

CREARE I MOSTRI DELLA DIVISION

HANDOUT DI GIOCO

I PG sono mostri di classe Presagio che lavorano per la DIVISION. Tu e gli altri membri del gruppo siete gli unici in grado di contrastare gli altri mostri, studiare i segni dell'apocalisse, indagare sui Misteri, facendo affidamento su poteri oscuri che vi permettono di combattere contro gli Araldi dell'apocalisse.

La creazione di un personaggio avviene per fasi:

- ☛ **Fase 1: scegli un Libretto che ti ispira.** Leggi con particolare attenzione quali poteri oscuri (abilità soprannaturali uniche) possiede e leggi bene *Ciò Che l'Oscurità Esige da Te* (la tentazione che spingerà il tuo PG a diventare un Araldo).
- ☛ **Fase 2: dai vita al tuo personaggio,** utilizzando i vari elementi come fonte d'ispirazione. Dagli un nome, fornisci al tuo PG una descrizione fisica, poteri oscuri, un'Originie e fatti un'idea di come potrebbe essere se diventasse un Araldo dell'apocalisse.
- ☛ **Fase 3: affina le tue abilità.** Scegli una mossa dal Libretto; poi scegli o una mossa della DIVISION o una mossa Rovina: scegli la prima opzione se il tuo personaggio è più incline a stringere rapporti con l'organizzazione, altrimenti, se il tuo personaggio è più incline a seguire le sue tendenze autodistruttive, opta per la seconda.
Quando scegli una mossa della DIVISION, cerca di sceglierne una che non sia già stata scelta da altre persone al tavolo: nessun PG dovrebbe avere la stessa mossa DIVISION all'inizio della prima sessione.
- ☛ **Fase 4: presenta il tuo personaggio alle altre persone al tavolo.** Focalizzati sulle tue Originii e su *Ciò Che l'Oscurità Esige da Te*. Spiega alle altre persone quale impulso ti muove, di modo che tutte le persone al tavolo possano aiutarti a portare in scena questi elementi.
- ☛ **Fase 5: crea i tuoi Legami iniziali** con gli altri personaggi e con *Ciò Che l'Oscurità Esige da Te*.



SICUREZZA AL TAVOLO

HANDOUT DI GIOCO



IL SEMAFORO

Il **Semaforo** è uno strumento di sicurezza che sfrutta degli elenchi per ricordare alle persone al tavolo quali sono gli argomenti e i temi che vogliamo vedere in gioco, e quali sono gli argomenti e i temi che, invece, intendiamo evitare. Gli elenchi possono essere modificati in qualsiasi momento e possono essere consultati durante la sessione.

Serve un qualche supporto su cui scrivere le risposte ad alcune domande. Si deve rispondere a turno alle domande e appuntare le risposte. In questo modo, sarà più facile farvi riferimento in seguito.

Verde

Quali temi, storie e idee desideriamo esplorare e rappresentare in gioco?

Giallo

Quali temi, storie e idee vogliamo vedere meno?

Rosso

Quali temi, storie e idee NON vogliamo vedere mai in gioco?

Cura al Tavolo

Concordate un metodo per assicurarvi che le persone siano a proprio agio durante la sessione. È buona abitudine mettere in pratica questo metodo durante il gioco, durante le pause e dopo la partita.

STARS AND WISHES

Per aiutare tutte le persone al tavolo ad allineare al meglio i loro desideri e le loro intenzioni, consigliamo anche di utilizzare **Stars & Wishes**, uno strumento di sicurezza creato da Lu Quade.

Per usare Stars & Wishes:

- ✿ Alla fine della sessione, ogni persona al tavolo (inclusa la Custode) dà una **Stella** a qualcuno. Puoi dare una Stella a un'altra persona se questa ha narrato in modo molto vivido una scena, se ti ha incantato con una descrizione, se, in qualsiasi modo, ti ha dato gioia o ti ha motivato a giocare. Se c'è tempo, assegna pure più Stelle!
- ✿ Ogni persona deve, poi, descrivere un suo **Desiderio**, relativo a qualcosa che vorrebbe vedere realizzato in una sessione futura. Ogni persona descrive, quindi, il proprio desiderio. Potrebbe trattarsi di un evento specifico per il proprio personaggio o per quello di qualcun altro; potrebbe trattarsi di un PNG che si desidera incontrare più spesso, di una interazione, di un momento narrativo, di una mossa che si vorrebbe provare.
- ✿ La Custode prende quindi nota delle Stelle e dei Desideri altrui, agendo affinché si realizzino. In qualità di persona addetta alla facilitazione, concentrati sulle Stelle che sono piaciute al resto del tavolo e portane altre in gioco, incorporando i Desideri e provando a esaudirli.

Personalizza e modifica Stars & Wishes a tuo piacimento per farlo funzionare al meglio per il tuo gruppo! Avere la possibilità di esprimere dei feedback non solo fa sì che la sessione sia maggiormente consapevole e guidata, ma permette di dare il meglio quando si gioca.

ALTRI STRUMENTI DI SICUREZZA

Gruppi diversi avranno bisogno di una diversa combinazione di strumenti di sicurezza. Cerca di capire cosa funziona meglio per voi e gioca senza riserve: trovi maggiori informazioni riguardo gli strumenti di sicurezza alla pagina dedicata su www.grumpybearstuff.com.

INDOSSO LA CRUDELE CORONA DELLA PROFEZIA
 INCARNO LA PROMESSA INELUTTABILE DELL'APOCALISSE
 IL MIO POTERE È DIRETTO, AGGRESSIVO ED EMOTIVAMENTE ESIGENTE
 IL MIO CUORE BRAMA DI AMARE ED ESSERE AMATO

L'EVOCATO

INFORMAZIONI DI BASE

SCHEDA

NOME

ORIGINII

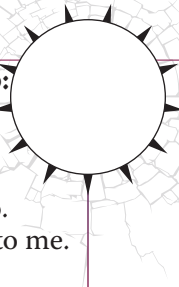
ASPETTO

LA PROFEZIA CHE TI PERSEGUITA

OSCURITA'

OTTENGO 2-4 Token OSCURITÀ QUANDO:

- ✦ Sento che le persone mi abbandonano, come se nessuno mi amasse.
- ✦ Reagisco con eccessiva violenza.
- ✦ Chiedo a qualcuno di fare del suo meglio.
- ✦ Chiedo a qualcuno di amare me e soltanto me.
- ✦ Incarno una Condizione che mi affligge.



Se hai 5+ Token Oscurità dopo una mossa, sei **IN PREDAL TORMENTO**:
 Scegli tra Ciò che L'Oscurità Esige da Te e la tua missione.

POTERI OSCURI

LEGAMI

CHI VALORE

CIO' CHE L'OSCURITA' ESIGE DA TE

RICORDATI DI...

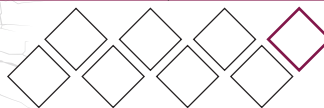
- ✦ Dare la tua definizione di violenza.
- ✦ Cercare l'amore in tutte le sue forme.
- ✦ Sfidare il tuo destino.

PUNTO DI ROTTURA (quando segni la tua ultima condizione)

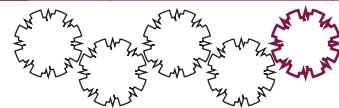
Sai bene che questo mondo non è il tuo e che, tutto sommato, non lo sarà mai. Il tuo sogno di far parte dell'umanità è, semplicemente, irrealizzabile. L'oscurità attanaglia il tuo cuore e il mondo da cui provieni si riversa in questo, giorno dopo giorno. Se qualcosa volesse mai raggiungere questo mondo, ti userebbe come fossi un razzo di segnalazione, un faro da seguire per trovare la giusta direzione.

Descrivi quali orrori intendono raggiungere questo mondo e come si realizza un aspetto della tua tremenda profezia. La Custode ti spiegherà come il mondo sia ora ferito, deformato da ciò che hai permesso che si realizzasse.

ESPERIENZA (Avanzamento a 8)



ROVINA (Avanzamento Rovina a 5)



IL TUO IMPULSO

All'inizio di ogni sessione, scegline uno da esplorare in gioco.

Alla fine della sessione, rispondi alla domanda: se la risposta è sì, segna 1 PE OPPURE segna 1 Rovina.

- Hai lottato contro la profezia che ti perseguita?
- Hai imparato qualcosa di significativo rispetto la tua profezia?
- Hai coinvolto un altro mostro nella tua profezia?
- Hai cercato di mantenere la tua umanità a costo di gravi conseguenze?
- Hai ceduto al potere della profezia, rafforzandola?

DOMANDE DI FINE SESSIONE

Alla fine della sessione, rispondi alle seguenti domande:

- ✦ Hai avuto modo di esprimere la tua natura mostruosa e/o la tua umanità? Se sì, segna 1 PE.
- ✦ Hai imparato qualcosa di significativo su di te e/o sulla tua imminente rovina? Se sì, segna 1 PE.
- ✦ Hai imparato qualcosa di significativo riguardante un altro mostro? Se sì, segna 1 PE.
- ✦ Hai scoperto almeno una Chiave dell'apocalisse o hai tentato di Aprire il Portale del Giudizio? Se no, segna 1 Rovina.

AVANZAMENTI

- Scegli una nuova mossa dell'Evocato
- Scegli una nuova mossa della DIVISION
- Scegli una mossa da un altro libretto
 - Descrivi un nuovo modo per guadagnare Token Oscurità
 - Scegli un nuovo Potere Oscuro dell'Evocato
- Cambia Libretto


AVANZAMENTI ROVINA

- Scegli una nuova Mossa Rovina
- Scegli una Mossa Rovina da un Altro Libretto
- Segna Permanentemente una Condizione
- Ottieni una Nuova Condizione Rovina
 - Ritira il tuo Personaggio. Diventi un Araldo dell'Apocalisse.

CONDIZIONI

- FURIA
- AFFLIZIONE
- OSSESSIONE
- DISPERAZIONE





INDOSSO LA CRUDELE CORONA DELLA PROFEZIA
INCARNO LA PROMESSA INELUTTABILE DELL'APOCALISSE
IL MIO POTERE È DIRETTO, AGGRESSIVO ED EMOTIVAMENTE ESIGENTE
IL MIO CUORE BRAMA DI AMARE ED ESSERE AMATO

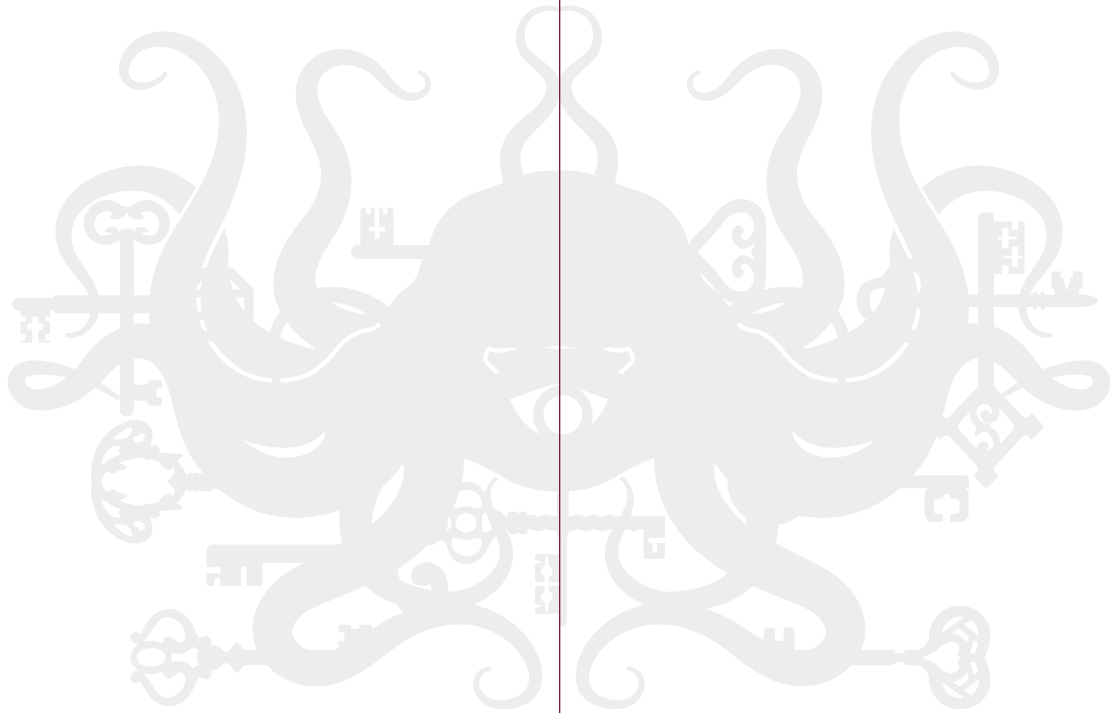
L'EVOCATO

SCHEDA

MOSSE

Guarda che M'Arrabbio *(mossa iniziale)*

Quando SCATENI L'OSCURITÀ, sfruttando la rabbia e la violenza, ottieni 3 Token Oscurità prima di compiere la mossa.



L'EVOCATO

INDOSSO LA CRUDELE CORONA DELLA PROFEZIA
INCARNO LA PROMESSA INELUTTABILE DELL'APOCALISSE
IL MIO POTERE È DIRETTO, AGGRESSIVO ED EMOTIVAMENTE ESIGENTE
IL MIO CUORE BRAMA DI AMARE ED ESSERE AMATO



CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

ELEMENTI DEL PERSONAGGIO

Riempi la prima pagina della scheda con gli elementi che hai scelto dalle liste qui sotto. Durante il gioco userai la scheda.

IL TUO NOME *(scegli 1)*

- un nome molto diretto
- un nome che evoca forza e potere
- un nome che parla del mondo da cui provengo
- un nome che mi è stato dato per errore
- un nome di cui, un giorno, dovrò essere all'altezza

IL TUO ASPETTO *(scegli 1-3)*

- un soprabito che copre buona parte del mio corpo mostruoso
- occhi dell'oro più brillante
- corna spezzate
- un oggetto sacro che i miei genitori adottivi mi hanno donato
- una parte del mio corpo è un'arma che non userò mai
- un ciondolo portafoto vuoto e ossidato
- qualcosa che alluda al mio desiderio di far parte dell'umanità

LE TUE ORIGINI *(scegli 1)*

- giungo dall'inferno, per divenire lo strumento evocato che scatenerà l'apocalisse
- un orrore cosmico, pronto a trasformarci tutti, mi stava alle calcagna, ma riuscii a sfuggirgli
- giungo da un regno da incubo che mi incoronerà monarca della fine
- qualcosa che descriva il terribile mondo dal quale provengo e ciò che voglio da questo

QUALE PROFEZIA TI PERSEGUITA? *(scegli 1)*

- raduno i miei accoliti tra i deboli e gli oppressi per poi trasformarli in temibili Araldi
- raccolgo tutti gli incubi che tormentano l'umanità per creare un mondo devastato che dia vita alle loro paure
- perdo tutti i miei ricordi e le mie emozioni per diventare l'arma apocalittica voluta dai miei creatori
- quando mi innamorerò per l'ultima volta, un antico Portale del Giudizio si aprirà nel mio cuore distruggendo il mondo
- qualcosa che devo sconfiggere ad ogni costo per non perdere la mia umanità

I TUOI POTERI OSCURI *(scegli 2)*

- Forza Colossale
- Resistenza Soprannaturale
- Armi dall'Altrove
- Controllo delle Ombre
- Amplificazione delle Emozioni

CIO' CHE L'OSCURITÀ ESIGE DA TE? *(scegli 2)*

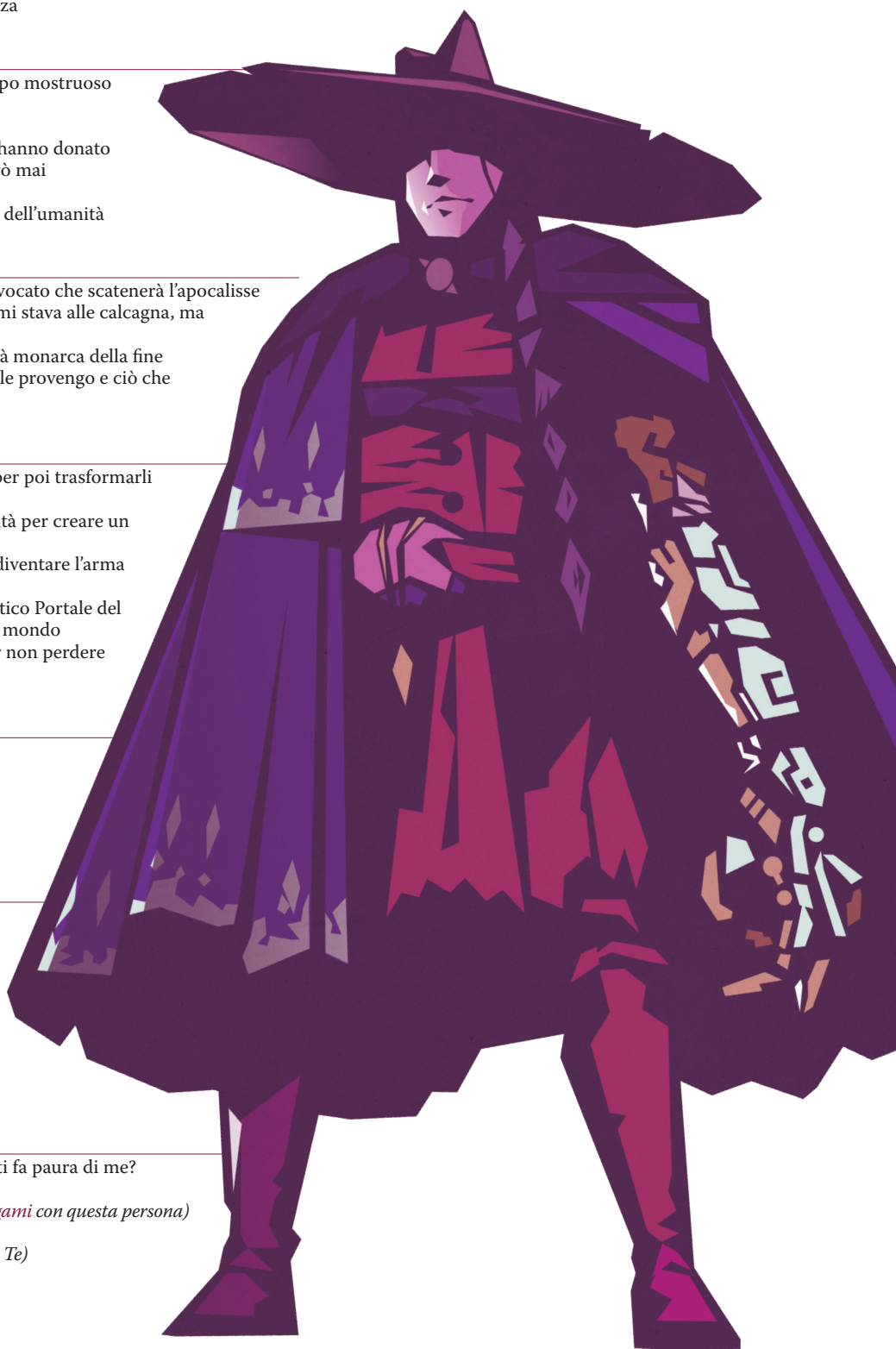
- che allontani le persone di cui ho più bisogno
- che desideri un amore che non potrà mai essere mio
- che tradisca coloro che mi amano di più
- che mi dispero come solo un immortale sa fare
- che mi innamori di un Araldo dell'Apocalisse
- che abbracci e rafforzi la mia profezia
- qualcosa che mi spezzi il cuore, lasciandomi un vuoto incolumabile

LEGAMI INIZIALI

- ✦ Durante la mia evocazione, tu eri presente: cosa ti fa paura di me?
(Ottieni 1 Legame con questa persona)
- ✦ Perché non riesci a dirmi che mi ami? *(Ottieni 2 Legami con questa persona)*
- ✦ Perché voglio cedere a Ciò che l'Oscurità Esige?
(Ottieni 1 Legame con Ciò che l'Oscurità Esige da Te)

QUANDO INTERPRETI L'EVOCATO...

- ✦ Dai la tua definizione di violenza
- ✦ Cerca l'amore in tutte le sue forme
- ✦ Sfida il tuo destino





MOSSE DEL LIBRETTO

La mossa iniziale dell'Evocato è **GUARDA CHE M'ARRABBO!** Gli altri Libretti non possono selezionare questa mossa iniziale come Avanzamento. Scegli un'altra mossa del Libretto, poi scegli una mossa della **DIVISION** oppure una mossa **ROVINA** (fai sapere a tutti quali hai scelto).

Guarda che M'Arrabbio (mossa iniziale)

Quando **SCATENI L'OSCURITÀ**, sfruttando la rabbia e la violenza, ottieni 3 Token Oscurità prima di compiere la mossa.

Fatti Sotto, Ragazzone

Quando combatti contro un nemico colossale e ultraterreno, racconta a tutte le persone al tavolo come lo prendi in giro, attirando la sua attenzione. Spendi Token Oscurità e tira.

CON 8-10 il tuo nemico si trova proprio nel punto in cui vuoi che sia. Scegli due:

- ☛ Offri ai tuoi alleati un'opportunità d'oro; scegli un alleato con cui ottenere **1 Legame**.
- ☛ Scopri **una Chiave**, a un grande costo.
- ☛ Infliggi **2 Condizioni** al nemico, ma ne segni una anche tu.

CON 11+ il fuoco della battaglia ti trascina al suo interno non puoi fermarti finché il tuo avversario non verrà distrutto. Scegli una delle opzioni sopra elencate; potrai ritirarti solo se un altro giocatore accetta di spendere **1 Legame** con te, superando la coltre di rabbia che ti acceca. Se l'altra persona non ha intenzione di spendere **1 Legame** con te, non potrai smettere di combattere finché il tuo avversario non sarà distrutto.

CON 7- il tuo potere ti sovrasta completamente, e assumi la forma che ti era stata profetizzata: tutto questo, è per te un duro colpo. La Custode ti dirà cosa accadrà.

Potere in Prestito

Oltre i confini del mondo, esseri dotati di poteri terrificanti attendono solo una tua parola, un tuo ordine.

Quando evochi una creatura da un altro mondo perché ti aiuti, spendi Token Oscurità e tira.

CON 8-10 i tuoi sigilli sembrano reggere, almeno per ora; riesci ad avere il sopravvento sulla creatura. Scegli una:

- ☛ La creatura evocata è fuoco e rabbia, violenza e tempesta. Distruggerà un bersaglio vulnerabile prima che il potere dell'evocazione si dissolva.
- ☛ La creatura evocata risponderà sinceramente a una domanda qualsiasi; ottieni **1 Legame** con Ciò Che l'Oscurità Esige da Te.
- ☛ La creatura evocata scoprirà **una Chiave** per te, a un grande costo. Prima di svanire, la creatura ti rivolge un avvertimento minaccioso.

CON 11+ hai a malapena il controllo di questa creatura; farà ciò che le ordini, ma i tuoi sigilli di contenimento si frantumeranno subito dopo. Scegli una:

- ☛ Scegli una delle opzioni dalla lista sopra; tuttavia, devi usare tutta la tua forza di volontà per bandire la creatura prima che possa creare scompiglio. Segna **1 Condizione** o segna **Rovina**.
- ☛ Scegli una delle opzioni della lista sopra; la creatura ti sfuggirà, scappando nel mondo dei mortali, dove sarà per sempre libera dal tuo dominio. Ottieni **1 Legame** con Ciò Che l'Oscurità Esige da Te.

CON 7- qualcosa di potente e di sinistro è riuscito a infiltrarsi nella tua evocazione e a manifestarsi in questo mondo, senza alcun sigillo che lo possa controllare. Si tratta di qualcosa di proibito. La Custode ti dirà cosa accadrà.

Siamo una Famiglia, Adesso

Quando qualcuno spende **1 Legame con te per modificare il tiro di +1 o di -1**, questa persona sceglie una:

- ☛ Il Legame garantisce un bonus di +3 o di -3.
- ☛ Dopo la sua mossa, tu ottieni un nuovo Legame con questo PG.

Qualsiasi Cosa per Te, Amore Mio

Quando stai per segnare la tua quinta casella **Rovina**, puoi dichiarare il tuo amore per la prima volta a qualcuno oppure puoi descrivere come l'amore ti abbia cambiato. Racconta al tavolo come metti a nudo i tuoi sentimenti, spendi Token Oscurità e tira.

CON 8-10 riesci a trattenere l'Araldo che è in te e il tuo cuore brilla della forza dell'amore. Rimuovi la Rovina accumulata finora; la persona che ami guadagna **1 Legame** con te.

CON 11+ la persona che ami viene coinvolta ulteriormente nella tua profezia. Se la persona amata accetta non solo il tuo amore ma anche il fardello della tua profezia, rimuovi la Rovina accumulata finora. Se risponde in altra maniera o non risponde affatto, consideralo come un rifiuto da parte sua. Rimuovi **1 Rovina** e ottieni **1 Legame** con Ciò Che l'Oscurità Esige da Te.

CON 7- l'Araldo che è in te si scatena lanciandosi contro la persona che ami, la Custode ti dirà cosa accadrà.

Scriviamo il Nostro Destino, Insieme

Quando cerchi di sfidare la tua profezia, dichiara un destino alternativo. Chiedi a ogni giocatore se intende sfidare la profezia insieme a te. Tira, aggiungendo +1 per ogni persona che ti risponde di sì, fino a un massimo di +3. Non puoi spendere Token Oscurità per questo tiro.

CON 8-10 la profezia indebolisce la sua presa su di te, almeno per il momento. Scegli due:

- ☛ Dichiarare una nuova verità riguardo alla tua profezia.
- ☛ Rivelare un evento cruciale che si sta verificando fuori campo.
- ☛ Ottieni **1 Legame** con un PG o con un PNG che sia fondamentale per il destino che intendi compiere.

CON 11+ il tuo destino e la profezia si intrecciano. Scegli un'opzione dall'elenco sopra e una da quello qui sotto.

- ☛ Dichiarare un oscuro segreto sulla persona che ami di più; questa otterrà **1 Legame** con Ciò Che l'Oscurità Esige da lei.
- ☛ Rivelare un piano sinistro che si realizza.
- ☛ Una parte del tuo cuore non ti dà tregua, un sussurro costante sull'ineluttabilità del tuo fato; segna **Rovina**.

CON 7- la tua profezia, ancor più crudele di prima, si afferma nuovamente; la Custode ti dirà cosa accadrà.



MOSSE ROVINA

Nessuno Può Opporsi a Me

In qualsiasi momento, puoi decidere di uccidere un PNG vulnerabile. Scegli una:

- ✦ Segna **1 Rovina**; uccidi il PNG e descrivi come il tuo aspetto muta visibilmente per avvicinarsi alle fattezze dell'Araldo che diventerai. Un aspetto di questo PNG tornerà in qualche altra forma per perseguitarti.
- ✦ Segna **2 Rovina**; uccidi il PNG e distruggi la sua anima: non tornerà mai più. Descrivi la rassicurante bugia che scegli di raccontarti.

Il Ritorno del Figliol Prodigio

Il tuo vero genitore o il tuo creatore ha deciso di ricongiungersi con te: dispone di un grande potere.

Quando chiedi aiuto al tuo creatore o genitore, tieni a mente che farà quello che chiedi solo se gli darai tutto l'amore che desidera da te.

Digli di cosa hai bisogno: la Custode ti dirà quale promessa di lealtà o di affetto il tuo creatore esigerà in cambio. Scegli una:

- ✦ Segna **1 Rovina**: il tuo creatore o genitore farà ciò che chiedi in cambio di un tuo atto d'amore. Descrivi come lo accontenti.
- ✦ Segna **2 Rovina**; l'Araldo che è in te si risveglia. Costringi il tuo creatore o genitore a fare ciò che vuoi. Chiudi il tuo cuore all'emotività. Descrivi come il tuo genitore o creatore è orgoglioso dell'Araldo che stai diventando.

La Corona E' un Fardello

In qualsiasi momento puoi dichiarare che un Araldo ti conosce e sa della profezia che grava su di te. Descrivi quale ruolo avrà nella tua profezia.

Quando dichiari quanto sopra, scegli una:

- ✦ Segna **1 Rovina**; l'Araldo ti offrirà subito qualcosa di grande valore, ma ti chiederà di dimostrare, con le tue azioni, quanto tu sia pronto a realizzare la tua profezia.
- ✦ Segna **2 Rovina**; costringerai l'Araldo a riconoscere il tuo potere e a cederti il passo, almeno per il momento. Ti offrirà qualcosa di grande valore, nel tentativo di placarti.

L'Umanità E' un'illusione

Quando vuoi APRIRE IL TUO CUORE a un PG o a un PNG che potrebbe, a sua volta, diventare un Araldo, puoi, invece, descrivere il motivo per cui sei destinato a diventare un Araldo e come tutto questo ti terrorizzi.

Se lo fai, segna **Rovina**: l'Araldo dentro di te comincia ad agitarsi, raggiungendo l'altra persona, avvicinando i vostri cuori più di quanto potrebbe mai fare una sincera confessione. Scegli due:

- ✦ Rivela un bellissimo ricordo condiviso: tu e l'altra persona ottenete **2 Legami**, reciprocamente.
- ✦ Rivela un ricordo doloroso condiviso, tu e l'altra persona segnate **PE**.
- ✦ Prometti di proteggere l'altra persona, per sempre, anche in caso dovesse diventare un Araldo. Tu e l'altra persona rimuovete **1 Condizione**.

Poi, l'Araldo che è in te risuona in armonia con l'Araldo che giace dormiente nell'altra persona. Se l'altra persona segna **Rovina**, sceglie anche una:

- ✦ Rivela quale speranza ha l'altra persona verso di te, poi rimuovi **1 Condizione**.
- ✦ Parla dei bei tempi andati, per ristorare il tuo sogno di unirti all'umanità. Tu e l'altra persona ottenete **PE**.
- ✦ Promette di non abbandonarti mai. Rimuove un qualsiasi numero di **Rovina** dalla sua scheda, segnandola sulla tua scheda.

AVANZAMENTI ROVINA

Ogni libretto prevede diverse opzioni per l'Avanzamento Rovina.

Scegli una Nuova Mossa Rovina

Puoi scegliere una nuova mossa Rovina dal tuo Libretto. Per adattarla meglio al tuo personaggio, puoi riscrivere la premessa della mossa. La mossa Rovina continuerà a funzionare allo stesso modo, ma così facendo, è stata adattata al personaggio e alla storia.

Scegli una Mossa Rovina da un Altro Libretto

Puoi scegliere qualsiasi mossa Rovina da un altro Libretto, integrando quei temi nella storia del tuo PG.

Se una mossa Rovina di un altro Libretto ti sembra divertente ma vuoi rielaborarne i temi quel tanto che basta per adattarla meglio al tuo PG, puoi riscriverne la premessa o riformulare gli inneschi per adattarli meglio al tuo personaggio. Tieni in considerazione i tuoi poteri oscuri e le tue origini e temi del tuo personaggio.

Segna Permanentemente una Condizione

Scegli **1 Condizione** dal tuo Libretto e segnala in modo permanente. Ciò significa che non potrai più segnare né rimuovere questa Condizione in futuro. Puoi ottenere Token Oscurità ogni volta che incarni questa Condizione.

Questo Avanzamento Rovina significa che stai gradualmente perdendo la capacità di controllare i tuoi poteri oscuri: è facile che tu raggiunga presto il tuo Punto di Rottura.

Ottieni una Nuova Condizione Rovina

Scegli **1 Condizione** dal tuo Libretto e segnala in modo permanente. Ciò significa che non potrai più segnare né rimuovere questa Condizione in futuro. Puoi ottenere Token Oscurità ogni volta che incarni questa Condizione.

