGAMI



- 🕒 scegli un'altra mossa dal tuo libretto (max 3)
- 🕒 scegli una mossa da un altro libretto (max 2)
- 🕒 aggiungi +1 a Tocco
- 🕒 +1 Stile (max +2)
- 🕒 +1 Acume (max +2)
- 🕒 +1 Freddo (max +2)
- 🕒 +1 Mente (max +2)
- 🕒 +1 Carne (max +2)
- 🕒 +1 Sintetico (max +3)

## ELENCHI INIZIALI

**Nomi:** Amestris, Circe, Deshawn, Harry, Hermes, Granger, Inverse, Jackdaw, Naga, Susan, un nome tradizionale, un nome mistico, un nome anonimo

**Aspetto.** Sceglina una da ogni elenco:

<b>Occhi:</b> calmi, determinati, ispirati, mistici, impassibili, potenti, rassegnati	<b>Volto:</b> giovane, sicuro, attraente, brizzolato, studioso, bruciato, segnato dagli squarci, di cera	<b>Corpo:</b> atletico, flaccido, discreto, esile, agile, mutevole, di plastica	<b>Vestiti:</b> corporativi, alta moda, da strada, autorizzati, arcani, magicamente autonomi, avant-garde
---	--	---	---

**Pelle:** artificiale, soprannaturale, asiatica o sud asiatica, nera, decorata, ispanica/latina, indigena, mediorientale, bianca, \_\_\_\_\_

### INNESTI CIBERNETICI

**Perché?** (Sceglina uno) protesi, forzato, lealtà, entusiasmo, necessità, tossicodipendenza, genetica, carriera, ideologia, memoria, militare

**Costo?** (Sceglina uno)

- 🕒 Hai risparmiato e tenuto da parte per pagarlo. Scegli un'etichetta da applicare a quell'innesto: *+inaffidabile*, *+scadente*, *+obsolescenza*, *+dannoso*.
- 🕒 Qualcun altro l'ha pagato per te, ora sei in debito. Sei *+in debito*. Scegli con chi hai il debito.
- 🕒 Hai fottuto qualcuno per ottenerlo. Sei *+braccato*. Descrivi chi hai tradito.

## AVANZAMENTO

```
if(XP) ≥ 10 {run Advancement(1)};
current.XP = XP-10;
```

*\*/dopo 5 avanzamenti puoi scegliere anche questi/\**

- 🕒 +1 a una caratteristica qualsiasi (max +3)
- 🕒 aggiungi +1 a Tocco
- 🕒 elimina *+nemico* o *+in debito*
- 🕒 cambia il libretto del tuo personaggio
- 🕒 crea un secondo personaggio
- 🕒 riporta un Orologio di Corporazione alle 1800 [costo: 10 cred]
- 🕒 ritira il tuo personaggio in sicurezza e creane uno nuovo [richiede: 20 cred]



Un Mago è un vero studente di tutto ciò che è magico. Si concentra enormemente nel capire e modellare la magia degli squarci attraverso approcci scientifici e usando la propria forza di volontà.

La società dei Maghi è gerarchica, e nella maggior parte delle regioni si è sviluppata una complessa burocrazia intorno all'utilizzo e alla regolamentazione della magia degli squarci. Si tratta comunque di una società sorprendentemente meritocratica, visto che i bambini di qualsiasi stirpe e situazione economica vengono sottoposti alle prove attitudinali e inseriti negli ordini fin dalla tenera età. La maggior parte dei Maghi continua a servire il proprio ordine dopo la formazione, anche se ogni tanto un Mago potrebbe decidere di mettersi in proprio.

