



E altre due domande nella carta Colpa.

d'animo?

Quali tuoi gesti tradiscono il tuo vero stato

Perché la famiglia si è dovuta trasferire qui?

Domande

PADRE

ELIAS

PIEGARE QUI

ELIAS

PADRE

Domande

Perché la famiglia si è dovuta trasferire qui?

Quali tuoi gesti tradiscono il tuo vero stato d'animo?

E altre due domande nella carta Colpa.

Relazioni

Figlia maggiore, Rebecca

Figlio minore, Jasper

Figlia minore, Presela

Moglie, Sarah

Cognata, Patience

Nipote, Mark



Tratti

Pratico
Violento

Compassionevole

REGOLE

IN BREVE

Obiettivo

Giocherete la storia di una famiglia che, abbandonata la propria comunità, decide di stabilirsi ai confini di una foresta proibita. Mentre i membri della famiglia combatteranno con la privazione, i peccati e le forze demoniache, voi esplorerete il loro passato e le loro motivazioni.

Alla fine, ogni membro della famiglia sarà chiamato a decidere chi tra loro è colpevole di vero peccato e malizia e pertanto responsabile di aver attirato l'orrore che li ha colpiti.

Ma saranno capaci di condannare il sangue del proprio sangue? In che modo i segreti e gli obiettivi di ogni personaggio influenzeranno gli ultimi atti disperati?

Restrizioni

Nonostante la storia sia differente a ogni partita, la situazione e l'ambientazione resteranno le medesime. Tutte le scene dovranno essere inquadrare e giocate presso la fattoria e la foresta.

Nessun personaggio potrà essere ucciso, esiliato o imprigionato irrimediabilmente prima dell'atto V, soprattutto il Demone.

Aiuto!

Ogni giocatore può chiedere aiuto in qualsiasi momento, sia che abbia bisogno di chiarimenti sulla storia, sulle regole o semplicemente di qualche idea per portare avanti la narrazione.

L'Allarme

Qualsiasi giocatore può chiamare l'Allarme quando secondo lui la situazione di gioco diventa inappropriata, confusa o debole. Non è una cosa negativa! Dopo una rapida discussione al tavolo, decidete se e come rimaneggiare la narrazione. Anche se l'inserimento di temi maturi

è prevedibile, qualunque giocatore può chiamare l'Allarme nel caso si trovi a disagio con la fiction descritta. In tal caso la situazione inappropriata dovrà essere lasciata da parte, senza l'obbligo di chiedere o dare spiegazioni.

Conflitti

Se emerge un conflitto tra due o più personaggi, sta ai giocatori dirimere la disputa. Anche negoziando, se necessario. L'obiettivo dovrà comunque essere l'esplorazione dei personaggi. Nel caso in cui i giocatori coinvolti non siano in grado di raggiungere un accordo, spetterà a un altro giocatore decidere come si risolve la situazione.

Nota sulla proprietà del personaggio

Non tutta la storia di un personaggio o le situazioni in cui si troverà saranno decise da chi lo interpreta.

La situazione attuale tra i personaggi è la conseguenza di eventi e decisioni passate che hanno definito rapporti e opinioni. Tenetene conto quando fate agire il vostro personaggio o inserite elementi esterni. In ogni caso qualunque giocatore può sempre chiamare l'Allarme se viene proposto qualcosa che trova inappropriato o debole.

In assoluto, nessun altro giocatore può decidere come far agire il personaggio altrui nel presente.

Nota sui fatti e sul tono della storia

Questo gioco non vuole essere storicamente accurato e non è ambientato nello stesso mondo di altri giochi, film o libri. Forse la magia nella vostra partita sarà del tutto assente o ambigua oppure ovvia; magari il sangue schizzerà su tutte le pareti oppure l'orrore sarà psicologico e scaturità dall'isolamento, o dal puro fanatismo. Spingete verso il tono che più vi interessa esplorare, ma chiamate l'Allarme se si spinge troppo oltre.

Come impostare le scene

Chi introduce la scena dovrà mettere al centro un personaggio, che sia il proprio o quello di un altro giocatore.

Dovrà descrivere l'ambiente in cui si svolge la scena. Non solo ciò che si vede ma anche i suoni e gli odori. Anche i dettagli più ovvi sono importanti, come il momento della giornata in cui si svolge la scena e il tempo atmosferico.

Sta a chi imposta la scena decidere quali personaggi sono presenti e qual è la situazione in cui si trovano. I personaggi possono entrare e uscire dalla scena all'occorrenza. Si può sempre chiedere se ci sono volontari.

Nel caso ve ne fosse bisogno, si possono sempre creare personaggi nuovi e interpretarli, o chiedere ad altri giocatori di farlo.

Per iniziare a giocare la scena, basta che l'interprete del personaggio in gioco faccia o dica qualcosa a cui gli altri personaggi presenti possono reagire. E via!

Sta a tutti i giocatori decidere quando una scena ha raggiunto il suo scopo ed è arrivata alla sua naturale conclusione. Il consiglio è di mantenere le scene corte e intense!

Mancanza di idee per una scena?

Basta mettere due o più personaggi a lavorare insieme: sono nei campi a coltivare, stanno accudendo gli animali, pulendo la fattoria, riparando qualcosa che si è rotto, cacciando e così via.

Più raramente i personaggi potrebbero rilassarsi insieme. Un bagno nel torrente, un gioco con cerchi e bastoni, una chiacchierata a tarda notte e così via.

Un personaggio potrebbe incontrare un altro per chiedergli qualcosa. Un estraneo, una creatura o un evento naturale potrebbero sfidare la famiglia e rendere la situazione più difficile o inquietante.

La cosa migliore da fare è ripescare elementi interessanti dalle scene precedenti, anche se sono stati inizialmente introdotti da altri giocatori.

Come fare lo spettatore

Tutti possono contribuire con idee e dettagli, soprattutto con elementi che enfatizzino le avversità e l'orrore.

Ascoltate e appassionatevi!

Se qualcosa è sottotono, poco interessante o debole chiamate l'Allarme.

Se qualcuno è in difficoltà, chiedetegli se ha bisogno di aiuto.

Come giocare un personaggio

NON spiegate fuori dal gioco le decisioni prese da un personaggio. Lasciate che a chiarirle sia una discussione tra i personaggi stessi.

Giocate solo un personaggio per scena.

Descrivete come il vostro personaggio parla, si comporta e appare. Potete interpretarlo o semplicemente descriverlo. I suoi Tratti possono aiutarvi e ispirarvi.

Mostrate i pensieri, i sentimenti e ciò in cui crede. Mostrate agli altri giocatori anche quei dettagli che dovrebbero essere segreti agli altri personaggi. L'unica cosa che deve essere tenuta nascosta agli altri giocatori è cosa c'è scritto sulla carta Colpevolezza.

Collaborate con gli altri giocatori per definire le relazioni e il passato condiviso dei vostri personaggi. Usate tutto ciò per esplorare le domande del personaggio, mostrare il suo punto di vista e cercare di raggiungerne l'obiettivo. Non tergiversate!

Usate le domande, i punti di vista e gli obiettivi degli altri personaggi per aiutarli o per ostacolarli al fine di rendere la storia più interessante.

Decidete chi è Colpevole e cosa fare a riguardo, assicurandovi di portare a termine il vostro intento.

E altre due domande nella carta Colpa.

Qual è il tuo gioco preferito?

Chi è la persona più forte della famiglia?

Domande

FIGLIO MINORE

JASPER



PIEGARE QUI

JASPER

FIGLIO MINORE

Domande

Chi è la persona più forte della famiglia?

Qual è il tuo gioco preferito?

E altre due domande nella carta Colpa.

Relazioni

Padre, Elias

Madre, Sarah

Sorella maggiore, Rebecca

Sorella minore, Presela

Zia, Patience

Cugino più grande, Mark



Tratti

Allegro
Egoista
Innocente

REGOLE

IN BREVE

Obiettivo

Giocherete la storia di una famiglia che, abbandonata la propria comunità, decide di stabilirsi ai confini di una foresta proibita. Mentre i membri della famiglia combatteranno con la privazione, i peccati e le forze demoniache, voi esplorerete il loro passato e le loro motivazioni.

Alla fine, ogni membro della famiglia sarà chiamato a decidere chi tra loro è colpevole di vero peccato e malizia e pertanto responsabile di aver attirato l'orrore che li ha colpiti.

Ma saranno capaci di condannare il sangue del proprio sangue? In che modo i segreti e gli obiettivi di ogni personaggio influenzeranno gli ultimi atti disperati?

Restrizioni

Nonostante la storia sia differente a ogni partita, la situazione e l'ambientazione resteranno le medesime. Tutte le scene dovranno essere inquadrare e giocate presso la fattoria e la foresta.

Nessun personaggio potrà essere ucciso, esiliato o imprigionato irrimediabilmente prima dell'atto V, soprattutto il Demone.

Aiuto!

Ogni giocatore può chiedere aiuto in qualsiasi momento, sia che abbia bisogno di chiarimenti sulla storia, sulle regole o semplicemente di qualche idea per portare avanti la narrazione.

L'Allarme

Qualsiasi giocatore può chiamare l'Allarme quando secondo lui la situazione di gioco diventa inappropriata, confusa o debole. Non è una cosa negativa! Dopo una rapida discussione al tavolo, decidete se e come rimaneggiare la narrazione. Anche se l'inserimento di temi maturi

è prevedibile, qualunque giocatore può chiamare l'Allarme nel caso si trovi a disagio con la fiction descritta. In tal caso la situazione inappropriata dovrà essere lasciata da parte, senza l'obbligo di chiedere o dare spiegazioni.

Conflitti

Se emerge un conflitto tra due o più personaggi, sta ai giocatori dirimere la disputa. Anche negoziando, se necessario. L'obiettivo dovrà comunque essere l'esplorazione dei personaggi. Nel caso in cui i giocatori coinvolti non siano in grado di raggiungere un accordo, spetterà a un altro giocatore decidere come si risolve la situazione.