Quando prendi questo Avanzamento Rovina, scegli dalla lista qui sotto un'emozione che diventerà la tua nuova Condizione Rovina:

- Crudeltà Colpa Paranoia Inclemenza
- Vulnerabilità Inquietudine Possessività Sconsideratezza

La Condizione Rovina serve per rappresentare quanto il tuo PG sia prossimo a diventare un Araldo e a mettere in scena come questo influisca sulle tue emozioni e sulle tue azioni.

Ritira il tuo Personaggio e Diventa un Araldo dell'Apocalisse

Quando ottieni questo avanzamento, il tuo personaggio sceglie di impossessarsi del potere dei Portali del Giudizio. Finisce, quindi, per ingrossare le schiere del nemico, diventando un Araldo e operando per scatenare l'apocalisse. Il tuo PG potrà apparire in Misteri che verranno giocati in seguito e diventare un nemico degli altri PG.

Quando tutti gli altri Avanzamenti Rovina sono stati segnati, dovrai diventare un Araldo. Questo Avanzamento Rovina, benché si presti, non deve necessariamente essere l'ultimo che otterrai. Puoi scegliere questo Avanzamento in qualsiasi momento.

Quando il tuo personaggio diventa un Araldo, mettiti d'accordo con la Custode per descrivere al meglio questo momento. Prima di andartene, parlerai con qualcuno della DIVISION? C'è un qualche conflitto ancora in atto, un'alta posta in gioco? Oppure scompaia semplicemente nell'ombra, compiendo i tuoi piani?

Ritira il personaggio e creane uno nuovo.

DEVO IMPARARE A CONDIVIDERE IL MIO POTERE O MI CONSUMERÀ
 INCARNO LA SPERANZA E LA PAURA DELL' APOCALISSE
 IL MIO POTERE È ESPLOSIVO, INCONTROLLABILE E ALIENANTE
 IL MIO CUORE DESIDERE DISTRUGGERE ED ESSERE DISTRUTTO

L'ANOMALIA

SCHEDA

INFORMAZIONI DI BASE

NOME

ORIGINI

ASPETTO

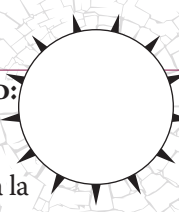
QUALI DANNI COLLATERALI SEMINI AL TUO PASSAGGIO?

OSCURITA'

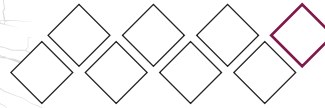
OTTENGO 2-4 TOKEN OSCURITÀ QUANDO:

- ☛ La situazione è soverchiante o non provo sentimenti.
- ☛ Cedo al mio potere e lascio che annichisca la mia volontà.
- ☛ Chiedo a qualcuno di usare il mio potere come meglio crede.
- ☛ Chiedo a qualcuno di punirmi per il mio potere.
- ☛ Incarno una Condizione che mi affligge

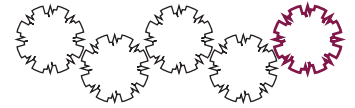
Se hai 5+ Token Oscurità dopo una mossa, sei **IN PREDAL TORMENTO**:
 Scegli tra Ciò che L'Oscurità Esige da Te e la tua missione.



ESPERIENZA (Avanzamento a 8)



ROVINA (Avanzamento Rovina a 5)



IL TUO IMPULSO

All'inizio di ogni sessione, scegline uno da esplorare in gioco.

Alla fine della sessione, rispondi alla domanda: se la risposta è sì, segna 1 PE OPPURE segna 1 Rovina.

- Hai perso il controllo causando dei danni collaterali?
- Hai distrutto qualcosa di bello e prezioso?
- Hai usato il tuo potere per provocare o attirare un altro mostro?
- Hai vissuto un momento di intimità con qualcuno più debole di te?
- Hai contrattato con un Araldo, offrendogli una parte del tuo potere?

POTERI OSCURI

LEGAMI

CHI VALORE

CIO' CHE L'OSCURITA' ESIGE DA TE

DOMANDE DI FINE SESSIONE

Alla fine della sessione, rispondi alle seguenti domande:

- ☛ Hai avuto modo di esprimere la tua natura mostruosa e/o la tua umanità? Se sì, segna 1 PE.
- ☛ Hai imparato qualcosa di significativo su di te e/o sulla tua imminente rovina? Se sì, segna 1 PE.
- ☛ Hai imparato qualcosa di significativo riguardante un altro mostro? Se sì, segna 1 PE.
- ☛ Hai scoperto almeno una **Chiave** dell'apocalisse o hai tentato di Aprire il Portale del Giudizio? Se no, segna 1 Rovina.

AVANZAMENTI

- Scegli una nuova mossa dell'Evocato
- Scegli una nuova mossa della DIVISION
- Scegli una mossa da un altro libretto
 - Descrivi un nuovo modo per guadagnare Token Oscurità
 - Scegli un nuovo Potere Oscuro dell'Anomalia
- Cambia Libretto

AVANZAMENTI ROVINA

- Scegli una nuova Mossa Rovina
- Scegli una Mossa Rovina da un Altro Libretto
- Segna Permanentemente una Condizione
- Ottieni una Nuova Condizione Rovina
 - Ritira il tuo Personaggio. Diventi un Araldo dell'Apocalisse.

RICORDATI DI...

- ☛ Lottare per definire la tua identità, al di là del tuo potere.
- ☛ Amare gli altri, pur sapendo che è facile ferirli.
- ☛ Condividere il tuo fardello.

PUNTO DI ROTTURA (quando segni la tua ultima condizione)

Questo mondo non è in grado di ospitare né te né tantomeno il tuo potere. Il tuo potere non può creare nulla, ma solo distruggere e spezzare. È tempo di ricordarselo. Ti lasci andare, qualcun altro si prenderà la briga di portare su di sé questo fardello.

Descrivi il modo in cui il tuo potere ti travolge e l'oscena quantità di danni collaterali che provochi. La Custode ti dirà come una parte del tuo potere venga presa da qualcun altro, come il potere modellerà questa persona fino a spezzarla, fino a renderla un simulacro pronto ad evolversi.

CONDIZIONI

- REATTIVITÀ
- OSSESSIONE
- AGGRESSIVITÀ
- DISPERAZIONE
-
-

DEVO IMPARARE A CONDIVIDERE IL MIO POTERE O MI CONSUMERÀ
INCARNO LA SPERANZA E LA PAURA DELL'APOCALISSE
IL MIO POTERE È ESPLOSIVO, INCONTROLLABILE E ALIENANTE
IL MIO CUORE DESIDERA DISTRUGGERE ED ESSERE DISTRUTTO

L'ANOMALIA

SCHEDA

MOSSE

■ La Mia Ancora di Salvezza *(mossa iniziale 1)*

Il tuo, non è mai stato un potere destinato a una sola persona.

All'inizio di ogni sessione, scegli un altro PG che sia la tua Ancora di Salvezza, con cui condividere il fardello del tuo potere. Spiega al tavolo perché speri che quest'altra persona ti salverà da Ciò che l'Oscurità Esige da Te.

Quando condividete un momento di intimità, tu o la tua Ancora di Salvezza potete segnare 1 Condizione che rifletta la natura della vostra relazione. Scegli una:

- * Acquisite 1 Legame vicendevolmente.
- * Tu o la tua Ancora di Salvezza ottenete una Chiave a un grande costo. Inoltre, quando raggiungi il tuo Punto di Rottura, la tua Ancora di Salvezza sceglie una:
 - * Sceglie di non intervenire, permettendoti di arrivare al Punto di Rottura. Rimuove tutte le sue Condizioni.
 - * Sceglie di intervenire, descrivendo il modo in cui si è fatta del male per proteggerti. Tu rimuovi tutte le tue Condizioni, ma l'Ancora di Salvezza segna 1 Condizione o segna Rovina.

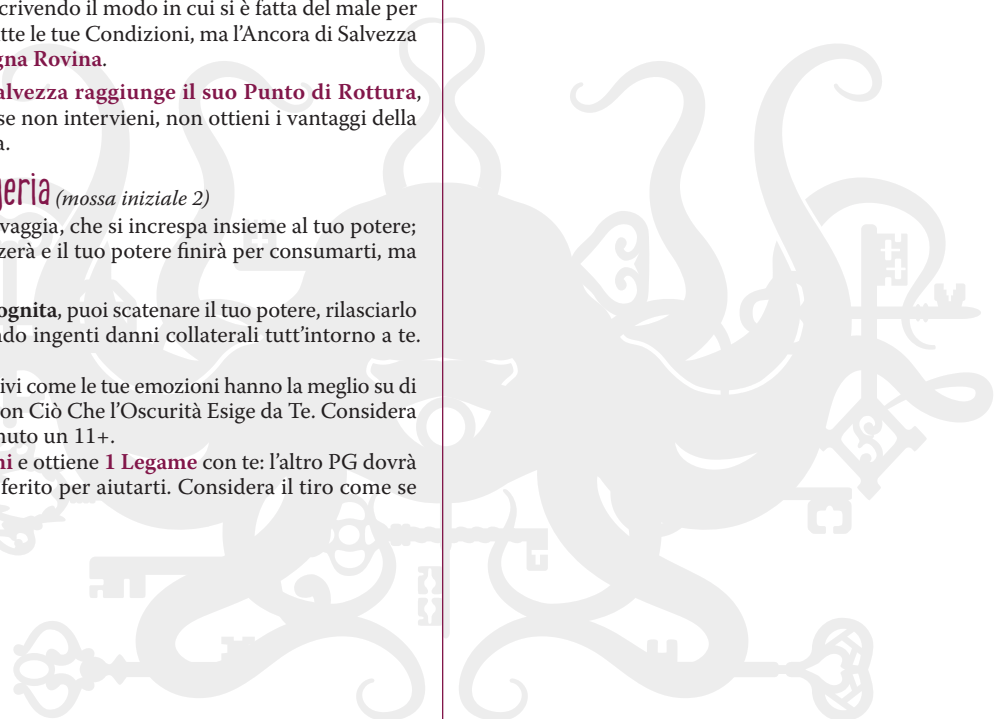
Quando la tua Ancora di Salvezza raggiunge il suo Punto di Rottura, puoi scegliere di intervenire; se non intervieni, non ottieni i vantaggi della prima opzione descritta sopra.

■ Il Mio Cuore a Orologeria *(mossa iniziale 2)*

Il tuo cuore è una matassa selvaggia, che si increspa insieme al tuo potere; un giorno il tuo cuore si spezzerà e il tuo potere finirà per consumarti, ma non è questo il giorno.

Ogni volta che ottieni un'Incognita, puoi scatenare il tuo potere, rilasciarlo senza alcun controllo, causando ingenti danni collaterali tutt'intorno a te. Scegli una:

- * Segna 2 Condizioni, descrivi come le tue emozioni hanno la meglio su di te e guadagna 1 Legame con Ciò che l'Oscurità Esige da Te. Considera il tiro come se avessi ottenuto un 11+.
- * Un PG segna 2 Condizioni e ottiene 1 Legame con te: l'altro PG dovrà descrivere com'è rimasto ferito per aiutarti. Considera il tiro come se avessi ottenuto un 8-10.



L'ANOMALIA

DEVO IMPARARE A CONDIVIDERE IL MIO POTERE O MI CONSUMERÀ
INCARNO LA SPERANZA E LA PAURA DELL'APOCALISSE
IL MIO POTERE È ESPLOSIVO, INCONTROLLABILE E ALIENANTE
IL MIO CUORE DESIDERE DISTRUGGERE ED ESSERE DISTRUTTO



CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

ELEMENTI DEL PERSONAGGIO

Riempi la prima pagina della scheda con gli elementi che hai scelto dalle liste qui sotto. Durante il gioco userai la scheda.

IL TUO NOME (scegli 1)

- un nome mortale
- un nome che evoca la furia delle maree
- un nome che mi ricorda della mia vita precedente
- un nome che qualcun altro mi ha dato per farmi dimenticare il passato
- un nome che, un giorno, dovrò lasciarmi alle spalle

IL TUO ASPETTO (scegli 1-3)

- abiti e accessori anacronistici
- una collezione di simboli sacri
- tatuaggi che reagiscono alle mie emozioni
- un ricordo di una persona che amavo
- una sigaretta sempre accesa
- un oggetto che apparteneva a qualcuno che è morto a causa dei miei poteri
- qualcosa che simboleggia il modo in cui controllo i miei desideri
- qualcosa che alluda al mio desiderio di far parte dell'umanità

LE TUE ORIGINI (scegli 1)

- già alla nascita avevo questi terribili poteri: la punizione per qualcosa di imperdonabile
- qualcuno, per me importante, mi offrì in sacrificio a un potere superiore, che ora incarno
- mi è stato assegnato un pesante fardello: distruggere il mondo umano
- qualcosa che descriva l'entità del potere che mi è stato imposto e quanto io sia una minaccia per gli altri

QUALI DANNI COLLATERALI SEMINI AL TUO PASSAGGIO? (scegli 1)

- i miei poteri oscuri infettano chi mi circonda, lasciando cicatrici permanenti
- il mio subconscio riscrive piccoli aspetti della realtà per un breve periodo di tempo
- i ricordi si distorcono, frammentandosi in modo imprevedibile
- ogni volta che perdo il controllo, un mio doppelgänger appare nel mondo
- qualcosa che mi ricordi quanto sia un soggetto pericoloso, anche per coloro a cui tengo

I TUOI POTERI OSCURI (scegli 1)

- Controllo Elementale
- Energie Cosmiche
- Orda Démoniaca
- Manipolazione del Corpo della Carne
- Bellezza e Furia Angelica

CIO' CHE L'OSCURITÀ ESIGE DA TE? (scegli 2)

- che io sia la rovina di chi mi sta a cuore
- che distrugga tutto ciò che mi circonda, alla minima trasgressione
- che trovi qualcuno che erediti il mio potere
- che io non mi innamori mai
- che io serva il più potente Araldo dell'apocalisse
- che io cancelli l'umanità intera
- qualcos'altro capace di distruggere tutto ciò che mi sta a cuore

LEGAMI INIZIALI

- * Quella volta, mi lasciasti andare. Tu eri lì con me. Cosa ho distrutto che ti apparteneva? Perché provi gratitudine nei miei riguardi? *(Ottieni 1 Legame con questa persona)*
- * Ti amo, ma mi hai respinto e l'hai fatto per il mio bene. Perché? *(Ottieni 2 Legami con questa persona)*
- * Perché voglio cedere a Ciò che l'Oscurità Esige? *(Ottieni 1 Legame con Ciò che l'Oscurità Esige da Te)*

QUANDO INTERPRETI L'ANOMALIA...

- * Lotta per definire la tua identità, al di là del tuo potere
- * Ama gli altri, pur sapendo che è facile ferirli
- * Condividi il tuo fardello con altre persone



L'ANOMALIA

DEVO IMPARARE A CONDIVIDERE IL MIO POTERE O MI CONSUMERÀ
INCARNO LA SPERANZA E LA PAURA DELL'APOCALISSE
IL MIO POTERE È ESPLOSIVO, INCONTROLLABILE E ALIENANTE
IL MIO CUORE DESIDERA DISTRUGGERE ED ESSERE DISTRUTTO



CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

MOSSE DEL LIBRETTO

MOSSE DEL LIBRETTO

Le mosse iniziali dell'Anomalia sono: **LA MIA ANCORA DI SALVEZZA** e **IL MIO CUORE A OROLOGERIA**. Gli altri Libretti non possono selezionare queste mosse iniziali come Avanzamenti. Scegli un'altra mossa del Libretto, poi scegli una mossa della **DIVISION** oppure una mossa **ROVINA** (fai sapere a tutti quali hai scelto).

La Mia Ancora di Salvezza (mossa iniziale 1)

Il tuo, non è mai stato un potere destinato a una sola persona.

All'inizio di ogni sessione, scegli un altro PG che sia la tua Ancora di Salvezza, con cui condividere il fardello del tuo potere. Spiega al tavolo perché spera che quest'altra persona ti salverà da Ciò che l'Oscurità Esige da Te.

Quando condividete un momento di intimità, tu o la tua Ancora di Salvezza potete segnare **1 Condizione** che rifletta la natura della vostra relazione. Scegli una:

- ✦ Acquisite **1 Legame** vicendevolmente.
- ✦ Tu o la tua Ancora di Salvezza ottenete **una Chiave** a un grande costo. Inoltre, **quando raggiungi il tuo Punto di Rottura**, la tua Ancora di Salvezza sceglie una:
 - ✦ Scoglie di non intervenire, permettendoti di arrivare al Punto di Rottura. Rimuove tutte le sue Condizioni.
 - ✦ Scoglie di intervenire, descrivendo il modo in cui si è fatta del male per proteggerti. Tu rimuovi tutte le tue Condizioni, ma l'Ancora di Salvezza segna **1 Condizione** o **segna Rovina**.

Quando la tua Ancora di Salvezza raggiunge il suo Punto di Rottura, puoi scegliere di intervenire; se non intervieni, non ottieni i vantaggi della prima opzione descritta sopra.

Il Mio Cuore a Orologeria (mossa iniziale 2)

Il tuo cuore è una matassa selvaggia, che si increspa insieme al tuo potere; un giorno il tuo cuore si spezzerà e il tuo potere finirà per consumarti, ma non è questo il giorno.

Ogni volta che ottieni un'Incognita, puoi scatenare il tuo potere, rilasciarlo senza alcun controllo, causando ingenti danni collaterali tutt'intorno a te. Scegli una:

- ✦ Segna **2 Condizioni**, descrivi come le tue emozioni hanno la meglio su di te e guadagna **1 Legame** con Ciò Che l'Oscurità Esige da Te. Considera il tiro come se avessi ottenuto un 11+.
- ✦ Un PG segna **2 Condizioni** e ottiene **1 Legame** con te: l'altro PG dovrà descrivere com'è rimasto ferito per aiutarti. Considera il tiro come se avessi ottenuto un 8-10.

La Mia Irrefrenabile Oscurità'

Quando **SCATENI L'OSCURITÀ**, anche scegliere una delle seguenti opzioni, anche se hai ottenuto un'Incognita:

- ✦ Indebolisci il bersaglio, per ora.
- ✦ Costringi il bersaglio alla ritirata, per ora.
- ✦ Riesci a distorcere un aspetto del potere del bersaglio, per il momento.
- ✦ Il bersaglio ti rivela più di quanto volesse rivelarti.

Il Mio Nome e' Distruzione

Ti aggrappi al tuo potere con un'intensità che spezzerebbe la maggior parte delle altre anime: sei sempre a un soffio dal crollare sotto la pressione del tuo stesso fardello.

Quando permetti al tuo potere di scatenarsi e di causare ingenti danni collaterali, chiedi alla Custode quale catastrofe finisci col provocare. Scegli due:

- ✦ Ottieni permanentemente un aspetto dei poteri oscuri dell'Araldo; la Custode ti dirà di quale si tratta. Segna **Rovina**.
- ✦ Il potere dentro di te si accende per offrirti visioni del passato, del presente o del futuro. Scopri **una Chiave**: collega questa Chiave a un Risolto sulla Mappa del Mistero. Dichiarare una verità irrevocabile in merito al Mistero.
- ✦ Proteggi l'unica persona che per te conta più di chiunque altro e ottieni **1 Legame** con lei.
- ✦ Utilizzi il tuo potere distruttivo per rimodellare l'ambiente circostante, creando un'opportunità d'oro o uno spiraglio per un alleato. Ottieni **1 Legame** con quell'alleato.

Come una Falena alla Fiamma

Quando **APRI IL TUO CUORE a qualcuno**, puoi prima rivelargli di come potresti distruggerlo. Se lo fai, puoi scegliere uno, anche se hai ottenuto un'Incognita:

- ✦ Lasci un segno permanente sul suo corpo o sulla sua anima, marchiando l'altra persona come tua. Guadagni **1 Legame** con lei.
- ✦ Chiedi all'altra persona quale parte di sé desidera che tu distrugga. L'altra persona ottiene **1 Legame** con te.
- ✦ Chiedi alla Custode cosa la tua oscurità sussurra sul conto dell'altra persona. Ottieni **1 Legame** con Ciò Che l'Oscurità Esige da Te.

Il Mio Piccolo Mostriciattolo

Il tuo piccolo mostriciattolo ti obbliga a ricordare costantemente cosa accade quando permetti a qualcuno di avvicinarsi troppo a te.

Quando selezioni questa mossa, devi descrivere la persona che il mostriciattolo era un tempo, prima che il tuo potere la distorcette completamente. La Custode spiegherà perché il tuo piccolo mostriciattolo, nonostante tutto, ti ama ancora.

Scegli tre mosse base e racconta alla Custode come il tuo mostriciattolo ti aiuta con quelle mosse.

Ogni volta che il tuo mostriciattolo può aiutarti, aggiungi +1. Se ferisci o tradisci il tuo mostriciattolo, segna **Rovina**.

Se liberi il tuo piccolo mostriciattolo, dispensandolo dall'amore che prova per te, segna **Rovina**. Descrivi il modo in cui lo distruggi. Il tuo piccolo mostriciattolo potrebbe tornare, in una forma o nell'altra: tuttavia, per ora, sembra aver trovato la pace. Elimina questa mossa e scegli una nuova dal tuo Libretto.



MOSSE ROVINA

L'Alpha e L'Omega

Il fardello del tuo potere può essere condiviso tra due persone, sempre che il destino decida di permetterti di farlo. Quando selezioni questa mossa, dichiara quale PG o PNG è legato a te dal destino. Se l'altra persona è d'accordo, può dichiarare quale destino condividete.

In quanto persone legate dal destino siete sempre connesse l'una all'altra, condividete emozioni, pensieri e non riuscite a starvi lontano per molto tempo.

Quando desideri approfondire il Legame tra voi due, scegli una:

- ✦ Segna **Rovina** per far apparire l'altra persona al tuo fianco, sfidando le leggi della logica e della plausibilità, sebbene l'altra persona potrebbe ferirsi o soffrirne.
- ✦ Segna **Rovina** per cambiare un aspetto piccolo ma significativo del vostro destino condiviso, avvicinandovi alla rovina. Se lo fai, ottieni immediatamente **1 Legame** con l'altra persona e **1 Legame** con Ciò Che l'Oscurità Esige da Te.

Il Mio Oscuro Patrono

Un Araldo sostiene che ti aiuterà, assicurandoti che sta già operando contro altri Araldi per il raggiungimento dei suoi scopi.

Quando ti rivolgi al tuo oscuro patrono dicendogli di cosa hai bisogno, la Custode ti descriverà cosa dovrai fare in cambio del suo aiuto. Scegli una:

- ✦ Segna **Rovina** per accettare le sue condizioni e descrivi come il tuo patrono oscuro diventa, quindi, più forte.
- ✦ Segna **due Rovina**; mostragli i tuoi poteri per intimidirlo, instillando nel suo cuore paura e rispetto. Ti darà ciò che ti serve senza un tornaconto al raggiungimento dei suoi scopi; tuttavia, sospetti che anche questo facesse parte del suo piano fin dall'inizio.

Questo è il Sangue della Mia Congrega

Hai creato un'alleanza indissolubile con un altro Presagio, nella fervida e contorta speranza che possiate resistere all'abisso insieme, o almeno farlo abbastanza a lungo da salvarvi a vicenda.

Quando selezioni questa mossa, dichiara con quale PG hai stretto questa alleanza. Se è d'accordo, tu e l'altro PG segnate **Rovina**, vincolando i vostri poteri l'uno all'altro. Ora, l'altra persona è il tuo Prescelto.

Quando crei un sacrale momento di comunione con il tuo Prescelto, scegli una:

- ✦ Di al tuo Prescelto che è importante, più d'ogni altra persona. Cancella un qualsiasi numero di Legami di cui disponi per rimuovere un pari numero di Condizioni che opprimono il tuo Prescelto.
- ✦ Sussurra all'Araldo che vive dentro il tuo Prescelto e promettigli che sarai tu il mostro che per primo cederà alla rovina. Rimuovi un qualsiasi numero di Rovina dalla sua scheda, segnandola sulla tua scheda.
- ✦ Potenzia il tuo Prescelto oltre ogni dire. Segna **Rovina** per concedergli, in modo permanente, un nuovo potere oscuro che sia in grado di riflettere un aspetto di te: descrivi di cosa si tratta.

Il Mio Eletto

Hai trovato qualcuno d'innocente, un simulacro perfetto, una persona disposta a incarnare il tuo potere grezzo e a prendere il tuo posto, almeno per un po'. Descrivi chi è e perché ti ama.

Quando selezioni questa mossa, crea il tuo personale Orologio del Giudizio con 12 sezioni, e chiamalo **Il Mio Potere Fattosi Carne**.

Quando cerchi sollievo o conforto attraverso il tuo Eletto, scegli una:

- ✦ Segna **Rovina**, e segna una sezione dell'orologio **Il Mio Potere Fattosi Carne**. Sul tuo eletto comparirà una nuova cicatrice. Diventerai mortale, passando come tale tra la gente comune. Rimuovi le tue Condizioni. Tuttavia, i tuoi poteri torneranno violentemente a te, e lo faranno nel momento peggiore.
- ✦ Segna **due Rovina**, e segna due sezioni dell'orologio **Il Mio Potere Fattosi Carne**. Tu e il tuo Eletto condividete un momento di intimità; l'Eletto diventa ancor più bello. Rimuovi le tue Condizioni e ottieni **1 Legame** con il tuo Eletto.

Quando l'orologio Il Mio Potere Fattosi Carne si riempie, significa che il tuo Eletto è stato completamente corrotto e consumato dal tuo potere: quindi, assume nuove e spaventose fattezze. Il Mistero su cui stavate indagando un attimo prima, viene messo da parte. In questo momento, il tuo Eletto è diventato il prossimo Araldo dell'apocalisse, emergendo da un antico Portale del Giudizio. Incarna il tuo potere con una forza di volontà e una purezza d'animo che vanno oltre le tue capacità. Dagli un nuovo nome e un titolo che si addica al distruttore di mondi che è diventato.

Ora, in un modo o nell'altro, tu e gli altri PG dovrete affrontare il tuo Eletto. Una volta affrontata questa minaccia apocalittica, dovrai decidere se lasciare la DIVISION o se rimanere. Se te ne vai, ritira questo personaggio e creane uno nuovo. Se rimani, ripristina l'orologio **Il Mio Potere Fattosi Carne**, azzerandolo, e scegli un nuovo Eletto.

AVANZAMENTI ROVINA

Ogni libretto prevede diverse opzioni per l'Avanzamento Rovina.

Scegli una Nuova Mossa Rovina

Puoi scegliere una nuova mossa Rovina dal tuo Libretto. Per adattarla meglio al tuo personaggio, puoi riscrivere la premessa della mossa. La mossa Rovina

continuerà a funzionare allo stesso modo, ma così facendo, è stata adattata al personaggio e alla storia.

Scegli una Mossa Rovina da un Altro Libretto

Puoi scegliere qualsiasi mossa Rovina da un altro Libretto, integrando quei temi nella storia del tuo PG.

Se una mossa Rovina di un altro Libretto ti sembra divertente ma vuoi rielaborarne i temi quel tanto che basta per adattarla meglio al tuo PG, puoi riscrivere la premessa o riformulare gli inneschi per adattarli meglio al tuo personaggio. Tieni in considerazione i tuoi poteri oscuri e le tue origini e temi del tuo personaggio.

Segna Permanentemente una Condizione

Scegli **1 Condizione** dal tuo Libretto e segnala in modo permanente. Ciò significa che non potrai più segnare né rimuovere questa Condizione in futuro. Puoi ottenere Token Oscurità ogni volta che incarni questa Condizione.

Questo Avanzamento Rovina significa che stai gradualmente perdendo la capacità di controllare i tuoi poteri oscuri: è facile che tu raggiunga presto il tuo Punto di Rottura.

Ottieni una Nuova Condizione Rovina

Scegli **1 Condizione** dal tuo Libretto e segnala in modo permanente. Ciò significa che non potrai più segnare né rimuovere questa Condizione in futuro. Puoi ottenere Token Oscurità ogni volta che incarni questa Condizione.

Quando prendi questo Avanzamento Rovina, scegli dalla lista qui sotto un'emozione che diventerà la tua nuova Condizione Rovina:

- | | | |
|----------------------------------------|---------------------------------------|------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Crudeltà | <input type="checkbox"/> Inquietudine | <input type="checkbox"/> Inclemenza |
| <input type="checkbox"/> Vulnerabilità | <input type="checkbox"/> Paranoia | <input type="checkbox"/> Sconsideratezza |
| <input type="checkbox"/> Colpa | <input type="checkbox"/> Possessività | |

La Condizione Rovina serve per rappresentare quanto il tuo PG sia prossimo a diventare un Araldo e a mettere in scena come questo influisca sulle tue emozioni e sulle tue azioni.

Ritira il tuo Personaggio e Diventa un Araldo dell'Apocalisse

Quando ottieni questo avanzamento, il tuo personaggio sceglie di impossessarsi del potere dei Portali del Giudizio. Finisce, quindi, per ingrossare le schiere del nemico, diventando un Araldo e operando per scatenare l'apocalisse. Il tuo PG potrà apparire in Misteri che verranno giocati in seguito e diventare un nemico degli altri PG.

Quando tutti gli altri Avanzamenti Rovina sono stati segnati, dovrai diventare un Araldo. Questo Avanzamento Rovina, benché si presti, non deve necessariamente essere l'ultimo che otterrai. Puoi scegliere questo Avanzamento in qualsiasi momento.

Quando il tuo personaggio diventa un Araldo, mettili d'accordo con la Custode per descrivere al meglio questo momento. Prima di andartene, parlerai con qualcuno della DIVISION? C'è un qualche conflitto ancora in atto, un'alta posta in gioco? Oppure scomparsi semplicemente nell'ombra, compiendo i tuoi piani?

Ritira il personaggio e creane uno nuovo.



RICORDANDOMI DEGLI ALTRI, MI NASCONDO DAL MIO PASSATO
 INCARNO I SOGNI E LA CRUDELTÀ DELL' APOCALISSE
 IL MIO POTERE È INQUISITORIO, EMOTIVO, STRANO
 IL MIO CUORE ANELA ALLA CONOSCENZA E AL FARSI RICONOSCERE

LO SMARRITO

SCHEDA

INFORMAZIONI DI BASE

NOME

ORIGINI

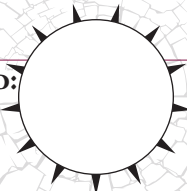
ASPETTO

CHE COSA HA RIMPIAZZATO BUONA PARTE DEI TUOI RICORDI PRIMA DELLA DIVISION?

OSCURITA'

OTTENGO 2-4 TOKEN OSCURITÀ QUANDO:

- ☛ Ho paura o avverto una profonda frustrazione.
- ☛ Reagisco con incertezza o codardia.
- ☛ Chiedo a qualcuno di credere nella mia saggezza.
- ☛ Chiedo a qualcuno di rivelarmi le sue emozioni.
- ☛ Incarno una Condizione che mi affligge.



Se hai 5+ **Token Oscurità** dopo una mossa, sei **IN PREDAL TORMENTO**:
 Scegli tra *Ciò che L'Oscurità Esige da Te* e la tua missione.

POTERI OSCURI

LEGAMI

CHI VALORE

CIO' CHE L'OSCURITA' ESIGE DA TE

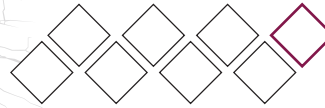
RICORDATI DI...

- ☛ Desiderare la comprensione delle menti e dei cuori degli altri
- ☛ Lottare per mostrare il tuo coraggio e la tua sincerità.
- ☛ Temere le verità nascoste nei tuoi ricordi perduti.