Continue? [Y/N]

## CARATTERISTICHE



Assegna i seguenti valori a ciascuna caratteristica: +2, +1, +1, +0, +0, +0, -1

Il tuo Tocco dovrebbe essere +2 or +1

Inizi con 5 in Credito

## DANNO



## DIRETTIVE

Sceglina due:

- 🕒 **Etica:** descrivi il tuo codice etico. Quando aderire al tuo codice interferisce con la missione, segna esperienza.
- 🕒 **Debito:** quando interferisci deliberatamente con la missione per accondiscendere l'Orrore che ti ha dato il potere, segna esperienza.
- 🕒 **Proselitismo:** descrivi il tuo sistema di valori. Quando persuadi gli altri ad agire secondo i tuoi valori, segna esperienza.
- 🕒 **Rivelazioni:** quando scopri altre informazioni su \_\_\_\_\_, segna esperienza.

Nome. \_\_\_\_\_

Aspetto. \_\_\_\_\_  
(elenchi e opzioni sul retro)

## L'ORRORE

Descrivi il tuo padrone. Sei *+in debito*. Scegli uno:

- 🕒 Il tuo padrone ha altri seguaci, cultisti e Schiavi. Descrivi come se fossero una banda (*The Sprawl*, pag.138-139). Oltre alle scelte sul capo della banda, il tuo padrone è un'intelligenza aliena con motivazioni incomprensibili.
- 🕒 Non conosci nessun altro seguace del tuo padrone. Pensi di essere il primo? Il suo unico Schiavo? L'ultimo?

Perché hai fatto un patto con un Orrore extra-dimensionale? Sceglina uno o creane uno tu: obbligato, famiglia, entusiasmo, necessità, droga, genetica, carriera, ideologia, memoria, militare

## MOSSE

Ottieni queste due:

- 🕒 **Magia delle ossa:** Puoi interpretare i flussi di energia magica tramite le tue rune e immagazzinare il potere delle rune favorevoli per usarlo in seguito. Le rune favorevoli contengono potere e spesso le conserverai per usarle come catalizzatori per i tuoi incantesimi.

Tutte le volte che ottieni un 7+ mentre esegui una mossa (inclusa **richiamare**), puoi prendere uno dei due dadi appena tirati e piazzarlo nella tua riserva. Questi dadi continuano a mostrare i risultati di quando sono stati scelti. Puoi avere fino a tre dadi nella tua riserva, a meno che tu non abbia una mossa che dica il contrario. Utilizzerai questa riserva per **richiamare**.

- 🕒 **Richiamare:** Quando utilizzi le rune che hai collezionato per **richiamare** un potere dagli squarci, tira su Tocco.

**7+:** scegli qualsiasi coppia di dadi dalla tua riserva. Scateni l'effetto dalla tabella seguente che corrisponde ai due numeri mostrati dai dadi, quindi rimuovi questi dadi dalla tua riserva

**7-9:** inoltre, scegli due:

- » La tua magia ha attirato attenzioni indesiderate.
- » L'incantesimo è molto estenuante, perdi un altro dado dalla tua riserva oltre ai due utilizzati per scatenare l'effetto. Se hai più di tre dadi nella tua riserva, scegli quale dado perdere.
- » Qualcosa di oscuro ha viaggiato nel nostro reame come risultato del tuo incantesimo

Sceglina altre due:

