

0323 1 0323

PERFINO NELLA MORTE

Indicando; protendendosi ~ Ferite significative ~ A pezzi

Giocala quando la Viandante trova un cadavere.

Qualcosa che riguarda il cadavere costituisce un frammento aggiuntivo di lore in questa scena (stabilito da te). Assumi brevemente il ruolo del Mondo e racconta a tutti del cadavere e del suo significato.

0323 2 0323

COMPAGNIA INATTESA

Inseguendo i propri obiettivi ~ Inseguendo l'antagonista ~ Inseguendo la Viandante

SCENA AGGIUNTIVA. Giocala all'inizio di qualsiasi scena.

Un personaggio che di solito non si trova in questo luogo è qui adesso e ci rimarrà anche dopo. Se il Mondo desidera trasformare questa scena in una scena di interazione, può farlo.

0323 3 0323

OBIETTIVI PERSONALI

Non dove erano prima ~ Non chi erano prima

Giocala all'inizio di qualsiasi scena ambientata in un luogo dove è stato visto un altro personaggio.

Il personaggio che era qui in precedenza adesso è coinvolto in qualcosa di drammaticamente differente, anche se è ancora in questo luogo. Spiega a tutti cosa sta facendo adesso.

0323 4 0323

UNO SGUARDO INTERIORE

Un diario, letto ~ Un manifesto, scritto ~ Una dichiarazione, ascoltata

Giocala durante una qualsiasi scena in cui sei la Viandante

Durante la scena, si rivela uno scorcio della vita interiore della Viandante. Puoi descrivere i pensieri dietro alle sue azioni, o rivelare le sue emozioni che finora erano rimaste celate.

Alla fine della scena, al posto di un comportamento la Viandante può ottenere un tratto, un aspetto della sua personalità che rimarrà costante, anche se il suo comportamento può suggerire diversamente.

5

LODE AL SOLE

*Un autentico eroe ~ Convinto ma impreparato ~
I nostri interessi coincidono... per ora*

Giocala quando viene rivelato un personaggio in una scena di interazione.

Diversamente dagli altri personaggi di *Bleak Spirit*, questo è aperto e disponibile. Ci si potrà fare affidamento in caso di necessità e non tradirà la Viandante, a patto che non sia manipolato da qualche forza esterna.

6

UN TETRO RIFLESSO

*Oscurο e stregato ~ Saturo e onirico ~
Attorcigliato come una spirale*

SCENA AGGIUNTIVA. Giocala dopo una scena della prima o della seconda parte in cui la Viandante sia entrata in un'area nuova e sconosciuta.

Inquadra una scena aggiuntiva di qualsiasi tipo in un nuovo luogo. Questo luogo è simile ma al contempo diverso rispetto a un luogo già esistente che la Viandante abbia visitato e nasconde delle versioni contorte degli stessi personaggi e delle stesse minacce.

La lore scoperta qui suggerirà come un luogo riflesso come questo possa esistere.

Questo luogo adesso esiste come luogo che gli altri giocatori potranno usare quando interpretano il Mondo.

7

BOTOLA

*Una botola nascosta ~ Un corvo gigante ~
Un varco spazio-temporale localizzato*

Giocala dopo una scena della prima o della seconda parte in cui la Viandante sia entrata in un'area nuova e sconosciuta.

~ **PRIMA PARTE.** La Viandante finisce in un nuovo luogo di tua invenzione in modo improvviso e inevitabile. La prossima scena dovrà essere ambientata lì prima che la Viandante possa uscirne.

~ **SECONDA PARTE.** La Viandante finisce in un nuovo luogo di tua invenzione in modo improvviso e inevitabile. La prossima scena dovrà essere ambientata lì prima che la Viandante possa uscirne.

8

UNA RICCA STORIA

*Un indizio nascosto ~ Una persona loquace ~
Graffiti sbiaditi*

Giocala mentre la Viandante sta esaminando qualcosa o sta entrando in un nuovo posto dove si possa trovare della lore.

Giocala solo quando non sei il Mondo.

Rivela un frammento di lore aggiuntivo. Puoi stabilire la sua natura e descriverlo, dopodiché il controllo della scena ritorna al Mondo.

UN TUFFO NEL PASSATO

Qualcosa di familiare risveglia vecchi ricordi

SCENA AGGIUNTIVA. Giocala dopo una scena qualsiasi della prima o della seconda parte.

Inquadrà una scena aggiuntiva ambientata da qualche parte nel passato della Viandante. Questa scena può essere di qualsiasi tipo; se è una scena di pericolo, allora qualsiasi prezzo pagato saranno ferite (fisiche o psicologiche) che si ritroveranno nella Viandante del presente.

RAPPRESAGLIA

Hai fatto arrabbiare qualcuno ~ Demoni del tuo passato

SCENA AGGIUNTIVA. Giocala dopo una scena qualsiasi della prima o della seconda parte.

Inquadrà una scena di pericolo nel luogo attuale. La minaccia sarà un gruppo o un individuo che ha cercato la Viandante per un qualche torto ricevuto in passato. Qualsiasi lore rivelata in questa scena sarà basata sui trascorsi personali della Viandante.

