



**ZAF, IL FRONTMAN FOLKLORISTA:** il lavoro all'Anagrafe Comunale di Villamara non ha esaurito la tua voglia di sfondare, nel metal come nella caccia ai fantasmi. Nel tempo, hai sfruttato le tue connessioni politico-familiari per mettere insieme il più vasto archivio sul folklore locale. Ora guidi il G.I.P. come la tua Multipla: in secca e senza fermarti agli stop.

## OSSESSIONE

## FOBIA

## STILI

Distribuisci 6 punti tra gli stili.

SCAVEZZACOLLO:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SANGUEFREDDO:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
TESTAGROSSA:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
LINGUALUNGA:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## PIRU-PIRI

Scegli un piru-piru.

<input type="checkbox"/> GUIDA AL FOLKLORE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> REGISTRATORE EVP	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> RUOTAFREQUENZE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## ZAINO

Segna un uso quando ricorri a TASCA CENTRALE, CELLULARE, RICORDI per aggiungere +1 dado bonus o ottenere un vantaggio narrativo.

## ASSOLO

Spendi punti panico per attivare.

- SEGUI LA PISTA:** aggiungi +1 dado bonus metti in gioco il tuo ruolo nel GIP.
- NESSUNO RESTA INDIETRO:** aggiungi +1 dado bonus al tiro di un altro giocatore.
- INTUIZIONE:** ottieni un'informazione sull'interrogativo senza risposta.

- NON A CASO SONO IL FRONTMAN!** Aggiungi +1 dado bonus se ti atteggi da leader.
- LO SAI CHI SONO IO?** Millanta una raccomandazione per impressionare.
- TROPPO METAL!** +3 dadi bonus se fai qualcosa di metal (qualsiasi cosa significhi).

## CONSEGUENZE



Per ogni contrattempo brucia una pista.



Per ogni shock, uno STILE diventa instabile.



Sei KO, esci di scena.



La tua attrezzatura è fuori uso.

**KARANGWA, L'ULTIMO TOURNISTA:** fin da piccolo, hai sempre avuto un sogno: diventare il primo ruandese in una band metal. Non importa quale strumento, a te basta suonare. Certo, suonare nel G.I.P. può comportare qualche rischio, ma i veri tournisti si vedono nel momento del bisogno, giusto?

## OSSESSIONE

## FOBIA

## STILI

Distribuisci 6 punti tra gli stili.

SCAVEZZACOLLO:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SANGUEFREDDO:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
TESTAGROSSA:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
LINGUALUNGA:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## PIRU-PIRU

Scegli un piru-piru.

<input type="checkbox"/> RICHIAMO PER CRIPTIDI	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> SUPER HYDROPHOBIA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> LARVALAMPADA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## ZAINO

Segna un uso quando ricorri a **TASCA CENTRALE**, **CELLULARE**, **RICORDI** per aggiungere +1 dado bonus o ottenere un vantaggio narrativo.

## ASSOLO

Spendi punti panico per attivare.

- SEGUI LA PISTA:** aggiungi +1 dado bonus metti in gioco il tuo ruolo nel GIP.
- NESSUNO RESTA INDIETRO:** aggiungi +1 dado bonus al tiro di un altro giocatore.
- INTUIZIONE:** ottieni un'informazione sull'interrogativo senza risposta.

- LO FACCIO PER LA BAND...** Aggiungi +1 dado bonus se ti rendi utile al resto del gruppo.
- POTREBBE NON FUNZIONARE, MA...** Trova una soluzione discutibile ma efficace.
- UN TOURNISTA È PER SEMPRE!** Ritira tutti i fallimenti se rischi grosso.

## CONSEGUENZE



Per ogni contrattempo brucia una pista.



Sei KO, esci di scena.



Per ogni shock, uno STILE diventa instabile.



La tua attrezzatura è fuori uso.



KARANGWA L'ULTIMO TOURNISTA



**PIPPIO, IL TECNICO DELL'OCCULTO:** figlio di catechisti ultracattolici, hai coltivato tutte le passioni che avrebbero potuto far innervosire i tuoi genitori: il metal e l'occulto, con una strana fissazione per i piru-piru. Non c'è nulla che non puoi riparare, tranne, forse, il rapporto con i tuoi familiari. Per quello però è meglio rivolgersi a un analista.

**OSSESSIONE** \_\_\_\_\_

**FOBIA** \_\_\_\_\_

**STILI** Distribuisci 6 punti tra gli stili.

SCAVEZZACOLLO:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SANGUEFREDDO:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
TESTAGROSSA:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
LINGUALUNGA:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**PIRU-PIRU** Scegli un piru-piru.

<input type="checkbox"/> SPETTROLOCALIZZATORE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> CRONOCAMERA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> FANTASMOGRAFO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

**ZAINO**

Segna un uso quando ricorri a **TASCA CENTRALE**, **CELLULARE**, **RICORDI** per aggiungere +1 dado bonus o ottenere un vantaggio narrativo.

