

Questo luogo non è il Paradiso.
Questo luogo non è l'Inferno.
Questo luogo non è niente che tu possa aver immaginato.

La Morte non è stata la Fine.
La Morte non è stata la Risposta.
La Morte è stata solo l'Inizio.

ORA COSA INTENDI FARE?

Darai retta alla voce nella tua testa
Che ti dice semplicemente di lasciar perdere tutto?

Oppure Combatterai ANCORA,
Amerai ANCORA,
**Sentirai ANCORA la Passione
che ti impedisce di riposare in pace?**

L'Oblio è la via d'uscita più semplice.
La Vita dopo la Morte è dura.

S C E G L I .

Avrai l'eternità per soppesarne le conseguenze.

Wraith: the Oblivion

Il Gioco di Narrazione d'Orrore e Passione
Seconda Edizione

Non si tratta della Morte.

Si tratta di ciò che viene dopo.

NOTA

Tutti i diritti sono riservati dalla White Wolf Publishing, <http://www.white-wolf.com> essendo Wraith: The Oblivion un gdr fuori produzione, e non più reperibile e NON tradotto in italiano, questo KIT vuole fornire uno spunto per iniziare a giocare.

Tutte le informazioni raccolte dovrebbero essere di pubblico dominio, o comunque non sotto copyright: se così non fosse, basta dirlo ! ☺

INTRODUZIONE

Uno dei misteri più impenetrabili per l'umanità è sempre stato sapere cosa l'aspetta dopo la morte. Ogni tipo di supposizione è stato fatto, le varie culture hanno elaborato regni ultraterreni fatti di premi, gioie, delizie, ma anche tormenti e patimenti eterni.

Si è giunti ad ipotizzare anche una serie più o meno infinita di cicli di reincarnazione oppure semplicemente il nulla eterno.

Penso sia utile chiarire subito che Wraith NON è il gioco sull'Aldilà. NON fornisce risposte attendibili. Il Regno dei Morti che descrive è semplicemente una condizione "intermedia" e temporanea (anche se un fantasma può continuare ad esistere come tale per millenni e oltre) fra la Vita e ciò che c'è persino Oltre la Morte.

Il gioco si colloca esattamente nello stesso **Mondo di Tenebra** che abbiamo iniziato a conoscere con Vampiri, quindi l'epoca è quella contemporanea, la geografia corrisponde a quella reale e le città sono le stesse, anche se molto più cupe e opprimenti, piene di violenza ed egoismo.

Le guerre fanno stragi di innocenti, l'ambiente è sempre più sfruttato e devastato dall'opera dell'uomo e le uniche certezze sono quelle date dalla tecnologia, almeno quando accetta di funzionare.

E' tutto come nel nostro mondo insomma...ma un po' peggio.

I personaggi interpretati dai giocatori sono dei **fantasmi** (wraith si può tradurre all'incirca con "presenze"), cioè gli spiriti dei defunti. Si tratta però di defunti un po' particolari.

Non tutte le persone che sono morte nel corso della storia dell'umanità sono diventate necessariamente dei fantasmi.

Quando una persona muore ci sono principalmente 3 strade cui può essere destinato:

- la *prima* e più frequente è quella della Trascendenza, ossia raggiunge immediatamente il Vero Aldilà, qualunque esso sia (il Paradiso o l'Inferno dei cristiani o degli ebrei, dei musulmani, la reincarnazione degli orientali o uno delle migliaia di inferni dei cinesi);
- la *seconda* e più tragica è quella dell'Oblio, quando un individuo è andato incontro colpevolmente ad una morte particolarmente violenta, iniqua, "sbagliata", oppure quando durante la sua vita si è comportato in un modo talmente terribile e infame da aver rinnegato ogni possibilità di redenzione e da aver abbracciato invece l'autodistruzione, allora la sua anima viene divorata dall'Oblio e cancellata per sempre, lo attende il Nulla eterno senza dolore nè consapevolezza, col tempo persino il suo ricordo è destinato a svanire dalle memorie dei vivi;
- la *terza* via è quella che attende i giocatori, cioè diventare dei fantasmi costretti a vagare in un mondo spoglio e morto, in attesa che decidano veramente cosa fare della propria esistenza.