Nota sulla proprietà del personaggio

Non tutta la storia di un personaggio o le situazioni in cui si troverà saranno decise da chi lo interpreta.

La situazione attuale tra i personaggi è la conseguenza di eventi e decisioni passate che hanno definito rapporti e opinioni. Tenetene conto quando fate agire il vostro personaggio o inserite elementi esterni. In ogni caso qualunque giocatore può sempre chiamare l'Allarme se viene proposto qualcosa che trova inappropriato o debole.

In assoluto, nessun altro giocatore può decidere come far agire il personaggio altrui nel presente.

Nota sui fatti e sul tono della storia

Questo gioco non vuole essere storicamente accurato e non è ambientato nello stesso mondo di altri giochi, film o libri. Forse la magia nella vostra partita sarà del tutto assente o ambigua oppure ovvia; magari il sangue schizzerà su tutte le pareti oppure l'orrore sarà psicologico e scaturità dall'isolamento, o dal puro fanatismo. Spingete verso il tono che più vi interessa esplorare, ma chiamate l'Allarme se si spinge troppo oltre.

Come impostare le scene

Chi introduce la scena dovrà mettere al centro un personaggio, che sia il proprio o quello di un altro giocatore.

Dovrà descrivere l'ambiente in cui si svolge la scena. Non solo ciò che si vede ma anche i suoni e gli odori. Anche i dettagli più ovvi sono importanti, come il momento della giornata in cui si svolge la scena e il tempo atmosferico.

Sta a chi imposta la scena decidere quali personaggi sono presenti e qual è la situazione in cui si trovano. I personaggi possono entrare e uscire dalla scena all'occorrenza. Si può sempre chiedere se ci sono volontari.

Nel caso ve ne fosse bisogno, si possono sempre creare personaggi nuovi e interpretarli, o chiedere ad altri giocatori di farlo.

Per iniziare a giocare la scena, basta che l'interprete del personaggio in gioco faccia o dica qualcosa a cui gli altri personaggi presenti possono reagire. E via!

Sta a tutti i giocatori decidere quando una scena ha raggiunto il suo scopo ed è arrivata alla sua naturale conclusione. Il consiglio è di mantenere le scene corte e intense!

Mancanza di idee per una scena?

Basta mettere due o più personaggi a lavorare insieme: sono nei campi a coltivare, stanno accudendo gli animali, pulendo la fattoria, riparando qualcosa che si è rotto, cacciando e così via.

Più raramente i personaggi potrebbero rilassarsi insieme. Un bagno nel torrente, un gioco con cerchi e bastoni, una chiacchierata a tarda notte e così via.

Un personaggio potrebbe incontrare un altro per chiedergli qualcosa. Un estraneo, una creatura o un evento naturale potrebbero sfidare la famiglia e rendere la situazione più difficile o inquietante.

La cosa migliore da fare è ripescare elementi interessanti dalle scene precedenti, anche se sono stati inizialmente introdotti da altri giocatori.

Come fare lo spettatore

Tutti possono contribuire con idee e dettagli, soprattutto con elementi che enfatizzino le avversità e l'orrore.

Ascoltate e appassionatevi!

Se qualcosa è sottotono, poco interessante o debole chiamate l'Allarme.

Se qualcuno è in difficoltà, chiedetegli se ha bisogno di aiuto.

Come giocare un personaggio

NON spiegate fuori dal gioco le decisioni prese da un personaggio. Lasciate che a chiarirle sia una discussione tra i personaggi stessi.

Giocate solo un personaggio per scena.

Descrivete come il vostro personaggio parla, si comporta e appare. Potete interpretarlo o semplicemente descriverlo. I suoi Tratti possono aiutarvi e ispirarvi.

Mostrate i pensieri, i sentimenti e ciò in cui crede. Mostrate agli altri giocatori anche quei dettagli che dovrebbero essere segreti agli altri personaggi. L'unica cosa che deve essere tenuta nascosta agli altri giocatori è cosa c'è scritto sulla carta Colpevolezza.

Collaborate con gli altri giocatori per definire le relazioni e il passato condiviso dei vostri personaggi. Usate tutto ciò per esplorare le domande del personaggio, mostrare il suo punto di vista e cercare di raggiungerne l'obiettivo. Non tergiversate!

Usate le domande, i punti di vista e gli obiettivi degli altri personaggi per aiutarli o per ostacolarli al fine di rendere la storia più interessante.

Decidete chi è Colpevole e cosa fare a riguardo, assicurandovi di portare a termine il vostro intento.

Perché desideri lasciare questo luogo?
Qual è il tuo gioco preferito?
E altre due domande nella carta Colpa.

Domande

FIGLIA MAGGIORE

REBECCA

PIEGARE QUI

REBECCA

FIGLIA MAGGIORE

Domande

Perché desideri lasciare questo luogo?
Cosa ti piace cucinare?
E altre due domande nella carta Colpa.

Relazioni

Padre, Elias
Madre, Sarah
Fratello minore, Jasper
Sorella minore, Presela
Zia, Patience
Cugino più grande, Mark



Tratti

Irrequieta
Perfida
Solidale

REGOLE

IN BREVE

Obiettivo

Giocherete la storia di una famiglia che, abbandonata la propria comunità, decide di stabilirsi ai confini di una foresta proibita. Mentre i membri della famiglia combatteranno con la privazione, i peccati e le forze demoniache, voi esplorerete il loro passato e le loro motivazioni.

Alla fine, ogni membro della famiglia sarà chiamato a decidere chi tra loro è colpevole di vero peccato e malizia e pertanto responsabile di aver attirato l'orrore che li ha colpiti.

Ma saranno capaci di condannare il sangue del proprio sangue? In che modo i segreti e gli obiettivi di ogni personaggio influenzeranno gli ultimi atti disperati?

Restrizioni

Nonostante la storia sia differente a ogni partita, la situazione e l'ambientazione resteranno le medesime. Tutte le scene dovranno essere inquadrare e giocate presso la fattoria e la foresta.

Nessun personaggio potrà essere ucciso, esiliato o imprigionato irrimediabilmente prima dell'atto V, soprattutto il Demone.

Aiuto!

Ogni giocatore può chiedere aiuto in qualsiasi momento, sia che abbia bisogno di chiarimenti sulla storia, sulle regole o semplicemente di qualche idea per portare avanti la narrazione.

L'Allarme

Qualsiasi giocatore può chiamare l'Allarme quando secondo lui la situazione di gioco diventa inappropriata, confusa o debole. Non è una cosa negativa! Dopo una rapida discussione al tavolo, decidete se e come rimaneggiare la narrazione. Anche se l'inserimento di temi maturi

è prevedibile, qualunque giocatore può chiamare l'Allarme nel caso si trovi a disagio con la fiction descritta. In tal caso la situazione inappropriata dovrà essere lasciata da parte, senza l'obbligo di chiedere o dare spiegazioni.

Conflitti

Se emerge un conflitto tra due o più personaggi, sta ai giocatori dirimere la disputa. Anche negoziando, se necessario. L'obiettivo dovrà comunque essere l'esplorazione dei personaggi. Nel caso in cui i giocatori coinvolti non siano in grado di raggiungere un accordo, spetterà a un altro giocatore decidere come si risolve la situazione.

Nota sulla proprietà del personaggio

Non tutta la storia di un personaggio o le situazioni in cui si troverà saranno decise da chi lo interpreta.

La situazione attuale tra i personaggi è la conseguenza di eventi e decisioni passate che hanno definito rapporti e opinioni. Tenetene conto quando fate agire il vostro personaggio o inserite elementi esterni. In ogni caso qualunque giocatore può sempre chiamare l'Allarme se viene proposto qualcosa che trova inappropriato o debole.

In assoluto, nessun altro giocatore può decidere come far agire il personaggio altrui nel presente.

Nota sui fatti e sul tono della storia

Questo gioco non vuole essere storicamente accurato e non è ambientato nello stesso mondo di altri giochi, film o libri. Forse la magia nella vostra partita sarà del tutto assente o ambigua oppure ovvia; magari il sangue schizzerà su tutte le pareti oppure l'orrore sarà psicologico e scaturità dall'isolamento, o dal puro fanatismo. Spingete verso il tono che più vi interessa esplorare, ma chiamate l'Allarme se si spinge troppo oltre.

Come impostare le scene

Chi introduce la scena dovrà mettere al centro un personaggio, che sia il proprio o quello di un altro giocatore.

Dovrà descrivere l'ambiente in cui si svolge la scena. Non solo ciò che si vede ma anche i suoni e gli odori. Anche i dettagli più ovvi sono importanti, come il momento della giornata in cui si svolge la scena e il tempo atmosferico.

Sta a chi imposta la scena decidere quali personaggi sono presenti e qual è la situazione in cui si trovano. I personaggi possono entrare e uscire dalla scena all'occorrenza. Si può sempre chiedere se ci sono volontari.

Nel caso ve ne fosse bisogno, si possono sempre creare personaggi nuovi e interpretarli, o chiedere ad altri giocatori di farlo.

Per iniziare a giocare la scena, basta che l'interprete del personaggio in gioco faccia o dica qualcosa a cui gli altri personaggi presenti possono reagire. E via!

Sta a tutti i giocatori decidere quando una scena ha raggiunto il suo scopo ed è arrivata alla sua naturale conclusione. Il consiglio è di mantenere le scene corte e intense!

Mancanza di idee per una scena?

Basta mettere due o più personaggi a lavorare insieme: sono nei campi a coltivare, stanno accudendo gli animali, pulendo la fattoria, riparando qualcosa che si è rotto, cacciando e così via.

Più raramente i personaggi potrebbero rilassarsi insieme. Un bagno nel torrente, un gioco con cerchi e bastoni, una chiacchierata a tarda notte e così via.