**ASSOLO** *Spendi punti panico per attivare.*

- SEGUI LA PISTA:** aggiungi +1 dado bonus metti in gioco il tuo ruolo nel GIP.
- NESSUNO RESTA INDIETRO:** aggiungi +1 dado bonus al tiro di un altro giocatore.
- INTUIZIONE:** ottieni un'informazione sull'interrogativo senza risposta.

- CORAGGIO, FUNZIONA!** Ritira tutti i fallimenti se un tuo piru-piru fa cilecca.
- LO POSSO AGGIUSTARE:** ripara qualsiasi cosa di cui puoi avere una vaga idea.
- FATEMI CONCENTRARE!** Migliora di +1 un tuo stile per tutto l'arco.

**CONSEGUENZE**



Per ogni contrattempo brucia una pista.



Per ogni shock, uno STILE diventa instabile.



Sei KO, esci di scena.



La tua attrezzatura è fuori uso.

**MARIKA, LA PRESUNTA SENSITIVA:** alle tue spalle una famiglia a pezzi, davanti a te un futuro di incertezze. Ovvio che con una storia personale così ti ritrovi a tredici anni a parlare con i defunti. Per fortuna hai incontrato il G.I.P. Non sarà una famiglia ideale, ma almeno nessuno si lamenta se passi la Vigilia a giocare con la tua tavola ouija.

**OSSESSIONE**

**FOBIA**

**STILI** Distribuisci 6 punti tra gli stili.

SCAVEZZACOLLO:

SANGUEFREDDO:

TESTAGROSSA:

LINGUALUNGA:

**PIRU-PIRI** Scegli un piru-piru.

TAVOLA OUIJA

TRACCIAPENTACOLI

BURFY

**ZAINO**

Segna un uso quando ricorri a **TASCA CENTRALE**, **CELLULARE**, **RICORDI** per aggiungere +1 dado bonus o ottenere un vantaggio narrativo.

**ASSOLO** Spendi punti panico per attivare.

- SEGUI LA PISTA:** aggiungi +1 dado bonus metti in gioco il tuo ruolo nel GIP.
- NESSUNO RESTA INDIETRO:** aggiungi +1 dado bonus al tiro di un altro giocatore.
- INTUIZIONE:** ottieni un'informazione sull'interrogativo senza risposta.

- NO, ERO SARCASTICA...** Aggiungi +1 dado bonus ci metti un po' di sarcasmo gratuito.
- PASSAMI LA FORCINA:** usa strumenti di fortuna per scassinare qualsiasi cosa.
- PRESUNTI POTERI MEDIANICI!** Descrivi e usa il tuo PPM.

**CONSEGUENZE**



Per ogni contrattempo brucia una pista.

Sei KO, esci di scena.



Per ogni shock, uno STILE diventa instabile.

La tua attrezzatura è fuori uso.



MARIKA LA PRESUNTA SENSITIVA



**MINOU, L'ADORABILE ABOMINIO\***: dicono che l'inferno si sconta vivendo, e tu lo sai bene. Un tempo eri un demone che tormentava i villaggi e insidiava le novizie, finché non ti hanno esiliato nel corpo di un adorabile gattino. Da allora vivi solo per la vendetta - e il paté di pollo.

\*Usa questo personaggio solo nella modalità "Strana Coppia". Grazie a un legame speciale, puoi comunicare telepaticamente con il tuo padrone.

## OSSESSIONE

## FOBIA

## STILI

Distribuisce 6 punti tra gli stili.

SCAVEZZACOLLO:



SANGUEFREDDO:



TESTAGROSSA:



LINGUALUNGA:



## ISTINTO FELINO

## PIRU PIRU

Scegli un piru-piru.

SESTO SENSO



VISTA NOTTURNA



PSICOVIBRISSE



## GATTITUDINE

## ZAINO



Sei un demone millenario rinchiuso nel corpo di gatto, non hai uno zaino. Segna un uso quando fai cose da gatto o sfrutti le tue conoscenze demoniache per aggiungere +1db.

## ASSOLO

Spendi punti panico per attivare.

**SEGUI LA PISTA**: aggiungi +1 dado bonus metti in gioco il tuo ruolo nel GIP.

**NESSUNO RESTA INDIETRO**: aggiungi +1 dado bonus al tiro di un altro giocatore.

**INTUIZIONE**: ottieni un'informazione sull'interrogativo senza risposta.

**UN GATTO CADE SEMPRE IN PIEDI**: ritira tutti i fallimenti.

**IL DIAVOLO È NEI DETTAGLI**: aggiungi un dettaglio alla scena che può tornare utile a te e agli altri giocatori.

**POSSESSIONE**: prendi il controllo mentale di un altro essere vivente fino al termine della scena.

## CONSEGUENZE



Per ogni contrattempo brucia una pista.