- 🕒 **Cicatrici cerimoniali:** quando ottieni 12+ nel **richiamare**, puoi cambiare un dado nella tua riserva con qualsiasi valore inferiore a quello da esso mostrato, prima di decidere che incantesimo lanciare.
- 🕒 **Cromato:** Scegli un innesto cibernetico durante la creazione del personaggio o tra una missione e l'altra. Descrivi come lo ottieni e come lo paghi rispondendo alle normali domande sugli innesti cibernetici.
- 🕒 **Sogni dall'al di là:** quando entri in una trance rituale, puoi proiettare i tuoi sensi oltre lo spazio e il tempo per vedere una versione del passato o un possibile futuro. Descrivi il rituale e tira Tocco.
  - 10+:** ricevi una visione di un evento del passato o del futuro a tua scelta. scegli due:
    - » ottieni **[info]**
    - » ottieni +1 prossimo nell'agire secondo la visione o per farla realizzare
    - » aggiungi un dado alla tua riserva con un valore a tua scelta.
  - 7-9:** ricevi una visione confusa del passato o del futuro. Scegli:
    - » scegli tu l'evento di cui hai visione e scegli uno dall'elenco precedente.
    - » l'MC sceglie l'evento di cui hai visione e sceglie per primo dall'elenco precedente, poi tu scegli una seconda opzione dalle due rimanenti.
  - 6-:** ricevi una visione orribile e vieni notato e registrato da qualcosa dell'al di là
- 🕒 **Gris gris:** hai costruito un talismano che ti permette di immagazzinare una riserva aggiuntiva di ossa infuse, aumentando la tua riserva di dadi della magia delle ossa fino a un massimo di 5 dadi.
- 🕒 **Alto sacerdote:** occupi una posizione elevata nel culto del tuo padrone. La tua chiesa di subordinati è una banda (2-danno. **+piccola +fanatica +segreta**). Scegli 2:
  - » La tua chiesa possiede armamenti mistici: aggiungi +1 danno e **+toccati dagli squarci**.
  - » La tua chiesa è protetta da armature magiche: aggiungi 1 armatura e **+troppo sicuri di sé**.
  - » La tua chiesa segue in modo particolare i tuoi insegnamenti: aggiungi **+fedeli** e puoi togliere **+fanatici**.
  - » La tua chiesa ha una buona professionalità, aggiungi uno tra **+mobili**, **+specialisti**, **+ben connessi**, o **+risorse**.
  - » La tua chiesa è brava nel reclutamento (come?): rimpiazza **+piccola** con **+media**.
- 🕒 **Preveggenza degli Orrori:** Scegli un dado dalla riserva di dadi della magia degli squarci e rimuovilo, questo riduce di uno il massimo di dadi della tua riserva per il resto della missione. Ottieni 2 **[info]**.
- 🕒 **Tocco magico:** quando aiuti o interferisci utilizzando la magia degli squarci, tira su Tocco.

🕒 **Contatto con gli squarci:** Il tuo padrone rivela periodicamente la posizione di oggetti utili o di valore. Una volta per missione puoi chiedere aiuto al tuo padrone, ti rivelerà la posizione di una combinazione di tre tra: **[artefatto]**, **[equip]**, ed equipaggiamento **+toccato dagli squarci**. Tira su **Mente**:

**10+:** sai cosa troverai prima di cominciare il recupero.

**7-9:** verrai a conoscenza di cosa si tratta dopo aver cominciato il recupero.

**6-:** verrai a conoscenza di cosa si tratta nel peggior momento possibile.

🕒 **Contatti con gli spiriti:** Puoi utilizzare la magia del sangue per evocare uno spirito e ottenere informazioni. Quando lo fai, tira **setacciare le strade** su **Tocco** invece che su **Stile**.

## EQUIPAGGIAMENTO

**Scegli due armi:**

🕒 Coltello (a-danno mischia/vicino **+discreto**)

🕒 Pistola tascabile (2-danno mischia/vicino **+discreto +rapido +ricarica +rumoroso**)

🕒 Mazza (2-danno mischia)

🕒 Bastone (1-danno mischia **+rapido**)

**Sceglie uno:**

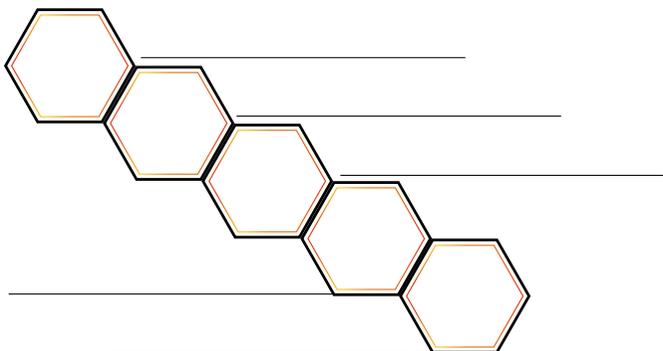
🕒 Soprabito di ciondoli (0-armatura, sottrai 1 quando tiri la **mossa danno**)