LA BESTIA INTERIORE

Licantropia ~ Una misteriosa tintura

Non sono mai stati umani

Giocala durante una qualsiasi scena di interazione.

~ **PRIMA PARTE.** Il personaggio con cui la Viandante sta parlando si trasforma in un mostro di qualche sorta e scappa dal luogo. Se verrà incontrato di nuovo, sarà come mostro in una scena di pericolo. Se la lore non è ancora stata rivelata, questa diventerà una scena di esplorazione.

~ **SECONDA PARTE.** Come nella prima parte, solo che invece che fuggire il mostro balzerà all'attacco. La scena diviene quindi una scena di pericolo.

UN PATTO

Una nuova famiglia ~ Un ordine in disgrazia

Una sinistra cospirazione

Giocala durante una qualsiasi scena di interazione.

Il personaggio della scena di interazione offrirà alla Viandante di entrare a far parte di qualche gruppo o organizzazione, stabilita da chi interpreta il Mondo.

Nel caso la Viandante accetti, lascia questa carta sul tavolo. La Viandante la potrà giocare di nuovo in una futura scena per avere aiuto dal gruppo a cui si è unita.

A CIASCUNO, UN MONDO

Magia specchio ~ *Viaggi nel tempo*

Giocala durante una qualsiasi scena.

Un doppio della Viandante arriva nella scena. Descrivi in che modo si differenzi dalla Viandante e come agirà all'ingresso in scena. Poi il controllo della scena tornerà al Mondo.

VISIONI

Spettri del passato ~ *Veleno allucinogeno*
Attacco psichico

SCENA AGGIUNTIVA. Giocala dopo una scena qualsiasi della prima o seconda parte.

~ **PRIMA PARTE.** Inquadra una scena aggiuntiva di interazione o esplorazione, completamente ambientata all'interno di una visione irreal.

~ **SECONDA PARTE.** Come nella prima parte, può però essere anche una scena di pericolo. I prezzi pagati in questa scena di solito prendono la forma di insicurezze, perdite di identità, visioni persistenti o percezioni deformate.

CONSEGUENZE

Tutto si sgretola ~ *Qualcosa di nuovo si manifesta*

Giocala mentre la Viandante fa qualcosa di memorabile, terribile o importante.

~ **PRIMA PARTE.** Tutta l'area si trasforma, irrimediabilmente e immediatamente, a seguito delle azioni della Viandante.

~ **SECONDA PARTE.** Come l'effetto della prima parte, ma in aggiunta qualcuno o qualcosa viene ucciso o distrutto all'istante. Parti di quella persona o cosa ricompariranno incorporate nell'Antagonista o nella sua tana durante il confronto finale.

COOPERATIVO

Arriva un alleato ~ *Evocazione di un aiutante*
Un demone viene soggiogato

Giocala durante una qualsiasi scena di pericolo, compreso lo scontro. Un altro personaggio entra in scena e aiuta la Viandante.

La Viandante avrà l'opzione di far pagare il prezzo della scena di pericolo all'alleato (soltanto uno, se state giocando lo scontro). Se l'alleato sopravvive, reagirà come suggerito dalla sua personalità, ma non potrà o non vorrà fare del male alla Viandante per il resto della scena.

TRASFORMAZIONE

Forza interiore ~ *Una maledizione esterna* ~ *Addattarsi al mondo*

PERMANENTE. Giocala in qualsiasi momento.

Nella viandante avviene una trasformazione fisica che risulta in un nuova forma, possibilmente associata a cambiamenti emotivi o intellettuali.

Questa nuova forma sarà quella che potrà continuare il viaggio.

ASEPSI

Qualcuno o da qualche parte ~ *Pulito* ~ *Innocente* ~
Né sbadito né corrotto dal tempo

SCENA AGGIUNTIVA. Giocala dopo una qualsiasi scena della prima o seconda parte.

Inquadrà una scena di esplorazione aggiuntiva. Questa scena si terrà o in un luogo esistente in qualche modo riportato al suo splendore, o in un nuovo luogo di singolare bellezza o di gloriose intenzioni.

UN NEMICO FORMIDABILE

Un grande guerriero ~ *Un'enorme bestia* ~
Un riflesso oscuro della viandante

SCENA AGGIUNTIVA. Giocala durante la scena finale (la quinta) della prima parte.

Gioca immediatamente una rivelazione e uno scontro contro un nemico terribile. Qualcosa di questo nemico costituirà un frammento di lore in più, creato da te.

IL TEMPO PASSA

Il giorno diventa notte ~ *Sorge una luna aliena*

Giocala dopo una qualsiasi scena. Potrai spostare qualsiasi personaggio esistente in nuovi luoghi e tutti i pericoli già definiti si inspriranno in qualche modo.

Potrai scegliere un pericolo che peggiori immediatamente e descrivere in che modo lo faccia. Tutti gli altri verranno accresciuti da chi interpreta il Mondo, ogni volta che una nuova scena sarà ambientata in quel luogo.