Per ogni shock, uno STILE diventa instabile.



Sei KO, esci di scena.



La tua attrezzatura è fuori uso.

**SAMANTA, LA RICERCATRICE BLACKSTER:** di giorno, una timida insegnante di storia e filosofia, di notte la borchiata regina della dannazione che infiamma i locali più sudici del Grande Nulla Agricolo. Peccato però che il Consiglio dei Genitori abbia presentato un esposto alla Dirigente e ora ti tocca nasconderti dietro un pesante trucco da blackster.

## OSSESSIONE

## FOBIA

## STILI

Distribuisci 6 punti tra gli stili.

SCAVEZZACOLLO:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SANGUEFREDDO:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
TESTAGROSSA:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
LINGUALUNGA:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## PIRU-PIRI

Scegli un piru-piru.

<input type="checkbox"/> FANTSMOGRAFO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> ESOPIANO MIDI	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> BACCHETTE DA RABDOMANTE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## ZAINO

Segna un uso quando ricorri a **TASCA CENTRALE**, **CELLULARE**, **RICORDI** per aggiungere +1 dado bonus o ottenere un vantaggio narrativo.

## ASSOLO

Spendi punti panico per attivare.

- SEGUI LA PISTA:** aggiungi +1 dado bonus metti in gioco il tuo ruolo nel GIP.
- NESSUNO RESTA INDIETRO:** aggiungi +1 dado bonus al tiro di un altro giocatore.
- INTUIZIONE:** ottieni un'informazione sull'interrogativo senza risposta.

- LEZIONI DI STORIA:** usa le tue conoscenze di storia e folklore locale per aggiungere un dettaglio alla scena che può tornarti utile. Se serve, aggiungi +1 dado bonus.
- PROF, MA È LEI?** Introduci nella scena un tuo studente che non dovrebbe trovarsi lì e che farà di tutto purché tu non lo dica ai suoi genitori (+1 dado bonus quando ti aiuta).
- RETROCOGNIZIONE:** chiudi gli occhi e visualizza cosa è accaduto in un dato luogo e momento. Descrivi la proiezione con l'aiuto della Guida.

## CONSEGUENZE



Per ogni contrattempo brucia una pista.



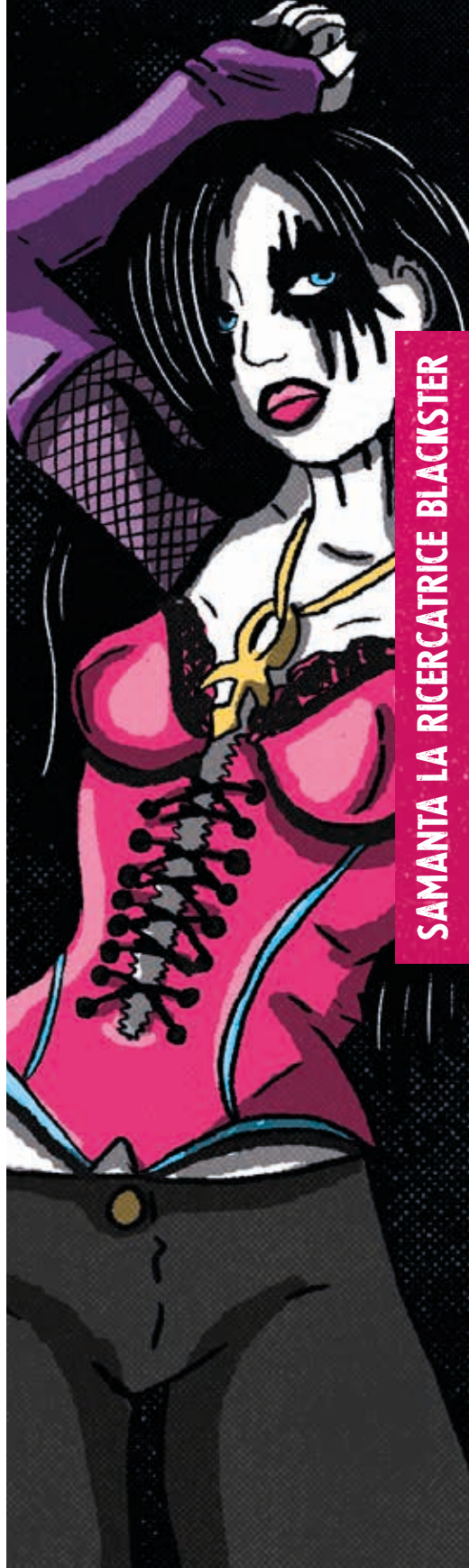
Per ogni shock, uno STILE diventa instabile.



Sei KO, esci di scena.



La tua attrezzatura è fuori uso.



SAMANTA LA RICERCATRICE BLACKSTER