🕒 Maschera del teschio dell'Orrore (1-armatura, **+terrificante**)

## INNESTI CIBERNETICI

Guarda, amico. Quello che fai con la tua carne è affare tuo, basta che segui la sua volontà. Non inizi il gioco in automatico con innesti cibernetici, ma puoi acquistare la **mossa cromato** durante la creazione del personaggio. Se lo fai, rispondi alle normali domande sugli innesti cibernetici oltre alle domande sul tuo Orrore.

## LEGAMI



## ELENCHI INIZIALI

**Nomi:** Becky, Brad, Damien, Iggy, Indene, Julian, Cassandra, Moll, Semempses, Vector, un nome inquietante, un nome demoniaco, un nome ordinario

**Aspetto.** *Sceglie uno da ogni elenco:*

**Occhi:**

tormentati,  
penetranti,  
brillanti,  
inumani,  
capovolti,  
nittitanti, calmi,  
incerti

**Volto:** sicuro,

arrogante,  
nervoso, duro,  
tatuato, svuotato,  
teso

**Corpo:**

muscoloso,  
robusto, delicato,  
coperto di rune,  
coperto di guscio,  
animalesco,  
contorto,  
sfregiato

**Vestiti:**

da strada,  
neo-tribali,  
corporativi,  
esibizionisti,  
simbiotici,  
vintage, western

**Pelle:** artificiale, asiatica o sud-asiatica, nera, decorata, ispanica/latina, indigena, iridescente, mediorientale, soprannaturale, chiazata, bianca,

### INNESTI CIBERNETICI

**Perché?** (*Sceglie uno*) protesi, forzato, lealtà, entusiasmo, necessità, tossicodipendenza, genetica, carriera, ideologia, memoria, militare

**Costo?** (*Sceglie uno*)

🕒 Hai risparmiato e tenuto da parte per pagarlo. Scegli un'etichetta da applicare a quell'innesto: **+inaffidabile**, **+scadente**, **+obsolescenza**, **+dannoso**.

🕒 Qualcun altro l'ha pagato per te, ora sei in debito. Sei **+in debito**. Scegli con chi hai il debito.

🕒 Hai fottuto qualcuno per ottenerlo. Sei **+braccato**. Descrivi chi hai tradito.

## AVANZAMENTO



```
if(XP ≥ 10 {run Advancement(1)};
current.XP = XP-10;
```

🕒 scegli un'altra mossa dal tuo libretto (max 3)

🕒 scegli una mossa da un altro libretto (max 2)

🕒 aggiungi +1 a **Tocco**

🕒 +1 **Stile** (max +2)

🕒 +1 **Acume** (max +2)

🕒 +1 **Freddo** (max +2)

🕒 +1 **Mente** (max +2)

🕒 +1 **Carne** (max +2)

🕒 +1 **Sintetico** (max +3)

*\*/dopo 5 avanzamenti puoi scegliere anche questi/\**

🕒 +1 a una caratteristica qualsiasi (max +3)

🕒 aggiungi +1 a **Tocco**

🕒 elimina **+nemico** o **+in debito**

🕒 cambia il libretto del tuo personaggio

🕒 crea un secondo personaggio

🕒 riporta un Orologio di Corporazione alle 1800 [costo: 10 cred]

🕒 ritira il tuo personaggio in sicurezza e creane uno nuovo [richiede: 20 cred]



Quando gli squarci si sono aperti, il mondo fu inondato di rivoli, di fiumi e di mari di energia magica. Gli Schiavi sono coloro che percepiscono questa energia e sono scesi a patti con un Orrore extra-dimensionale in cambio del potere di leggere e manipolare queste correnti magiche. Ovviamente, gli Orrori hanno le proprie motivazioni distorte nel donare tali poteri, motivazioni raramente conosciute dagli Schiavi.

continue? [Y/N]

# MAGIA DELLE OSSA

Il sistema magico utilizzato dagli Schiavi dipende dall'aver disponibile il dado con la faccia giusta nella riserva. Questi dadi sono rappresentazioni fisiche delle rune nel mondo di gioco.