Il requisito fondamentale per diventare un fantasma è quello di aver lasciato in sospeso alcune questioni importanti nel mondo dei vivi. Si tratta di un'importanza talmente grande da distogliere queste povere anime dal raggiungere il Vero Aldilà.

La natura di questi “affari” in sospeso deve essere ovviamente decisa dal singolo giocatore, non ci sono limiti alla scelta e ogni personaggio è unico e diverso da tutti gli altri, proprio come accade fra gli esseri umani. Uno scrittore che non è riuscito a completare il “romanzo di una vita”, un innamorato che non accetta di abbandonare la donna amata, un bambino che non ha avuto la possibilità di conoscere il mondo...sono solo pochi degli esempi che si potrebbero fare.

La morte ha impedito ai personaggi di essere soddisfatti durante la vita terrena, e si può trattare di un morte qualsiasi, per malattia, vecchiaia oppure a causa di incidenti, oppure omicidi o quant'altro. Persino il suicidio è contemplato, anche se da quello che ho scritto sembrerebbe che una persona che si toglie la vita non abbia veramente voglia di continuare (e quindi una vittima privilegiata per essere consumata dall'Oblio). In realtà si sarebbe potuto trattare solo di un momento di debolezza, di un tentativo di attirare l'attenzione e di chiedere aiuto che è riuscito troppo bene, oppure il poveretto ha avuto un momento di lucidità quando ormai era troppo tardi...magari dopo aver già ingerito un'intera boccetta di farmaci e dei super alcolici.

Ora però il danno è fatto.

Come fantasma è obbligato a rimanere in questa specie di limbo, il regno dei vivi viene percepito come un mondo dai colori sbiaditi e dai suoni ovattati, le persone e gli oggetti non possono essere toccati e un qualsiasi tipo di interazione è reso praticamente impossibile da un velo immateriale che separa le due dimensioni, chiamato Sudario.

Egli dispone di alcuni **poteri** (chiamati *Arcanoi*) per oltrepassare temporaneamente questa barriera, in modo da portare avanti i propri interessi o anche semplicemente per farsi sentire o vedere.

A queste difficoltà si aggiunge anche il fatto che dove si trova ora non è affatto da solo...e non sono solamente altri fantasmi a fargli “compagnia”.

Il **Regno dei Morti** infatti è popolato da una gran quantità di creature, spesso ostili e letali.

Esistono delle grandi città popolate interamente da fantasmi, chiamate Necropoli, e governate dai Signori della Morte che dettano legge e decidono come sfruttare le anime di cui si impossessano.

I loro fedeli Legionari pattugliano le strade delle Necropoli e i dintorni tenendo al guinzaglio dei terrificanti segugi, sempre alla ricerca di un nuovo fantasma da catturare e da far lavorare nelle miniere sotterranee o da mandare alle forge per essere trasformato in una torcia decorativa per i loro saloni.

Queste cittadelle vengono periodicamente assaltate da orde di Spettri, ossia fantasmi che sono stati corrotti dall'Oblio senza esserne consumati e che cercano di portare quante più anime possibili alla distruzione eterna. A volte questi esseri orrendi vengono trasportati dai turbini chiamati Maelstorm che originano dall'Oblio stesso e che spazzano le lande desolate dell'Oltretomba.

Creature ben più mostruose e sconosciute vivono poi nelle profondità della Tempesta, l'oceano oscuro e ribollente formato da ricordi di vite e di emozioni del passato, che circonda le terre dei morti e che si insinua anche sotto di esse.

