



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-PIRI

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

Distribuisci 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.



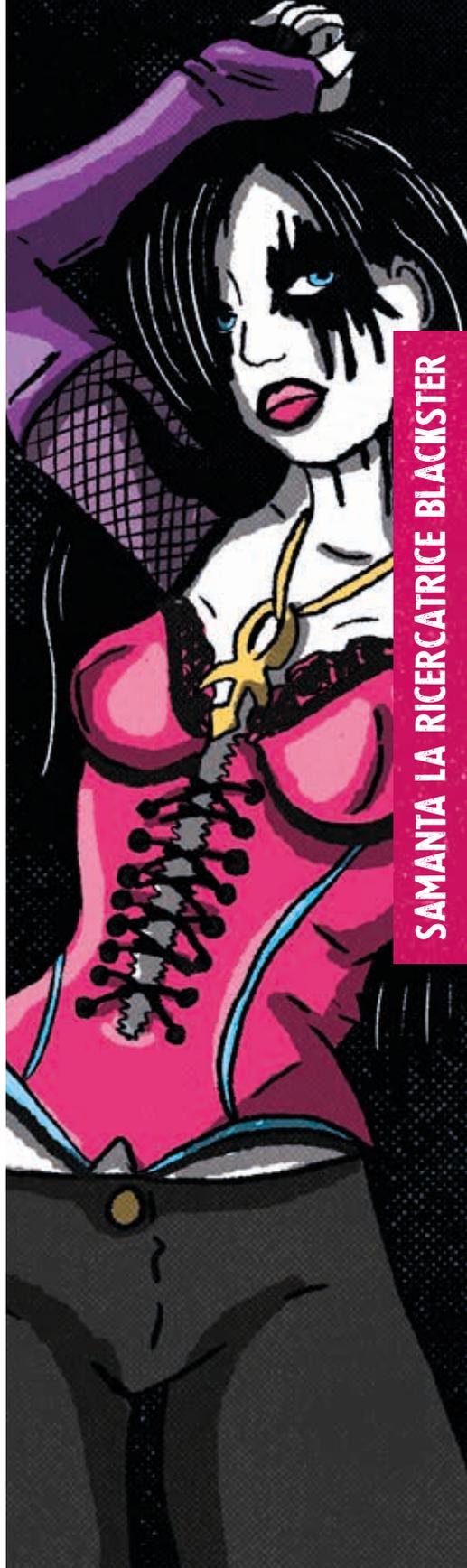
Per ogni shock, uno STILE diventa instabile.



Sei KO, esci di scena.



La tua attrezzatura è fuori uso.



SAMANTA LA RICERCATRICE BLACKSTER