Un personaggio potrebbe incontrare un altro per chiedergli qualcosa. Un estraneo, una creatura o un evento naturale potrebbero sfidare la famiglia e rendere la situazione più difficile o inquietante.

La cosa migliore da fare è ripescare elementi interessanti dalle scene precedenti, anche se sono stati inizialmente introdotti da altri giocatori.

Come fare lo spettatore

Tutti possono contribuire con idee e dettagli, soprattutto con elementi che enfatizzino le avversità e l'orrore.

Ascoltate e appassionatevi!

Se qualcosa è sottotono, poco interessante o debole chiamate l'Allarme.

Se qualcuno è in difficoltà, chiedetegli se ha bisogno di aiuto.

Come giocare un personaggio

NON spiegate fuori dal gioco le decisioni prese da un personaggio. Lasciate che a chiarirle sia una discussione tra i personaggi stessi.

Giocate solo un personaggio per scena.

Descrivete come il vostro personaggio parla, si comporta e appare. Potete interpretarlo o semplicemente descriverlo. I suoi Tratti possono aiutarvi e ispirarvi.

Mostrate i pensieri, i sentimenti e ciò in cui crede. Mostrate agli altri giocatori anche quei dettagli che dovrebbero essere segreti agli altri personaggi. L'unica cosa che deve essere tenuta nascosta agli altri giocatori è cosa c'è scritto sulla carta Colpevolezza.

Collaborate con gli altri giocatori per definire le relazioni e il passato condiviso dei vostri personaggi. Usate tutto ciò per esplorare le domande del personaggio, mostrare il suo punto di vista e cercare di raggiungerne l'obiettivo. Non tergiversate!

Usate le domande, i punti di vista e gli obiettivi degli altri personaggi per aiutarli o per ostacolarli al fine di rendere la storia più interessante.

Decidete chi è Colpevole e cosa fare a riguardo, assicurandovi di portare a termine il vostro intento.



E altre due domande nella carta Colpa.
Che gioielli hai portato con te?
Come chiamerai il bambino?

Domande

MADRE, IN DOLCE ATTESA

SARA

PIEGARE QUI

SARA

MADRE, IN DOLCE ATTESA

Domande

Come chiamerai il bambino?
Che gioielli hai portato con te?
E altre due domande nella carta Colpa.

Relazioni

Figlia maggiore, Rebecca
Figlio minore, Jasper
Figlia minore, Presela
Marito, Elias
Sorella maggiore, Patience
Nipote, Mark



Tratti

Di saldi principi
Severa
Indulgente

REGOLE

IN BREVE

Obiettivo

Giocherete la storia di una famiglia che, abbandonata la propria comunità, decide di stabilirsi ai confini di una foresta proibita. Mentre i membri della famiglia combatteranno con la privazione, i peccati e le forze demoniache, voi esplorerete il loro passato e le loro motivazioni.

Alla fine, ogni membro della famiglia sarà chiamato a decidere chi tra loro è colpevole di vero peccato e malizia e pertanto responsabile di aver attirato l'orrore che li ha colpiti.

Ma saranno capaci di condannare il sangue del proprio sangue? In che modo i segreti e gli obiettivi di ogni personaggio influenzeranno gli ultimi atti disperati?

Restrizioni

Nonostante la storia sia differente a ogni partita, la situazione e l'ambientazione resteranno le medesime. Tutte le scene dovranno essere inquadrare e giocate presso la fattoria e la foresta.

Nessun personaggio potrà essere ucciso, esiliato o imprigionato irrimediabilmente prima dell'atto V, soprattutto il Demone.

Aiuto!

Ogni giocatore può chiedere aiuto in qualsiasi momento, sia che abbia bisogno di chiarimenti sulla storia, sulle regole o semplicemente di qualche idea per portare avanti la narrazione.

L'Allarme

Qualsiasi giocatore può chiamare l'Allarme quando secondo lui la situazione di gioco diventa inappropriata, confusa o debole. Non è una cosa negativa! Dopo una rapida discussione al tavolo, decidete se e come rimaneggiare la narrazione. Anche se l'inserimento di temi maturi

è prevedibile, qualunque giocatore può chiamare l'Allarme nel caso si trovi a disagio con la fiction descritta. In tal caso la situazione inappropriata dovrà essere lasciata da parte, senza l'obbligo di chiedere o dare spiegazioni.

Conflitti

Se emerge un conflitto tra due o più personaggi, sta ai giocatori dirimere la disputa. Anche negoziando, se necessario. L'obiettivo dovrà comunque essere l'esplorazione dei personaggi. Nel caso in cui i giocatori coinvolti non siano in grado di raggiungere un accordo, spetterà a un altro giocatore decidere come si risolve la situazione.

Nota sulla proprietà del personaggio

Non tutta la storia di un personaggio o le situazioni in cui si troverà saranno decise da chi lo interpreta.

La situazione attuale tra i personaggi è la conseguenza di eventi e decisioni passate che hanno definito rapporti e opinioni. Tenetene conto quando fate agire il vostro personaggio o inserite elementi esterni. In ogni caso qualunque giocatore può sempre chiamare l'Allarme se viene proposto qualcosa che trova inappropriato o debole.

In assoluto, nessun altro giocatore può decidere come far agire il personaggio altrui nel presente.

Nota sui fatti e sul tono della storia

Questo gioco non vuole essere storicamente accurato e non è ambientato nello stesso mondo di altri giochi, film o libri. Forse la magia nella vostra partita sarà del tutto assente o ambigua oppure ovvia; magari il sangue schizzerà su tutte le pareti oppure l'orrore sarà psicologico e scaturità dall'isolamento, o dal puro fanatismo. Spingete verso il tono che più vi interessa esplorare, ma chiamate l'Allarme se si spinge troppo oltre.

Come impostare le scene

Chi introduce la scena dovrà mettere al centro un personaggio, che sia il proprio o quello di un altro giocatore.

Dovrà descrivere l'ambiente in cui si svolge la scena. Non solo ciò che si vede ma anche i suoni e gli odori. Anche i dettagli più ovvi sono importanti, come il momento della giornata in cui si svolge la scena e il tempo atmosferico.

Sta a chi imposta la scena decidere quali personaggi sono presenti e qual è la situazione in cui si trovano. I personaggi possono entrare e uscire dalla scena all'occorrenza. Si può sempre chiedere se ci sono volontari.

Nel caso ve ne fosse bisogno, si possono sempre creare personaggi nuovi e interpretarli, o chiedere ad altri giocatori di farlo.

Per iniziare a giocare la scena, basta che l'interprete del personaggio in gioco faccia o dica qualcosa a cui gli altri personaggi presenti possono reagire. E via!

Sta a tutti i giocatori decidere quando una scena ha raggiunto il suo scopo ed è arrivata alla sua naturale conclusione. Il consiglio è di mantenere le scene corte e intense!

Mancanza di idee per una scena?

Basta mettere due o più personaggi a lavorare insieme: sono nei campi a coltivare, stanno accudendo gli animali, pulendo la fattoria, riparando qualcosa che si è rotto, cacciando e così via.

Più raramente i personaggi potrebbero rilassarsi insieme. Un bagno nel torrente, un gioco con cerchi e bastoni, una chiacchierata a tarda notte e così via.

Un personaggio potrebbe incontrare un altro per chiedergli qualcosa. Un estraneo, una creatura o un evento naturale potrebbero sfidare la famiglia e rendere la situazione più difficile o inquietante.

La cosa migliore da fare è ripescare elementi interessanti dalle scene precedenti, anche se sono stati inizialmente introdotti da altri giocatori.

Come fare lo spettatore

Tutti possono contribuire con idee e dettagli, soprattutto con elementi che enfatizzino le avversità e l'orrore.

Ascoltate e appassionatevi!

Se qualcosa è sottotono, poco interessante o debole chiamate l'Allarme.

Se qualcuno è in difficoltà, chiedetegli se ha bisogno di aiuto.

Come giocare un personaggio

NON spiegate fuori dal gioco le decisioni prese da un personaggio. Lasciate che a chiarirle sia una discussione tra i personaggi stessi.

Giocate solo un personaggio per scena.

Descrivete come il vostro personaggio parla, si comporta e appare. Potete interpretarlo o semplicemente descriverlo. I suoi Tratti possono aiutarvi e ispirarvi.

Mostrate i pensieri, i sentimenti e ciò in cui crede. Mostrate agli altri giocatori anche quei dettagli che dovrebbero essere segreti agli altri personaggi. L'unica cosa che deve essere tenuta nascosta agli altri giocatori è cosa c'è scritto sulla carta Colpevolezza.

Collaborate con gli altri giocatori per definire le relazioni e il passato condiviso dei vostri personaggi. Usate tutto ciò per esplorare le domande del personaggio, mostrare il suo punto di vista e cercare di raggiungerne l'obiettivo. Non tergiversate!

Usate le domande, i punti di vista e gli obiettivi degli altri personaggi per aiutarli o per ostacolarli al fine di rendere la storia più interessante.

Decidete chi è Colpevole e cosa fare a riguardo, assicurandovi di portare a termine il vostro intento.

E altre due domande nella carta Colpa.

Di che colore è il tuo fiocco?

Che cosa hai visto fare a Rebecca?

Domande

FIGLIA MINORE

PRESELA



PIEGARE QUI

PRESELA

FIGLIA MINORE

Domande

Che cosa hai visto fare a Rebecca?

Di che colore è il tuo fiocco?

E altre due domande nella carta Colpa.

Relazioni

Padre, Elias

Madre, Sarah

Sorella maggiore, Rebecca

Fratello maggiore, Jasper

Zia, patience

Cugino più grande, Mark



Tratti

Seria
Beffarda
Curiosa

REGOLE

IN BREVE

Obiettivo

Giocherete la storia di una famiglia che, abbandonata la propria comunità, decide di stabilirsi ai confini di una foresta proibita. Mentre i membri della famiglia combatteranno con la privazione, i peccati e le forze demoniache, voi esplorerete il loro passato e le loro motivazioni.