Tutte le volte che ottieni 7+ tirando i dadi, la **magia delle ossa** ti permette di prendere uno dei due dadi appena tirati e piazzarlo nella riserva, se ti avanza ancora spazio. Immagina che il tuo personaggio stia intascando una runa favorevole. Inizialmente hai spazio per tre dadi, ma puoi acquisire miglioramenti che ne aumentano la capacità fino a cinque.

## RISERVA

1+1	Un alleato riceverà la potenza di un Orrore alieno. Fornisci +2 danno al prossimo attacco di un alleato.
1+2	Le ossa contengono una maledizione esplosiva (2-danno) che può essere scatenata finché lo Schiavo è in vista.
1+3	Un alleato verrà fortificato contro un attacco imponente. Fornisci +2 armatura a un alleato finché non viene colpito.
1+4	Gli squarci ti donano la visione del futuro. Prendi +1 prossimo alla tua prossima azione.
1+5	Gli squarci provvedono. Produci equipaggiamento come se avessi appena speso <b>[equip]</b> , ma gli Orrore non apprezzano i regali riciclati.
1+6	Un alleato eviterà la morte. Se esala l' <b>ultimo respiro</b> entro 24 ore, ottiene un 10+ invece di tirare.
2+2	Le ossa sono infuse di un potere di guarigione superiore. Possono guarire 2-danno quando toccano una creatura vivente.
2+3	Le ossa confondono disorientano una vittima. Prende l'etichetta <b>+confuso</b> .
2+4	Gli squarci deformano il tempo intorno alla vittima. Prende l'etichetta <b>+lento</b> .
2+5	Un alleato viene infuso di una terribile ferocia aliena. Fino allo svanire dell'incantesimo, l'alleato ottiene +1 danno agli attacchi. Segni esperienza se la sua violenza complica la missione.
2+6	Le ossa contengono un'illusione. Fornisci a un alleato un travestimento magico temporaneo.

3+3	Gli squarci sussurrano segreti e visioni. Rivela conoscenza come se avessi appena speso <b>[info]</b> .
3+4	Una benedizione dai poteri esterni! Fornisci +1 prossimo a un alleato.
3+5	Le ossa contengono una maledizione esplosiva (2-danno, <b>+esplosivo</b> ). Posiziona le ossa e definisci una condizione. Quando la condizione viene soddisfatta, le ossa esplodono.
3+6	Le ossa ti forniscono la visione del futuro di qualcun altro. Dai le ossa a un alleato: quando tiri aiutare o interferire con lui, fornisci +2 o -2 prossimo. I dadi ti vengono restituiti.
4+4	Le ossa sono infuse con potere di guarigione. Cureranno 1 danno quando toccano una creatura vivente.
4+5	Le ossa contengono una maledizione appiccicosa. Lanciale a un nemico per dargli l'etichetta <b>+trattenuto</b> .
4+6	Le ossa ti forniscono visione remota. Posizionale dove vuoi, vedrai attraverso di loro come se fossero i tuoi occhi.
5+5	Le ossa contengono un'illusione. Ottieni un travestimento magico temporaneo.
5+6	Le ossa esplodono di luce. Chi la vede prende l'etichetta <b>+stordito</b> .
6+6	Le ossa permettono una piccola manipolazione temporale. Dai le ossa a un alleato, finché le possiede può ritirare i dadi e tenere il nuovo risultato in un tiro, poi le ossa ti vengono restituite.