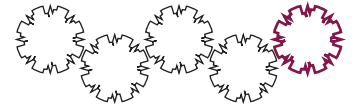
PUNTO DI ROTTURA (quando segni la tua ultima condizione)

Lo scorrere del tempo grava su di te: ci sono molte cose che hai scelto di dimenticare. La tua mente, frammentata come un puzzle, si apre: non puoi fare a meno di guardare alla verità.
 Hai dei tremendi flashback riguardanti il tuo ruolo nell'apocalisse. Spiega cosa sono questi flashback e cosa ti motivano a compiere.
 La Custode arriccherà i tuoi ricordi con dettagli dolorosi e momenti disperati. Infine, ti dirà che qualcuno del tuo passato ha intenzione di distruggere te e tutto ciò che ti è più caro. Questa persona ti sta alle calcagna: quali indizi ti rivelano del suo approssimarsi?

ESPERIENZA (Avanzamento a 8)



ROVINA (Avanzamento Rovina a 5)



IL TUO IMPULSO

All'inizio di ogni sessione, scegli uno da esplorare in gioco.

Alla fine della sessione, rispondi alla domanda: se la risposta è sì, segna 1 PE OPPURE segna 1 Rovina.

- Hai recuperato un frammento dei tuoi ricordi?
- Hai lasciato andare uno dei tuoi ricordi e l'hai sostituito con uno nuovo?
- Hai aperto la tua mente o il tuo cuore a un altro mostro?
- Hai agito in una maniera che contraddice quel che conosci del tuo io passato?
- Hai usato le emozioni o i ricordi di un'altra persona per il tuo crudele tornaconto?

DOMANDE DI FINE SESSIONE

Alla fine della sessione, rispondi alle seguenti domande:

- ☛ Hai avuto modo di esprimere la tua natura mostruosa e/o la tua umanità? Se sì, segna 1 PE.
- ☛ Hai imparato qualcosa di significativo su di te e/o sulla tua imminente rovina? Se sì, segna 1 PE.
- ☛ Hai imparato qualcosa di significativo riguardante un altro mostro? Se sì, segna 1 PE.
- ☛ Hai scoperto almeno una **Chiave** dell'apocalisse o hai tentato di Aprire il Portale del Giudizio? Se no, segna 1 Rovina.

AVANZAMENTI

- Scegli una nuova mossa dell'Evocato
- Scegli una nuova mossa della DIVISION
- Scegli una mossa da un altro libretto
 - Descrivi un nuovo modo per guadagnare Token Oscurità
- Scegli un nuovo Potere Oscuro dello Smarrito
- Cambia Libretto

AVANZAMENTI ROVINA

- Scegli una nuova Mossa Rovina
- Scegli una Mossa Rovina da un Altro Libretto
- Segna Permanentemente una Condizione
- Ottieni una Nuova Condizione Rovina
 - Ritira il tuo Personaggio. Diventi un Araldo dell'Apocalisse.

CONDIZIONI

- ISOLAMENTO
- INTROSPEZIONE
- SULLA DIFENSIVA
- OSSESSIONE
-
-



RICORDANDOMI DEGLI ALTRI, MI NASCONDO DAL MIO PASSATO
INCARNO I SOGNI E LA CRUDELTÀ DELL'APOCALISSE
IL MIO POTERE È INQUISITORIO, EMOTIVO, STRANO
IL MIO CUORE ANELA ALLA CONOSCENZA E AL FARSI RICONOSCERE

LO SMARRITO

SCHEDA

MOSSE

■ Non Puoi Celarmi il Tuo Cuore *(mossa iniziale)*

Sei sensibile ai pensieri superficiali e ai sentimenti più forti di chi ti circonda.

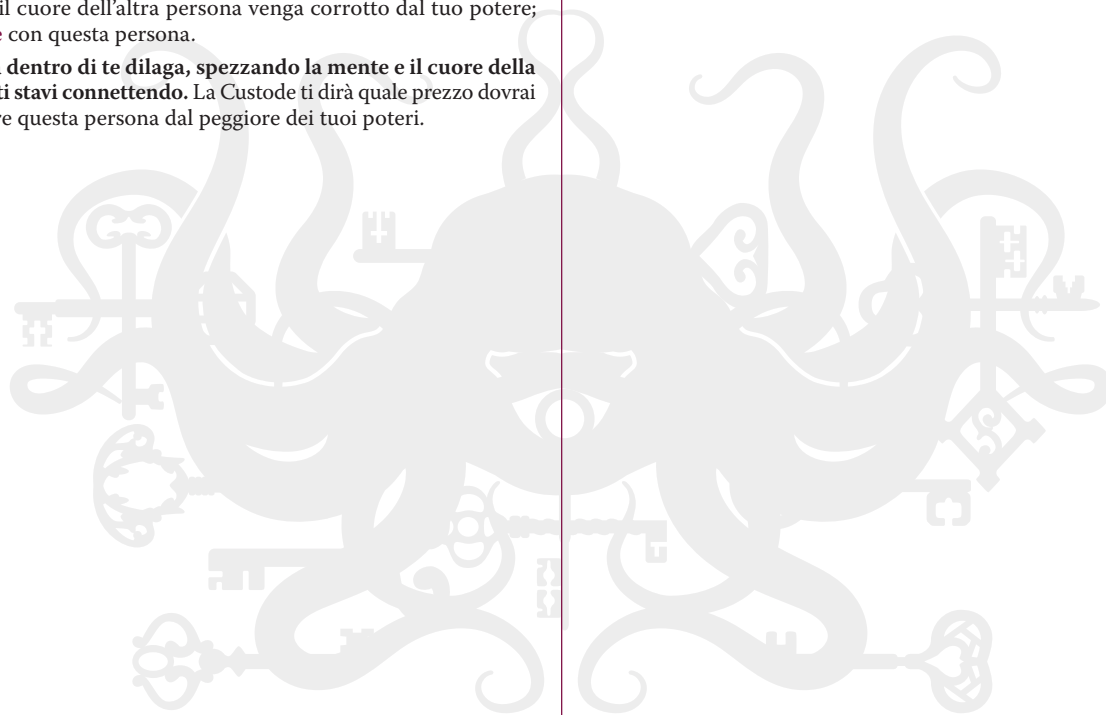
Quando rilasci i tuoi sensi, spendi Token Oscurità e tira.

CON 8-10 percepisci qualcosa di più, pensieri che si agitano sotto la superficie, poni due domande:

- ✦ Cosa vorresti che accadesse?
- ✦ Cosa stai nascondendo?
- ✦ Di cosa hai veramente paura?
- ✦ Chi o cosa ami più di ogni altra cosa?
- ✦ Cosa devo fare affinché tu ti possa fidare di me?
- ✦ Cosa non sai di sapere? Collega **una Chiave** a un Risvolto del Mistero. Dichiarare una verità irrevocabile in merito al Mistero.

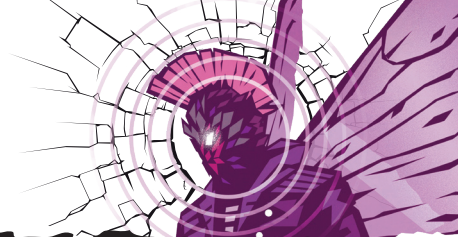
CON 11+ la mente dell'altra persona si fonde con la tua, potrai porre una domanda, tuttavia, anche l'altra persona potrà portene una. La Custode ti spiegherà come il cuore dell'altra persona venga corrotto dal tuo potere; ottieni **1 Legame** con questa persona.

CON 7- l'oscurità dentro di te dilaga, spezzando la mente e il cuore della persona con cui ti stavi connettendo. La Custode ti dirà quale prezzo dovrai pagare per salvare questa persona dal peggiore dei tuoi poteri.



LO SMARRITO

RICORDANDOMI DEGLI ALTRI, MI NASCONDO DAL MIO PASSATO
INCARNO I SOGNI E LA CRUELTÀ DELL'APOCALISSE
IL MIO POTERE È INQUISITORIO, EMOTIVO, STRANO
IL MIO CUORE ANELA ALLA CONOSCENZA E AL FARSI RICONOSCERE



CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

ELEMENTI DEL PERSONAGGIO

Riempi la prima pagina della scheda con gli elementi che hai scelto dalle liste qui sotto. Durante il gioco userai la scheda.

IL TUO NOME *(scegli 1)*

- un nome strano;
- un nome che evochi la profondità dell'ignoto;
- un nome che mi ricordi del mistero della mia nascita;
- un nome che qualcun altro mi ha dato perché ricordassi un dato giorno;
- un nome che, un giorno, dovrò scegliere se riconoscere.

IL TUO ASPETTO *(scegli 1-3)*

- un corpo mostruoso, da film horror;
- un'aura ipnotica;
- profumo di fiori e d'incenso;
- una maschera terrificante che nasconde la mia bellezza;
- un costume della misura sbagliata;
- cicatrici di un tempo che non riesco a ricordare;
- il tocco più gelido, l'espressione più accogliente;
- qualcosa che alluda al mio desiderio di far parte dell'umanità.

LE TUE ORIGINI *(scegli 1)*

- mi trovarono in una antica tomba; ero già leggenda tra gli umani;
- mi trovarono in una laboratorio abbandonato, in cui venivano condotti crudeli esperimenti;
- mi trovarono in un mondo alieno; mi portarono qui contro il mio volere;
- qualcosa che descriva il modo in cui il tempo mi ha dimenticato e il perché non riesco a ricordare chi sono davvero;

CHE COSA HA RIMPIAZZATO BUONA PARTE DEI TUOI RICORDI PRIMA DELLA DIVISIONE? *(scegli 1)*

- sogni confusi che corrompono o minano la mia realtà;
- ombre che mi perseguitano, prendendosi gioco di me con voci distorte;
- ricordi nitidi di qualcun altro, di un altro tempo e di un altro luogo;
- un senso di perdita tremendo, un abisso sul nulla;
- qualcos'altro che mi ricorda quanto sia necessario che mi crei nuovi ricordi, se voglio superare il mio passato.

I TUOI POTERI OSCURI *(scegli 2)*

- Telecinesi
- Telepatia e Colpo Psionico
- Antiche Armi Magiche
- Affinità con le Creature
- Assorbimento del Potere

CIO' CHE L'OSCURITÀ ESIGE DA TE? *(scegli 2)*

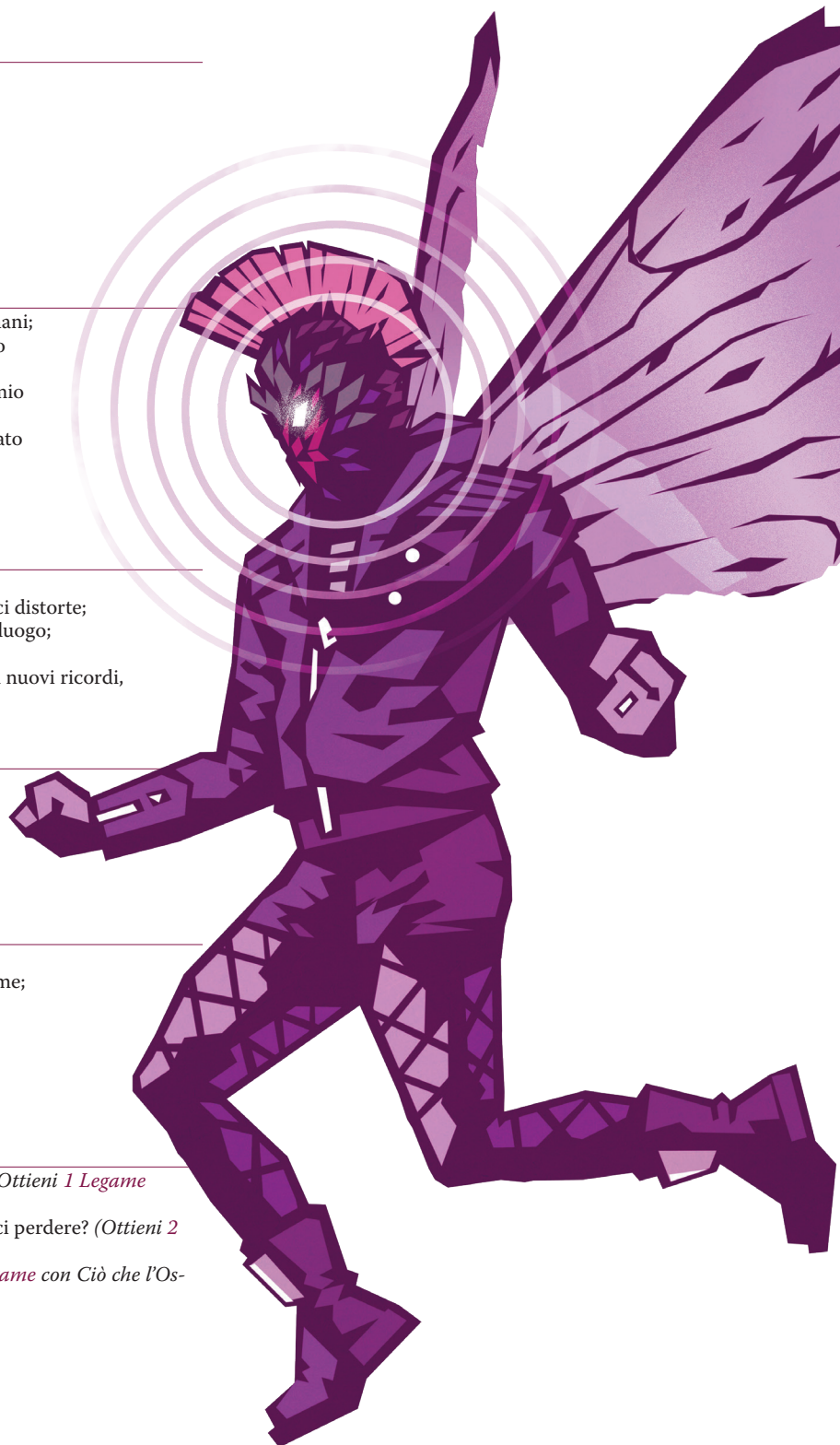
- che io incontri il mio crudele creatore;
- che distrugga le persone amiche prima che loro distruggano me;
- che renda più forte l'Araldo dell'apocalisse;
- che crei un esercito di marionette obbedienti;
- che apra un portale permanente verso un reame oscuro;
- che ferisca le persone che mi vogliono bene;
- qualcosa che mi faccia sentire il peso della solitudine.

LEGAMI INIZIALI

- * Quando mi trovarono, tu c'eri. Hai pietà di me o mi ammiri? *(Ottieni 1 Legame con questa persona)*
- * Mi ami, ma io non capisco cosa sia l'amore. Perché non mi lasci perdere? *(Ottieni 2 Legami con questa persona)*
- * Perché voglio cedere a Ciò che l'Oscurità Esige? *(Ottieni 1 Legame con Ciò che l'Oscurità Esige da Te)*

QUANDO INTERPRETI LO SMARRITO...

- * Desidera le comprensione delle menti e dei cuori di coloro che ti circondano.
- * Lotta per mostrare il tuo coraggio e la tua sincerità.
- * Temi le verità nascoste nei tuoi ricordi perduti





MOSSE DEL LIBRETTO

La mossa iniziale de Lo Smarrito è **NON PUOI CELARMI IL TUO CUORE**. Gli altri Libretti non possono selezionare queste mosse iniziali come Avanzamenti. Scegli un'altra mossa del Libretto, poi scegli una mossa della DIVISION oppure una mossa ROVINA (fai sapere a tutti quali hai scelto).

Non Puoi Celarmi il Tuo Cuore (mossa iniziale)

Sei sensibile ai pensieri superficiali e ai sentimenti più forti di chi ti circonda.

Quando rilasci i tuoi sensi, spendi Token Oscurità e tira.

CON 8-10 percepisci qualcosa di più, pensieri che si agitano sotto la superficie, poni due domande:

- ✦ Cosa vorresti che accadesse?
- ✦ Cosa stai nascondendo?
- ✦ Di cosa hai veramente paura?
- ✦ Chi o cosa ami più di ogni altra cosa?
- ✦ Cosa devo fare affinché tu ti possa fidare di me?
- ✦ Cosa non sai di sapere? Collega una **Chiave** a un Risvolto del Mistero. Dichiarare una verità irrevocabile in merito al Mistero.

CON 11+ la mente dell'altra persona si fonde con la tua, potrai porre una domanda, tuttavia, anche l'altra persona potrà portene una. La Custode ti spiegherà come il cuore dell'altra persona venga corrotto dal tuo potere; ottieni **1 Legame** con questa persona.

CON 7- l'oscurità dentro di te dilaga, spezzando la mente e il cuore della persona con cui ti stavi connettendo. La Custode ti dirà quale prezzo dovrai pagare per salvare questa persona dal peggiore dei tuoi poteri.

Camminiamo Insieme nei Sogni

Hai imparato a viaggiare attraverso i portali onirici che collegano tutte le entità sognanti. Sì, anche i luoghi, gli oggetti e gli Araldi sognano.

Nel mondo dei sogni, quando vai alla ricerca di un'intuizione o di un po' di saggezza, Token Oscurità e tira.

CON 8-10 trovi esattamente quello che stavi cercando. Scegli due:

- ✦ Sveli un segreto.
- ✦ Impianti in un'altra persona un'idea che muta la realtà.
- ✦ Nascondi qualcosa nel sogno.
- ✦ Riporti indietro qualcosa dal sogno.
- ✦ Dichiarare una verità irrevocabile sul Mistero che hai appreso in sogno. Riscrivi o aggiungi un Risvolto del Mistero che rifletta questa verità.

CON 11+ ti imbatti in qualcosa di inquietante, scegli un'opzione dall'elenco sopra e una da quello qui sotto:

- ✦ Perdi il controllo dei tuoi poteri, segna **1 Condizione**.
- ✦ Sei preda di qualcosa di spaventoso, segna **Rovina**.
- ✦ Metti in pericolo qualcuno, cancella **1 Legame** con questa persona.

CON 7- il sogno prende vita e si realizza, con violenza, nel mondo. La Custode ti dirà cosa accadrà.

Uno, Nessuno, Centomila

Hai imparato a riflettere i pensieri e i ricordi degli altri, per aiutarli a vedere coloro che desiderano vedere.

Quando permetti alla tua forma di mutare, assumendo il volto di un altro individuo, spendi Token Oscurità e tira.

CON 8-10 i tuoi pensieri e i ricordi si uniscono armoniosamente a quelli della persona di cui stai assumendo le sembianze; scegli due:

- ✦ Assumi l'aspetto di una persona che incute timore nel prossimo.
- ✦ Sembri una persona diversa a seconda di chi ti guarda, sei poco appariscente e facilmente sottovalutabile.
- ✦ La forma che hai assunto è stabile e durerà finché riuscirai a mantenere la concentrazione.
- ✦ Acquisisci tutti i ricordi e i pensieri della persona di cui hai preso le sembianze.

CON 11+ i tuoi pensieri e i tuoi ricordi non riescono ad armonizzarsi perfettamente, con quelli della persona di cui stai assumendo le sembianze; scegli dall'elenco sopra e una da quello qui sotto:

- ✦ Uno dei tuoi ricordi deve essere sacrificato, rimuovi **1 Legame**.
- ✦ Impari qualcosa di sconvolgente attraverso i pensieri e i ricordi dell'altra persona; segna **1 Condizione**.
- ✦ Un aspetto del tuo subconscio sfugge nella mente di un'altra persona, segna **Rovina**.

CON 7- un pensiero o un ricordo porta il segno di un Araldo, facendoti perdere completamente il controllo delle sembianze acquisite. La Custode ti dirà cosa accadrà.

Non Sei Solo

Quando un PG è **IN PREDAL TORMENTO** e deve fare una scelta, puoi contattarlo psichicamente e provare a calmarlo, dicendogli perché non deve aver paura.

Segna **1 Condizione** e chiedigli: "Come posso aiutarti a credere in te stesso?" Il PG non dovrà più compiere alcuna scelta e, al contrario, potrà giovare di un momento di calma e chiarezza. Inoltre, entrambi otterrete **1 Legame**, reciprocamente.

La Verità Prima di Tutto

Quando **SVELI LE CHIAVI** in solitaria esponendoti al pericolo, 3 Token Oscurità prima di tirare.

I Doni della Solitudine

Hai trascorso molti anni nella completa solitudine prima che la DIVISION ti trovasse. E da quella solitudine hai ricavato la tua saggezza, la tua forza. A differenza degli altri personaggi, il tuo PG può creare **1 Legame** con sé stesso.

Quando decidi di usare la saggezza della solitudine, racconta alle altre persone al tavolo come trascorri il tempo per tuo conto. Cosa fai? In che modo la tua solitudine è rilassante, proficua o istruttiva? Il tuo PG ottiene **1 Legame** con sé stesso, spendibile come ogni altro Legame.



MOSSE ROVINA

Gli Oscuri Fili del Marionettista

L'oscurità vuole essere controllata da te, desidera essere plasmata dal tuo tocco.

Quando selezioni questa mossa, crei una marionetta composta dai pensieri più oscuri e contorti che hai raccolto nel corso degli anni. Descrivi due emozioni che possa provare e comprendere.

Quando cerchi di comandare la tua marionetta, segna **Rovina** e scegli una:

- ✦ Protegge te o un'altra persona per te importante.
- ✦ Crea un astuto diversivo.
- ✦ Si fa passare per qualcuno o per qualcos'altro, temporaneamente.
- ✦ Riflette il potere oscuro di un altro PG, usandolo immediatamente e con efficacia.

Una volta svolto il suo compito, la marionetta desidererà rifugiarsi nella terra dei sogni. Scegli una:

- ✦ Permettiti di fuggire, sapendo che creerà dei suoi simili, infettando molti altri sogni.
- ✦ Segna **Rovina** per tenerla a bada, almeno per ora. Attenderà il tuo prossimo comando. Quando lo fai, dalle un nome. Ti vedrà come una figura genitoriale.

Il Confine tra Me e Te

Il cuore è forte, eppure fragile.

Quando scopri lo stato emotivo o il desiderio di un PNG (o di un PG, consensualmente), puoi toccarlo, alterandolo. Segna **Rovina** e scegli due:

- ✦ Aumentalo d'intensità.
- ✦ Portalo in primo piano.
- ✦ Cambiane il bersaglio.
- ✦ Riducilo d'intensità.
- ✦ Cambiane la natura.
- ✦ Rimuovilo per un po'.

Finché mantieni il controllo di quel desiderio o di quell'emozione, distingui vividamente quello che sta provando l'altra persona. Puoi rilasciare la tua presa sul suo cuore in ogni momento.

Non Svegliare il Dio che Dorme

Da qualche parte, nel labirinto dei tuoi ricordi, si nasconde la verità: un tempo eri un essere cosmico terribile, vendicativo, distruttore di mondi e anime prima che qualcuno, eroicamente, ti costringesse al sonno. Ora, sei solo un sogno che ha preso vita: il tuo vero io continua a dormire, bramando una nuova era di distruzione e tormenti.

Quando selezioni questa mossa, crea il tuo personale Orologio del Giudizio con 12 sezioni, e chiamalo *La Fine del Sogno*.

Quando sfiori il tuo vero io e recuperi parte del tuo distruttivo potere cosmico, scegli una:

- ✦ Segna **Rovina**, e segna una sezione dell'orologio *La Fine del Sogno*. Sprigiona sogni cosmici terrificanti. I sogni causano orribili allucinazioni tutt'attorno a te; coloro che sono più vulnerabili vengono infettati da incubi corruttori. Non puoi controllare chi viene danneggiato né la natura della sua corruzione.
- ✦ Segna **due Rovina**, e segna due sezioni de *La Fine del Sogno*. Brandisci i sogni cosmici più terrificanti come fossero una lama affilata: infatti uno specifico bersaglio, lo rendi vulnerabile a orribili allucinazioni e riporti in vita uno dei suoi incubi peggiori. Inoltre, ottieni **1 Legame** con La Tua Vera Forma Cosmica.

Quando l'orologio *La Fine del Sogno* si riempie, il tuo vero io si risveglia: riacquisti la tua Vera Forma Cosmica. Il Mistero su cui stavate indagando un attimo prima, viene messo da parte. Ora, sei un Araldo dell'apocalisse. Sei finalmente un essere integro, completo, ma terrificante e al di là di ogni comprensione mortale. Datti un nuovo nome e un titolo che si addica all'orrore cosmico che sei ora.

Non fai più parte della DIVISION. Gli altri PG dovranno occuparsi di te, in un modo o nell'altro. Una volta gestita la minaccia apocalittica che ora rappresenti, ritira questo personaggio e creane uno nuovo.

In Sogno Regnanti, Nell'Incubo Tiranni

Hai imparato a imbrigliare i sogni e a usarli per creare potenti e terribili armi.

Quando trasformi i sogni in un'arma pericolosa, segna **Rovina** e scegli una:

- ✦ È un'arma fisica. Gli altri possono interagirti e raccoglierla. Può essere distrutta fisicamente.
- ✦ È un'arma emotiva. Solo tu o qualcuno a cui l'hai data può brandirla. Può essere distrutta emotivamente.
- ✦ È un'arma oscura. Qualsiasi mostro o creatura delle tenebre può usarla e vederla; le creature mortali, invece no.
- ✦ È un'arma composta di incubi allo stato puro. Ha una volontà e una mente propria. L'arma ha generato sé stessa. È potente, inarrestabile. È esattamente ciò di cui hai bisogno. Tuttavia, obbedisce ai tuoi comandi solo per un certo periodo di tempo.

AVANZAMENTI ROVINA

Ogni libretto prevede diverse opzioni per l'Avanzamento Rovina.

Scegli una Nuova Mossa Rovina

Puoi scegliere una nuova mossa Rovina dal tuo Libretto. Per adattarla meglio al tuo personaggio, puoi riscrivere la premessa della mossa. La mossa Rovina

continuerà a funzionare allo stesso modo, ma così facendo, è stata adattata al personaggio e alla storia.

Scegli una Mossa Rovina da un Altro Libretto

Puoi scegliere qualsiasi mossa Rovina da un altro Libretto, integrando quei temi nella storia del tuo PG.

Se una mossa Rovina di un altro Libretto ti sembra divertente ma vuoi rielaborarne i temi quel tanto che basta per adattarla meglio al tuo PG, puoi riscriverne la premessa o riformulare gli inneschi per adattarli meglio al tuo personaggio. Tieni in considerazione i tuoi poteri oscuri e le tue origini e temi del tuo personaggio.

Segna Permanentemente una Condizione

Scegli **1 Condizione** dal tuo Libretto e segnala in modo permanente. Ciò significa che non potrai più segnare né rimuovere questa Condizione in futuro. Puoi ottenere Token Oscurità ogni volta che incarni questa Condizione.

Questo Avanzamento Rovina significa che stai gradualmente perdendo la capacità di controllare i tuoi poteri oscuri: è facile che tu raggiunga presto il tuo Punto di Rottura.

Ottieni una Nuova Condizione Rovina

Scegli **1 Condizione** dal tuo Libretto e segnala in modo permanente. Ciò significa che non potrai più segnare né rimuovere questa Condizione in futuro. Puoi ottenere Token Oscurità ogni volta che incarni questa Condizione.

Quando prendi questo Avanzamento Rovina, scegli dalla lista qui sotto un'emozione che diventerà la tua nuova Condizione Rovina:

- | | | |
|----------------------------------------|---------------------------------------|------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Crudeltà | <input type="checkbox"/> Inquietudine | <input type="checkbox"/> Inclemenza |
| <input type="checkbox"/> Vulnerabilità | <input type="checkbox"/> Paranoia | <input type="checkbox"/> Sconsideratezza |
| <input type="checkbox"/> Colpa | <input type="checkbox"/> Possessività | |

La Condizione Rovina serve per rappresentare quanto il tuo PG sia prossimo a diventare un Araldo e a mettere in scena come questo influisca sulle tue emozioni e sulle tue azioni.

Ritira il tuo Personaggio e Diventa un Araldo dell'Apocalisse

Quando ottieni questo avanzamento, il tuo personaggio sceglie di impossessarsi del potere dei Portali del Giudizio. Finisce, quindi, per ingrossare le schiere del nemico, diventando un Araldo e operando per scatenare l'apocalisse. Il tuo PG potrà apparire in Misteri che verranno giocati in seguito e diventare un nemico degli altri PG.

Quando tutti gli altri Avanzamenti Rovina sono stati segnati, dovrai diventare un Araldo. Questo Avanzamento Rovina, benché si presti, non deve necessariamente essere l'ultimo che otterrai. Puoi scegliere questo Avanzamento in qualsiasi momento.

Quando il tuo personaggio diventa un Araldo, metti d'accordo con la Custode per descrivere al meglio questo momento. Prima di andartene, parlerai con qualcuno della DIVISION? C'è un qualche conflitto ancora in atto, un'alta posta in gioco? Oppure scompari semplicemente nell'ombra, compiendo i tuoi piani?

Ritira il personaggio e creane uno nuovo.

HO UNA RELAZIONE SPECIALE QUANTO PERSONALE CON LA MORTE
 INCARNO LA FREDDEZZA E LA FINE DELL'APOCALISSE
 IL MIO POTERE È ILLUMINANTE, LOGICO, EFFIMERO
 IL MIO CUORE VUOLE GUIDARE ED ESSERE GUIDATO

L'OMBRA

SCHEDA

INFORMAZIONI DI BASE

NOME

ORIGINI

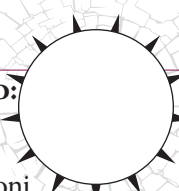
ASPETTO

CHE FORMA ASSUME LA MORTE PER PARLARTI?

OSCURITA'

OTTENGO 2-4 TOKEN OSCURITÀ QUANDO:

- ✦ Non mi sento importante e al centro dell'attenzione.
- ✦ Chiedo a qualcuno di seguire le mie istruzioni.
- ✦ Chiedo a qualcuno di ignorare il proprio cuore.
- ✦ Reagisco a mente fredda fredda, razionalmente.
- ✦ Incarno una Condizione che mi affligge.



Se hai 5+ **Token Oscurità** dopo una mossa, sei **IN PREDAL TORMENTO**:
 Scegli tra *Ciò che L'Oscurità Esige da Te* e *la tua missione*.

POTERI OSCURI

LEGAMI

CHI VALORE

CIO' CHE L'OSCURITA' ESIGE DA TE

RICORDATI DI...

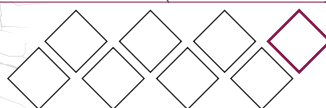
- ✦ Tenerti ben stretta la Morte.
- ✦ Nascondere i tuoi sentimenti dietro al raziocinio.
- ✦ Decidere perché vuoi continuare a vivere.

PUNTO DI ROTTURA (quando segni la tua ultima condizione)

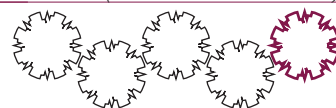
Le tue illusioni vanno in frantumi, costringendoti a guardare, con dolore, alla tua anima vuota. La Morte ha lasciato il segno su di te: sei solo una cosa contorta e miserabile che desidera la propria fine, e quella della Morte stessa. Per te non c'è alcuna speranza: solo il vuoto incommensurabile di questa pietosa esistenza.

Descrivi come il vuoto della tua anima attiri e indebolisca la forza vitale delle persone che hai attorno a te, ferendo le persone più deboli e innocenti. La Custode ti dirà come la Morte, grazie a te, riesca ad acquisire più potere; ti dirà anche come qualcosa di bello nel mondo, di conseguenza, muoia.

ESPERIENZA (Avanzamento a 8)



ROVINA (Avanzamento Rovina a 5)



IL TUO IMPULSO

All'inizio di ogni sessione, scegline uno da esplorare in gioco.

Alla fine della sessione, rispondi alla domanda: se la risposta è sì, segna **1 PE**
 OPPURE segna **1 Rovina**.

- Hai vissuto un momento intimo o straziante con la Morte?
- Hai superato ogni limite, cercando la verità?
- Hai ceduto alla tentazione dei vivi, abbandonandoti al piacere o al vizio?
- Hai dato priorità agli interessi della DIVISION a discapito dei tuoi compagni mostri?
- Hai trovato qualcosa o qualcuno per cui valesse la pena vivere?