Alla fine, ogni membro della famiglia sarà chiamato a decidere chi tra loro è colpevole di vero peccato e malizia e pertanto responsabile di aver attirato l'orrore che li ha colpiti.

Ma saranno capaci di condannare il sangue del proprio sangue? In che modo i segreti e gli obiettivi di ogni personaggio influenzeranno gli ultimi atti disperati?

Restrizioni

Nonostante la storia sia differente a ogni partita, la situazione e l'ambientazione resteranno le medesime. Tutte le scene dovranno essere inquadrare e giocate presso la fattoria e la foresta.

Nessun personaggio potrà essere ucciso, esiliato o imprigionato irrimediabilmente prima dell'atto V, soprattutto il Demone.

Aiuto!

Ogni giocatore può chiedere aiuto in qualsiasi momento, sia che abbia bisogno di chiarimenti sulla storia, sulle regole o semplicemente di qualche idea per portare avanti la narrazione.

L'Allarme

Qualsiasi giocatore può chiamare l'Allarme quando secondo lui la situazione di gioco diventa inappropriata, confusa o debole. Non è una cosa negativa! Dopo una rapida discussione al tavolo, decidete se e come rimaneggiare la narrazione. Anche se l'inserimento di temi maturi

è prevedibile, qualunque giocatore può chiamare l'Allarme nel caso si trovi a disagio con la fiction descritta. In tal caso la situazione inappropriata dovrà essere lasciata da parte, senza l'obbligo di chiedere o dare spiegazioni.

Conflitti

Se emerge un conflitto tra due o più personaggi, sta ai giocatori dirimere la disputa. Anche negoziando, se necessario. L'obiettivo dovrà comunque essere l'esplorazione dei personaggi. Nel caso in cui i giocatori coinvolti non siano in grado di raggiungere un accordo, spetterà a un altro giocatore decidere come si risolve la situazione.

Nota sulla proprietà del personaggio

Non tutta la storia di un personaggio o le situazioni in cui si troverà saranno decise da chi lo interpreta.

La situazione attuale tra i personaggi è la conseguenza di eventi e decisioni passate che hanno definito rapporti e opinioni. Tenetene conto quando fate agire il vostro personaggio o inserite elementi esterni. In ogni caso qualunque giocatore può sempre chiamare l'Allarme se viene proposto qualcosa che trova inappropriato o debole.

In assoluto, nessun altro giocatore può decidere come far agire il personaggio altrui nel presente.

Nota sui fatti e sul tono della storia

Questo gioco non vuole essere storicamente accurato e non è ambientato nello stesso mondo di altri giochi, film o libri. Forse la magia nella vostra partita sarà del tutto assente o ambigua oppure ovvia; magari il sangue schizzerà su tutte le pareti oppure l'orrore sarà psicologico e scaturità dall'isolamento, o dal puro fanatismo. Spingete verso il tono che più vi interessa esplorare, ma chiamate l'Allarme se si spinge troppo oltre.

Come impostare le scene

Chi introduce la scena dovrà mettere al centro un personaggio, che sia il proprio o quello di un altro giocatore.

Dovrà descrivere l'ambiente in cui si svolge la scena. Non solo ciò che si vede ma anche i suoni e gli odori. Anche i dettagli più ovvi sono importanti, come il momento della giornata in cui si svolge la scena e il tempo atmosferico.

Sta a chi imposta la scena decidere quali personaggi sono presenti e qual è la situazione in cui si trovano. I personaggi possono entrare e uscire dalla scena all'occorrenza. Si può sempre chiedere se ci sono volontari.

Nel caso ve ne fosse bisogno, si possono sempre creare personaggi nuovi e interpretarli, o chiedere ad altri giocatori di farlo.

Per iniziare a giocare la scena, basta che l'interprete del personaggio in gioco faccia o dica qualcosa a cui gli altri personaggi presenti possono reagire. E via!

Sta a tutti i giocatori decidere quando una scena ha raggiunto il suo scopo ed è arrivata alla sua naturale conclusione. Il consiglio è di mantenere le scene corte e intense!

Mancanza di idee per una scena?

Basta mettere due o più personaggi a lavorare insieme: sono nei campi a coltivare, stanno accudendo gli animali, pulendo la fattoria, riparando qualcosa che si è rotto, cacciando e così via.

Più raramente i personaggi potrebbero rilassarsi insieme. Un bagno nel torrente, un gioco con cerchi e bastoni, una chiacchierata a tarda notte e così via.

Un personaggio potrebbe incontrare un altro per chiedergli qualcosa. Un estraneo, una creatura o un evento naturale potrebbero sfidare la famiglia e rendere la situazione più difficile o inquietante.

La cosa migliore da fare è ripescare elementi interessanti dalle scene precedenti, anche se sono stati inizialmente introdotti da altri giocatori.

Come fare lo spettatore

Tutti possono contribuire con idee e dettagli, soprattutto con elementi che enfatizzino le avversità e l'orrore.

Ascoltate e appassionatevi!

Se qualcosa è sottotono, poco interessante o debole chiamate l'Allarme.

Se qualcuno è in difficoltà, chiedetegli se ha bisogno di aiuto.

Come giocare un personaggio

NON spiegate fuori dal gioco le decisioni prese da un personaggio. Lasciate che a chiarirle sia una discussione tra i personaggi stessi.

Giocate solo un personaggio per scena.

Descrivete come il vostro personaggio parla, si comporta e appare. Potete interpretarlo o semplicemente descriverlo. I suoi Tratti possono aiutarvi e ispirarvi.

Mostrate i pensieri, i sentimenti e ciò in cui crede. Mostrate agli altri giocatori anche quei dettagli che dovrebbero essere segreti agli altri personaggi. L'unica cosa che deve essere tenuta nascosta agli altri giocatori è cosa c'è scritto sulla carta Colpevolezza.

Collaborate con gli altri giocatori per definire le relazioni e il passato condiviso dei vostri personaggi. Usate tutto ciò per esplorare le domande del personaggio, mostrare il suo punto di vista e cercare di raggiungerne l'obiettivo. Non tergiversate!

Usate le domande, i punti di vista e gli obiettivi degli altri personaggi per aiutarli o per ostacolarli al fine di rendere la storia più interessante.

Decidete chi è Colpevole e cosa fare a riguardo, assicurandovi di portare a termine il vostro intento.

Quando e come è stata l'ultima volta che Jasper ti ha infastidito?
Che libri possiedi oltre alla Bibbia?
E altre due domande nella carta Colpa.

Domande

ZIA, SORELLA DI SARAH

PATIENCE

PIEGARE QUI

PATIENCE

ZIA, SORELLA DI SARAH

Domande

Quando e come è stata l'ultima volta che Jasper ti ha infastidito?
Che libri possiedi oltre alla Bibbia?
E altre due domande nella carta Colpa.

Relazioni

Figlio, Mark
Sorella minore, Sarah
Cognato, Elias
Nipote maggiore, Rebecca
Nipote minore, Jasper
Nipote minore, Presela



Tratti
Sensibile
Crudele
Onesta



REGOLE

IN BREVE

Obiettivo

Giocherete la storia di una famiglia che, abbandonata la propria comunità, decide di stabilirsi ai confini di una foresta proibita. Mentre i membri della famiglia combatteranno con la privazione, i peccati e le forze demoniache, voi esplorerete il loro passato e le loro motivazioni.

Alla fine, ogni membro della famiglia sarà chiamato a decidere chi tra loro è colpevole di vero peccato e malizia e pertanto responsabile di aver attirato l'orrore che li ha colpiti.

Ma saranno capaci di condannare il sangue del proprio sangue? In che modo i segreti e gli obiettivi di ogni personaggio influenzeranno gli ultimi atti disperati?

Restrizioni

Nonostante la storia sia differente a ogni partita, la situazione e l'ambientazione resteranno le medesime. Tutte le scene dovranno essere inquadrare e giocate presso la fattoria e la foresta.

Nessun personaggio potrà essere ucciso, esiliato o imprigionato irrimediabilmente prima dell'atto V, soprattutto il Demone.

Aiuto!

Ogni giocatore può chiedere aiuto in qualsiasi momento, sia che abbia bisogno di chiarimenti sulla storia, sulle regole o semplicemente di qualche idea per portare avanti la narrazione.

L'Allarme

Qualsiasi giocatore può chiamare l'Allarme quando secondo lui la situazione di gioco diventa inappropriata, confusa o debole. Non è una cosa negativa! Dopo una rapida discussione al tavolo, decidete se e come rimaneggiare la narrazione. Anche se l'inserimento di temi maturi

è prevedibile, qualunque giocatore può chiamare l'Allarme nel caso si trovi a disagio con la fiction descritta. In tal caso la situazione inappropriata dovrà essere lasciata da parte, senza l'obbligo di chiedere o dare spiegazioni.

Conflitti

Se emerge un conflitto tra due o più personaggi, sta ai giocatori dirimere la disputa. Anche negoziando, se necessario. L'obiettivo dovrà comunque essere l'esplorazione dei personaggi. Nel caso in cui i giocatori coinvolti non siano in grado di raggiungere un accordo, spetterà a un altro giocatore decidere come si risolve la situazione.

Nota sulla proprietà del personaggio

Non tutta la storia di un personaggio o le situazioni in cui si troverà saranno decise da chi lo interpreta.

La situazione attuale tra i personaggi è la conseguenza di eventi e decisioni passate che hanno definito rapporti e opinioni. Tenetene conto quando fate agire il vostro personaggio o inserite elementi esterni. In ogni caso qualunque giocatore può sempre chiamare l'Allarme se viene proposto qualcosa che trova inappropriato o debole.

In assoluto, nessun altro giocatore può decidere come far agire il personaggio altrui nel presente.