DOLENTE RITORNO

Eterna maledizione ~ *Parassita burattinaio* ~ *Nettare degli dei*

Giocala quando viene rivelato un nuovo personaggio in una scena di interazione; oppure dopo che la Viandante uccide un personaggio che sembra non avere il controllo delle proprie azioni in una scena di pericolo.

~ **INTERAZIONE.** Il personaggio è condannato all'immortalità e chiede di esserne liberato. Stabilisci tu quale sia l'unico modo per ucciderlo davvero; ciò diventa un frammento aggiuntivo di lore.

~ **PERICOLO.** Il personaggio torna in vita, ma la morte temporanea gli ha restituito brevemente la sua consapevolezza. Inquadra una scena di interazione aggiuntiva, secondo le indicazioni fornite qui sopra.

I TUOI COMPITI

- ~ Scegli il tipo di scena: pericolo, interazione o esplorazione.
- ~ Inquadra la scena.
- ~ Descrivi la scena e come risponde alle azioni della Viandante.
- ~ Stabilisci il prezzo nelle scene di pericolo.
- ~ Introduci frammenti di Lore.
- ~ Concludi la scena una volta che la Lore è stata rivelata e ogni minaccia è stata sconfitta.
- ~ Assicurati di evocare il tono di Bleak Spirit ogni qual volta sia possibile: malinconia, mistero e glorie sbiadite.
- ~ Fai spazio ai contributi del Coro.

RAVVIVARE IL FUOCO

Un fuoco, il suo calore ~ *Una lanterna, la sua luce* ~

Una statua sacra, la sua benedizione

SCENA AGGIUNTIVA. Giocala all'inizio di una qualunque scena di esplorazione. Giocala solo quando non sei il Mondo.

Introduci un elemento dell'area e un personaggio a guardia di esso. Rivela un pezzo di lore legato all'elemento: esso trasmette calma e serenità nella Viandante. Il personaggio si offrirà di trasformare un prezzo pagato dalla Viandante in un cambiamento positivo o di crescita.

Lascia la carta sul tavolo: questo è un luogo sicuro, e in qualunque momento durante la prima e la seconda parte la Viandante potrà farvi ritorno. In quel caso, gioca una scena aggiuntiva, poi scarta questa carta.

I TUOI COMPITI

- ~ Aggiungi dettagli d'atmosfera alla scena dipinta dal Mondo.
- ~ Non aggiungere nuovi elementi alla storia.
- ~ Rispondi alle domande che ti pone il Mondo con qualsiasi idea ti sembri giusta al momento.
- ~ Interpreta ogni personaggio che ti affiderà il Mondo.
- ~ Scegli un prezzo nelle scene di pericolo.

ESPLORAZIONE

La Viandante trova un posto o un oggetto significativo e ha il tempo di esaminarlo a piacere.

La lore in una scena di esplorazione può essere quasi tutto e può essere abbastanza dettagliata, il Mondo e la Viandante possono in egual misura concentrarsi sull'ambiente e il suo significato.

~ **PRIMA PARTE.** Ricordi di ciò che il mondo fu un tempo e potrebbe essere ancora. Momenti di bellezza o timore reverenziale tra le rovine.

~ **SECONDA PARTE.** Esempi di quanto lontano potrebbe scivolare il mondo, se l'Antagonista avesse campo libero. Posti pieni di terrore e orrori

INTERAZIONE

La Viandante incontra qualcuno, o qualcosa, che è disposto a conversare piuttosto che combattere.

La lore solitamente è qualcosa che dice il personaggio, o che viene rivelata dalla sua sola presenza nell'area.

Le scene di interazione possono trasformarsi in scene di pericolo se La Viandante provoca, o attacca apertamente, l'altro personaggio.

~ **PRIMA PARTE.** I Personaggi sono strani, eccentrici, talvolta manipolativi, ma non ostili se non vengono provocati.

~ **SECONDA PARTE.** I personaggi sono giudicanti, facili all'ira e agiscono sull'onda dei loro sentimenti senza lasciar posto alle discussioni. Aspettatevi rese dei conti, rivelazioni e tradimenti.

VIANDANTE

I TUOI COMPITI

- ~ Descrivile azioni e le parole della Viandante mentre esplora la scena.
- ~ Fai domande al Mondo e al Coro per sollecitare ulteriori dettagli.
- ~ Ritrai la Viandante in linea con i comportamenti già stabiliti.
- ~ Scegli il prezzo che la Viandante pagherà nelle scene di pericolo.
- ~ Non descrivere i pensieri della Viandante e ciò che sta sotto al superficie.

PERICOLO

La Viandante affronta una minaccia di qualche tipo: un nemico, una trappola, un ambiente pericoloso o qualcosa di simile.

La lore è spesso relativa alla minaccia in qualche modo. Qualcosa che la Viandante apprende solo superandola.

Superare la minaccia richiederà alla Viandante il pagamento di un prezzo.

~ **PRIMA PARTE.** I nemici sono lenti e deboli, le trappole semplici e l'ambiente pericoloso ma non terribile.

~ **SECONDA PARTE.** I nemici sono veloci e aggressivi, o entrambe. Le trappole crudeli o letali. L'ambiente cerca attivamente la morte della Viandante come se fosse posseduto da una volontà malevola.