DOMANDE DI FINE SESSIONE

Alla fine della sessione, rispondi alle seguenti domande:

- ✦ Hai avuto modo di esprimere la tua natura mostruosa e/o la tua umanità? Se sì, segna **1 PE**.
- ✦ Hai imparato qualcosa di significativo su di te e/o sulla tua imminente rovina? Se sì, segna **1 PE**.
- ✦ Hai imparato qualcosa di significativo riguardante un altro mostro? Se sì, segna **1 PE**.
- ✦ Hai scoperto almeno una **Chiave** dell'apocalisse o hai tentato di Aprire il Portale del Giudizio? Se no, segna **1 Rovina**.

AVANZAMENTI

- Scegli una nuova mossa dell'Evocato
- Scegli una nuova mossa della DIVISION
- Scegli una mossa da un altro libretto
 - Descrivi un nuovo modo per guadagnare Token Oscurità
- Scegli un nuovo Potere Oscuro dell'Ombra
- Cambia Libretto

AVANZAMENTI ROVINA

- Scegli una nuova Mossa Rovina
- Scegli una Mossa Rovina da un Altro Libretto
- Segna Permanentemente una Condizione
- Ottieni una Nuova Condizione Rovina
 - Ritira il tuo Personaggio. Diventi un Araldo dell'Apocalisse.

CONDIZIONI

- SOLITUDINE
- DISTRAZIONE
- AGGRESSIVITÀ
- OSSESSIONE
-
-

HO UNA RELAZIONE SPECIALE QUANTO PERSONALE CON LA MORTE
INCARNO LA FREDDEZZA E LA FINE DELL'APOCALISSE
IL MIO POTERE È ILLUMINANTE, LOGICO, EFFIMERO
IL MIO CUORE VUOLE GUIDARE ED ESSERE GUIDATO

L'OMBRA

SCHEDA

MOSSE

■ Sulle Tracce della Morte *(mossa iniziale)*

La Morte raggiunge ogni luogo, sfiorando il cuore di ogni essere.

Quando cerchi di ricostruire gli eventi o di apprendere qualcosa di prezioso in una data area, spendi Token Oscurità e tira.

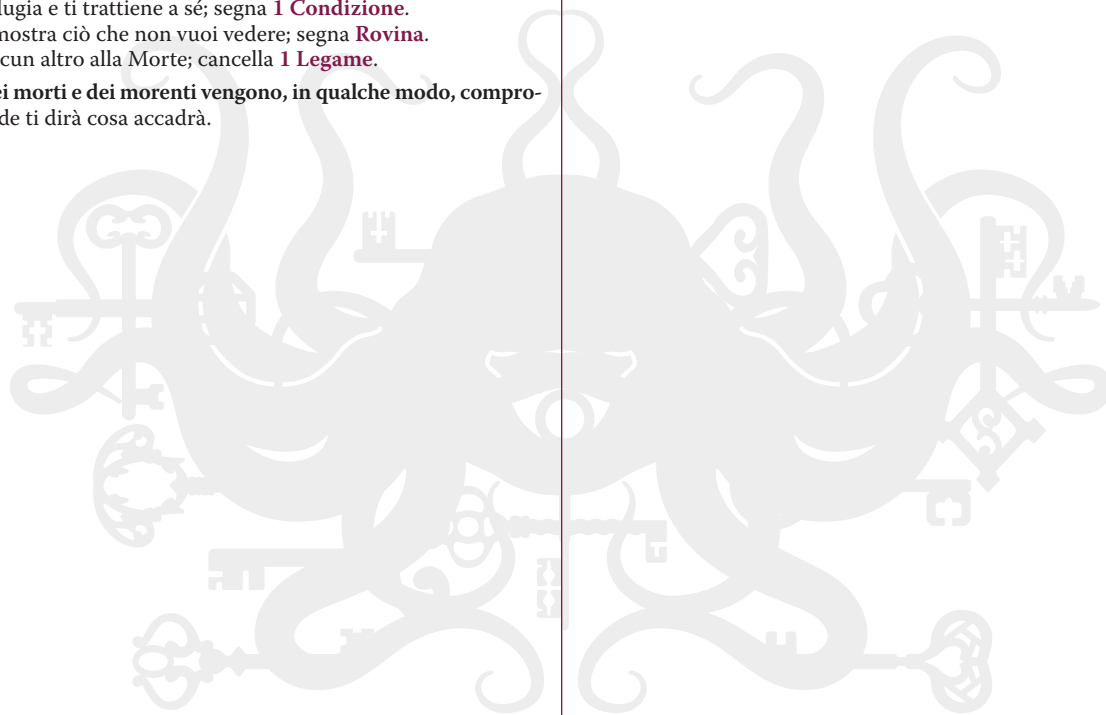
CON 8-10 la Morte ti mostra esattamente cos'è successo in questo luogo. Inoltre, attiri la Morte a te, ponile due domande a cui dovrà rispondere:

- * Quale retroscena di questi eventi puoi mostrarmi?
- * Quale oggetto o conoscenza importante è stato preso da questo posto?
- * Quali prove possono supportare la mia indagine?
- * Come posso sfruttare tutto questo come leva?
- * Cosa attira la Morte? Collega una Chiave a un Risvolto del Mistero. Dichiarare una verità irrevocabile in merito al Mistero.

CON 11+ i sussurri della Morte ti sovrastano; un'opzione dall'elenco sopra e una da quello qui sotto.

- * La Morte indugia e ti trattiene a sé; segna **1 Condizione**.
- * La Morte ti mostra ciò che non vuoi vedere; segna **Rovina**.
- * Avvicini qualcun altro alla Morte; cancella **1 Legame**.

CON 7- le leggi dei morti e dei morenti vengono, in qualche modo, compromesse. La Custode ti dirà cosa accadrà.



L'OMBRA

HO UNA RELAZIONE SPECIALE QUANTO PERSONALE CON LA MORTE
INCARNO LA FREDEZZA E LA FINE DELL'APOCALISSE
IL MIO POTERE È ILLUMINANTE, LOGICO, EFFIMERO
IL MIO CUORE VUOLE GUIDARE ED ESSERE GUIDATO



CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

ELEMENTI DEL PERSONAGGIO

Riempi la prima pagina della scheda con gli elementi che hai scelto dalle liste qui sotto. Durante il gioco userai la scheda.

IL TUO NOME (scegli 1)

- un nome tradizionale, che trasuda conoscenza e riverberi di storia;
- un nome che mi ricordi della vita mortale che un tempo avevo;
- un nome che qualcuno ha usato per maledirmi;
- un titolo che, un giorno, dovrò reclamare.

IL TUO ASPETTO (scegli 1-3)

- un corpo gassoso, contenuto in una tuta sigillata;
- l'aura di uno strano e vivace colore;
- profumo di legna e di libri;
- un viso che sembra irreali;
- un simbolo che prova il fatto che la mia anima appartiene a qualcun altro;
- un accento marcato o una voce cantilenante;
- un compagno fantasma che non parla mai;
- qualcosa che alluda al mio desiderio di far parte dell'umanità.

LE TUE ORIGINI (scegli 1)

- ho perso il mio corpo in un terribile incidente, quando ancora operavo come medium;
- la verità era vicina, ma non ce l'ho fatta; la Morte non ha voluto che la seguissi;
- non ho memoria alcuna della mia vita; il mio corpo non-morto è radioattivo;
- qualcosa che descriva come ho perso il mio corpo, come ho evitato la Morte, tenendomi la mia anima ben stretta.

CHE FORMA ASSUME LA MORTE PER PARLARTI? (scegli 1)

- la Morte indossa il volto di coloro che non riuscii a proteggere;
- la Morte ferma il tempo, possiede qualcuno vicino a me e mi parla usando il suo corpo;
- la Morte si trasforma in vento e pioggia, parlandomi in rima;
- la Morte si riflette su una superficie, mostrandomi il mio volto com'era un tempo;
- qualcosa che manifesti quanto la Morte tenga a me.

I TUOI POTERI OSCURI (scegli 2)

- Necromanzia
- Parlare coi Morti
- Magia delle Ombre
- Velocità e Forza Soprannaturali
- Macchine Alimentate dalla Magia dell'Anima

CIO' CHE L'OSCURITA' ESIGE DA TE? (scegli 2)

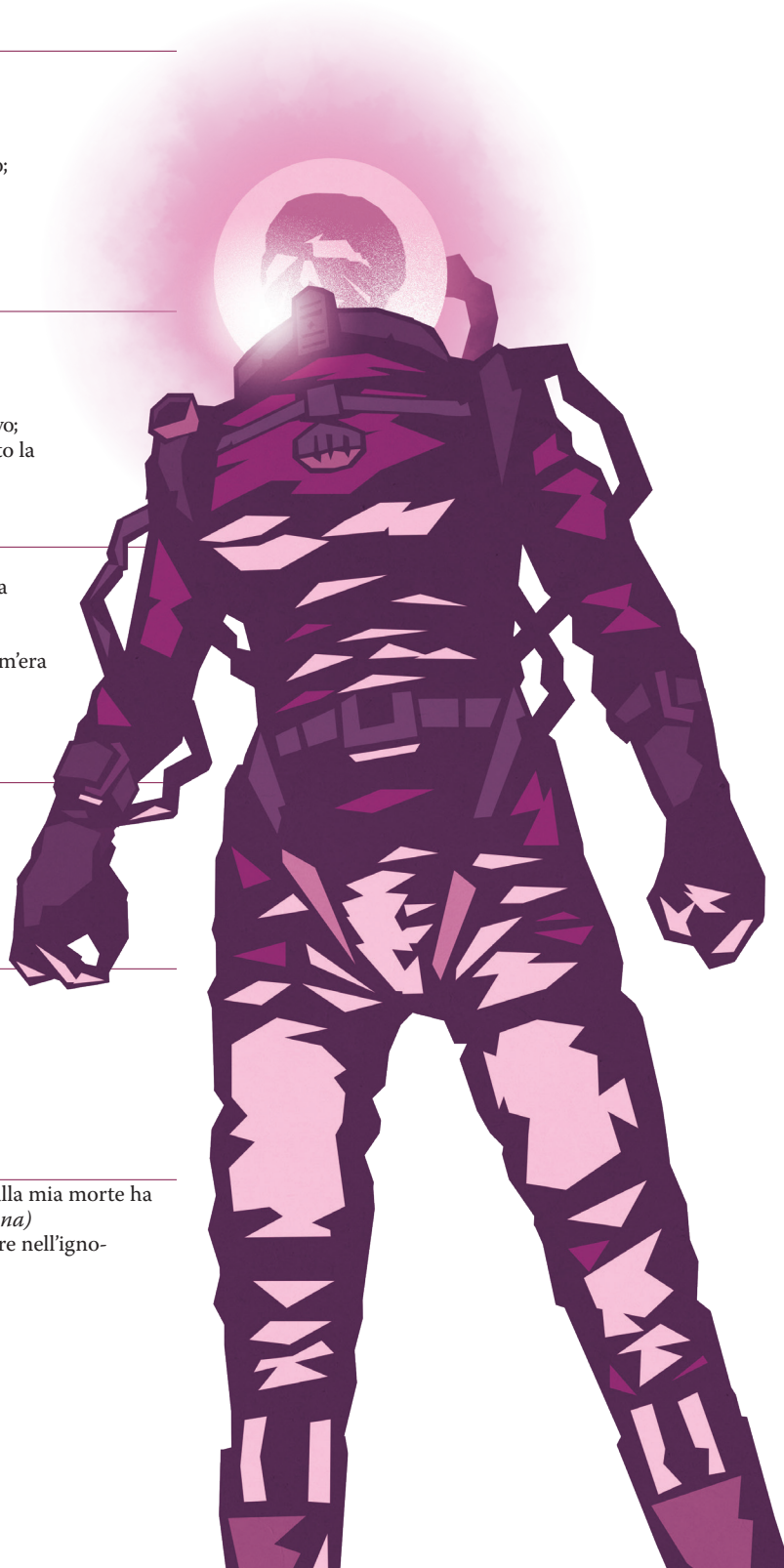
- che io mi innamori di un'entità distruttrice di mondi;
- che io squarci il velo tra il mondo dei vivi e quello dei morti;
- che uccida la Morte;
- che riesca a consumare ogni medium nel mondo;
- che riesca a rafforzare una maledizione cosmica;
- qualcosa che mi faccia rinunciare alla mia anima.

LEGAMI INIZIALI

- * Al momento della mia morte, tu c'eri. In che modo l'aver assistito alla mia morte ha trasformato il nostro rapporto? *(Ottieni 1 Legame con questa persona)*
- * Ti amo, ma non riesco ad accettarlo. Perché mi permetti di rimanere nell'ignoranza? *(Ottieni 2 Legami con questa persona)*
- * Perché voglio cedere a Ciò che l'Oscurità Esige? *(Ottieni 1 Legame con Ciò che l'Oscurità Esige da Te)*

QUANDO INTERPRETI L'OMBRA...

- * Tieniti ben stretta la Morte.
- * Nascondi i tuoi sentimenti dietro al raziocinio.
- * Decidi perché vuoi continuare a vivere.





MOSSE DEL LIBRETTO

La mossa iniziale dell'Ombra è **SULLE TRACCE DELLA MORTE**. Gli altri Libretti non possono selezionare queste mosse iniziali come Avanzamenti. Scegli un'altra mossa del Libretto, poi scegli una mossa della **DIVISION** oppure una mossa **ROVINA** (fai sapere a tutti quali hai scelto).

Sulle Tracce della Morte (mossa iniziale)

La Morte raggiunge ogni luogo, sfiorando il cuore di ogni essere.

Quando cerchi di ricostruire gli eventi o di apprendere qualcosa di prezioso in una data area, spendi Token Oscurità e tira.

CON 8-10 la Morte ti mostra esattamente cos'è successo in questo luogo. Inoltre, attiri la Morte a te, ponile due domande a cui dovrà rispondere:

- ✦ Quale retroscena di questi eventi puoi mostrarmi?
- ✦ Quale oggetto o conoscenza importante è stato preso da questo posto?
- ✦ Quali prove possono supportare la mia indagine?
- ✦ Come posso sfruttare tutto questo come leva?
- ✦ Cosa attira la Morte? Collega una Chiave a un Risvolto del Mistero. Dichiarare una verità irrevocabile in merito al Mistero.

CON 11+ i sussurri della Morte ti sovrastano; un'opzione dall'elenco sopra e una da quello qui sotto.

- ✦ La Morte indugia e ti trattiene a sé; segna **1 Condizione**.
- ✦ La Morte ti mostra ciò che non vuoi vedere; segna **Rovina**.
- ✦ Avvicini qualcun altro alla Morte; cancella **1 Legame**.

CON 7- le leggi dei morti e dei morenti vengono, in qualche modo, compresse. La Custode ti dirà cosa accadrà..

L'Anima come un Filo Teso

Le tue fredde capacità analitiche ti sono di grande aiuto quando si tratta di escogitare il piano perfetto.

Quando studi una situazione particolarmente tesa, spendi Token Oscurità e tira.

CON 8-10 il piano inizia a prendere forma, poni due domande:

- ✦ Cosa mi dicono i file della **DIVISION** in merito?
- ✦ Quale dei nostri poteri oscuri sarà più efficace?
- ✦ Quale debolezza percepisco?
- ✦ Chi o cosa può aiutarmi?
- ✦ Come possiamo porre fine a questa situazione rapidamente?

CON 11+ poni una delle domande di cui sopra, ma arrivi a una conclusione straziante riguardo la situazione. La Custode ti porrà una domanda difficile a cui dovrai rispondere.

CON 7- l'Araldo si è preparato per questo momento e la sua trappola è scattata. Preparati al peggio.

So Tutto sull'Argomento

Quando qualcuno spende 1 Legame con te per ottenere +1 o -1, può cercare il tuo consiglio, in qualità di specialista. Se la persona segue il tuo consiglio, può anche scegliere una delle seguenti opzioni:

- ✦ Elimina **1 Condizione**.
- ✦ Ottieni **1 Legame** con questa persona.
- ✦ Può modificare un dettaglio o il contesto di **una Chiave**.

La Tua Fama Ti Precede

Quando incontri per la prima volta un PNG o una Fazione nota, puoi dichiarare che sono connessi in qualche modo alla **DIVISION**. Quando lo fai, spendi Token Oscurità e tira.

La Custode ti dirà qualcosa di significativo e d'importante, anche se hai ottenuto un'Incognita.

CON 8-10 sai molte cose su di loro, scegli una:

- ✦ Hai una connessione significativa con loro, guadagna **1 Legame** con il PNG o la Fazione.
- ✦ Si fidano di te e/o della **DIVISION**, rimuovi **1 Condizione**.
- ✦ Dichiarare come possono aiutarti a sfuggire al tuo destino, rimuovi **una Rovina**.

CON 11+ si tratta di gente pericolosa per te o per la **DIVISION**, la Custode dirà quale delle due. Scegli una:

- ✦ Questo PNG o Fazione ti attirano, nonostante siano pericolosi; ottieni **1 Legame** con il PNG o la Fazione.
- ✦ La loro presenza solletica l'Araldo che è in te, segna **Rovina**.

CON 7- sanno qualcosa su di te. Quale terribile segreto conoscono sul tuo conto?

L'Avvocato del Diavolo

Hai un mentore: si tratta di una entità antica, terrificante, che si maschera da essere umano. Ti dice ciò che hai bisogno di sapere, sempre che tu riesca a dimostrare il tuo merito e a sollecitare il suo interesse.

All'inizio di ogni sessione, rifletti su un episodio o accadimento con il tuo mentore. Spendisci Token Oscurità e tira.

CON 8-10 in un flashback, vedi un episodio in cui il tuo mentore era molto orgoglioso di te. I suoi sinistri enigmi danno finalmente un senso a ciò che sta accadendo nel presente. Scegli due:

- ✦ Ti ha insegnato che le emozioni sono solo d'intralcio, rimuovi **1 Condizione**.
- ✦ Ti ha insegnato a riconoscere gli agenti della **DIVISION** sotto copertura; nomina un PNG che si scopre essere un agente: ottieni **1 Legame** con questa persona.
- ✦ Ti ha insegnato tutto sull'apocalisse; dichiara una verità irrevocabile in merito al Mistero: riscrivi o aggiungi un Risvolto del Mistero che rifletta questa verità.
- ✦ Ti ha rivelato il tuo destino come Araldo: ottieni **1 Legame** con ciò che l'Oscurità Esige da Te.
- ✦ Ti ha messo alla prova in modo spietato e senza pietà. Segna **1 PE**.

CON 11+ in un flashback, vedi un episodio in cui il tuo mentore ha espresso il suo disappunto sul tuo conto. Scegli un'opzione da quelle sopra, ma devi meritartela, quindi scegline una dall'elenco qui sotto:

- ✦ Riferisci diverse informazioni sui tuoi compagni mostri, per saziare l'appetito del tuo mentore. Cancellare **1 Legame** con un PG.
- ✦ Negozi con l'Araldo che è in te per ottenere potere, segna **Rovina**.

CON 7- ricevi un terribile avvertimento dal tuo mentore, o ordini difficili da portare a termine; la Custode ti dirà cosa accadrà.

Avrei una Teoria in Merito

Se un PG sta SVELANDO LE CHIAVI, chiedigli se desidera sfruttare la tua competenza. In caso affermativo, cominciate a lavorare insieme: descrivi come viene fatto tesoro delle tue competenze per correggere il tiro o cambiare rotta. L'altro PG tira come al solito, ma in aggiunta:

CON 8-10 ogni PG può aggiungere o modificare un dettaglio relativo alla Chiave suggerita dalla Custode;

CON 11+ la Custode fornirà un'opportunità d'oro per evitare le conseguenze peggiori;

CON 7- tutte le conseguenze del tiro si ripercuotono su di te e non sulla persona che ha effettuato il tiro, compresa l'opzione di segnare **Rovina** per svelare **una Chiave**.



MOSSE ROVINA

La Verità Ti Fa Male

Tutto quello che hai imparato con fatica può essere impugnato come un'arma: hai affilato la verità come fosse la lama più sottile.

In qualsiasi momento, puoi rivelare un segreto di un PNG (o di un PG, consensualmente), all'interno di una scena. Scegli una:

- ✦ Segna **Rovina**; parli con gentilezza ma la verità fa male. L'altra persona può decidere se: rinunciare a qualcosa di prezioso per restare e combattere, oppure arrendersi o fuggire per salvarsi.
- ✦ Segna **due Rovina**; parli in modo tagliente, la lingua ferisce più della spada. L'altra persona può decidere se: accettare le tue parole e fare ciò che desideri, almeno per ora, oppure offrirti un'altra verità, a un grande costo per lei.

La Morte È una Mia Vecchia Conoscenza

Quando un PG sta per segnare la sua ultima Condizione, raggiungendo il suo Punto di Rottura, chiedigli se desidera il tuo intervento. Se accetta, evochi la Morte al suo fianco. Non è necessario che tu sia fisicamente presente in scena per poterlo fare.

Quando la Morte si manifesta, ti chiede qualcosa in cambio dell'aiuto offerto. Scegli una:

- ✦ Segna **Rovina** e descrivi come la Morte lenisce il tormento del PG; quest'ultimo cancella **due Condizioni**. Descrivi il modo in cui plachi e onori la Morte, secondo i modi da lei indicati.
- ✦ Segna **due Rovina**; l'Araldo che è in te si risveglia e costringi la Morte a servirti, senza onorare la sua richiesta. Il PG rimuove **due Condizioni**. Inoltre, descrivi in che modo la Morte ti marcia come Araldo.

La Morte Genera la Vita

Nel profondo, comprendi che la Morte e la Vita sono collegate a tutte le cose.

Quando una persona, un oggetto o un luogo è prossima alla Morte o al tracollo, puoi scegliere di tenere la Morte in ostaggio, chiedendo alla Vita di negoziare con te.

Mentre tieni in ostaggio la Morte, scegli una:

- ✦ Segna **Rovina**; il flusso della Vita si rivelerà a te. Trattieni la Morte per un po', la Custode ti dirà cosa chiede la Vita in cambio.
- ✦ Segna **due Rovina**; parte della tua anima eterna va in frantumi; il frammento permeerà un'altra persona, un oggetto o un luogo. La Morte non potrà toccarli senza il tuo esplicito permesso.

Il Corridoio dei Molti Portali

La DIVISION ti ha accolto da ormai molto tempo, abbastanza a lungo da affidarti un segreto. Nel corso degli anni la DIVISION ha raccolto diversi Portali del Giudizio e li ha collocati in uno spazio metafisico di energia altamente volatile. Ogni porta esiste in uno stato fluttuante dell'esistenza: *aperto e non aperto, bloccato e sbloccato*.

Solo i membri più potenti della DIVISION sanno che l'Araldo che è in te può accedere a questi portali. Ti osservano, quindi, con grande interesse.

Quando permetti all'Araldo che è in te di accedere al Corridoio dei Molti Portali, apri un Portale:

- ✦ Il Portale del Signore dei Ragni, delle ragnatele e dell'astuzia, della pazienza e della scaltrezza.
- ✦ Il Portale di Colei-che-è-Velata, del rancore, della rabbia, dei sussurri e delle lame.
- ✦ Il Portale della Principessa Squamata, del serpente e del monzone, del tuono e dell'inondazione.
- ✦ Il Portale del Principe Oscuro, della peste e della disperazione, dei nugoli sciamanti e dell'icore.
- ✦ Il Portale delle Lune Gemelle, della gravità e delle stelle, della tenebra e del vuoto.
- ✦ Il Portale della Madre Spezzata, dei giuramenti e della forza, della guerra e della conquista.
- ✦ Il Portale della Regina di Sangue, del dolore e della tortura, dell'amore e dell'odio.

Quando sblocchi un Portale, scegli una:

- ✦ Segna **Rovina**; qualsiasi cosa si trovi oltre la soglia si scatena. Non puoi controllare ciò che accadrà in seguito, ma ti viene data l'opportunità di contrattare con ciò che fuoriesce nel nostro mondo. Il Portale, poi, svanirà dal corridoio per riapparire da qualche parte nel mondo. Cancella questo Portale dalla lista. Quando il Corridoio dei Molti Portali è vuoto, significa che non puoi più fare questa mossa: scegliene un'altra.
- ✦ Segna **due Rovina**; qualsiasi cosa si trovi oltre la soglia del Portale riconosce il tuo potere e il tuo dominio: ti vede come il temibile Araldo che un giorno diventerai. Obbedirà ai tuoi ordini per un po', prima di tornare nel Corridoio dei Molti Portali.

AVANZAMENTI ROVINA

Ogni libretto prevede diverse opzioni per l'Avanzamento Rovina.

Scegli una Nuova Mossa Rovina

Puoi scegliere una nuova mossa Rovina dal tuo Libretto. Per adattarla meglio al tuo personaggio, puoi riscrivere la premessa della mossa. La mossa Rovina

continuerà a funzionare allo stesso modo, ma così facendo, è stata adattata al personaggio e alla storia.

Scegli una Mossa Rovina da un Altro Libretto

Puoi scegliere qualsiasi mossa Rovina da un altro Libretto, integrando quei temi nella storia del tuo PG.

Se una mossa Rovina di un altro Libretto ti sembra divertente ma vuoi rielaborarne i temi quel tanto che basta per adattarla meglio al tuo PG, puoi riscrivere la premessa o riformulare gli inneschi per adattarli meglio al tuo personaggio. Tieni in considerazione i tuoi poteri oscuri e le tue origini e temi del tuo personaggio.

Segna Permanentemente una Condizione

Scegli **1 Condizione** dal tuo Libretto e segnala in modo permanente. Ciò significa che non potrai più segnare né rimuovere questa Condizione in futuro. Puoi ottenere Token Oscurità ogni volta che incarni questa Condizione.

Questo Avanzamento Rovina significa che stai gradualmente perdendo la capacità di controllare i tuoi poteri oscuri: è facile che tu raggiunga presto il tuo Punto di Rottura.

Ottieni una Nuova Condizione Rovina

Scegli **1 Condizione** dal tuo Libretto e segnala in modo permanente. Ciò significa che non potrai più segnare né rimuovere questa Condizione in futuro. Puoi ottenere Token Oscurità ogni volta che incarni questa Condizione.

Quando prendi questo Avanzamento Rovina, scegli dalla lista qui sotto un'emozione che diventerà la tua nuova Condizione Rovina:

- | | | |
|----------------------------------------|---------------------------------------|------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Crudeltà | <input type="checkbox"/> Inquietudine | <input type="checkbox"/> Inclemenza |
| <input type="checkbox"/> Vulnerabilità | <input type="checkbox"/> Paranoia | <input type="checkbox"/> Sconsideratezza |
| <input type="checkbox"/> Colpa | <input type="checkbox"/> Possessività | |

La Condizione Rovina serve per rappresentare quanto il tuo PG sia prossimo a diventare un Araldo e a mettere in scena come questo influisca sulle tue emozioni e sulle tue azioni.

Ritira il tuo Personaggio e Diventa un Araldo dell'Apocalisse

Quando ottieni questo avanzamento, il tuo personaggio sceglie di impossessarsi del potere dei Portali del Giudizio. Finisce, quindi, per ingrossare le schiere del nemico, diventando un Araldo e operando per scatenare l'apocalisse. Il tuo PG potrà apparire in Misteri che verranno giocati in seguito e diventare un nemico degli altri PG.

Quando tutti gli altri Avanzamenti Rovina sono stati segnati, dovrai diventare un Araldo. Questo Avanzamento Rovina, benché si presti, non deve necessariamente essere l'ultimo che otterrai. Puoi scegliere questo Avanzamento in qualsiasi momento.

Quando il tuo personaggio diventa un Araldo, metti d'accordo con la Custode per descrivere al meglio questo momento. Prima di andartene, parlerai con qualcuno della DIVISION? C'è un qualche conflitto ancora in atto, un'alta posta in gioco? Oppure scompari semplicemente nell'ombra, compiendo i tuoi piani?

Ritira il personaggio e creane uno nuovo.

LA TRAGEDIA HA TEMPRATO IL MIO SPIRITO
 INCARNO IL DOLORE E LA PACE DELL' APOCALISSE
 IL MIO POTERE È RIFLESSIVO, DOLOROSO, SPERANZOSO
 IL MIO CUORE DESIDERA CONFORTARE E ANELA AL CONFORTO

IL SOPRAVVISSUTO

SCHEDA

INFORMAZIONI DI BASE

NOME

ORIGINI

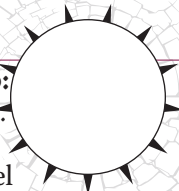
ASPETTO

QUALE TRAGEDIA HA ANNICHILITO LA TUA GENTE?

OSCURITA'

OTTENGO 2-4 TOKEN OSCURITÀ QUANDO:

- ✦ Sento il peso della solitudine e del rifiuto.
- ✦ Reagisco in modo confuso, incerto.
- ✦ Chiedo a qualcun altro di raccontarmi del suo passato.
- ✦ Chiedo a qualcuno di dubitare del proprio futuro.
- ✦ Incarno una Condizione che mi affligge.



Se hai 5+ **Token Oscurità** dopo una mossa, sei **IN PREDAL TORMENTO**:
 Scegli tra *Ciò che L'Oscurità Esige da Te* e *la tua missione*.

POTERI OSCURI

LEGAMI

CHI VALORE

CIO' CHE L'OSCURITA' ESIGE DA TE

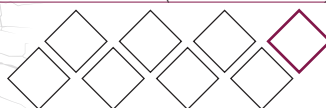
RICORDATI DI...

- ✦ Ancorare il tuo cuore al passato.
- ✦ Cercare altre persone con cui scrivere un nuovo futuro.
- ✦ Tenerti ben stretta quella lama a doppio taglio che è il dolore.

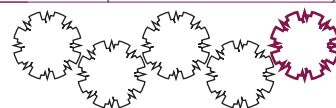
PUNTO DI ROTTURA (quando segni la tua ultima condizione)

In tutto questo tempo, hai domato a malapena il tuo dolore e la tua rabbia. Ora, come una marea, cresce dentro di te, come se stessi rivivendo quel trauma passato. Il senso di colpa che percepisci ti trasforma in un'arma.
Descrivi come vendicherai la tua gente, spingendoti oltre il limite.
Descrivi come la farai pagare a tutti quanti. La Custode ti dirà come la più flebile speranza affiori in te poco prima che tu la distrugga; ti dirà anche chi si allontanerà per perpetuare questo ciclo di violenza e dolore.

ESPERIENZA (Avanzamento a 8)



ROVINA (Avanzamento Rovina a 5)



IL TUO IMPULSO

All'inizio di ogni sessione, scegline uno da esplorare in gioco.

Alla fine della sessione, rispondi alla domanda: se la risposta è sì, segna 1 PE OPPURE segna 1 Rovina.

- Hai condiviso qualcosa riguardo al tuo popolo e a ciò che hai perso?
- Hai cercato la solitudine, allontanandoti da ogni speranza per il futuro?
- Hai provato a cercare la speranza tra le braccia di un altro mostro?
- Hai compromesso le credenze e le tradizioni del tuo popolo per amore di qualcun altro?
- Hai trovato un bersaglio innocente su cui sfogare il tuo dolore, la tua disperazione o la tua paura?

DOMANDE DI FINE SESSIONE

Alla fine della sessione, rispondi alle seguenti domande:

- ✦ Hai avuto modo di esprimere la tua natura mostruosa e/o la tua umanità? Se sì, segna 1 PE.
- ✦ Hai imparato qualcosa di significativo su di te e/o sulla tua imminente rovina? Se sì, segna 1 PE.
- ✦ Hai imparato qualcosa di significativo riguardante un altro mostro? Se sì, segna 1 PE.
- ✦ Hai scoperto almeno una **Chiave** dell'apocalisse o hai tentato di Aprire il Portale del Giudizio? Se no, segna 1 Rovina.