Nota sui fatti e sul tono della storia

Questo gioco non vuole essere storicamente accurato e non è ambientato nello stesso mondo di altri giochi, film o libri. Forse la magia nella vostra partita sarà del tutto assente o ambigua oppure ovvia; magari il sangue schizzerà su tutte le pareti oppure l'orrore sarà psicologico e scaturità dall'isolamento, o dal puro fanatismo. Spingete verso il tono che più vi interessa esplorare, ma chiamate l'Allarme se si spinge troppo oltre.

Come impostare le scene

Chi introduce la scena dovrà mettere al centro un personaggio, che sia il proprio o quello di un altro giocatore.

Dovrà descrivere l'ambiente in cui si svolge la scena. Non solo ciò che si vede ma anche i suoni e gli odori. Anche i dettagli più ovvi sono importanti, come il momento della giornata in cui si svolge la scena e il tempo atmosferico.

Sta a chi imposta la scena decidere quali personaggi sono presenti e qual è la situazione in cui si trovano. I personaggi possono entrare e uscire dalla scena all'occorrenza. Si può sempre chiedere se ci sono volontari.

Nel caso ve ne fosse bisogno, si possono sempre creare personaggi nuovi e interpretarli, o chiedere ad altri giocatori di farlo.

Per iniziare a giocare la scena, basta che l'interprete del personaggio in gioco faccia o dica qualcosa a cui gli altri personaggi presenti possono reagire. E via!

Sta a tutti i giocatori decidere quando una scena ha raggiunto il suo scopo ed è arrivata alla sua naturale conclusione. Il consiglio è di mantenere le scene corte e intense!

Mancanza di idee per una scena?

Basta mettere due o più personaggi a lavorare insieme: sono nei campi a coltivare, stanno accudendo gli animali, pulendo la fattoria, riparando qualcosa che si è rotto, cacciando e così via.

Più raramente i personaggi potrebbero rilassarsi insieme. Un bagno nel torrente, un gioco con cerchi e bastoni, una chiacchierata a tarda notte e così via.

Un personaggio potrebbe incontrare un altro per chiedergli qualcosa. Un estraneo, una creatura o un evento naturale potrebbero sfidare la famiglia e rendere la situazione più difficile o inquietante.

La cosa migliore da fare è ripescare elementi interessanti dalle scene precedenti, anche se sono stati inizialmente introdotti da altri giocatori.

Come fare lo spettatore

Tutti possono contribuire con idee e dettagli, soprattutto con elementi che enfatizzino le avversità e l'orrore.

Ascoltate e appassionatevi!

Se qualcosa è sottotono, poco interessante o debole chiamate l'Allarme.

Se qualcuno è in difficoltà, chiedetegli se ha bisogno di aiuto.

Come giocare un personaggio

NON spiegate fuori dal gioco le decisioni prese da un personaggio. Lasciate che a chiarirle sia una discussione tra i personaggi stessi.

Giocate solo un personaggio per scena.

Descrivete come il vostro personaggio parla, si comporta e appare. Potete interpretarlo o semplicemente descriverlo. I suoi Tratti possono aiutarvi e ispirarvi.

Mostrate i pensieri, i sentimenti e ciò in cui crede. Mostrate agli altri giocatori anche quei dettagli che dovrebbero essere segreti agli altri personaggi. L'unica cosa che deve essere tenuta nascosta agli altri giocatori è cosa c'è scritto sulla carta Colpevolezza.

Collaborate con gli altri giocatori per definire le relazioni e il passato condiviso dei vostri personaggi. Usate tutto ciò per esplorare le domande del personaggio, mostrare il suo punto di vista e cercare di raggiungerne l'obiettivo. Non tergiversate!

Usate le domande, i punti di vista e gli obiettivi degli altri personaggi per aiutarli o per ostacolarli al fine di rendere la storia più interessante.

Decidete chi è Colpevole e cosa fare a riguardo, assicurandovi di portare a termine il vostro intento.

E altre due domande nella carta Colpa.

Perchè ti piace la foresta?

Cosa ti ha mostrato Elias su quello che significa essere un uomo?

Domande

**CUGINO PIÙ GRANDE,
FIGLIO DI PATIENCE**

MARK



PIEGARE QUI

MARK

CUGINO PIÙ GRANDE, FIGLIO DI PATIENCE

Domande

Cosa ti ha mostrato Elias su quello che significa essere un uomo?

Perchè ti piace la foresta?

E altre due domande nella carta Colpa.

Relazioni

Madre, Patience

Zia, Sarah

Zio, Elias

Cugina, Rebecca

Cugino più giovane, Jasper

Cugina più giovane, Presela



Tratti

Idealista
Disonesto
Altruista

REGOLE

IN BREVE

Obiettivo

Giocherete la storia di una famiglia che, abbandonata la propria comunità, decide di stabilirsi ai confini di una foresta proibita. Mentre i membri della famiglia combatteranno con la privazione, i peccati e le forze demoniache, voi esplorerete il loro passato e le loro motivazioni.

Alla fine, ogni membro della famiglia sarà chiamato a decidere chi tra loro è colpevole di vero peccato e malizia e pertanto responsabile di aver attirato l'orrore che li ha colpiti.

Ma saranno capaci di condannare il sangue del proprio sangue? In che modo i segreti e gli obiettivi di ogni personaggio influenzeranno gli ultimi atti disperati?

Restrizioni

Nonostante la storia sia differente a ogni partita, la situazione e l'ambientazione resteranno le medesime. Tutte le scene dovranno essere inquadrare e giocate presso la fattoria e la foresta.

Nessun personaggio potrà essere ucciso, esiliato o imprigionato irrimediabilmente prima dell'atto V, soprattutto il Demone.

Aiuto!

Ogni giocatore può chiedere aiuto in qualsiasi momento, sia che abbia bisogno di chiarimenti sulla storia, sulle regole o semplicemente di qualche idea per portare avanti la narrazione.

L'Allarme

Qualsiasi giocatore può chiamare l'Allarme quando secondo lui la situazione di gioco diventa inappropriata, confusa o debole. Non è una cosa negativa! Dopo una rapida discussione al tavolo, decidete se e come rimaneggiare la narrazione. Anche se l'inserimento di temi maturi

è prevedibile, qualunque giocatore può chiamare l'Allarme nel caso si trovi a disagio con la fiction descritta. In tal caso la situazione inappropriata dovrà essere lasciata da parte, senza l'obbligo di chiedere o dare spiegazioni.

Conflitti

Se emerge un conflitto tra due o più personaggi, sta ai giocatori dirimere la disputa. Anche negoziando, se necessario. L'obiettivo dovrà comunque essere l'esplorazione dei personaggi. Nel caso in cui i giocatori coinvolti non siano in grado di raggiungere un accordo, spetterà a un altro giocatore decidere come si risolve la situazione.

Nota sulla proprietà del personaggio

Non tutta la storia di un personaggio o le situazioni in cui si troverà saranno decise da chi lo interpreta.

La situazione attuale tra i personaggi è la conseguenza di eventi e decisioni passate che hanno definito rapporti e opinioni. Tenetene conto quando fate agire il vostro personaggio o inserite elementi esterni. In ogni caso qualunque giocatore può sempre chiamare l'Allarme se viene proposto qualcosa che trova inappropriato o debole.

In assoluto, nessun altro giocatore può decidere come far agire il personaggio altrui nel presente.

Nota sui fatti e sul tono della storia

Questo gioco non vuole essere storicamente accurato e non è ambientato nello stesso mondo di altri giochi, film o libri. Forse la magia nella vostra partita sarà del tutto assente o ambigua oppure ovvia; magari il sangue schizzerà su tutte le pareti oppure l'orrore sarà psicologico e scaturità dall'isolamento, o dal puro fanatismo. Spingete verso il tono che più vi interessa esplorare, ma chiamate l'Allarme se si spinge troppo oltre.

Come impostare le scene

Chi introduce la scena dovrà mettere al centro un personaggio, che sia il proprio o quello di un altro giocatore.

Dovrà descrivere l'ambiente in cui si svolge la scena. Non solo ciò che si vede ma anche i suoni e gli odori. Anche i dettagli più ovvi sono importanti, come il momento della giornata in cui si svolge la scena e il tempo atmosferico.

Sta a chi imposta la scena decidere quali personaggi sono presenti e qual è la situazione in cui si trovano. I personaggi possono entrare e uscire dalla scena all'occorrenza. Si può sempre chiedere se ci sono volontari.

Nel caso ve ne fosse bisogno, si possono sempre creare personaggi nuovi e interpretarli, o chiedere ad altri giocatori di farlo.

Per iniziare a giocare la scena, basta che l'interprete del personaggio in gioco faccia o dica qualcosa a cui gli altri personaggi presenti possono reagire. E via!

Sta a tutti i giocatori decidere quando una scena ha raggiunto il suo scopo ed è arrivata alla sua naturale conclusione. Il consiglio è di mantenere le scene corte e intense!

Mancanza di idee per una scena?

Basta mettere due o più personaggi a lavorare insieme: sono nei campi a coltivare, stanno accudendo gli animali, pulendo la fattoria, riparando qualcosa che si è rotto, cacciando e così via.

Più raramente i personaggi potrebbero rilassarsi insieme. Un bagno nel torrente, un gioco con cerchi e bastoni, una chiacchierata a tarda notte e così via.

Un personaggio potrebbe incontrare un altro per chiedergli qualcosa. Un estraneo, una creatura o un evento naturale potrebbero sfidare la famiglia e rendere la situazione più difficile o inquietante.

La cosa migliore da fare è ripescare elementi interessanti dalle scene precedenti, anche se sono stati inizialmente introdotti da altri giocatori.

Come fare lo spettatore

Tutti possono contribuire con idee e dettagli, soprattutto con elementi che enfatizzino le avversità e l'orrore.

Ascoltate e appassionatevi!

Se qualcosa è sottotono, poco interessante o debole chiamate l'Allarme.