AVANZAMENTI

- Scegli una nuova mossa dell'Evocato
- Scegli una nuova mossa della DIVISION
- Scegli una mossa da un altro libretto
 - Descrivi un nuovo modo per guadagnare Token Oscurità
 - Scegli un nuovo Potere Oscuro del Sopravvissuto
- Cambia Libretto

AVANZAMENTI ROVINA

- Scegli una nuova Mossa Rovina
- Scegli una Mossa Rovina da un Altro Libretto
- Segna Permanentemente una Condizione
- Ottieni una Nuova Condizione Rovina
 - Ritira il tuo Personaggio. Diventi un Araldo dell'Apocalisse.

CONDIZIONI

- ALLE STRETTE
- DISTACCO
- SPIETATEZZA
- DISPERAZIONE
-
-

LA TRAGEDIA HA TEMPRATO IL MIO SPIRITO
INCARNO IL DOLORE E LA PACE DELL'APOCALISSE
IL MIO POTERE È RIFLESSIVO, DOLOROSO, SPERANZOSO
IL MIO CUORE DESIDERA CONFORTARE E ANELA AL CONFORTO

IL SOPRAVVISSUTO

SCHEDA

MOSSE

■ **Cenere alla Cenere** *(mossa iniziale)*

Non ci sarà mai più nessuno come te, l'ultima creatura della tua specie.

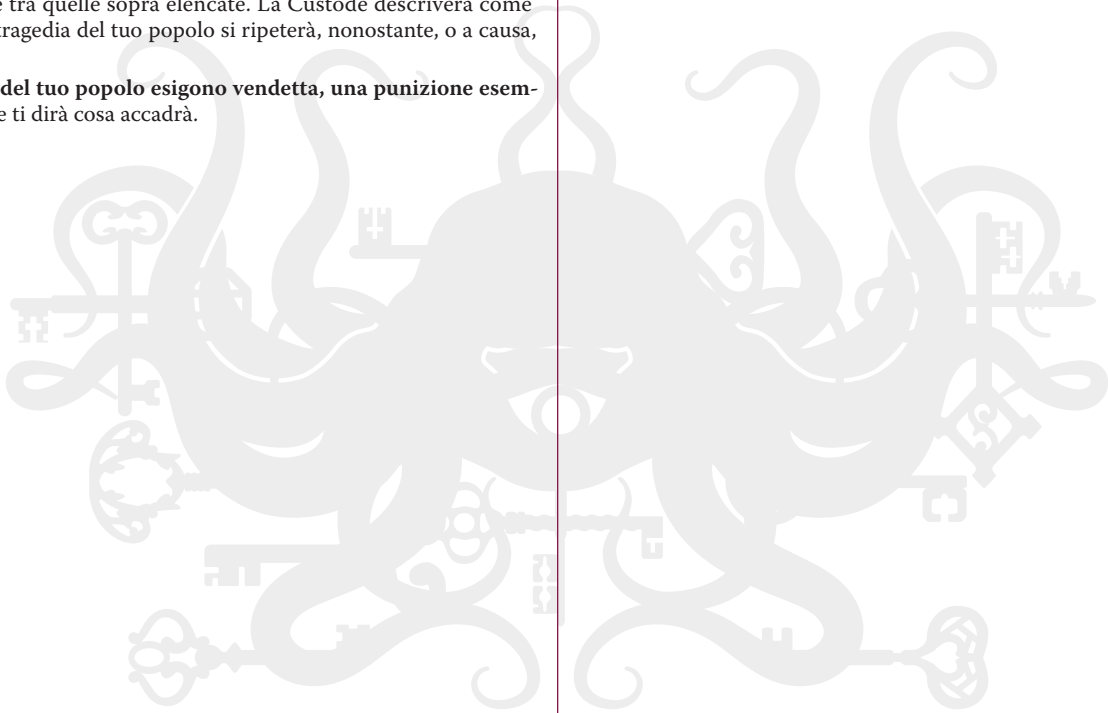
Quando dichiari che la saggezza del tuo popolo può tornare utile in una data situazione, spendi Token Oscurità e tira.

CON 8-10 la tua saggezza risplende nell'oscurità, scegli due:

- ✦ **Richiami alla memoria antichi saperi.** Fai una domanda alla Custode: ti risponderà onestamente e con dovizia di particolari.
- ✦ **Risvegli le abilità latenti e sopite dentro di te.** Scegli un altro potere oscuro da un altro Libretto: puoi accedervi temporaneamente.
- ✦ **Riconosci i segni della profezia incombente sui tuoi compagni.** Ogni PG ottiene un Token Oscurità..
- ✦ **Sul volto di un altro mostro, scorgi un ricordo frammentato.** Dichiaro qual è questo ricordo e guadagna **1 Legame** con quel PG o PNG.

CON 11+ l'oscurità, carica della tua disperazione, minaccia di consumarti; scegli un'opzione tra quelle sopra elencate. La Custode descriverà come un aspetto della tragedia del tuo popolo si ripeterà, nonostante, o a causa, delle tue azioni.

CON 7- le ceneri del tuo popolo esigono vendetta, una punizione esemplare. La Custode ti dirà cosa accadrà.



IL SOPRAVVISSUTO

LA TRAGEDIA HA TEMPRATO IL MIO SPIRITO
INCARNO IL DOLORE E LA PACE DELL'APOCALISSE
IL MIO POTERE È RIFLESSIVO, DOLOROSO, SPERANZOSO
IL MIO CUORE DESIDERA CONFORTARE E ANELA AL CONFORTO

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

ELEMENTI DEL PERSONAGGIO

Riempi la prima pagina della scheda con gli elementi che hai scelto dalle liste qui sotto. Durante il gioco userai la scheda.

IL TUO NOME *(scegli 1)*

- un nome temporaneo, ma ci hai fatto l'abitudine;
- un nome che hai rubato a coloro che hanno spazzato via la tua gente;
- un nome doloroso, che non riesco a dimenticare;
- un nome di cui, un giorno, dovrò ricordarmi.

IL TUO ASPETTO *(scegli 1-3)*

- un corpo alieno che non passa inosservato;
- occhi che contengono una galassia intera;
- una pelle lucida, che risplende;
- una ferita che non permetterò mai che guarisca;
- un simbolo che rappresenta tutto quel che mi è stato sottratto;
- la litania delle strane domande che pongo;
- uno strano animale addomesticato che non mi lascia mai;
- qualcosa che alluda al mio desiderio di far parte dell'umanità.

LE TUE ORIGINI *(scegli 1)*

- il mio pianeta è stato distrutto; ora vivo come rifugiato;
- la mia gente possedeva questa Terra prima degli esseri umani;
- superstite di un'armata spedita qui per distruggere tutto;
- qualcosa che alluda al perché non c'è nessun altro come me in tutto l'universo.

QUALE TRAGEDIA HA ANNICHILITO LA TUA GENTE? *(scegli 1)*

- grazie alla nostra ignoranza e superbia ci siamo distrutti da soli;
- siamo stati manipolati affinché diventassimo Araldi in una serie di apocalissi;
- il dio macchina che abbiamo costruito per governare la galassia ci si è rivoltato contro;
- alcuni tra noi ci hanno tradito proprio mentre stavamo per distruggere delle malvagie entità cosmiche;
- una qualche tragedia di ampia portata che potrebbe accadere ad altri popoli.

I TUOI POTERI OSCURI *(scegli 2)*

- Sfasamento Dimensionale
- Volo e Velocità
- Magia del Vuoto
- Un'Antica Arma di Distruzione
- Distorsione Temporale

CIÒ CHE L'OSCURITÀ ESIGE DA TE? *(scegli 2)*

- che faccia risorgere la mia gente a discapito dell'umanità;
- che risvegli i leviatani siderali;
- che distrugga tutta la vita sulla Terra;
- che tradisca la DIVISION;
- che crei un simulacro umano per una divinità maledetta;
- che tradisca qualcuno che amo;
- qualcosa che distrugga le poche speranze che mi sono rimaste.

LEGAMI INIZIALI

- * Conosci qualcun altro come me. In che modo il tenermi nascosto questo segreto mi protegge? *(Ottieni 1 Legame con questa persona)*
- * Un tempo ci amavamo. Perché continuiamo a farci del male? *(Ottieni 2 Legami con questa persona)*
- * Perché voglio cedere a Ciò che l'Oscurità Esige? *(Ottieni 1 Legame con Ciò Che l'Oscurità Esige da Te)*

QUANDO INTERPRETI IL SOPRAVVISSUTO...

- * Ancora il tuo cuore al passato.
- * Cerca altre persone con cui scrivere un nuovo futuro.
- * Tieniti ben stretta quella lama a doppio taglio che è il dolore.



IL SOPRAVVISSUTO

LA TRAGEDIA HA TEMPRATO IL MIO SPIRITO
INCARNO IL DOLORE E LA PACE DELL'APOCALISSE
IL MIO POTERE È RIFLESSIVO, DOLOROSO, SPERANZOSO
IL MIO CUORE DESIDERA CONFORTARE E ANELA AL CONFORTO



CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

MOSSE DEL LIBRETTO

MOSSE DEL LIBRETTO

La mossa iniziale del Sopravvissuto è **CENERE ALLA CENERE**. Gli altri Libretti non possono selezionare queste mosse iniziali come Avanzamenti. Scegli un'altra mossa del Libretto, poi scegli una mossa della **DIVISION** oppure una mossa **ROVINA** (fai sapere a tutti quali hai scelto).

Cenere alla Cenere (mossa iniziale)

Non ci sarà mai più nessuno come te, l'ultima creatura della tua specie.

Quando dichiarai che la saggezza del tuo popolo può tornare utile in una data situazione, spendi Token Oscurità e tira.

CON 8-10 la tua saggezza risplende nell'oscurità, scegli due:

- ✦ **Richiami alla memoria antichi saperi.** Fai una domanda alla Custode: ti risponderà onestamente e con dovizia di particolari.
- ✦ **Risvegli le abilità latenti e sopite dentro di te.** Scegli un altro potere oscuro da un altro Libretto: puoi accedervi temporaneamente.
- ✦ **Riconosci i segni della profezia incombente sui tuoi compagni.** Ogni PG ottiene un Token Oscurità..
- ✦ **Sul volto di un altro mostro, scorgi un ricordo frammentato.** Dichiaro qual è questo ricordo e guadagna **1 Legame** con quel PG o PNG.

CON 11+ l'oscurità, carica della tua disperazione, minaccia di consumarti; scegli un'opzione tra quelle sopra elencate. La Custode descriverà come un aspetto della tragedia del tuo popolo si ripeterà, nonostante, o a causa, delle tue azioni.

CON 7- le ceneri del tuo popolo esigono vendetta, una punizione esemplare. La Custode ti dirà cosa accadrà.

Di una Bellezza Struggente

Indossi una maschera umana; tuttavia, a volte, questa maschera ti scivola via.

Quando questa maschera svanisce, puoi segnare **1 Condizione** e mostrarti per davvero, rivelandoti per l'orrore alieno che sei.

Così facendo, potrai fine a un attacco o a un'interazione dal momento stordendo il tuo avversario rivelandogli la tua vera forma. In questo modo, avrai un'occasione, seppur fugace, prima che l'avversario torni in sé.

L'Ombra Lunga della Tragedia

Faresti di tutto per evitare la tragedia che ha colpito il tuo popolo si ripeta.

Quando ti trovi in una situazione di forte tensione, e gli echi della tragedia che fu ti si dipanano dinanzi agli occhi, di alla Custode che cosa temi che accada; spedi Token Oscurità e tira.

CON 8-10 sai perfettamente come i tuoi amici potranno evitare il peggio. Ogni PG vicino a te ottiene **1 Legame** con te.

CON 11+ ti rendi conto che devi portare questo fardello per tuo conto. Finché agisci per tuo conto, aggiungi +1 a ogni mossa effettuata per evitare il disastro imminente.

CON 7- è peggio di quanto pensassi; la Custode ti dirà cosa accadrà.

Riplasmato dalla Disperazione

Quando decidi di SCATENARE L'OSCURITÀ, descrivi come la tua forma riesca a cambiare sfruttando la violenza e la bellezza, seminando disperazione in chi ti circonda. Quando lo fai, puoi scegliere una delle seguenti opzioni, anche se hai ottenuto un'Incognita:

- ✦ Scopri **una Chiave** a un grande costo.
- ✦ Guadagni il loro affetto e la loro ammirazione.
- ✦ Susciti in loro paura e disgusto.
- ✦ Scruta nella loro anima e dichiara quel che vi trovi.

Una Tenue Speranza

All'inizio di ogni sessione, descrivi un ricordo che hai del tuo popolo.. Scegli di parlarne amorevolmente, dolorosamente o entrambi. Rivela ciò in cui riponi le tue speranze; spendi Token Oscurità a tira.

CON 8-10 il ricordo ti concede un'epifania. Scegli due:

- ✦ Descrivi il modo in cui un tuo compagno di squadra ti ricorda qualcuno del tuo passato; guadagna **1 Legame** con questa persona.
- ✦ Descrivi come la tragedia del tuo popolo ti perseguiti ancora, ottieni **1 Legame** con Ciò Che l'Oscurità Esige da Te.
- ✦ Descrivi il preludio dell'apocalisse e di come abbia reclamato il tuo popolo; svela **una Chiave**.

CON 11+ la tua memoria vacilla; scegli un'opzione tra quelle sopra elencate. La Custode descriverà gli auspici di alcuni terribili eventi in arrivo, oppure una complicazione significativa.

CON 7- la tua presa sui tuoi ricordi non è salda. La Custode ti dirà quale prezzo dovrai pagare per salvare i tuoi ricordi dalla stretta degli Araldi.

Sei Tutto Ciò Che Mi Rimane

Sebbene tu sia l'ultimo esemplare della tua specie, c'è un'eco del passato che sarà sempre con te. Scegli una:

- ✦ *un piccolo congegno che contiene l'anima di una persona cara;*
- ✦ *uno spettro che puoi vedere solo tu;*
- ✦ *un homunculus che assomiglia molto a qualcuno che hai tradito;*
- ✦ *qualcosa che ti ricorda ciò che hai perso e che non potrai mai più riottenere.*

Ottieni **1 Legame** con questa eco del passato.

Quando passi del tempo in solitaria insieme all'eco, ottieni **1 Legame** con questa entità. Racconta alle altre persone al tavolo come trascorrete il tempo insieme. Quale sentimento prevale: solitudine, tristezza o commozone?



MOSSÉ ROVINA

Nessun'Altro Fara' Questa Fine

Provi un grande affetto nei confronti dei tuoi compagni mostri e ti preoccupi per il loro destino.

Quando un PG o un PNG è in pericolo, segna Rovina per entrare in scena all'improvviso, ignorando i consuetti limiti di tempo, spazio e plausibilità. Inoltre, ottieni **1 Legame** con quel PG o PNG.

Se vuoi apparire in una posizione di vantaggio, oppure cogliere un'occasione d'oro, segna Rovina una seconda volta.

Il Lascito della Mia Gente

Hai tutta l'intenzione di incarnare la bellezza e la rabbia del tuo popolo, a qualunque costo. La tua bellezza sarà accecante e ogni altra creatura ti guarderà disperandosi di fronte a tanta magnificenza.

Quando richiami le tue memorie più ancestrali, incarnando la bellezza e la rabbia del tuo popolo, scegli una:

- ✦ Segna **Rovina**; descrivi come il tuo corpo muti temporaneamente; guadagna temporaneamente un altro potere oscuro di qualsiasi Libretto. Inoltre, ottieni **1 Legame** con Ciò Che l'Oscurità Esige da Te.
- ✦ Segna **due Rovina**; descrivi il modo in cui il tuo corpo muta permanentemente, rivelando qualcosa di più dell'Araldo che potresti diventare. Ottieni permanentemente un altro potere oscuro, selezionandolo da qualsiasi Libretto.

Oltre lo Spazio e il Tempo

In un tempo che ora pare lontano, persone a te amiche stavano sempre al tuo fianco, lottavano, combattevano insieme a te. Erano persone forti, coraggiose, piene di speranza: e ti amavano abbastanza da prometterti che l'oblio non le avrebbe mai tenute lontane da te. Puoi richiamarle, ma a un grande costo.

Quando infrangi le sacre leggi del tempo e dello spazio per raggiungere una di queste persone amiche, segna **Rovina** e scegli una tra le seguenti opzioni. Descrivi il modo in cui questa persona amica e il suo potere si manifestano a te, per un tempo limitato, ben più potente di quanto ti ricordassi. Ricorda: non può trattenersi a lungo in questo piano di esistenza.

- ✦ un essere magico che si è sacrificato per te;
- ✦ una creatura di puro terrore, che ha tenuto sempre nascosto il suo cuore d'oro;
- ✦ un guerriero invincibile, morto di crepacuore;
- ✦ una creatura di pura magia elementale che ti ha fatto dono dell'ultimo dei suoi poteri;
- ✦ una leader eroica dall'oscuro passato;
- ✦ una figura eroica per te o per il tuo popolo.

Quando questa persona se ne va, cancellala dalla lista. L'oblio la reclamerà di nuovo, corrompendo la sua anima per sempre e trasformandola in un Araldo.

Puoi segnare di nuovo Rovina per offrire all'oblio una parte della tua anima, permettendo alla persona amica di trovare, invece, finalmente la pace nell'altro mondo.

La Torre Eremitica

Nascosta sulla Terra c'è una torre, una fortezza originariamente destinata al tuo popolo. Ora, però, non c'è nessun altro oltre a te in questo luogo desolato.

Quando selezioni questa mossa, scegli due caratteristiche che contraddistinguono questo posto:

- ✦ un aiutante o un assistente;
- ✦ portali interdimensionali;
- ✦ un sistema di contenimento;
- ✦ un oracolo dai molti segreti e dal grande sapere;
- ✦ le armi di un temibile nemico;
- ✦ ricordi e manufatti appartenenti al tuo popolo;
- ✦ catacombe e tutto ciò che rimane del tuo popolo;
- ✦ un dio addormentato che non dovrebbe mai risvegliarsi;
- ✦ qualcosa/altro che alluda alla lunga storia perduta della tua gente e ai suoi tesori: un qualcosa che ora dovrai custodire con onore.

Quando fai appello alle risorse della tua torre eremitica per risolvere un problema o per affrontare una sfida nell'immediato, dichiara che cosa vuoi che accada. La Custode ti narrerà del modo in cui il tuo popolo si aspettava che tu usassi queste risorse in modo lecito e onorevole. Scegli una:

- ✦ Segna **Rovina**; fai appello alle tue limitate risorse e onori il tuo popolo come vorrebbe la tradizione. La Custode narrerà del modo in cui la torre si indebolisce man mano che l'eredità del tuo popolo svanisce.
- ✦ Segna **due Rovina**; ignori le tradizioni e usi le risorse in tuo possesso a tuo piacere, alimentando l'Araldo che è in te. Inoltre, ottieni una caratteristica ulteriore a tua discrezione per la tua Torre Eremitica poiché vieni a conoscenza dei segreti che il tuo popolo ti ha taciuto.

AVANZAMENTI ROVINA

Ogni libretto prevede diverse opzioni per l'Avanzamento Rovina.

Scegli una Nuova Mossa Rovina

Puoi scegliere una nuova mossa Rovina dal tuo Libretto. Per adattarla meglio al tuo personaggio, puoi riscrivere la premessa della mossa. La mossa Rovina

continuerà a funzionare allo stesso modo, ma così facendo, è stata adattata al personaggio e alla storia.

Scegli una Mossa Rovina da un Altro Libretto

Puoi scegliere qualsiasi mossa Rovina da un altro Libretto, integrando quei temi nella storia del tuo PG.

Se una mossa Rovina di un altro Libretto ti sembra divertente ma vuoi rielaborarne i temi quel tanto che basta per adattarla meglio al tuo PG, puoi riscrivere la premessa o riformulare gli inneschi per adattarli meglio al tuo personaggio. Tieni in considerazione i tuoi poteri oscuri e le tue origini e temi del tuo personaggio.

Segna Permanentemente una Condizione

Scegli **1 Condizione** dal tuo Libretto e segnala in modo permanente. Ciò significa che non potrai più segnare né rimuovere questa Condizione in futuro. Puoi ottenere Token Oscurità ogni volta che incarni questa Condizione.

Questo Avanzamento Rovina significa che stai gradualmente perdendo la capacità di controllare i tuoi poteri oscuri: è facile che tu raggiunga presto il tuo Punto di Rottura.

Ottieni una Nuova Condizione Rovina

Scegli **1 Condizione** dal tuo Libretto e segnala in modo permanente. Ciò significa che non potrai più segnare né rimuovere questa Condizione in futuro. Puoi ottenere Token Oscurità ogni volta che incarni questa Condizione.

Quando prendi questo Avanzamento Rovina, scegli dalla lista qui sotto un'emozione che diventerà la tua nuova Condizione Rovina:

- | | | |
|----------------------------------------|---------------------------------------|------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Crudeltà | <input type="checkbox"/> Inquietudine | <input type="checkbox"/> Inclemenza |
| <input type="checkbox"/> Vulnerabilità | <input type="checkbox"/> Paranoia | <input type="checkbox"/> Sconsideratezza |
| <input type="checkbox"/> Colpa | <input type="checkbox"/> Possessività | |

La Condizione Rovina serve per rappresentare quanto il tuo PG sia prossimo a diventare un Araldo e a mettere in scena come questo influisca sulle tue emozioni e sulle tue azioni.

Ritira il tuo Personaggio e Diventa un Araldo dell'Apocalisse

Quando ottieni questo avanzamento, il tuo personaggio sceglie di impossessarsi del potere dei Portali del Giudizio. Finisce, quindi, per ingrossare le schiere del nemico, diventando un Araldo e operando per scatenare l'apocalisse. Il tuo PG potrà apparire in Misteri che verranno giocati in seguito e diventare un nemico degli altri PG.

Quando tutti gli altri Avanzamenti Rovina sono stati segnati, dovrai diventare un Araldo. Questo Avanzamento Rovina, benché si presti, non deve necessariamente essere l'ultimo che otterrai. Puoi scegliere questo Avanzamento in qualsiasi momento.

Quando il tuo personaggio diventa un Araldo, metti d'accordo con la Custode per descrivere al meglio questo momento. Prima di andartene, parlerai con qualcuno della DIVISION? C'è un qualche conflitto ancora in atto, un'alta posta in gioco? Oppure scompari semplicemente nell'ombra, compiendo i tuoi piani?

Ritira il personaggio e creane uno nuovo.



UN PALLIDO RIFLESSO DELLA GLORIA DI UN TEMPO
 INCARNO LA HUBRIS E L'INSTABILITÀ DELL'APOCALISSE
 IL MIO POTERE È INEBRIANTE, INCRINATO, INGANNEVOLE
 IL MIO CUORE DESIDERA VENERARE ED ESSERE VENERATO

IL CADUTO

SCHEDA

INFORMAZIONI DI BASE

NOME

ORIGINI

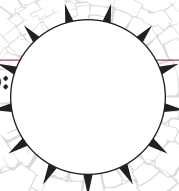
ASPETTO

CHI SONO GLI DEI CHE TI SCHERNISCONO?

OSCURITA'

OTTENGO 2-4 TOKEN OSCURITÀ QUANDO:

- ✦ Percepisco le altre persone come mie subordinate.
- ✦ Reagisco con disprezzo e arroganza.
- ✦ Chiedo a qualcuno di venerarmi.
- ✦ Chiedo a qualcuno di tradire un'altra persona.
- ✦ Incarno una Condizione che mi affligge.



Se hai 5+ **Token Oscurità** dopo una mossa, sei **IN PREDAL TORMENTO**:
 Scegli tra *Ciò che L'Oscurità Esige da Te* e *la tua missione*.

POTERI OSCURI

LEGAMI

CHI VALORE

CIO' CHE L'OSCURITA' ESIGE DA TE

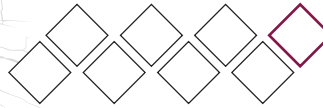
RICORDATI DI...

- ✦ Intessere la devastazione con l'arguzia e il fascino.
- ✦ Bramare l'amore e il potere in egual misura
- ✦ Scavarti la via verso l'ascesa con le unghie e con i denti.

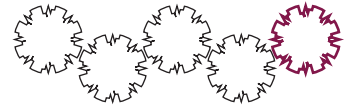
PUNTO DI ROTTURA (quando segni la tua ultima condizione)

Un tempo avevi tutto: bellezza, amore e non conoscevi disperazione. Ma ora hai perso ogni cosa tanto che fatichi a crederci; sembra un brutto scherzo. La tua gloria ti è stata strappata via. Non meriti amore e il tuo cuore urla in agonia.
 Descrivi in che modo usi il poco potere che ti è rimasto per avvicinarti, seppur dolorosamente, al ricordo della divinità che eri; descrivi in che modo questo ti si ritorce contro, consumando te e tutto ciò che ti circonda. La Custode ti dirà quali orrori genererai e che genere di ombra contorta sguscerà in questo mondo.

ESPERIENZA (Avanzamento a 8)



ROVINA (Avanzamento Rovina a 5)



IL TUO IMPULSO

All'inizio di ogni sessione, scegline uno da esplorare in gioco.

Alla fine della sessione, rispondi alla domanda: se la risposta è sì, segna 1 PE OPPURE segna 1 Rovina.

- Hai benedetto i più deboli con la gloria incommensurabile della tua presenza?
- Hai schernito o sedotto coloro che ti avrebbero volentieri distrutto?
- Hai dovuto umiliarti per ottenere l'intimità che desideravi?
- Hai detto la verità quando non avresti dovuto?
- Hai tradito qualcuno che ami?

DOMANDE DI FINE SESSIONE

Alla fine della sessione, rispondi alle seguenti domande:

- ✦ Hai avuto modo di esprimere la tua natura mostruosa e/o la tua umanità? Se sì, segna 1 PE.
- ✦ Hai imparato qualcosa di significativo su di te e/o sulla tua imminente rovina? Se sì, segna 1 PE.
- ✦ Hai imparato qualcosa di significativo riguardante un altro mostro? Se sì, segna 1 PE.
- ✦ Hai scoperto almeno una **Chiave** dell'apocalisse o hai tentato di Aprire il Portale del Giudizio? Se no, segna 1 Rovina.

AVANZAMENTI

- Scegli una nuova mossa dell'Evocato
- Scegli una nuova mossa della DIVISION
- Scegli una mossa da un altro libretto
 - Descrivi un nuovo modo per guadagnare Token Oscurità
- Scegli un nuovo Potere Oscuro del Caduto
- Cambia Libretto

AVANZAMENTI ROVINA

- Scegli una nuova Mossa Rovina
- Scegli una Mossa Rovina da un Altro Libretto
- Segna Permanentemente una Condizione
- Ottieni una Nuova Condizione Rovina
 - Ritira il tuo Personaggio. Diventi un Araldo dell'Apocalisse.

CONDIZIONI

- LUSSURIA
- FURIA
- ABBANDONO
- OSSESSIONE
-
-



UN PALLIDO RIFLESSO DELLA GLORIA DI UN TEMPO
INCARNO LA HUBRIS E L'INSTABILITÀ DELL'APOCALISSE
IL MIO POTERE È INEBRIANTE, INCRINATO, INGANNEVOLE
IL MIO CUORE DESIDERA VENERARE ED ESSERE VENERATO

IL CADUTO

SCHEDA

MOSSE

■ Chiamami Padrone *(mossa iniziale)*

Nessuno può resistere al richiamo del tuo cuore oscuro, non a lungo.

Quando dichiari di voler ipnotizzare i PNG che ti guardano sfruttando il tuo potere incrinato, spendi Token Oscurità e tira.

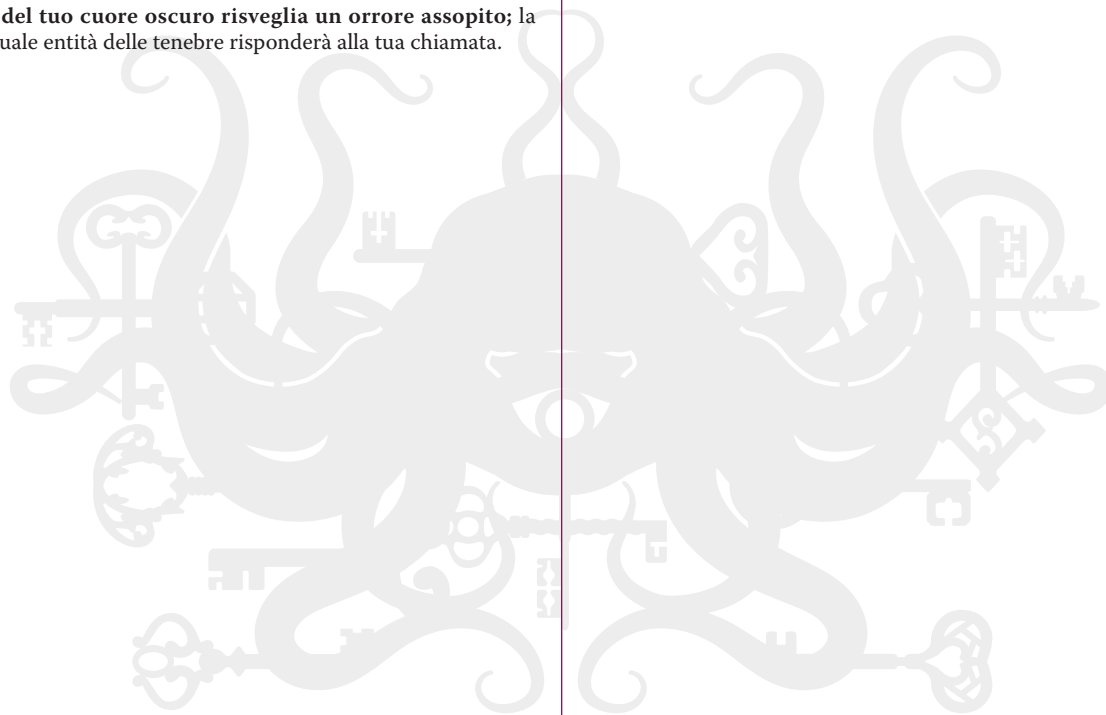
CON 8-10 recluti nuovi devoti. Scegli due:

- ✦ Eseguiranno un singolo comando a tuo piacimento.
- ✦ Ti concederanno temporaneamente nuovi poteri, descrivili.
- ✦ Fonderanno un luogo di culto e di potere in tuo nome.

CON 11+ ti domandi se sia questo ciò che desideri davvero. Scegli un'opzione dall'elenco sopra e una da quello qui sotto:

- ✦ Un vecchio nemico si accorge della tua presenza e fa una mossa contro di te; segna **1 Condizione**.
- ✦ Il tuo vero io emerge per un momento, cancella **1 Legame**.
- ✦ Hai una terribile visione del tuo futuro, segna **1 Rovina**.

CON 7- il canto del tuo cuore oscuro risveglia un orrore assopito; la Custode ti dirà quale entità delle tenebre risponderà alla tua chiamata.



IL CADUTO

UN PALLIDO RIFLESSO DELLA GLORIA DI UN TEMPO
INCARNO LA HUBRIS E L'INSTABILITÀ DELL'APOCALISSE
IL MIO POTERE È INEBRIANTE, INCRINATO, INGANNEVOLE
IL MIO CUORE DESIDERA VENERARE ED ESSERE VENERATO



CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

ELEMENTI DEL PERSONAGGIO

Riempi la prima pagina della scheda con gli elementi che hai scelto dalle liste qui sotto. Durante il gioco userai la scheda.

IL TUO NOME *(scegli 1)*

- un nome che dio mi ha dato con amore;
- un nome che ho meritato, col terrore e la paura;
- un nome che può essere solo sussurrato;
- un nome che, un giorno, vorrò cedere a qualcun altro.

IL TUO ASPETTO *(scegli 1-3)*

- una moltitudine di ali, fatte di luce e suono;
- migliaia di occhi ricoprono il mio corpo;
- un'aureola spezzata, sanguinante;
- arti di una creatura mitologica;
- il marchio di un demone impresso sulla pelle;
- simboli della divinità che ero un tempo;
- abiti spaiati, indossati a caso;
- qualcosa che alluda al mio desiderio di far parte dell'umanità.

LE TUE ORIGINI *(scegli 1)*

- un tempo, ero una potente divinità di questa Terra, ma i miei devoti mi uccisero;
- reclamai il mio dominio sull'inferno, ma qualcuno mi tradì;
- ero una creatura angelica, distrutta dal mio dio geloso;
- qualcosa che descriva quanto abbia davvero perso tutto, cadendo.

CHI SONO GLI DEI CHE TI SCHERNISCONO? *(scegli 1)*

- coloro che ho tradito e che vogliono distruggermi, una volta per tutte;
- antiche divinità cadute; anelano alle vestigia del mio potere divino;
- dèi contorti e corrotti, diventati potenti mentre io mi indebolivo;
- servitori divini, diventati potenti mentre io mi indebolivo;
- qualcosa che possa nutrire il mio rancore e rafforzare la mia hubris.

I TUOI POTERI OSCURI *(scegli 2)*

- Veleno dell'Anima
- Fascino Fatato
- Armi di Luce e Suono
- Manipolazione della Paura
- Le Molte Forme di Animali Mitologici

CIO' CHE L'OSCURITÀ ESIGE DA TE? *(scegli 2)*

- che io uccida tutti gli dèi;
- che dia l'assalto al cielo;
- che erigga chiese oscure in mio nome;
- che io renda i miei compagni dei fedeli seguaci;
- che mi innamori di un mostro che possa distruggermi;
- che maledica la persona che amo;
- qualcosa che mi faccia cadere ancora, dalle vette più elevate.

LEGAMI INIZIALI

- ✦ Hai fatto in modo che la mia caduta fosse repentina e violenta. Perché non ti odio per questo? *(Ottieni 1 Legame con questa persona).*
- ✦ Desideri venerarmi, il tuo cuore mi brama. Perché mi tengo a distanza da te? *(Ottieni 2 Legami con questa persona).*
- ✦ Perché voglio cedere a Ciò che l'Oscurità Esige? *(Ottieni 1 Legame con Ciò che l'Oscurità Esige da Te)*

QUANDO INTERPRETI IL CADUTO...

- ✦ Intessi la devastazione con l'arguzia e il fascino.
- ✦ Brama l'amore e il potere in egual misura.
- ✦ Scavati la via verso l'ascesa con le unghie e con i denti.



IL CADUTO

UN PALLIDO RIFLESSO DELLA GLORIA DI UN TEMPO
INCARNO LA HUBRIS E L'INSTABILITÀ DELL'APOCALISSE
IL MIO POTERE È INEBRIANTE, INCRINATO, INGANNEVOLE
IL MIO CUORE DESIDERA VENERARE ED ESSERE VENERATO



CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

MOSSE DEL LIBRETTO

MOSSE DEL LIBRETTO

La mossa iniziale del Caduto è **CHIAMAMI PADRONE**. Gli altri Libretti non possono selezionare queste mosse iniziali come Avanzamenti. Scegli un'altra mossa del Libretto, poi scegli una mossa della **DIVISION** oppure una mossa **ROVINA** (fai sapere a tutti quali hai scelto).

Chiamami Padrone (mossa iniziale)

Nessuno può resistere al richiamo del tuo cuore oscuro, non a lungo.

Quando dichiari di voler ipnotizzare i PNG che ti guardano sfruttando il tuo potere incrinato, spendi Token Oscurità e tira.

CON 8-10 recluti nuovi devoti. Scegli due:

- ✦ Eseguiranno un singolo comando a tuo piacimento.
- ✦ Ti concederanno temporaneamente nuovi poteri, descrivili.
- ✦ Fonderanno un luogo di culto e di potere in tuo nome.

CON 11+ ti domandi se sia questo ciò che desideri davvero. Scegli un'opzione dall'elenco sopra e una da quello qui sotto:

- ✦ Un vecchio nemico si accorge della tua presenza e fa una mossa contro di te; segna **1 Condizione**.
- ✦ Il tuo vero io emerge per un momento, cancella **1 Legame**.
- ✦ Hai una terribile visione del tuo futuro, segna **1 Rovina**.

CON 7- il canto del tuo cuore oscuro risveglia un orrore assopito; la Custode ti dirà quale entità delle tenebre risponderà alla tua chiamata.

La Madre di Tutti i Mostri

Hai la capacità di portare nel mondo terrificanti mostri di rara bellezza. Descrivi il processo di creazione e ciò che desideri portare nel mondo. Spendì Token Oscurità e tira.

CON 8-10 la nuova creatura è perfetta e manifesta un temperamento obbediente. Ti aiuta come desideri e ti vede come una figura genitoriale. Descrivi quali poteri oscuri possiede.

CON 11+ la nuova creatura è perfetta e manifesta un temperamento ribelle. Per ora fa quello che le chiedi, ma ti vede come se fossi il suo sottoposto. La Custode descrive quali poteri possiede. Scegli una:

- ✦ Segna **1 Condizione** e descrivi come la convinci, per ora, a venerarti.
- ✦ Segna **1 Rovina** e generane una copia identica.
- ✦ Non fare nulla, ma sappi che diventerà tuo nemico.

CON 7- qualcosa è andato terribilmente storto nel processo di creazione: la Custode ti dirà cosa accadrà.

La Mia Effimera Divinità'

Hai una collezione di splendide reliquie, create per venerarti, all'interno delle quali sono contenuti minuscoli frammenti della tua persistente divinità.

Dopo ogni tiro di dado, puoi spendere una di queste reliquie per modificare il risultato di **+1 o -1**. Descrivi la reliquia che impugni e cosa succede quando il potere divino racchiuso al suo interno si incrina, svanendo. Cosa lascia dietro di sé? Cenere e sangue, vetro e lacrime?

Una volta che hai usato una reliquia, è da considerarsi consumata per sempre. Segna **1 Condizione**. Fortunatamente, la tua collezione di reliquie è enorme e hai a disposizione un vasto assortimento: possono essere sacrificate tutte a scapito della tua divinità.

Lingua Biforcuta, Popoli Muti

Le menzogne e la tua capacità di affascinare il prossimo ti hanno permesso di sopravvivere.

Quando SCATENI L'OSCURITÀ mentendo al prossimo, puoi scegliere una delle seguenti opzioni, anche se hai ottenuto un'Incognita:

- ✦ Una parte della bugia diventa verità.
- ✦ Vieni a conoscenza di un prezioso segreto.
- ✦ Il bersaglio è tentato di venerarti.
- ✦ Il bersaglio ti offre un riparo o una protezione temporanea.

Un Tempo Mi Amavi

Quando incontri per la prima volta un PNG o una Fazione nota, puoi rivelare quanto ti amassero o adorassero prima della tua caduta. Quando lo fai, spendi Token Oscurità e tira..

La Custode ti dirà qualcosa di significativo e d'importante, anche se hai ottenuto un'Incognita.

CON 8-10 senti che i loro cuori si schiudono a te completamente; scegli una:

- ✦ Il PNG o la Fazione ti venerano ancora; ottieni **1 Legame** con il PNG o la Fazione.
- ✦ Hanno ciò di cui tu hai bisogno, rimuovi **1 Condizione**.
- ✦ Vedere questo PG o questa Fazione placa il tuo cuore, rimuovi **1 Rovina**.

CON 11+ la loro presenza ti inebria; scegli una:

- ✦ I vostri destini sono legati in modo strano; ottieni **1 Legame** con il PNG o la Fazione.
- ✦ Il PNG o la Fazione può aiutarti a vendicarti di chi ti ha fatto torto, segna **1 Rovina**.

CON 7- il PG o la Fazione serve l'eminenza che ha ordito la tua caduta, che agisce immediatamente contro di te. La Custode ti dirà cosa accadrà.

Un Velo di Menzogne

Hai imparato tuo malgrado che i segreti sono fondamentali per coloro che intendono sopravvivere. Puoi tentare di attingere alla tua divinità latente per celare la realtà dietro le tue bugie, almeno per un po'.

Quando devi tenere un segreto o nascondere la verità, descrivi quale menzogna ti inventerai. Spendì Token Oscurità e tira.

CON 8-10 racchiudi la tua menzogna in ciò che rimane della tua divinità. Scegli una:

- ✦ La menzogna durerà per tutto il tempo di cui hai bisogno.
- ✦ La menzogna reggerà a ogni genere di analisi.
- ✦ La menzogna non darà vita a ulteriori bugie incontrollabili.

CON 11+ la menzogna diventa più potente di quanto pensassi; la tua divinità si incrina ulteriormente. Scegli due opzioni dall'elenco sopra e una da qui sotto:

- ✦ La tua divinità si corrompe ulteriormente e l'Araldo che è in te comincia ad agitarsi; segna **1 Rovina**;
- ✦ Il tuo cuore si piega sotto il peso della menzogna; segna **1 Condizione**.

CON 7- perdi il controllo della tua stessa menzogna e della scintilla divina che hai usato per crearla. La Custode ti dirà cosa accadrà. Preparati al peggio.

IL CADUTO

UN PALLIDO RIFLESSO DELLA GLORIA DI UN TEMPO
INCARNO LA HUBRIS E L'INSTABILITÀ DELL'APOCALISSE
IL MIO POTERE È INEBRIANTE, INCRINATO, INGANNEVOLE
IL MIO CUORE DESIDERA VENERARE ED ESSERE VENERATO



CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

MOSSÉ E AVANZAMENTI ROVINA

MOSSÉ ROVINA

Tremate al Mio Cospetto

Un tempo le tue parole facevano vacillare gli dèi ed erano in grado di disintegrare le porte del paradiso. Quando parli con la tua voce, quella vera e antica, tutti i mortali e i viventi vengono trascinati nella disperazione.

Quando SCATENI L'OSCURITÀ e imponi la tua volontà a livello sociale o emotivo, puoi scegliere di segnare **1 Rovina**. Se lo fai, tratta la mossa come se avessi ottenuto un 8-10 al tiro di dado e scegli quattro opzioni anziché due.

La Mia Amata Nemesi

L'entità che ha ordito i piani relativi alla tua caduta è in giro per il mondo, e prospera, tra complotti e trame.

Quando selezioni questa mossa, racconta alla Custode quali grandi piani ha questa entità e quale potere ti ha sottratto. Spiega perché tieni ancora a questa figura. Ottieni **1 Legame** con questa entità.

Quando desideri entrare in contatto con la tua nemesi, scegli una:

- ✦ Segna **1 Rovina**; descrivi in un flashback un momento di intimità tra voi due. In che modo questo flashback alimenta il tuo desiderio di vendetta? Desideri forse qualcosa'altro? Rimuovi **1 Condizione** e ottieni **1 Legame** con la tua nemesi.
- ✦ Segna **due Rovina**; la tua nemesi entra in scena, sfidando ogni logica. Si offre di aiutarti, per ora, ma non sai perché. Ottieni **1 Legame** con la tua nemesi e **1 Legame** con Ciò Che l'Oscurità Esige da Te.

Desiderio Mascherato da Fede

Sai bene che l'adorazione nasce dal desiderio più egoista e crudele

Quando tocchi un'altra creatura, puoi infondere in lei un desiderio incontrollabile verso qualcuno o verso qualcosa. Scegli una:

- ✦ Segna **1 Rovina**; la creatura toccata farà qualsiasi cosa per realizzare quel desiderio, anche se è consapevole della sua natura indotta. Lo stesso desiderio brucerà dentro di te. Quando il desiderio svanisce, nel suo cuore rimarrà un perenne senso di vuoto. Cercherà di colmare quel vuoto venerandoti in modi bizzarri.
- ✦ Segna **2 Rovina**; quel desiderio diventa permanente sia per la creatura che per te e contagerà le altre persone. Inoltre, ottieni **1 Legame** con Ciò Che l'Oscurità Esige da Te.

La Mia Nuova Ascesa

Non è la prima volta che cadi. Riuscirai ad ascendere di nuovo, verso la gloria e il potere, costi quel che costi. Farai di tutto per ricostruire ciò che è andato perduto, e ora hai un piano.

Quando trami segretamente per recuperare la tua gloria e il tuo potere, segna **1 Rovina** e scegli un passaggio del piano dall'elenco qui sotto; una volta che ne hai usato uno, cancellalo.

- ✦ Nasconderò la mia presenza e le mie azioni.
- ✦ Fonderò un luogo di venerazione a me dedicato.
- ✦ Aggregherò accoliti fedeli e potenti.
- ✦ Radunerò un esercito che mi obbedirà senza indugio.
- ✦ Benedirò il mio esercito con armi e armature sacre.
- ✦ Distruggerò l'unica arma che può davvero uccidermi.
- ✦ Ucciderò l'unico essere che può fermarmi.
- ✦ Preparerò un nuovo corpo o simulacro che possa ospitarmi.
- ✦ Rimuoverò la mia anima e la nasconderò.
- ✦ Distruggerò il mio cuore, affinché non possa mai più essere tradito.

La Custode ti descriverà le conseguenze a cui andrai incontro a causa del tuo crescente potere, scegliendo una delle seguenti.

- ✦ Il ricordo che hai di un PG o di un PNG farà sì che la tua determinazione vacilli; devi distruggere tutti i Legami che hai con questa persona per negare l'effetto che ha su di te.
- ✦ Il germe del dubbio si è instillato in te. Conferisci a un PG o a un PNG i mezzi per indebolirti.
- ✦ La DIVISION scopre dei tuoi piani e ottiene qualcosa di simile a ciò che hai appena ottenuto anche tu.
- ✦ Sorge una nuova fazione, o una già esistente diventa più potente: è determinata a distruggerti. Seguirà ogni tuo passo, contrastando il tuo piano.

Quando avrai cancellato tutte le fasi del piano, ascenderai in tutta la tua gloria e in tutto il tuo potere. Diventi un Araldo dell'apocalisse, emergendo da un antico Portale del Giudizio. Incuti timore e paura; la divinità che sei minaccia di distruggere il mondo. Una nuova Fazione ti serve, obbedendo ciecamente alla tua volontà. Datti un nuovo nome e un titolo che ti si addica; dai un nome anche alla Fazione di tuoi devoti.

Non fai più parte della DIVISION. Descrivi il modo in cui te ne vai e che cosa ti lasci alla spalle. Ogni PG ottiene **1 Legame** con te e **1 Legame** con la tua Fazione. Ritira questo personaggio e creane uno nuovo.

AVANZAMENTI ROVINA

Ogni libretto prevede diverse opzioni per l'Avanzamento Rovina.

Scegli una Nuova Mossa Rovina

Puoi scegliere una nuova mossa Rovina dal tuo Libretto. Per adattarla meglio al tuo personaggio, puoi riscrivere la premessa della mossa. La mossa Rovina

continuerà a funzionare allo stesso modo, ma così facendo, è stata adattata al personaggio e alla storia.

Scegli una Mossa Rovina da un Altro Libretto

Puoi scegliere qualsiasi mossa Rovina da un altro Libretto, integrando quei temi nella storia del tuo PG.

Se una mossa Rovina di un altro Libretto ti sembra divertente ma vuoi rielaborarne i temi quel tanto che basta per adattarla meglio al tuo PG, puoi riscriverne la premessa o riformulare gli inneschi per adattarli meglio al tuo personaggio. Tieni in considerazione i tuoi poteri oscuri e le tue origini e temi del tuo personaggio.

Segna Permanentemente una Condizione

Scegli **1 Condizione** dal tuo Libretto e segnala in modo permanente. Ciò significa che non potrai più segnare né rimuovere questa Condizione in futuro. Puoi ottenere Token Oscurità ogni volta che incarni questa Condizione.

Questo Avanzamento Rovina significa che stai gradualmente perdendo la capacità di controllare i tuoi poteri oscuri: è facile che tu raggiunga presto il tuo Punto di Rottura.

Ottieni una Nuova Condizione Rovina

Scegli **1 Condizione** dal tuo Libretto e segnala in modo permanente. Ciò significa che non potrai più segnare né rimuovere questa Condizione in futuro. Puoi ottenere Token Oscurità ogni volta che incarni questa Condizione.

Quando prendi questo Avanzamento Rovina, scegli dalla lista qui sotto un'emozione che diventerà la tua nuova Condizione Rovina:

- | | | |
|----------------------------------------|---------------------------------------|------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Crudeltà | <input type="checkbox"/> Inquietudine | <input type="checkbox"/> Inclemenza |
| <input type="checkbox"/> Vulnerabilità | <input type="checkbox"/> Paranoia | <input type="checkbox"/> Sconsideratezza |
| <input type="checkbox"/> Colpa | <input type="checkbox"/> Possessività | |

La Condizione Rovina serve per rappresentare quanto il tuo PG sia prossimo a diventare un Araldo e a mettere in scena come questo influisca sulle tue emozioni e sulle tue azioni.

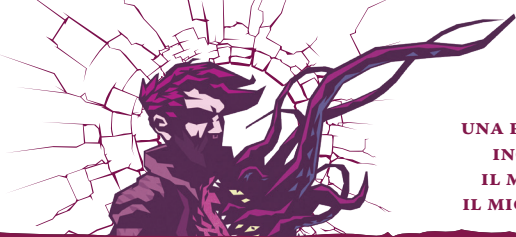
Ritira il tuo Personaggio e Diventa un Araldo dell'Apocalisse

Quando ottieni questo avanzamento, il tuo personaggio sceglie di impossessarsi del potere dei Portali del Giudizio. Finisce, quindi, per ingrossare le schiere del nemico, diventando un Araldo e operando per scatenare l'apocalisse. Il tuo PG potrà apparire in Misteri che verranno giocati in seguito e diventare un nemico degli altri PG.

Quando tutti gli altri Avanzamenti Rovina sono stati segnati, dovrai diventare un Araldo. Questo Avanzamento Rovina, benché si presti, non deve necessariamente essere l'ultimo che otterrai. Puoi scegliere questo Avanzamento in qualsiasi momento.

Quando il tuo personaggio diventa un Araldo, mettiti d'accordo con la Custode per descrivere al meglio questo momento. Prima di andartene, parlerai con qualcuno della DIVISION? C'è un qualche conflitto ancora in atto, un'alta posta in gioco? Oppure scompari semplicemente nell'ombra, compiendo i tuoi piani?

Ritira il personaggio e creane uno nuovo.



UNA FAME PREPOTENTE E SENZA FINE DEVASTA IL MIO CORPO
INCARNO LA MINACCIA E LA VACUITÀ DELL'APOCALISSE
IL MIO POTERE È INTIMO, TRASFORMATIVO E STRAZIANTE
IL MIO CUORE DESIDERA CONSUMARE ED ESSERE CONSUMATO

L'APPAMATO

SCHEDA

MOSSE

■ Quel Vuoto Incolabile

Quando cedi ai morsi della fame, descrivi come il tuo corpo si trasforma e racconta di cosa ti nutri. Spendi Token Oscurità e tira.

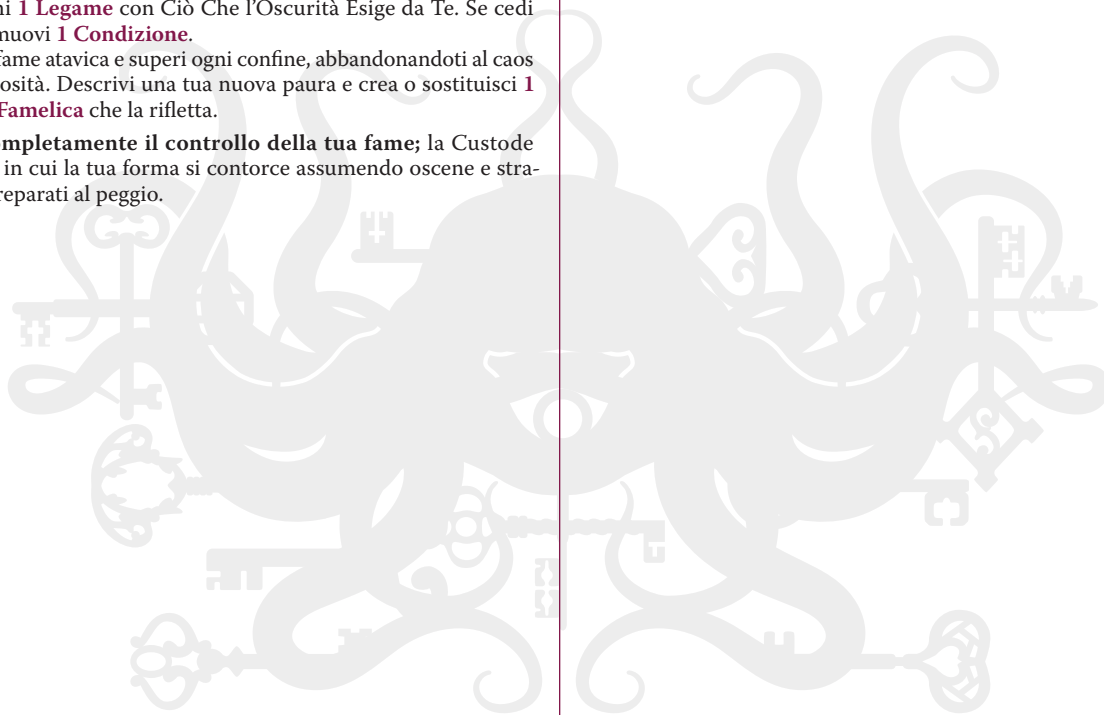
CON 8-10 riesci a smorzare i morsi della tua fame e riesci a nutrirti solo dello stretto necessario. Scegli una:

- ✦ Descrivi come la tua forma diventi gradualmente più umana; rimuovi **1 Condizione**.
- ✦ Descrivi di chi ti vorresti nutrire davvero; ottieni **1 Legame** con questa persona.
- ✦ Cedi a quell'euforia che solo il nutrimento sa regalarti; descrivi come ti senti crea o sostituisci **1 Condizione Famelica** di modo che rifletta il tuo stato d'animo.

CON 11+ la tua fame ribolle, il tuo volto muta in una fila di denti aguzzi mentre perdi la presa sulla tua umanità. Scegli una:

- ✦ Chiedi alla Custode di dirti che cosa l'Araldo dentro di te ti sta urlando di fare; ottieni **1 Legame** con Ciò Che l'Oscurità Esige da Te. Se cedi all'Araldo, rimuovi **1 Condizione**.
- ✦ Cedi alla tua fame atavica e superi ogni confine, abbandonandoti al caos e alla mostruosità. Descrivi una tua nuova paura e crea o sostituisci **1 Condizione Famelica** che la rifletta.

CON 7- perdi completamente il controllo della tua fame; la Custode descrive il modo in cui la tua forma si contorce assumendo oscure e strazianti fattezze. Preparati al peggio.



L'AFFAMATO

UNA FAME PREPOTENTE E SENZA FINE DEVASTA IL MIO CORPO
INCARNO LA MINACCIA E LA VACUITÀ DELL'APOCALISSE
IL MIO POTERE È INTIMO, TRASFORMATIVO E STRAZIANTE
IL MIO CUORE DESIDERA CONSUMARE ED ESSERE CONSUMATO



CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

ELEMENTI DEL PERSONAGGIO

Riempi la prima pagina della scheda con gli elementi che hai scelto dalle liste qui sotto. Durante il gioco userai la scheda.

IL TUO NOME (scegli 1)

- un nome pericoloso;
- un nome che richiami al sangue e alla sofferenza;
- un nome datomi con amore dalle mie vittime;
- un nome intagliato nella storia stessa;
- un nome che, un giorno, annuncerà la mia fine.

IL TUO ASPETTO (scegli 1-3)

- un sorriso inquietante, privo di gioia;
- abiti eleganti che nascondono ciò che non mostrerò mai;
- lunghi capelli che si muovono secondo volontà propria;
- una moltitudine di denti e occhi che non controllo a pieno;
- una cicatrice lasciata dalla persona che amo di più;
- segni della bestia feroce che abita in me; graffi sulla mia pelle e sulle ossa;
- un collare semi-distrutto che non mi tolgo mai;
- qualcosa che alluda al mio desiderio di far parte dell'umanità.

LE TUE ORIGINI (scegli 1)

- la prima creatura della mia specie mi maledì, rendendomi la sua amata progenie;
- la hubris e il rimpianto mi consumarono; attinsi a più potere arcano di quanto ne potessi controllare;
- avrei dovuto incontrare la morte molto tempo fa, ma ho consumato il prossimo per sopravvivere;
- qualcosa che descriva la mia fame atavica e il motivo per cui non mi riesco a saziare.

DI COSA TI NUTRI, E COSA SEMINI LUNGO LA TUA SCIA? (scegli 1)

- mi cibo di sangue e carne umana; semino fame e genero altri affamati come me;
- mi cibo di speranze e desideri; semino un incontrollabile dipendenza dal piacere o dal dolore;
- mi cibo di ricordi e di sogni; semino ombre subconscie che riemergono nel mondo;
- mi cibo di mostri e di paura; semino instabili maledizioni;
- mi cibo di magia e di segreti; semino squarci instabili nella realtà;
- qualcosa che descriva quanto sia pericolosa la mia fame e il modo in cui genera altre terrificanti creature della notte.

I TUOI POTERI OSCURI (scegli 2)

- Tocco Corrotto
- Aura Inquietante
- Trasfigurazione Dolorosa
- Potere Mistico Sottratto alle Vittime
- Armi di Sangue e Ossa

CIO' CHE L'OSCURITÀ ESIGE DA TE? (scegli 2)

- che crei altri Affamati come lo sono io;
- che consumi quel che giace oltre i Portali del Giudizio;
- che corrompa quel che c'è di bello nel mondo;
- che ami chi non potrà mai appartenermi;
- che il mio corpo venga divorato da un Araldo dell'apocalisse;
- che io distrugga il buono in coloro che amo di più;
- qualcosa che mi consumi e che non lasci niente di me.

LEGAMI INIZIALI

- ✦ Ricordi com'ero prima che la fame mi reclamasse; perché vuoi proteggere le altre persone da me? *(Ottieni 1 Legame con questa persona)*
- ✦ Il tuo cuore vuole consumarmi; perché quando siamo insieme tiriamo fuori sempre il peggio che è in noi? *(Ottieni 2 Legami con questa persona)*
- ✦ Perché voglio cedere a Ciò che l'Oscurità Esige? *(Ottieni 1 Legame con Ciò che l'Oscurità Esige da Te)*

QUANDO INTERPRETI L'AFFAMATO...

- ✦ Lotta contro con la fame.
- ✦ Ricerca l'intimità ad ogni occasione.
- ✦ Affronta l'orrore di un corpo che non riesci a controllare.



L'APPAMATO

UNA FAME PREPOTENTE E SENZA FINE DEVASTA IL MIO CORPO
INCARNO LA MINACCIA E LA VACUITÀ DELL'APOCALISSE
IL MIO POTERE È INTIMO, TRASFORMATIVO E STRAZIANTE
IL MIO CUORE DESIDERA CONSUMARE ED ESSERE CONSUMATO



CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

MOSSE DEL LIBRETTO

MOSSE DEL LIBRETTO

La mossa iniziale dell'Affamato è **QUEL VUOTO INCOLMABILE**. Gli altri Libretti non possono selezionare queste mosse iniziali come Avanzamenti. Scegli un'altra mossa del Libretto, poi scegli una mossa della **DIVISION** oppure una mossa **ROVINA** (fai sapere a tutti quali hai scelto).

☐ Quel Vuoto Incolmabile

Quando cedi ai morsi della fame, descrivi come il tuo corpo si trasforma e racconta di cosa ti nutri. Spendi Token Oscurità e tira.

CON 8-10 riesci a smorzare i morsi della tua fame e riesci a nutrirti solo dello stretto necessario. Scegli una:

- ☛ Descrivi come la tua forma diventi gradualmente più umana; rimuovi **1 Condizione**.
- ☛ Descrivi di chi ti vorresti nutrire davvero; ottieni **1 Legame** con questa persona.
- ☛ Cedi a quell'euforia che solo il nutrimento sa regalarti; descrivi come ti senti crea o sostituisci **1 Condizione Famelica** di modo che rifletta il tuo stato d'animo.

CON 11+ la tua fame ribolle, il tuo volto muta in una fila di denti aguzzi mentre perdi la presa sulla tua umanità. Scegli una:

- ☛ Chiedi alla Custode di dirti che cosa l'Araldo dentro di te ti sta urlando di fare; ottieni **1 Legame** con Ciò Che l'Oscurità Esige da Te. Se cedi all'Araldo, rimuovi **1 Condizione**.
- ☛ Cedi alla tua fame atavica e superi ogni confine, abbandonandoti al caos e alla mostruosità. Descrivi una tua nuova paura e crea o sostituisci **1 Condizione Famelica** che la rifletta.

CON 7- perdi completamente il controllo della tua fame; la Custode descrive il modo in cui la tua forma si contorce assumendo oscene e strazianti fattezze. Preparati al peggio.

☐ Pasteggiamo Insieme, Tesoro

Quando rifletti sulle Chiavi scoperte finora, puoi nutrirti di un aspetto di una delle Chiavi. La Custode descrive in che modo il tuo corpo di conseguenza cambierà violentemente. Segna **1 Condizione** per riflettere il modo in cui questa trasformazione ti fa sentire.

Scegli due domande da porre alla Custode, ti risponderà in modo onesto e dettagliato:

- ☛ Su cosa indugiano i miei occhi famelici, quale dettaglio colgono?
- ☛ Quale fame altrui rivelano i miei denti mentre affondano?
- ☛ Come fanno i miei artigiani a rimodellare la Chiave trasformandola nella sua vera forma?
- ☛ In che modo il mio sangue può purificare la Chiave e condurmi a un'altra?

☐ Ma gli Araldi Sognano Mostri Affamati?

Hai buon gusto in materia di potere, quasi tanto quanto un Araldo. Sotto la tua pelle, scolpito nelle tue ossa, scavato nella tua carne, risiedono i resti degli Araldi che hai consumato.

Quando strappi la tua pelle per rivelare i resti di un Araldo, spendi Token Oscurità e tira.

CON 8-10 il tuo corpo si increspa, come se fosse in perfetta sincronia con ciò che resta del potere dell'Araldo. Scegli la forma che assume il tuo corpo, temporaneamente:

- ☛ Un furioso Araldo elementale, infliggi immediatamente **2 Condizioni** a un bersaglio ma ne segni una a tua volta.
- ☛ Un Araldo d'ombra frastagliate e sussurri inquietanti; scopri **1 Chiave** a un grande costo.
- ☛ Un Araldo d'una bellezza eterea, fugace; domanda alle altre persone quale sia quella rimasta più affascinata da te; ottieni **1 Legame** con questa persona.
- ☛ Un Araldo che rispecchia il tuo desiderio più profondo e il tuo potere. Crea o sostituisci **1 Condizione Famelica**.

CON 11+ un altro Araldo dentro di te cerca di rigenerarsi, strappando la tua carne e riplasmandola in tutta la sua gloria. Scegli un'opzione da dall'elenco sopra e una da quello qui sotto:

- ☛ Un Araldo si libera dalla prigione della tua carne; riesce a fuggire nel mondo, portando con sé un aspetto infettivo della tua fame.
- ☛ Segna **1 Condizione** o segna **1 Rovina** permettendo all'Araldo di nutrirti di te e costringendolo ad assopirsi di nuovo; descrivi come il tuo corpo si contorce in una nuova orribile forma per riflettere tutto questo.