Se qualcuno è in difficoltà, chiedetegli se ha bisogno di aiuto.

Come giocare un personaggio

NON spiegate fuori dal gioco le decisioni prese da un personaggio. Lasciate che a chiarirle sia una discussione tra i personaggi stessi.

Giocate solo un personaggio per scena.

Descrivete come il vostro personaggio parla, si comporta e appare. Potete interpretarlo o semplicemente descriverlo. I suoi Tratti possono aiutarvi e ispirarvi.

Mostrate i pensieri, i sentimenti e ciò in cui crede. Mostrate agli altri giocatori anche quei dettagli che dovrebbero essere segreti agli altri personaggi. L'unica cosa che deve essere tenuta nascosta agli altri giocatori è cosa c'è scritto sulla carta Colpevolezza.

Collaborate con gli altri giocatori per definire le relazioni e il passato condiviso dei vostri personaggi. Usate tutto ciò per esplorare le domande del personaggio, mostrare il suo punto di vista e cercare di raggiungerne l'obiettivo. Non tergiversate!

Usate le domande, i punti di vista e gli obiettivi degli altri personaggi per aiutarli o per ostacolarli al fine di rendere la storia più interessante.

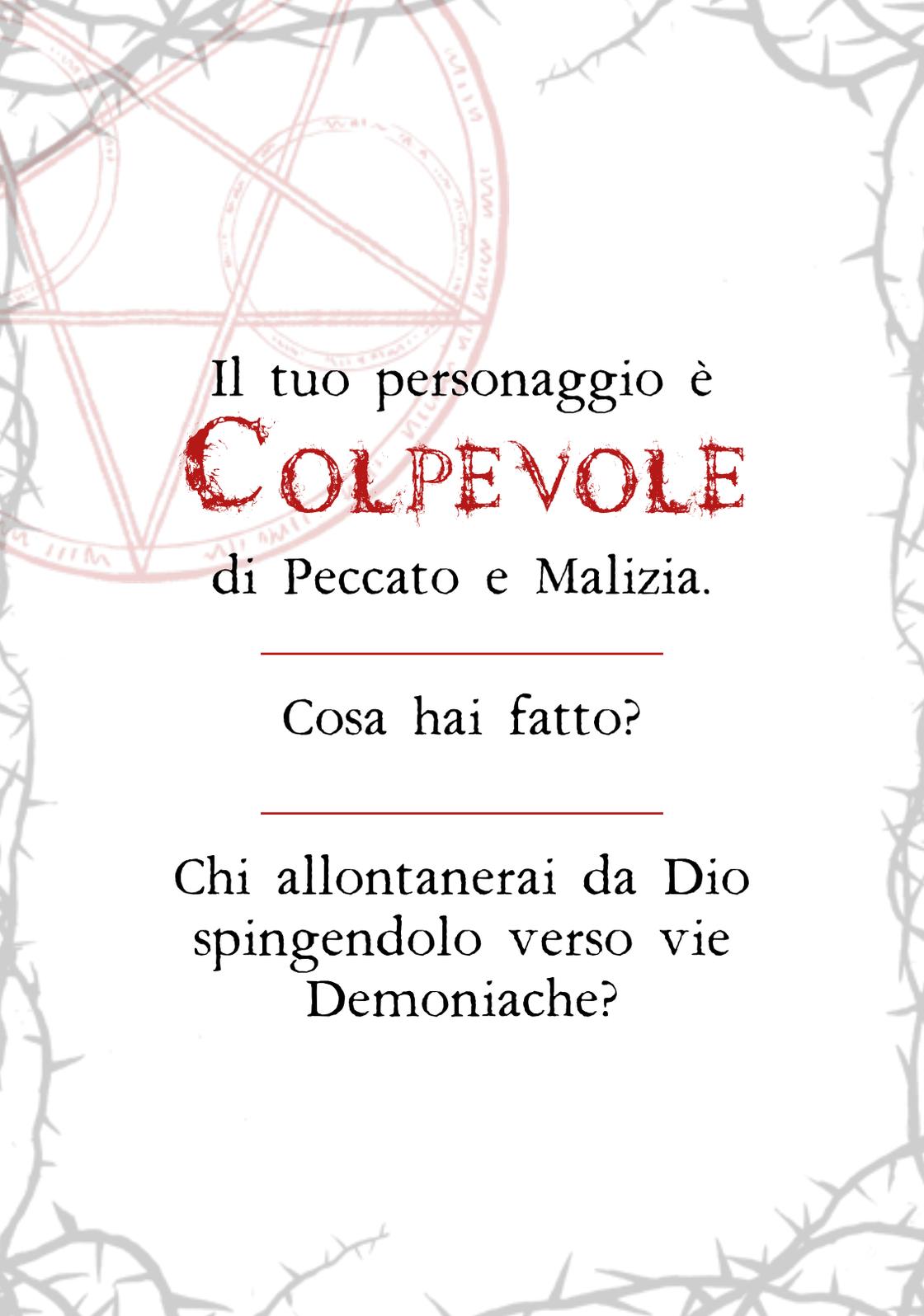
Decidete chi è Colpevole e cosa fare a riguardo, assicurandovi di portare a termine il vostro intento.



Il tuo personaggio è
COLPEVOLE
di Peccato e Malizia.

Cosa hai fatto?

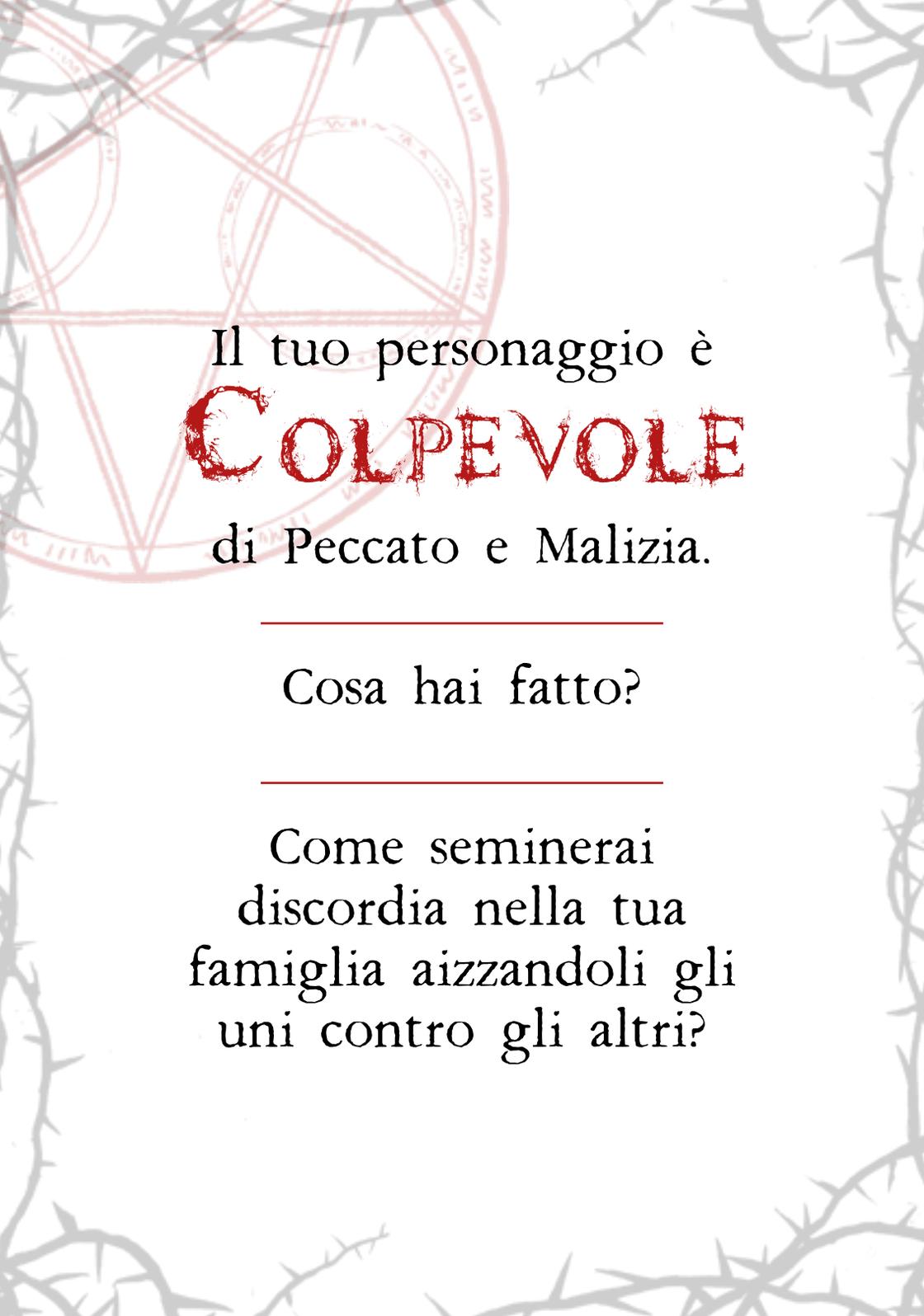
Che rituale porterai
a termine uccidendo
l'intera famiglia?



Il tuo personaggio è
COLPEVOLE
di Peccato e Malizia.

Cosa hai fatto?