CON 7- dalle fondamenta del tuo essere si risveglia un terrificante Araldo che non avevi alcuna intenzione di evocare. Ti squarcia, si nutre del tuo cuore e della tua mente e ti getta via. La Custode ti dirà cosa accadrà in seguito, preparati al peggio.

☐ La Fame nel Mio Cuore

Quando APRI IL TUO CUORE a qualcuno, puoi mostrare all'altra persona quanto la tua fame sia atavica. Se lo fai, puoi scegliere una delle seguenti opzioni, anche se hai ottenuto un'Incognita:

- ☛ In un bisbiglio, dici all'altra persona che desideri nutrirti di lei, voracemente; ottieni **1 Legame** con questa persona.
- ☛ Chiedi all'altra persona di rivelarti una sua vulnerabilità mai condivisa prima; se lo fa, rimuovi **1 Condizione**.
- ☛ Domandi all'altra persona perché abbia tanta fame di te; crea o sostituisci **1 Condizione Famelica** di modo che rifletta il suo desiderio verso te.

☐ Schiavo D'Amore

La tua fame brama vittime innocenti, desidera trasformare la carne mortale in un vuoto infinito ricolmo di zanne.

Quando condividi un momento di intimità con un PNG disposto a diventare il tuo asservito, chiedigli se ti desidera. Se ti risponde di sì, descrivi come ti nutri. Spendi Token Oscurità e tira.

CON 8-10 il tuo asservito si nutre, a sua volta, di te; la tua fame lo contagia lentamente, inebriandoti. Scegli una:

- ☛ Il tuo asservito è bellissimo e perfetto, a differenza tua. Non sopravviverà a lungo alla fame. Ottieni **1 Legame** con questa persona e impartiscile un unico comando. Eseguito il comando, morirà presto.
- ☛ Il tuo asservito è tormentato e terrificante, almeno quanto te. Sopravviverà a te e non potrai mai fargli del male. Ottieni **1 Legame** con Ciò Che l'Oscurità Esige da Te; il tuo schiavo passerà il resto della sua immortalità a fare di tutto per soddisfare Ciò Che l'Oscurità Esige da Te.

CON 11+ la fame corrompe il tuo asservito, spezzandolo e riformando la sua forma in un Araldo. Scegli una:

- ☛ Celi la sua vera natura e lo proteggi. Prima di scomparire ti farà dono di una Chiave, a un grande costo. Quando tornerà, sarà un Araldo alla ricerca di un antico Portale del Giudizio.
- ☛ Lo consegna alla DIVISION; verrà scortato nel luogo in cui sono imprigionati gli altri tuoi asserviti che hanno fallito. Ottieni **1 Legame** con la DIVISION; segna **1 Condizione** che rifletta i tuoi sentimenti.

CON 7- qualcosa del tuo aspirante asservito riverbera con la fame che ribolle in te; finisce con l'ottenere più potere di quanto tu volessi concedere. La Custode descrive cosa accadrà in seguito. Preparati al peggio.

☐ Ricordo Ancora il Tuo Sapore

Hai provato a saziare la tua fame con innumerevoli vittime; i loro resti, dentro di te, sono riusciti a dare vita a una coscienza unica, collettiva. Questo orrore alieno che vive sotto la tua pelle, un giorno, ti consumerà dall'interno.

Quando incontri per la prima volta un PNG o una Fazione nota, puoi sempre dire che i resti delle vittime che hai mangiato, e che porti dentro di te, riconoscono il suddetto PNG o Fazione. Quando lo fai, spendi Token Oscurità e tira.

La Custode ti dirà qualcosa di significativo e d'importante, anche se hai ottenuto un'Incognita.

CON 8-10 i resti delle tue vittime sussurrano molti segreti, scegli una:

- ☛ Una volta, hai placato la tua fame nutrendoti di quel PNG o quella Fazione; ottieni **1 Legame** il PNG o Fazione.
- ☛ Vedere questo PNG o questa Fazione placa la tua fame; rimuovi **1 Condizione**.
- ☛ Un giorno, questo PNG o questa Fazione potrebbe consumarti; rimuovi **1 Rovina**.

CON 11+ vedere questo PNG o Fazione manda in fibrillazione i resti dentro di te, scegli una:

- ☛ Offri loro una parte di te di cui nutrirti; ottieni **1 Legame** con il PNG Fazione.
- ☛ Un giorno, annienteranno la fame che c'è in te; segna **1 Rovina**.

CON 7- il PNG o la Fazione conoscono bene i resti delle vittime dentro di te, così come il potere della tua fame. Ti metteranno immediatamente in una posizione vulnerabile; la Custode ti dirà cosa accadrà.

L'APPAMATO

UNA FAME PREPOTENTE E SENZA FINE DEVASTA IL MIO CORPO
INCARNO LA MINACCIA E LA VACUITÀ DELL'APOCALISSE
IL MIO POTERE È INTIMO, TRASFORMATIVO E STRAZIANTE
IL MIO CUORE DESIDERA CONSUMARE ED ESSERE CONSUMATO



CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

MOSSE E AVANZAMENTI ROVINA

MOSSE ROVINA

La Tua Storia Incisa sulla Pelle

Quando condividi un momento di intimità con un PG, chiedigli se puoi nutrirti dell'Araldo che lo abita. Se ti risponde di sì, descrivi come ti nutri; scegli una:

- ✦ Segna **1 Rovina**: scatenata la fame per un solo istante e lascia sull'altra persona segni d'un amore feroce. Rimuovi **1 Condizione**; l'altra persona ottiene **1 Legame** con Ciò Che l'Oscurità Esige.
- ✦ Segna **2 Rovina**; strappa la tua pelle e spezza le tue ossa finché non riveli all'altra persona un nuovo aspetto della tua mostruosità. Chiedi al PG se la bestia sotto la tua pelle l'attrae, se gli fa orrore o tutte e due le cose assieme. Crea **una nuova Condizione Famelica** che rifletta il modo in cui fai sentire il PG. L'altro PG rimuove **tutte** le sue **Condizioni**.

La Tua Rovina sulle Mie Labbra

Quando condividi un momento di intimità con un PG, chiedigli se vuole liberarsi per un attimo della sua pelle per mostrarti l'Araldo che, un giorno, potrebbe diventare.

Se lo fa, puoi banchettare con la sua Rovina. Rimuovi un qualsiasi numero di Rovina dalla sua scheda, segnandola sulla tua scheda.

Se condividi con questo PG Ciò Che l'Oscurità Esige da Te e gli racconti come cerchi sempre di indurti in tentazione, l'altra persona può, invece, scegliere di nutrirsi della tua Rovina.

La Purezza del Mio Riflesso

Il tuo riflesso è imprigionato all'interno di una delle strutture della DIVISION, purificato dalla tua fame. Sebbene molto tempo fa fosse una persona, ora rispecchia solo i tuoi aspetti peggiori, mostrando apertamente cosa giace sotto la tua pelle, l'orrore sotto la superficie.

Quando condividi un momento di intimità con il tuo riflesso, descrivi come il suo corpo è cambiato per mostrare ciò che tu, invece, ti ostini a nascondere. La Custode descriverà perché il tuo riflesso ti ama ancora. Scegli una:

- ✦ Segna **1 Rovina**; permetti al tuo riflesso di nutrirsi di te: passerà quindi in rassegna i tuoi ricordi, le tue paure. Fai una domanda alla Custode: ti risponderà in modo onesto e dettagliato. Inoltre, ottieni **1 Legame** col tuo riflesso.
- ✦ Segna **2 Rovina**; ti nutri sconsideratamente del tuo riflesso. Descrivi il modo in cui, cibandotene, il riflesso avvizzisce, mentre tu rifulgi di una nuova e sfavillante bellezza. Ottieni permanentemente un nuovo potere oscuro. Inoltre, ottieni **1 Legame** con Ciò Che l'Oscurità Esige da Te.

Finché Non Rimarrà Solo La Fame

Tu e la fame vi conoscete intimamente: lei ti ha spezzato, rimodellato, più e più volte nel corso degli anni, lasciandoti con un desiderio sempre più vorace, insoddisfatto. Sai che la fame ti sta rimodellando per soddisfare il suo desiderio più grande.

Quando selezioni questa mossa, crea il tuo personale Orologio del Giudizio con 4 quadranti, e chiamalo **Rimarrà Solo la Fame**.

Quando stai per raggiungere il tuo Punto di Rottura, puoi scegliere di abbandonarti alla disperazione, di auto-cannibalizzarti, permettendo alla fame di diventare ancora più forte. Segna **1 Rovina** e un quadrante di **Rimarrà Solo la Fame**. Rimuovi **tutte** le tue **Condizioni** e scegli **tre nuove Condizioni Fameliche** dall'elenco sottostante, scrivile nell'apposita sezione della tua scheda:

- Fame Brutalità Disperazione
 Mutazione Precarietà

Quando l'orologio **Rimarrà Solo la Fame** sarà pieno, significa che la fame ti ha consumato. Il Mistero su cui stavate indagando un attimo prima, viene messo da parte. Diventi il prossimo Araldo dell'apocalisse, emergendo da un antico Portale del Giudizio. Le tue ossa e la tua carne sono state rimodellate affinché riflettessero la verità della tua natura, mostrando il dolore e le torture a cui hai sottoposto le tue vittime. Datti un nuovo nome e un titolo che si addica all'orrore grottesco che sei diventato.

Non fai più parte della DIVISION. Gli altri PG dovranno occuparsi di te, in un modo o nell'altro. Una volta risolta la minaccia apocalittica che rappresenti, ritira questo personaggio e creane uno nuovo.

AVANZAMENTI ROVINA

Ogni libretto prevede diverse opzioni per l'Avanzamento Rovina.

Scegli una Nuova Mossa Rovina

Puoi scegliere una nuova mossa Rovina dal tuo Libretto. Per adattarla meglio al tuo personaggio, puoi riscrivere la premessa della mossa. La mossa Rovina

continuerà a funzionare allo stesso modo, ma così facendo, è stata adattata al personaggio e alla storia.

Scegli una Mossa Rovina da un Altro Libretto

Puoi scegliere qualsiasi mossa Rovina da un altro Libretto, integrando quei temi nella storia del tuo PG.

Se una mossa Rovina di un altro Libretto ti sembra divertente ma vuoi rielaborarne i temi quel tanto che basta per adattarla meglio al tuo PG, puoi riscriverne la premessa o riformulare gli inneschi per adattarli meglio al tuo personaggio. Tieni in considerazione i tuoi poteri oscuri e le tue origini e temi del tuo personaggio.

Segna Permanentemente una Condizione

Scegli **1 Condizione** dal tuo Libretto e segnala in modo permanente. Ciò significa che non potrai più segnare né rimuovere questa Condizione in futuro. Puoi ottenere Token Oscurità ogni volta che incarni questa Condizione.

Questo Avanzamento Rovina significa che stai gradualmente perdendo la capacità di controllare i tuoi poteri oscuri: è facile che tu raggiunga presto il tuo Punto di Rottura.

Ottieni una Nuova Condizione Rovina

Scegli **1 Condizione** dal tuo Libretto e segnala in modo permanente. Ciò significa che non potrai più segnare né rimuovere questa Condizione in futuro. Puoi ottenere Token Oscurità ogni volta che incarni questa Condizione.

Quando prendi questo Avanzamento Rovina, scegli dalla lista qui sotto un'emozione che diventerà la tua nuova Condizione Rovina:

- | | | |
|----------------------------------------|---------------------------------------|------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Crudeltà | <input type="checkbox"/> Inquietudine | <input type="checkbox"/> Inclemenza |
| <input type="checkbox"/> Vulnerabilità | <input type="checkbox"/> Paranoia | <input type="checkbox"/> Sconsideratezza |
| <input type="checkbox"/> Colpa | <input type="checkbox"/> Possessività | |

La Condizione Rovina serve per rappresentare quanto il tuo PG sia prossimo a diventare un Araldo e a mettere in scena come questo influisca sulle tue emozioni e sulle tue azioni.

Ritira il tuo Personaggio e Diventa un Araldo dell'Apocalisse

Quando ottieni questo avanzamento, il tuo personaggio sceglie di impossessarsi del potere dei Portali del Giudizio. Finisce, quindi, per ingrossare le schiere del nemico, diventando un Araldo e operando per scatenare l'apocalisse. Il tuo PG potrà apparire in Misteri che verranno giocati in seguito e diventare un nemico degli altri PG.

Quando tutti gli altri Avanzamenti Rovina sono stati segnati, dovrai diventare un Araldo. Questo Avanzamento Rovina, benché si presti, non deve necessariamente essere l'ultimo che otterrai. Puoi scegliere questo Avanzamento in qualsiasi momento.

Quando il tuo personaggio diventa un Araldo, mettiti d'accordo con la Custode per descrivere al meglio questo momento. Prima di andartene, parlerai con qualcuno della DIVISION? C'è un qualche conflitto ancora in atto, un'alta posta in gioco? Oppure scompari semplicemente nell'ombra, compiendo i tuoi piani?

Ritira il personaggio e creane uno nuovo.

DIVISION

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

MOSSE DIVISION [1/3]

□ Protocollo di Analisi del Futuro Onirico

Da che ne hai memoria, fai sogni strani, profetici. La DIVISION sospetta che tu abbia viaggiato del tempo a lungo, in una realtà alternativa, ma pensa anche che tu abbia perso questa capacità. La DIVISION ha a propria disposizione le attrezzature e il personale necessario per registrare e analizzare tutte le informazioni possibili e immaginabili che attraversano lo spazio onirico e che spesso possono portare a nuove scoperte nell'ambito dell'indagine.

Quando selezioni questa mossa, rispondi ad almeno una delle seguenti domande:

- ✦ Quali sono gli elementi ricorrenti che caratterizzano ogni tuo sogno?
- ✦ C'è qualcuno o qualcosa che esiste solo nei tuoi sogni? E cosa vuole da te?
- ✦ Perché temi di non riuscire più a sognare?

All'inizio di ogni sessione, racconta alla Custode che tipo di sogni hai fatto. Spendi Token Oscurità e tira.

CON 8-10 gli esperti sono in grado di analizzare efficacemente i tuoi sogni, tu scopri **una Chiave**. Inoltre, la Custode descrive una persona che compare nel tuo sogno: ottieni **1 Legame** con questa persona.

CON 11+ gli esperti scoprono che un incubo vivente si nasconde nel tuo subconscio, ma tu scopri **una Chiave**. La Custode descrive l'incubo che hai intravisto, prima che questo fugga nel mondo reale. Dichiarare una verità irrevocabile riguardo al Mistero che hai appreso dall'incubo. Riscrivi o aggiungi un Risolto del Mistero che rifletta questa verità.

CON 7- sogni di un futuro perduto, cancellato dalla linea temporale da un altro futuro che non esiste più. La Custode descrive il sogno e quel futuro perduto: una sua parte diventerà reale infettando questo mondo.

□ Intermediario Fatato

La DIVISION ha stretto una precaria alleanza con una delle corti reali del popolo dei Fatati e tu hai l'incarico di lavorare fianco a fianco con un loro intermediario. L'intermediario, nel bene e nel male, è parte della tua storia, del tuo destino.

Quando selezioni questa mossa, rispondi ad almeno una delle seguenti domande:

- ✦ Chi è questa creatura fatata e perché ti ama?
- ✦ In che modo ti ha permanentemente complicato la vita commettendo un errore nel tentativo di aiutarti?
- ✦ In che modo ti ha aiutato a capire Ciò Che l'Oscurità Esige da Te?

Quando chiedi aiuto all'Intermediario Fatato, spiega alla Custode l'entità del favore che, in cambio, gli stai offrendo, su una scala da 1 a 3. La Custode descriverà una creatura fatata e il suo potere, la cui intensità sarà pari all'entità del favore promesso. Tira aggiungendo l'entità del favore promesso.

CON 8-10 la creatura fatata ti riconosce come persona da proteggere con la magia del suo popolo. Scegli un numero di azioni pari all'entità del favore che hai promesso. Inoltre, ottieni **1 Legame** con il tuo Intermediario Fatato.

- ✦ La creatura fatata giunge e usa la sua magia per rivitalizzare i tuoi ricordi. Rimuovi **1 Condizione**.
- ✦ La creatura fatata crea un travestimento magico temporaneo per te e per un'altra persona; descrivi di cosa si tratta.
- ✦ La creatura fatata si offre di dare una sbirciatina nei sogni di una persona a cui tieni, ottieni **1 Legame** con lei.
- ✦ La creatura fatata ti consegna un'arma, un oggetto o un segreto che ti aiuterà ad affrontare la tua prossima sfida.

CON 11+ l'Araldo che è in te risponde alla magia fatata e, per un momento, si risveglia. Scegli un numero di azioni pari all'entità del favore promesso. Inoltre, guadagni **1 Legame** con Ciò Che l'Oscurità Esige da Te.

- ✦ Costringi la creatura fatata ad assorbire tutta la magia nelle vicinanze e a fartene dono. Rimuovi **1 Condizione**.
- ✦ Costringi la creatura fatata a giurarti fedeltà, per ora. Ottieni **1 Legame** con lei.
- ✦ Costringi la creatura fatata ad aiutarti a seguire Ciò Che l'Oscurità Esige da Te. Segna **1 PE**.
- ✦ Obbliga la creatura fatata a scrutare nel tuo futuro e di rivelarti in che modo otterrai più potere. Segna **1 Rovina**.

CON 7- qualcosa di terrificante e di sinistro si accorge della creatura fatata e della sua magia: sta per venire a reclamarla. La Custode ti dirà cosa accadrà.

□ Gli Archivi Proibiti

Tra le sue strutture, la DIVISION vanta anche delle colossali e labirintiche biblioteche che ospitano grandi saperi. Hai scoperto una sezione della biblioteca che in pochi conoscono. Alcuni libri qui contenuti sono così pericolosi da essere legati ai ripiani con catene e incantesimi.

Quando selezioni questa mossa, rispondi ad almeno una delle seguenti domande:

- ✦ Chi è a capo della biblioteca, e quale regola esoterica vuole che venga sempre seguita?
- ✦ Quale creatura è rinchiusa negli archivi proibiti?
- ✦ Quale libro hai letto non curandoti dei rigidi dettami della DIVISION?

Quando riveli di aver sottratto uno dei libri proibiti dalla biblioteca, spendi Token Oscurità e tira.

CON 8-10 le catene che avvolgono il volume si piegano, i tecno-sigilli di protezione si indeboliscono, il libro ti riconosce come suo padrone.

Scegli due:

- ✦ Il libro si apre su una pagina specifica, rivelandoti un'importante verità. Scegli un qualsiasi PG (anche il tuo) e cancella **1 Condizione**.
- ✦ Nomina un bersaglio. Il libro risuccherà le sue forze, trattenendolo temporaneamente tra le sue pagine.
- ✦ Il libro descrive in modo inquietante e dettagliato gli eventi attuali: offre una rivelazione. Scopri **una Chiave** a un grande costo.
- ✦ Chi ha scritto questo libro esiste in una forma che oscilla tra la vita e la morte. Puoi chiedere a questa entità un consiglio: sarà sempre felice di aiutarti. Ottieni **1 Legame** con questa entità.

CON 11+ le catene che trattengono il volume si spezzano e i tecno-sigilli si sciolgono: il libro è libero di fare ciò che vuole. Scegli una dalla lista sopra e una da qui sotto:

- ✦ Permetti al libro di cambiare forma e di fuggire, creando scompiglio a suo piacimento.
- ✦ Segna **1 Condizione** o segna **Rovina** per rinsaldare i sigilli e le catene, legando il libro a te.

CON 7- qualcosa o qualcuno ha manomesso il libro: qualcosa di terribile e straziante lo usa come un portale per passare in questa dimensione. La Custode ti dirà cosa accadrà.

□ Agente Fantasma

Lavorare per la DIVISION espone gli agenti a un alto tasso di mortalità: un agente, nella media, sopravvive solo per pochi mesi. Tuttavia, alcuni amano talmente tanto questo lavoro che continuano a rimanere alla DIVISION anche... da morti!

Quando selezioni questa mossa, rispondi ad almeno una delle seguenti domande:

- ✦ Perché sei così importante per l'Agente Fantasma?
- ✦ In che modo strano e misterioso è morto l'Agente Fantasma?
- ✦ Quali questioni in sospeso cerchi di risolvere per suo conto?

Quando chiedi aiuto all'Agente Fantasma, attirallo nella tua oscurità ed entra in connessione con lui. Spendi Token Oscurità e tira.

CON 8-10 l'Agente Fantasma attraversa il velo tra il regno dei morti e quello dei vivi, offrendo il suo aiuto. Scegli due:

- ✦ Prendilo per mano e viaggiate attraverso il velo, apparendo fisicamente in qualsiasi punto che il velo della morte riesca a sfiorare. Per portare con te un'altra persona, segna **1 Condizione**.
- ✦ Chiedigli cosa ha visto oltre il velo mentre assisteva alla tua indagine. Scopri **una Chiave** a un grande costo.
- ✦ Sussurragli all'orecchio, rivelandogli un segreto che grava sul tuo animo. Ottieni **1 Legame** con l'Agente Fantasma.
- ✦ Raccontagli di quanto tu abbia lavorato sodo per risolvere le sue questioni in sospeso e segna **1 PE**.

CON 11+ l'Agente Fantasma ha avuto una terribile premonizione e ha attraversato il velo tra la vita e la morte per avvertirti. Scegli una delle opzioni sopra elencate, dovrai prestare attenzione al terribile avvertimento che l'Agente Fantasma ti darà.

CON 7- l'Agente Fantasma cerca di attraversare il velo tra la vita e la morte ma viene intrappolato da qualcosa di pericoloso, di ultraterreno; la Custode ti dirà cosa accadrà.

DIVISION

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

MOSSE DIVISION I2/31

□ Arma Eroica

Una figura eroica che ha lavorato per la DIVISION è rimasta particolarmente colpita dalle tue capacità. Ti ha affidato quest'arma, come una sorta di eredità.

Quando selezioni questa mossa, rispondi ad almeno una delle seguenti domande:

- ☛ *Chi era questa figura eroica e in che modo l'hai impressionata?*
- ☛ *Quale tragedia è accaduta alla figura eroica e in che modo hai raccolto la sua eredità?*
- ☛ *Come ha fatto questa figura eroica a diventare un Araldo e perché nutri ancora speranza nei suoi riguardi?*

Quando selezioni questa mossa, ottieni **1 Legame** con questa figura eroica. **Quando usi quest'arma per proteggere qualcuno**, scegli una:

- ☛ Descrivi un flashback che riguarda te e questa figura eroica: ottieni **1 Legame** con lei.
- ☛ Descrivi in che modo incarni o contraddici la sua eredità, rimuovi **1 Condizione**.
- ☛ Descrivi in che modo l'arma sia corrotta da Ciò Che l'Oscurità Esige da Te, e guadagna 2-4 Token Oscurità.

Puoi descrivere l'uso dell'arma sul campo, proprio come faresti con un potere oscuro. C'è sempre il rischio che l'arma si danneggi o che diventi inutilizzabile, almeno finché non torni alla DIVISION per farla esaminare da qualcuno.

□ Arsenal di Simboli Sacri

La DIVISION detiene anche un'immensa collezione di simboli sacri certificati che assegna agli agenti in base alle loro necessità. Hai dimostrato una certa affinità divina con alcuni dei simboli sacri dell'arsenale, ma i tecno-sacerdoti tengono a precisare che l'uso dei simboli sacri, per un mostro come te, può essere pericoloso.

Quando selezioni questa mossa, rispondi ad almeno una delle seguenti domande:

- ☛ *What's the story behind the holy symbol you procured for this collection?*
- ☛ *What holy symbol affects you negatively, and which agent is it assigned to?*
- ☛ *Which of the holy symbols must you never use, no matter the circumstances?*

Quando limiti i tuoi poteri oscuri per poter usare l'arsenale dei simboli sacri, spiega alla Custode quanto ti apri alle energie divine dell'arsenale stesso, con un'entità su una scala da 1 a 3. La Custode ti descriverà una visione divina e i suoi effetti con un'intensità pari all'entità della tua vulnerabilità al divino. Tira e aggiungi l'entità della tua vulnerabilità al divino.

CON 8-10 l'oscurità e le energie divine si sincronizzano per attivare l'Inno dei Giusti. Scegli un numero di azioni pari all'entità della tua vulnerabilità al divino. Inoltre, ottieni **1 Legame** con l'entità divina che ti aiuta.

- ☛ Leghi un bersaglio e lo rendi temporaneamente inerte.
- ☛ Proteggi una mente, un cuore o un'anima dalla possessione o da un attacco.
- ☛ Evochi temporaneamente un'area di protezione divina.
- ☛ Crei un'arma divina temporanea e lo doni a qualcuno che ritieni meritevole. Ottieni **1 Legame** con la persona a cui l'hai donata..

CON 11+ le energie divine risvegliano l'Araldo che è in te, il quale prende il controllo. Scegli un numero di azioni pari all'entità della tua vulnerabilità al divino. Inoltre, ottieni **1 Legame** con Ciò Che l'Oscurità Esige da Te.

- ☛ Mutili un bersaglio, indebolendolo temporaneamente.
- ☛ Invochi alcune entità oscure: si insediano in una mente, in un cuore o in un'anima a tua scelta.
- ☛ Evochi un'area attraversata da energie selvagge e distruttive: col tempo, si espanderà.
- ☛ Crei un'arma oscura: puoi usarla per distruggere immediatamente i tuoi nemici. Segna **Rovina**.

CON 7+ qualcosa o qualcuno ha corrotto l'arsenale dei simboli sacri; la Custode ti dirà cosa accadrà.

□ Celebrità' Mostruosa

Mentre la maggior parte dei Presagi opera in segreto e deve nascondere la propria vera identità, tu sei una celebrità conosciuta quel che basta per essere diventata un essere umano ad honorem. Tuttavia, l'essere "uno di quelli buoni" fa sì che gli esseri umani si aspettino da te l'impossibile.

Quando selezioni questa mossa, rispondi ad almeno una delle seguenti domande:

- ☛ *In che modo la tua identità pubblica è drasticamente diversa da quella reale?*
- ☛ *Cosa si aspetta e che cosa pretende da te, costantemente, il pubblico?*
- ☛ *Cosa devi nascondere a tutti i costi al tuo pubblico?*

Quando selezioni questa mossa, crei **1 Legame** con il pubblico. **Quando nascondi quel che sei davvero per incarnare ciò che il pubblico vuole tu sia**, scegli una:

- ☛ Descrivi in che modo significativo scendi a compromessi per compiacere il tuo pubblico; ottieni **1 Legame** con il pubblico.
- ☛ Descrivi il modo in cui un fan riesce a ricordarti il motivo per cui il tuo lavoro alla DIVISION è davvero importante; rimuovi **1 Condizione**.
- ☛ Descrivi in che modo la tua paura e il tuo disprezzo per il pubblico cresce; ottieni 2-4 Token Oscurità.

È facile che le tue azioni finiscano con l'offuscare la tua reputazione in qualità di celebrità. In caso tu perda la stima del tuo pubblico, la Custode ti dirà cosa i tuoi fan esigono tu faccia per riottenere il favore della folla.

□ L'Orfanotrofio della Division

La DIVISION dispone anche di un orfanotrofio e di una serie di educatori e professionisti che si dedicano alla crescita dei giovani mostri che hanno il potenziale per diventare Presagi. Anche tu hai passato la tua infanzia in questa struttura e/o hai lavorato per un periodo come educatore presso l'orfanotrofio stesso.

Quando selezioni questa mossa, rispondi ad almeno una delle seguenti domande:

- ☛ *Chi gestisce l'orfanotrofio? Quale storia importante condividete?*
- ☛ *Per quale giovane mostro provi più affetto? Quali grandi speranze nutri nei suoi confronti?*
- ☛ *Perché ti preoccupi per la continuità delle attività dell'orfanotrofio?*

Quando hai tempo a sufficienza tra un'indagine e l'altra, o durante le indagini, puoi visitare l'orfanotrofio con almeno un altro PG o con un PNG. In tal caso, ognuno di voi dovrà descrivere come si prende cura dei giovani mostri.

Se ti accompagna un altro PG, ognuno di voi rimuove una Rovina. Se si tratta di un PNG, otterrai **due Legami** con il PNG stesso.

Visitando l'orfanotrofio, potresti anche scoprire qualcosa riguardo ai piani di un Araldo, oppure potresti avere una qualche premonizione di un evento che deve ancora accadere. Descrivi quello che trovi presso l'orfanotrofio e la Custode ti aiuterà a darvi un significato, accennando ai piani dell'Araldo.

□ Arma Parzialmente Maledetta

La DIVISION dispone di una collezione di artefatti maledetti. In una missione precedente, la tua anima si è legata a un'arma parzialmente maledetta. Ma solo in parte, eh; quindi, niente di male, no?

Quando selezioni questa mossa, rispondi ad almeno una delle seguenti domande:

- ☛ *Che tipo di arma è, quali ricordi contiene?*
- ☛ *Come si manifesta la sua parziale maledizione?*
- ☛ *Cosa desidera l'arma?*

Quando selezioni questa mossa, ottieni **1 Legame** con l'arma. **Quando Apri il Tuo Cuore all'arma e lasci che ti parli direttamente**, scegli una:

- ☛ Descrivi come l'arma ti comunica quel che vuole da te, ottieni **1 Legame** con l'arma.
- ☛ Descrivi come hai soddisfatto un desiderio dell'arma, rimuovi **1 Condizione**.
- ☛ Descrivi come la maledizione si rafforza, ottieni 2-4 Token Oscurità.

Puoi descrivere l'uso dell'arma sul campo, proprio come faresti con un potere oscuro. C'è sempre il rischio che l'arma si danneggi o che diventi inutilizzabile, almeno finché non torni alla DIVISION per farla esaminare da qualcuno.

□ L'Ambasciatore

I movimenti della DIVISION sono tenuti d'occhio da diverse **FAZIONI**. Esiste, infatti, una fitta rete di gruppi in lizza tra loro per il potere, le informazioni, l'accesso ai Portali del Giudizio. La DIVISION, per rappresentare i propri interessi e per lavorare a stretto contatto con una Fazione in particolare, ha scelto te: e se, un giorno, questa relazione ti compromettesse?

Quando selezioni questa mossa, chiedi alla Custode quali sono le Fazioni in gioco (vedi *Fazioni*, pag. 317) e scegli quella con cui hai un rapporto. Rispondi ad almeno una delle seguenti domande:

- ✦ *Tra i membri della Fazione, con chi lavori più a stretto contatto? Perché il vostro rapporto è complesso?*
- ✦ *Perché hai lasciato la Fazione e hai iniziato a lavorare per la DIVISION?*
- ✦ *Quali segreti della Fazione non rivelerai mai alla DIVISION?*

Quando chiedi aiuto a un rappresentante della Fazione, spiega alla Custode l'entità del favore che, in cambio, gli stai offrendo, su una scala da 1 a 3. La Custode descriverà l'entità dell'aiuto che la Fazione può offrirti, pari all'entità del favore promesso. Tira aggiungendo l'entità del favore promesso.

CON 8-10 la Fazione ti aiuterà come richiesto, scegli un numero di azioni in base all'entità del favore che hai promesso. Inoltre, ottieni **1 Legame** con la Fazione.

- ✦ La Fazione invia risorse aggiuntive per aiutarti; descrivi di cosa si tratta.
- ✦ La Fazione ti offre informazioni preziose; scopri **una Chiave** a un grande costo.
- ✦ La Fazione seguirà i tuoi ordini, per un certo periodo. Temporaneamente, puoi fare una mossa della Fazione.

CON 11+ la Fazione accetta di aiutarti, ma cerca anche di compromettere la DIVISION e di risvegliare l'Araldo che è in te. Scegli un numero di azioni in base all'entità del favore che hai promesso. Inoltre, ottieni **1 Legame** con Ciò Che l'Oscurità Esige da Te.