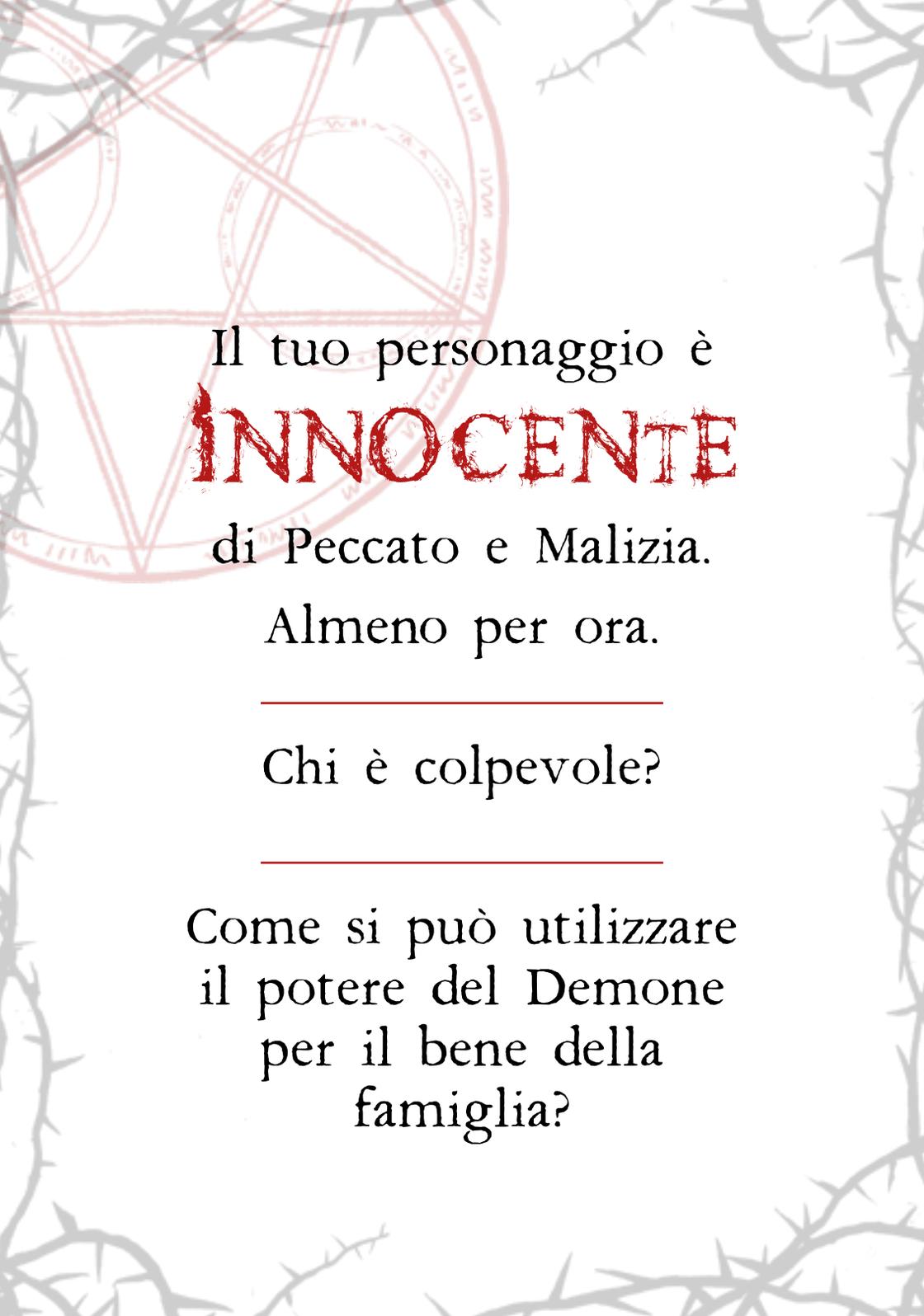
Chi allontanerai da Dio
spingendolo verso vie
Demoniache?



Il tuo personaggio è
COLPEVOLE
di Peccato e Malizia.

Cosa hai fatto?

Come seminerai
discordia nella tua
famiglia aizzandoli gli
uni contro gli altri?



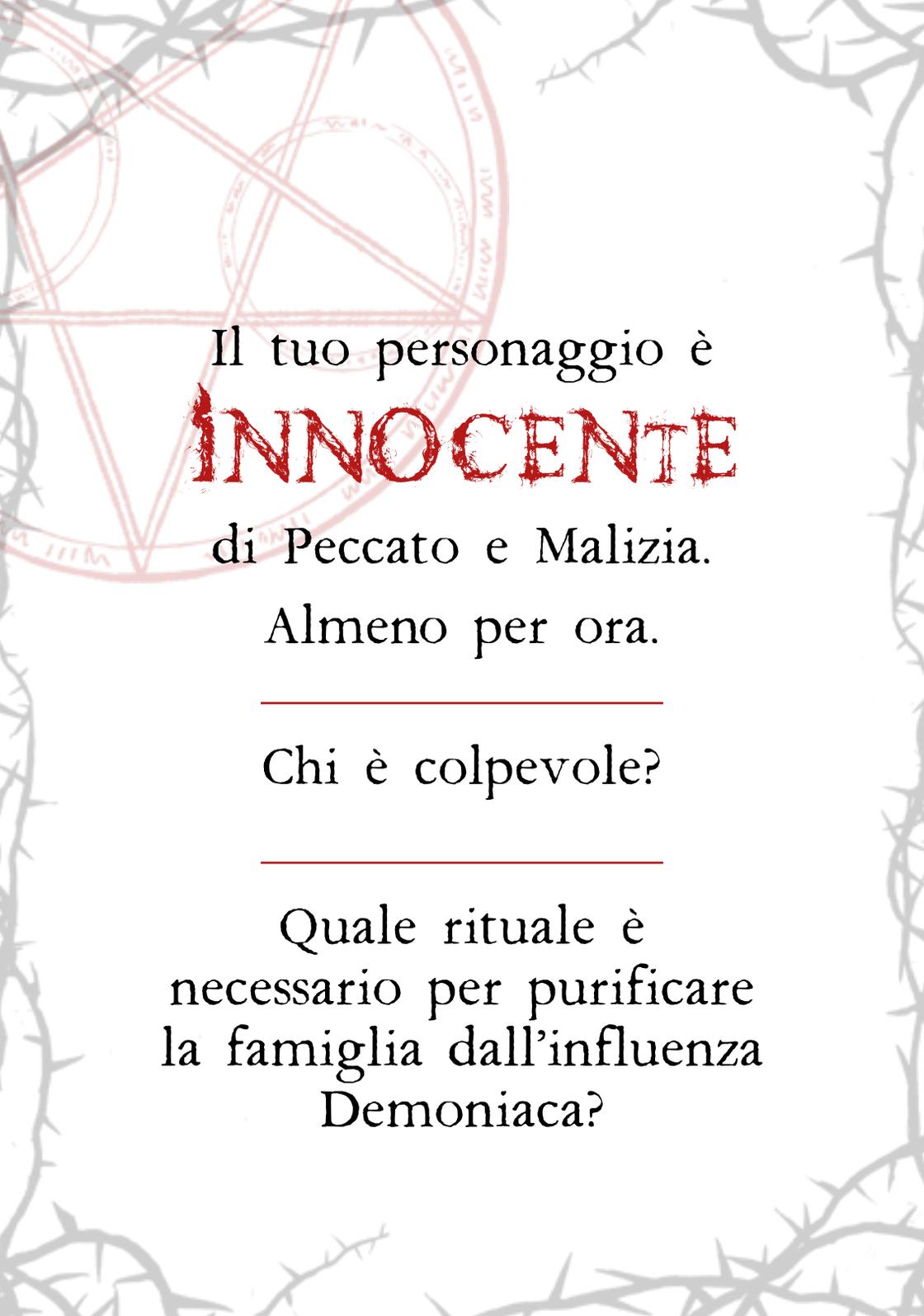
Il tuo personaggio è
INNOCENTE

di Peccato e Malizia.

Almeno per ora.

Chi è colpevole?

Come si può utilizzare
il potere del Demone
per il bene della
famiglia?