- ✦ Dona alla Fazione una risorsa insostituibile della DIVISION. Rimuovi **1 Condizione**.
- ✦ Fornisci alla Fazione informazioni preziose sulla DIVISION che un giorno saranno usate contro l'organizzazione. Scopri **una Chiave** e collegala a un Risolto sulla Mappa del Mistero. Dichiarare una verità irrevocabile riguardo al Mistero.
- ✦ Permetti alla Fazione di spingerti a ottenere Ciò Che l'Oscurità Esige da Te. Segna **IPE**.

CON 7- la Fazione è coinvolta in qualcosa di veramente pericoloso che finirà per compromettere la tua indagine; la Custode ti dirà cosa accadrà.

□ Medium Psionico

La DIVISION dispone di un certo numero di medium psionici che possono sintonizzarsi sulle frequenze di un agente, inviando visioni direttamente nella sua mente, anche attraverso vaste distanze. Questa connessione opera entro certi parametri, sebbene ci sia sempre un alto livello di rischio che però la DIVISION ritiene accettabile.

Quando selezioni questa mossa, rispondi ad almeno una delle seguenti domande:

- ✦ *Con quale medium psionico hai un buon rapporto di lavoro? Qual è la sua specialità?*
- ✦ *Con quale medium psionico difficilmente vai d'accordo? Perché tolleri comunque il suo modo di fare?*
- ✦ *Un medium psionico ha esaurito i suoi poteri telepatici mentre era connesso alla tua mente. Chi è e come ti prendi cura di questa persona?*

Quando aumenti la tua vulnerabilità psichica per ricevere informazioni psichicamente, spiega alla Custode quanto apri la tua mente all'invocazione psichica del medium, con un'entità su una scala da 1 a 3. La Custode ti descriverà una visione psionica e i suoi effetti con un'intensità pari all'entità della tua vulnerabilità psichica. Tira e aggiungi l'entità della tua vulnerabilità psichica.

CON 8-10 la connessione tra te e il medium psionico rientra nei parametri di sicurezza. Scegli un numero di domande dall'elenco sottostante pari all'entità della tua vulnerabilità psichica e il medium psionico ti fornirà delle risposte dettagliate. Inoltre, ottieni **1 Legame** con il medium psionico.

- ✦ *Quale evento passato influisce direttamente su questa indagine?*
- ✦ *Quale situazione recente nasconde in realtà una bugia?*
- ✦ *Cosa accadrà in futuro, sulla base delle attuali probabilità?*
- ✦ *Quale verità è stata nascosta? Dichiarare una verità irrevocabile basata sulla risposta a questa domanda. Riscrivi o aggiungi un Risolto del Mistero che rifletta questa verità.*

CON 11+ tu e il medium psionico non riuscite a sincronizzarvi in modo sicuro; l'Araldo dentro di te lo costringe temporaneamente a diventare un suo canale. Scegli un numero di domande pari all'entità della tua vulnerabilità psichica: la Custode ti svela che cosa l'Araldo che potresti diventare intende mostrarti. Inoltre, ottieni **1 Legame** con Ciò Che l'Oscurità Esige da Te.

- ✦ *Di chi non posso fidarmi?*
- ✦ *Cosa succederà quando l'Araldo aprirà il Portale del Giudizio, ascendendo?*
- ✦ *Come può il medium psionico aiutarmi a diventare un Araldo?*
- ✦ *Cosa succederebbe se reclamassi il potere dei Portali del Giudizio? Scopri **una Chiave** e collegala a un Risolto sulla Mappa del Mistero. Dichiarare una verità irrevocabile sul Mistero stesso.*

CON 7- qualcosa o qualcuno ha compromesso la connessione mentale tra te e il medium psionico; la Custode ti dirà cosa accadrà.

□ Agente Freelance

La DIVISION collabora con diversi professionisti del settore e può avvalersi di diversi agenti freelance. Durante un'indagine, puoi chiamare la DIVISION e richiedere l'intervento di un agente freelance. Del resto, è sempre difficile trovare qualcuno che sia esperto e affidabile in giro, specie nei momenti di difficoltà.

Quando selezioni questa mossa, rispondi ad almeno una delle seguenti domande:

- ✦ *Chi è l'agente freelance che nessuno di voi ha mai incontrato, ma che ciascuno di voi teme?*
- ✦ *Quale terribile destino è toccato all'ultimo agente freelance inviato sul campo?*
- ✦ *Chi è il capo della sicurezza operativa della DIVISION che viene chiamato quando un agente freelance compromette l'organizzazione stessa?*

Quando chiami la DIVISION chiedendo che mandi qualcuno sul campo, dovrai anche dire all'organizzazione di chi hai bisogno. Chiedi a un altro giocatore di scegliere dall'elenco sottostante e di descrivere l'agente freelance:

- ✦ **MOSTRUOSO:** l'agente freelance si presenta subito, ma è a sua volta un Presagio. Proprio come te, potrebbe essere la prossima vittima di una colossale apocalisse o dell'Araldo che ha dentro di sé.
- ✦ **DA REMOTO:** l'agente freelance non riesce ad arrivare in tempo. Senza essere direttamente sul posto, può offrirti informazioni parziali o una possibile pista da seguire.
- ✦ **LOSCO:** l'agente freelance non è esattamente un esperto. Non sempre fornisce informazioni affidabili né ha sempre le migliori intenzioni. Tuttavia, si presenta subito sul posto proponendo una buona pista da cui partire.

MOSSE BASE

LA NOSTRA SVENTURA ETERNA SGORGA
LA NOSTRA AUDACIA ACCENDE LA TEMPESTA
QUESTA È LA FINE DEI TEMPI

HANDOUT DI GIOCO

MOSSE BASE [1/1]

Tutti i PG hanno accesso alle mosse base. Queste mosse si riferiscono a quel che ciascun mostruoso agente della DIVISION farà mentre indaga, mentre interagisce con gli altri personaggi, mentre cerca di scoprire qualcosa di più sul Mistero.

Le mosse base di *Apocalypse Keys* sono:

- ✦ **Scatena l'Oscurità:** usa i tuoi poteri oscuri per manipolare, intimidire o danneggiare un'altra persona.
- ✦ **Attingi all'Oscurità:** metti alla prova i limiti dei tuoi poteri soprannaturali.
- ✦ **Apri il tuo Cuore:** apriti a qualcuno e renditi vulnerabile.
- ✦ **In Preda al Tormento:** scegli se abbandonarti alla tua natura mostruosa o se aggrapparti alla tua umanità, sebbene ti sia stata negata.
- ✦ **Svela le Chiavi:** scopri una Chiave e avvicinati alla soluzione del Mistero.
- ✦ **Apri il Portale del Giudizio:** rivela la natura dell'antico Portale del Giudizio e agisci contro l'Araldo.

SCATENA L'OSCURITÀ

Quando scateni l'oscurità che custodisci dentro di te, assoggetti qualcuno alla tua volontà (fisicamente, socialmente, emotivamente), spendi Token Oscurità e tira.

CON 8-10 controlli l'oscurità con facilità e maestria; scegli due:

- ✦ Superi le sue difese e infliggi **1 Condizione**
- ✦ Ottieni ciò che desideri dal bersaglio
- ✦ Eviti ritorsioni e danni o limiti i costi
- ✦ Hai il sopravvento, almeno per il momento
- ✦ Metti in luce una debolezza o un difetto
- ✦ Confondi il bersaglio per un po'

CON 11+ il controllo che eserciti vacilla; ti spingi troppo oltre. Scegli una, ma la Custode descrive una conseguenza indesiderata.

CON 7- hai tragicamente sottostimato chi hai di fronte; la Custode descriverà la situazione disperata in cui ti trovi.

ATINGI ALL'OSCURITÀ

Quando spingi i tuoi poteri soprannaturali oltre ogni limite, sforzandoti di fare cose straordinarie o di scongiurare un pericolo imminente, spendi Token Oscurità e tira.

CON 8-10 utilizzi i tuoi poteri con grande precisione ed efficacia, modificando la situazione dinanzi a te. Inoltre, la Custode può offrirti un po' di tregua, un'opportunità d'oro o di stringere **1 Legame** con qualcuno.

CON 11+ sei sull'orlo del baratro. Scegli una: segna **1 Condizione** per esercitare un miglior controllo sui tuoi poteri, oppure lascia che la Custode ti dica in che modo la situazione ti sfugge di mano.

CON 7- la Custode ti proporrà qualcosa connesso a Ciò Che l'Oscurità Esige da Te. Che tu l'accetti o meno, preparati al peggio.

APRI IL TUO CUORE

Quando apri il tuo cuore e cerchi di entrare sinceramente in relazione con qualcuno, spendi Token Oscurità e tira.

CON 8-10 apri il tuo cuore a un'altra persona; scegli una. Se si tratta di un altro PG e se questo PG, a sua volta, desidera approfondire la relazione con te, sceglie un'opzione a sua volta:

- ✦ L'intimità cresce tra voi; ottieni **1 Legame** con l'altra persona.
- ✦ L'altra persona placa la marea del tuo cuore; rimuovi **1 Condizione**.
- ✦ L'altra persona ti insegna qualcosa di importante, segna **1 PE**.
- ✦ L'altra persona ti infonde speranza, rimuovi **una Rovina**.

CON 11+ un momento di vicinanza rivela anche qualche debolezza. Chiedetevi a vicenda: "In questo momento, che cosa ti fa paura di me?"

Dopo aver risposto, scegliete un'opzione a testa:

- ✦ Rivela quanto ti fa paura l'altra persona, su una scala da 0 a 4. L'altra persona guadagna un pari numero di Token Oscurità.
- ✦ Ottieni **1 Legame** con Ciò Che l'Oscurità Esige da Te.

CON 7- qualcosa vi interrompe sul più bello, rovinando il momento: un avvertimento, una conseguenza o un aspetto del Mistero stesso. La Custode ti dirà cosa succederà.

LE MOSSE BASE IN AZIONE:

- ✦ I Presagi **Svelano le Chiavi** per cercare di scoprire qualcosa sull'antico Portale del Giudizio, come aprirlo e cosa cela oltre la sua soglia.
- ✦ Tutto questo di solito porta a complicazioni, e di riflesso i PG dovranno **Scatenare l'Oscurità** o **Attingere all'Oscurità** per affrontare gli antagonisti e superare le sfide.
- ✦ Nel farlo, un Presagio potrebbe cadere **In Preda al Tormento** straziato da Ciò Che l'Oscurità Esige da Te stesso. Dovrà quindi **Aprire il Suo Cuore**, cercando conforto e sostegno in momenti di intimità e sincerità.
- ✦ Infine, quando i Presagi ritengono di poter utilizzare tutte le Chiavi scoperte finora, possono tentare di **Aprire il Portale del Giudizio**. La loro teoria sarà corretta o l'Orologio del Giudizio avanzerà inesorabilmente?

IN PREDAL TORMENTO

Quando sei in preda al tormento e la tua natura mostruosa è in conflitto con il tuo cuore umano, oppure senti la tentazione di cedere a Ciò Che l'Oscurità Esige da Te, oppure quando hai 5+ Token Oscurità dopo una mossa fai una scelta:

- ✦ Mostra la tua natura mostruosa e descrivi i danni che il tuo scatto provoca, poi segna **Rovina**.
- ✦ Descrivi come limiti il tuo potere, conformandoti alle pressioni sociali umane; perdi tutti i tuoi Token Oscurità.
- ✦ Spendisci **1 Legame** che hai con qualcuno. Descrivi come, direttamente o meno, questo ti aiuta a riprendere il controllo.

SVELA LE CHIAVI

Quando cerchi un indizio, quando indaghi sull'apocalisse o usi i tuoi poteri oscuri per raccogliere informazioni, descrivi come lo stai facendo. Spendisci Token Oscurità e tira.

CON 8-10 sveli una Chiave, la Custode ti dirà di che cosa si tratta.

CON 11+ sveli una Chiave, ma c'è una complicazione significativa, un costo o una perdita; la Custode ti dirà di che cosa si tratta.

CON 7- scopri più di quanto volessi sapere. Puoi scegliere di segnare **Rovina** per scoprire una Chiave, ma così facendo la Custode ti rivelerà come tutto questo ti avvicina al diventare un Araldo.

APRI IL PORTALE DEL GIUDIZIO

Quando pensi di avere abbastanza elementi per rivelare cos'è il portale e come fare per aprirlo, dillo. Collega le Chiavi ai Risvolti del Mistero, rivelando l'Araldo. Tira e aggiungi il numero di Chiavi collegate, ma sottrai la complessità del Mistero. Questo tiro non può essere influenzato dai Token Oscurità, né dai Legami, né da altre mosse.

CON 8-10 hai rintracciato il Portale del Giudizio. Sai esattamente dove trovarlo e come aprirlo. Inoltre, la Custode ti offrirà un'opportunità: proteggere ciò che conta di più per te, sconfiggere l'Araldo oppure respingere l'apocalisse.

CON 11+ raggiungi il portale ma pochi istanti dopo che l'Araldo l'ha già aperto. Il nemico ha già cominciato a sfruttare il potere che proviene dall'altro lato della soglia, ma sei ancora in tempo per fermarlo. La Custode ti dirà quale sacrificio dovrai affrontare o che rischio dovrai correre per interrompere la sua ascesa.

CON 7- il portale rimane celato, la tua teoria era sbagliata. Ogni PG segna **Rovina**. Inoltre, perdi tempo prezioso: riempite uno dei quadranti dell'Orologio del Giudizio. Quando l'Orologio del Giudizio si sarà riempito del tutto, l'Araldo avrà rivendicato il potere del portale e i PG dovranno affrontare le peggiori conseguenze possibili.

IL FLUSSO DEL MISTERO

HANDOUT DI GIOCO



RITORNO ALLA DIVISION



MOSSE E PRINCIPI DELLA CUSTODE

HANDOUT CUSTODE

MOSSE E PRINCIPI DELLA CUSTODE [1/1]



PRINCIPI DELLA CUSTODE

In qualità di Custode, la prima cosa da tenere a mente sono i **PRINCIPI DI GIOCO**. Si tratta di una serie di linee guida generali che ti aiuteranno a creare l'atmosfera giusta per il tuo gruppo:

- ☞ Fai sì che il Mistero sia strano, inquietante e personale
- ☞ Gioca per scoprire cosa succede
- ☞ Non preoccuparti di non avere le risposte
- ☞ Metti sul piatto rovina e speranza in egual misura
- ☞ Metti sul piatto occasioni pericolose
- ☞ Manifesta la mostruosità del mondo
- ☞ Fai il tifo per i Presagi
- ☞ Metti le relazioni in primo piano, incoraggia l'emotività
- ☞ Rispetta la Rule of Cool
- ☞ Rendi la DIVISION un'organizzazione complessa
- ☞ Accenna all'Araldo che i PG potrebbero diventare
- ☞ Ricorda ai Presagi che il mondo non li accetta

MOSSE DELLA CUSTODE

Per concretizzare i principi e per guidare la narrazione in direzioni stimolanti, puoi attingere alle mosse della Custode:

- ☞ Rivela un inquietante premonizione
- ☞ Accenna a tremendi orrori fuori campo
- ☞ Taglia direttamente ai piani degli Araldi
- ☞ Introduci un personaggio enigmatico
- ☞ Approfondisci una relazione
- ☞ Infliggi **1 Condizione**
- ☞ Fai segnare Rovina
- ☞ Segna l'Orologio del Giudizio
- ☞ Complica una teoria
- ☞ Separa i mostri
- ☞ Metti i mostri in pericolo
- ☞ Ricorda *Ciò Che l'Oscurità Esige da Te*
- ☞ Poni una scelta difficile
- ☞ Metti di mezzo una Fazione

DOMANDE DI FINE SESSIONE

Alla fine della sessione, poni queste domande a ogni giocatore:

- ☞ Hai avuto modo di esprimere la tua natura mostruosa e/o la tua umanità?
Se sì, segna **1 PE**.
- ☞ Hai imparato qualcosa di significativo su di te e/o sulla tua imminente rovina?
Se sì, segna **1 PE**.
- ☞ Hai imparato qualcosa di significativo riguardante un altro mostro?
Se sì, segna **1 PE**.
- ☞ Hai scoperto almeno una **Chiave** dell'apocalisse o hai tentato di Aprire il Portale del Giudizio?
Se no, segna **1 Rovina**.

L'EVOCATO

- ☞ Rendi concreta la minaccia della sua profezia
- ☞ Introduci un antagonista violento
- ☞ Mostragli quell'amore che non potrà mai avere

L'ANOMALIA

- ☞ Mostra i danni collaterali derivanti dalle sue azioni
- ☞ Crea un problema che possa risolvere abbandonandosi al suo potere distruttivo.
- ☞ Minaccia qualcuno con cui ha **1 Legame**

LO SMARRITO

- ☞ Descrivi l'ambiente circostante da un punto di vista psichico ed emotivo
- ☞ Offrigli il frammento di un ricordo
- ☞ Rivela l'innegabile verità riguardo quel che ha fatto in passato

L'OMBRA

- ☞ Descrivi come la presenza della Morte complica la scena
- ☞ Fai in modo che la Morte lasci il segno su qualcuno a cui tiene
- ☞ Introduci un problema che solo lei può risolvere

IL SOPRAVVISSUTO

- ☞ Fai in modo che si confronti con l'entità della sua perdita
- ☞ Mostragli l'ineluttabile ciclicità della tragedia
- ☞ Smentisci la storia e l'eredità del suo popolo

IL CADUTO

- ☞ Fai in modo che affronti un rivale o un nemico divino
- ☞ Fai sì che sia venerato da un devoto e che questo si spinga troppo oltre
- ☞ Ricordagli costantemente quant'è caduto in basso

L'AFFAMATO

- ☞ Perseguitalo con i resti di coloro di cui si è nutrito
- ☞ Offrigli una tregua temporanea che in seguito acuirà la sua Fame
- ☞ Descrivi come la Fame trasformi orribilmente il suo corpo

LA PRIMA SESSIONE

HANDOUT CUSTODE

LA PRIMA SESSIONE [1/1]



La prima sessione si concentra sulla creazione dei personaggi (vedi *Creazione del Personaggio*, pag. 85), su alcuni dettagli essenziali per delineare la DIVISION e sull'incontro, da parte dei PG, con il personale che ci lavora. Se avete abbastanza tempo, e se i giocatori lo desiderano, la Custode può anche cominciare a gettare le basi del Mistero su cui gli agenti saranno chiamati a svolgere le loro indagini.

In qualità di Custode, dovrai fornire loro sufficienti elementi affinché comprendano le premesse di base di *Apocalypse Keys*, aiutare il tuo gruppo di gioco a creare i propri personaggi, rispondendo ai loro dubbi, e prendendo qualche appunto a tua volta.

GUIDA ALLA PRIMA SESSIONE

Qui di seguito una guida che ti aiuterà a facilitare questa prima sessione:

PREPARAZIONE Leggi le parti essenziali del gioco. Non è necessario che tu abbia memorizzato tutto, ma prendi nota delle sezioni più rilevanti: *Le Regole Base* (pag. 15), *Le Mosse Base* (pag. 37), *I Principi* (pag. 168), e *Le Mosse della Custode* (pag. 175). Potrai sempre leggere il resto del manuale di gioco dopo aver gestito la prima sessione e dopo aver capito meglio che cosa cosa aspettarti quando giocherete.

PREPARAZIONE Prepara il materiale necessario.

- ✦ Almeno due dadi a sei facce, ma sarebbe meglio averne due per giocatore.
- ✦ Una copia dei Libretti.
- ✦ Una copia delle mosse base, preferibilmente una per giocatore.
- ✦ La Mappa del Mistero, consultabile dai giocatori.
- ✦ Il Codex del Mistero, che servirà a te come Custode.
- ✦ Cancelleria, per prendere appunti.
- ✦ Se stai giocando online, dai un'occhiata alla sezione risorse della pagina *Apocalypse Keys* sul sito Grumpy Bear oppure fai un salto su Roll20.

5-10 MIN Accoglienza delle persone al tavolo. Se stai giocando con altre persone per la prima volta, chiedi alle altre persone di presentarsi indicando il proprio nome e i propri pronomi. Domanda che cosa si aspettano di giocare in *Apocalypse Keys* o che cosa sarebbero entusiasti di vedere in gioco.

3-5 MIN Ricordati che il Concetto, l'Obiettivo, il Tono, e il Tema sono importanti in *Apocalypse Keys*. Assicurati che tutte le persone al tavolo abbiano aspettative comuni rispetto alla sessione e che comprendano le premesse e i temi del gioco. Quando introduci il Concetto, l'Obiettivo, il Tono e il Tema, fai in modo che tutte le persone si sentano a proprio agio nel dire la loro. Regolati sulla base di quello che emerge dal tavolo. Puoi trovare un utile documento in merito sul sito Grumpy Bear nella sezione dedicata. Puoi scaricarne una copia così da apportare tutte le modifiche che reputi necessarie (*CATS è un acronimo che sta per Concept, Aim, Tone e Subject).

5-10 MIN Discutete degli strumenti di sicurezza. Potete optare per il Semaforo a pagina 12. Se il Semaforo non fa al caso vostro, potete utilizzare qualsiasi altro strumento di sicurezza che trovate più adatto alle vostre esigenze di gruppo. Potete trovare dei suggerimenti alla pagina dedicata agli strumenti di sicurezza sul sito www.grumpybearstuff.com.

40-70 MIN Create i personaggi. Fai riferimento alle linee guida a pagina 85.

5-10 MIN Pausa. Questo è un buon momento per alzarsi, sgranchirsi le gambe e fare il punto con le altre persone al tavolo.

10-15 MIN Costruite insieme la DIVISION. Per iniziare la sessione è sufficiente stabilire una base di partenza: la DIVISION verrà dettagliata in gioco. Poni una delle seguenti domande o inventa le tue. Assicurati che ogni giocatore, a turno, crei un aspetto della DIVISION.

- ✦ Dove si trova la DIVISION? Ci sono molte altre sedi o solo questa?
- ✦ Che cosa c'è di ordinario nella DIVISION?
- ✦ Che cosa c'è di strano nella DIVISION?
- ✦ In che modo gli agenti come voi vengono trattati diversamente dagli agenti umani? Come si manifesta tutto questo nella struttura della DIVISION?
- ✦ Qual è la tua sezione preferita della DIVISION?
- ✦ Quale area è off-limits, anche per te?

10-15 MIN Giocate in una breve scena di vita quotidiana nella DIVISION. Limitati a un breve momento, per ogni personaggio. Questo aiuterà i giocatori a immedesimarsi con i propri personaggi. Gioca con i PNG e con il personale che lavora alla DIVISION. Ricorda che ci sono pochissimi mostri, la maggior parte del personale sarà umano o di passaggio. Quando te la senti, fai riunire i PG in un unico spazio e falli interagire tra loro. Ecco alcune domande che puoi fare come Custode:

- ✦ Qual è la prima cosa che fai quando ti svegli?
- ✦ Qual è un rituale banale che non vedi l'ora di fare?
- ✦ Perché ti stai ancora riprendendo dall'ultima indagine?
- ✦ Qualcuno di importante vuole parlarti, di cosa pensi si tratti?
- ✦ C'è un agente umano che ti ha preso in simpatia. Come passate il tempo insieme?
- ✦ C'è un agente mostruoso che è stato obbligato al congedo. Perché ti è stato chiesto di tenerlo d'occhio?
- ✦ Si è rotto di nuovo qualcosa, perché hanno chiesto a te di andare a ripararlo?
- ✦ C'è un agente in formazione, perché hanno scelto te come suo mentore?

10-15 MIN Introduci il Mistero. Puoi creare un PNG che abbia il compito di assegnare agli agenti mostruosi le missioni e che risponda brevemente alle loro domande preliminari. Sottolinea però che i PG scopriranno qualcosa di significativo solo quando saranno sul campo e incontreranno il loro contatto in loco.

5-10 MIN Fai un'altra pausa! È buona norma fare una pausa ogni ora/ora e mezza, durante la sessione.

20-30 MIN Che il Mistero abbia inizio. Se hai qualche dubbio puoi leggere la sezione *Dare Inizio al Mistero* (pag. 195). Gioca quanto tempo vuoi, ma ricordati che la prima sessione è bene che si svolga in un lasso di tempo tra le 3 e le 5 ore. I giocatori potrebbero aver ottenuto solo un assaggio del Mistero e potrebbero doverlo affrontare la prossima volta.

5-10 MIN Se lo ritieni opportuno, poni le domande di fine sessione (pag. 164) e poni la domanda dell'impulso di ogni PG; in alternativa, tienila in serbo per la seconda sessione.

5-10 MIN Fai il punto della situazione con le altre persone al tavolo, e rilassati. Questo è un buon momento per utilizzare *Stars & Wishes*. Sebbene questa parte possa durare solo qualche minuto, è fondamentale: permette di esprimere il proprio interesse, gradimento verso certe scene della sessione e di riflettere sul gioco. Chiedi a ogni giocatore di descrivere le sue Stelle, ossia aspetti del gioco o momenti che ha apprezzato. Poi, chiedi di nuovo a tutte le persone presenti di descrivere i loro Desideri, cose che vorrebbero vedere o giocare durante la prossima sessione, o cose che vorrebbero andassero diversamente. Dal momento che anche la Custode sta giocando, condividi anche tu le tue Stelle e i tuoi Desideri.

2 MIN Prendi qualche appunto su cui potrai tornare in seguito. Concentrati sui PNG degni di nota, sui contesti importanti del Mistero, sui fili della storia rimasti in sospeso e sulle domande senza risposta.

3-7 MIN Ricorda i punti salienti del Mistero. Ricorda brevemente alle altre persone qual è la premessa e l'episodio scatenante del Mistero; quindi, rivedi i Risvolti e le Chiavi che sono state scoperte finora.

- ✦ Se state giocando in presenza, assicurati che la Mappa del Mistero sia visibile a tutte le persone al tavolo. Se giochi online, ricorda di condividerla per far sì che ognuno abbia contezza delle Chiavi e dei Risvolti.

3-7 MIN Fai delle domande mirate. Una volta ripassato lo stato del Mistero, fai delle domande mirate, che aiutino i giocatori a esporre le proprie teorie in merito, decidendo le modalità con cui intendono portare avanti l'indagine. Ecco alcune domande che puoi fare come Custode:

- ✦ Chi pensi sia l'Araldo?
- ✦ Cosa pensi che sia l'antico Portale del Giudizio?
- ✦ Con quale personaggio o PNG vuoi interagire?
- ✦ Quale luogo vuoi visitare nuovamente o visitare per la prima volta?
- ✦ Quali domande non hanno ancora una risposta? Quali tracce vuoi seguire? Dove pensi che ti porteranno?

SESSIONI SUCCESSIVE

HANDOUT CUSTODE

SESSIONI SUCCESSIVE [1/1]



DALLA SECONDA SESSIONE IN AVANTI

Dalla seconda sessione in avanti, i mostri cominceranno davvero a indagare sul mistero, si scontreranno con l'apocalisse e si ritroveranno a dover correre sul filo del rasoio, in bilico tra potere e rovina. Qui sotto, una guida generale per facilitare le prossime sessioni:

5-10 MIN Ricorda gli strumenti di sicurezza. Controlla come stanno andando le cose. A questo punto, ricorda ai membri del tuo gruppo di gioco quali sono stati gli strumenti di sicurezza utilizzati nell'ultima sessione e chiedi loro se desiderano modificare qualcosa, anche il sistema di sicurezza usato.

✦ Ricorda ai giocatori che possono contattarti in privato, casomai non si sentissero a loro agio nel parlare di argomenti delicati con gli altri membri del gruppo. Ad ogni sessione, descrivi ogni strumento e ripeti quali sono gli argomenti off limits, che non dovranno quindi comparire nella sessione.

3-7 MIN Revisione finale dei personaggi. Chiedi alle altre persone se desiderano cambiare qualche aspetto del loro personaggio. Ogni giocatore sceglierà poi quale impulso il proprio personaggio esplorerà durante la sessione.

✦ Vuoi cambiare Ciò Che L'Oscurità Esige da Te? Vuoi aggiungere o modificare un dettaglio sulle origini del tuo PG? Vuoi sostituire una mossa o un Avanzamento, con qualcos'altro? Vuoi cambiare l'impulso del tuo personaggio?

3-7 MIN Ricorda i punti salienti del Mistero. Ricorda brevemente alle altre persone qual è la premessa e l'episodio scatenante del Mistero; quindi, rivedi i Risvolti e le Chiavi che sono state scoperte finora.

✦ Se state giocando in presenza, assicurati che la **Mappa del Mistero** sia visibile a tutte le persone al tavolo. Se giochi online, ricorda di condurla per far sì che ognuno abbia contezza delle Chiavi e dei Risvolti.

3-7 MIN Fai delle domande mirate. Una volta ripassato lo stato del Mistero, fai delle domande mirate, che aiutino i giocatori a esporre le proprie teorie in merito, decidendo le modalità con cui intendono portare avanti l'indagine. Ecco alcune domande che puoi fare come Custode:

- ✦ Chi pensi sia l'Araldo?
- ✦ Cosa pensi che sia l'antico Portale del Giudizio?
- ✦ Con quale personaggio o PNG vuoi interagire?
- ✦ Quale luogo vuoi visitare nuovamente o visitare per la prima volta?
- ✦ Quali domande non hanno ancora una risposta? Quali tracce vuoi seguire? Dove pensi che ti porteranno?

2-3 ORE Tuffatevi di nuovo nel Mistero. La maggior parte della sessione vedrà i giocatori interagire con persone interessanti, **SVELARE LE CHIAVI** e riempire i quadranti dell'**Orologio del Giudizio**.

- ✦ Ricorda di fare delle pause di 5-10 minuti ogni tanto, in modo che i membri del tuo gruppo di gioco abbiano la possibilità di prendersi cura di sé, bere o mangiare qualcosa, e così via.
- ✦ Se i giocatori desiderano **APRIRE IL PORTALE DEL GIUDIZIO** verso la fine della sessione, fai in modo che siano loro a innescare la mossa e a reagire a ciò che accade. Tuttavia, tieni in serbo lo scontro per la sessione successiva, sempre che i PG abbiano compreso quale sia la verità o riempito l'Orologio del Giudizio!

5-10 MIN Fine della sessione. Esamina le domande di FINE SESSIONE e le domande legate all'**impulso** di ogni PG; i giocatori segneranno PE e Rovina, a seconda dei casi.

5-10 MIN Fai il punto con i giocatori, e fai il punto sulla situazione. Prendi appunti: fai tesoro di quanto emerge nella parte dedicata alle Stars & Wishes, o di quello che emerge a riguardo del Semaforo.

TROPPO POCO TEMPO PER L' APOCALISSE?

Potreste essere a un passo dall'**APRIRE IL PORTALE DEL GIUDIZIO**, ma si sta avvicinando la fine della sessione. Se vi restano meno di 30 minuti, affrontare un Araldo e un Portale del Giudizio potrebbe lasciarvi con l'amaro in bocca: sarebbe affrettato e insoddisfacente.

Un ottimo modo per affrontare questo problema consiste nell'essere assolutamente chiari con i giocatori, prima che si accordino su una teoria. Metti in chiaro che insieme elaboreranno una teoria, e che un PG tenterà quindi di **APRIRE IL PORTALE DEL GIUDIZIO**, ma di anche loro con chiarezza che concluderai la sessione appena l'esito della mossa sarà stato rivelato. In questa maniera creerai un emozionante cliffhangergenerando una tensione che si esaurirà solo quando giocherete la prossima sessione.

Se il tuo gruppo, invece, sa già che giocherà solo una sessione di *Apocalypse Keys*, puoi sempre scegliere di concludere la partita con un inquietante cliffhanger che lasci ogni giocatore con la voglia di saperne di più, oppure puoi far sì che la resa dei conti finale sia un evento fulmineo, deciso con pochi tiri di dado. A seconda dell'energia residua delle altre persone al tavolo, fai la scelta che ti sembra più pertinente.