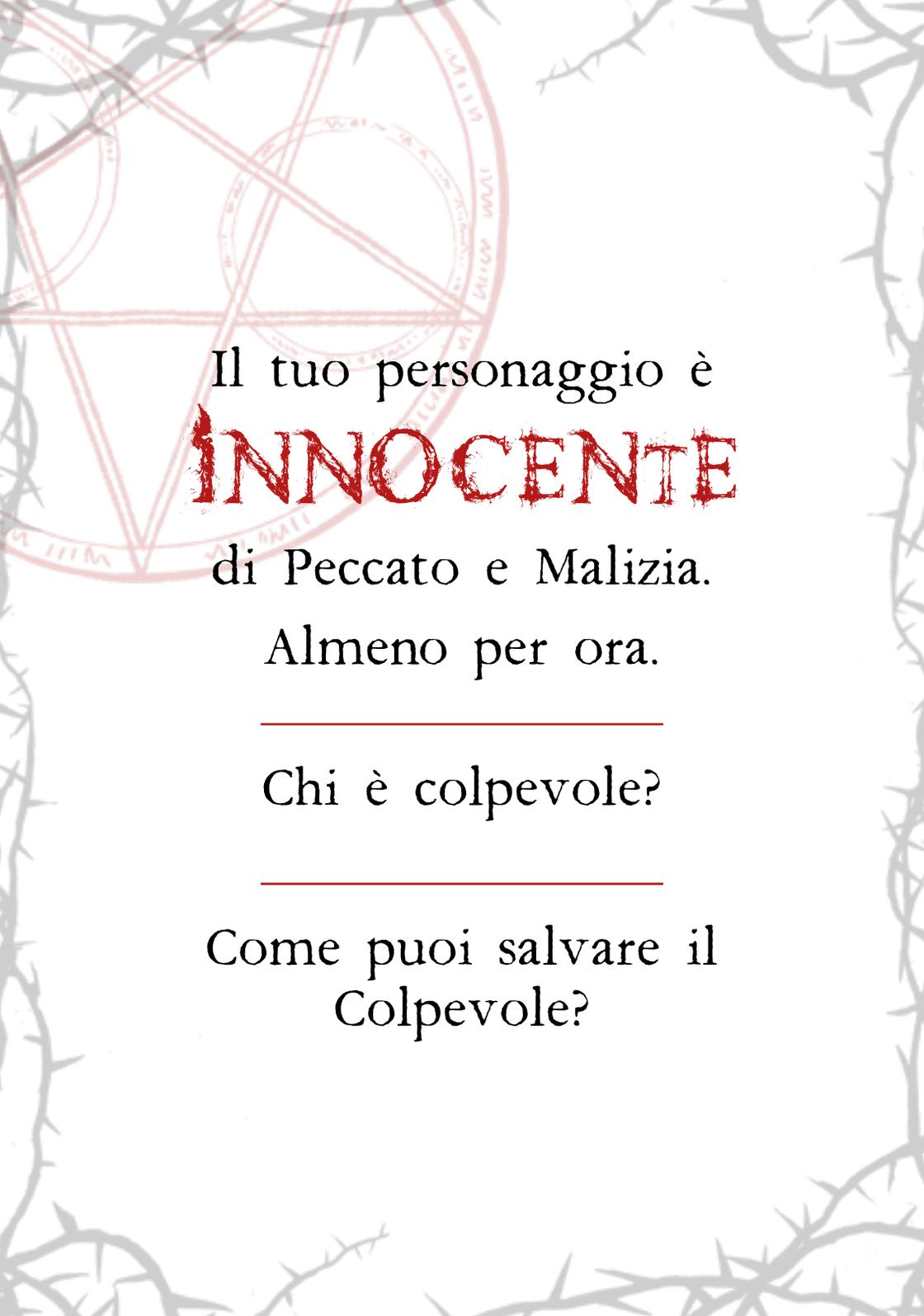
Il tuo personaggio è
INNOCENTE

di Peccato e Malizia.

Almeno per ora.

Chi è colpevole?

Quale rituale è
necessario per purificare
la famiglia dall'influenza
Demoniaca?



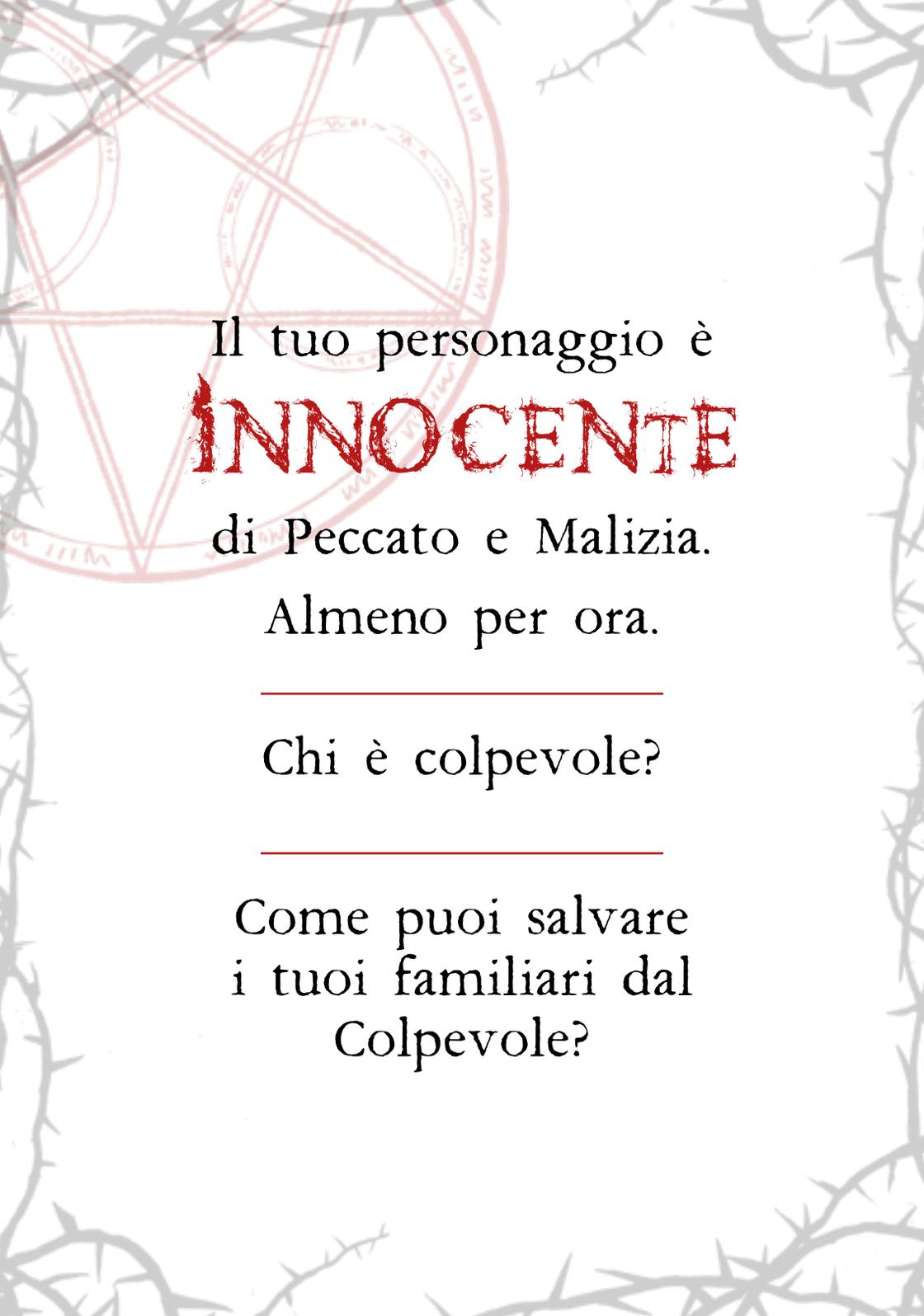
Il tuo personaggio è
INNOCENTE

di Peccato e Malizia.

Almeno per ora.

Chi è colpevole?

Come puoi salvare il
Colpevole?



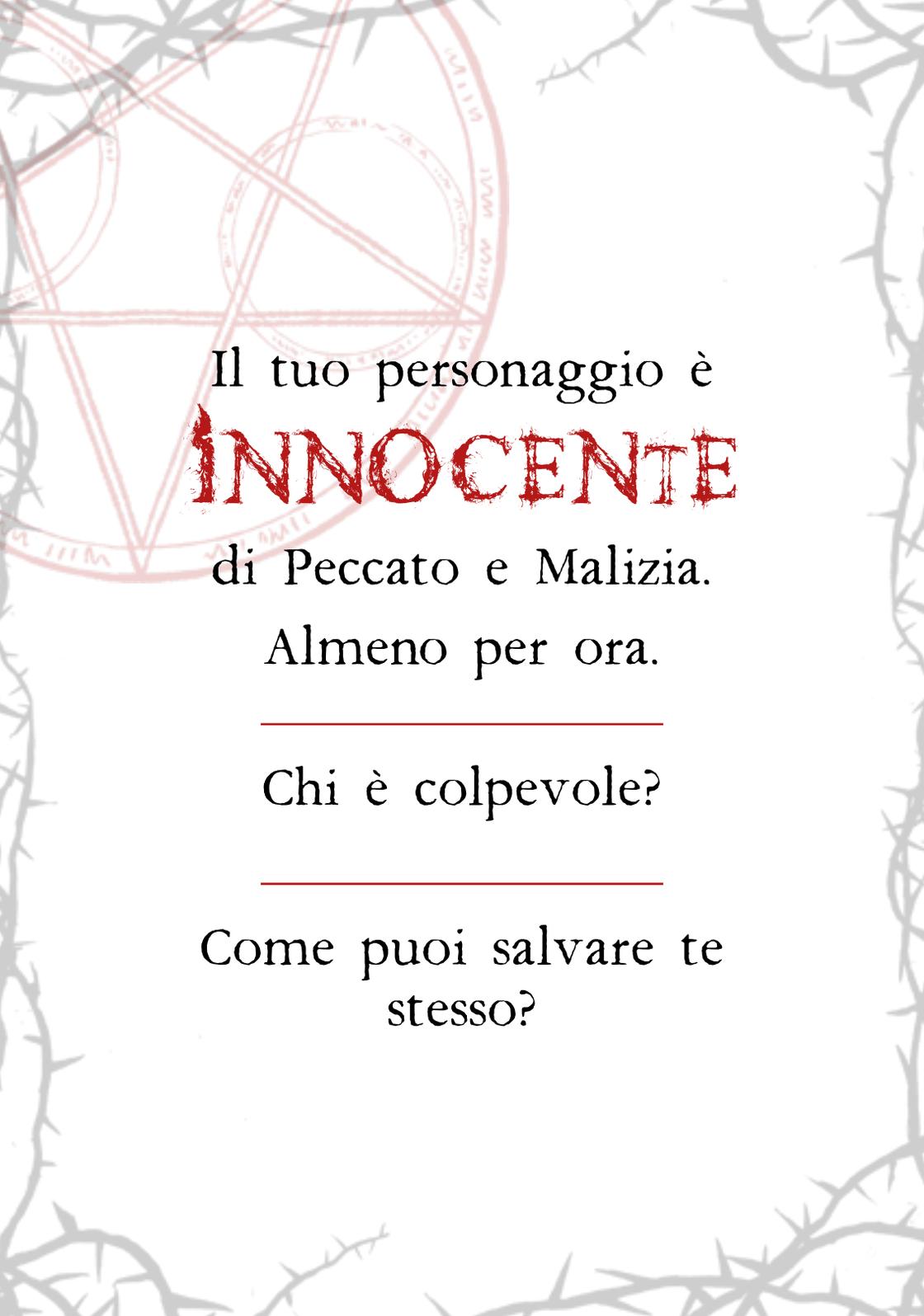
Il tuo personaggio è
INNOCENTE

di Peccato e Malizia.

Almeno per ora.

Chi è colpevole?

Come puoi salvare
i tuoi familiari dal
Colpevole?



Il tuo personaggio è
INNOCENTE

di Peccato e Malizia.

Almeno per ora.

Chi è colpevole?

Come puoi salvare te
stesso?