Nelle profondità della terra poi si snoda il Labirinto, in cui riposano gli Spettri e nei meandri del quale si può giungere alle tombe in cui riposano i Malfean, i mai-nati, i signori degli Spettri e i servi prediletti dell'Oblio.

Nelle profondità più irraggiungibili, al centro di tutto, si spalanca poi l'occhio dell'Oblio stesso, la manifestazione della dimenticanza, della fine di ogni cosa, della cessazione dell'esistenza.

Il simbolo del Nulla e del Non-Essere.

Il nemico più terribile e implacabile che un fantasma deve affrontare si trova però nella sua testa.

Viene chiamata **Ombra** e rappresenta il lato autodistruttivo che tutti noi abbiamo, sepolto da qualche parte nel nostro inconscio. E' quello che a volte ci toglie la speranza di credere in noi stessi o di riuscire in un'impresa, quello che ci spinge a rinunciare, a lasciar perdere, che ci toglie interesse nelle cose, nelle persone e nei sentimenti, che ci spinge a non affannarci perchè tanto tutto è inutile visto che alla fine siamo destinati alla morte e al nulla. Quindi perchè rischiare di soffrire?

Al momento della morte questo lato della nostra mente acquisisce una sorta di autocoscienza e, pur non avendo un proprio corpo, è in grado di mascherarci la sua esistenza e soprattutto i progetti che ha in mente per noi. Ogni tanto si farà sentire per tentarci, per offrirci il suo aiuto alle sue condizioni, per dissuaderci dal raggiungere i nostri obbiettivi...in fondo chi ci conosce meglio della parte più nascosta di noi stessi?

La cosa più interessante è che l'Ombra viene interpretata da un altro giocatore!

In questo modo quando si gioca a Wraith si interpreta il proprio personaggio E l'Ombra di un altro. Le armi di cui si dispone sono alcuni poteri che l'Ombra può usare all'insaputa del "lato conscio", la possibilità di offrire consigli e aiuti (sotto forma di dadi) in cambio di un po' dell'energia di cui si serve per attivare i poteri e, infine, la capacità di impossessarsi per un breve periodo di tempo del corpo del fantasma stesso, per usarlo come gli pare senza che il poveraccio si ricordi di cosa ha combinato nel frattempo.

Lo scopo del gioco, molto in breve, è quello di portare a termine le questioni legate al mondo dei vivi, evitando di soccombere all'Oblio e cercando di meritarsi finalmente la Trascendenza e la Pace Eterna.

Guida alla Creazione del Personaggio (e alla compilazione della Scheda)

La fase più importante della creazione del tuo PG è senza dubbio la prima: l'idea base. In **Wraith** interpreterai il ruolo di un fantasma, ma la cosa fondamentale è che inizierai a giocare come essere umano, durante gli ultimi giorni della tua vita...quindi per adesso limitati a creare un comune mortale e rendilo il più approfondito e interessante (da giocare) possibile.

Puoi scegliere liberamente: razza, sesso, età, nazionalità, lavoro, famiglia, amici ecc... Puoi essere la tipica persona della porta accanto, oppure qualcuno fuori dal comune.

Se vuoi puoi anche decidere il modo in cui morirai (anche se non sai *quando* accadrà), alcuni esempi:

- Incidente (auto, aereo, treno ecc...)
- Malattia (venerea, cancro, tropicale, virus sperimentale, ecc...)
- Mistero! (non sai esattamente quello che ti è successo...il Mondo di Tenebra è pieno di strane creature malvagie e letali...)
- Vecchiaia (da solo, in famiglia, in una casa di riposo, ai margini di una strada come senzatetto, ecc...)
- Overdose
- Bizzarria (ti è capitato una delle cose più rare al mondo, tipo essere colpito da un fulmine, schiacciato da un pianoforte o altre cose che possono addirittura strappare un mezzo sorriso ed essere catalogate come "leggende metropolitane")
- Suicidio
- Violenza (picchiato a morte, attacco terroristico, caduto di guerra, vittima di una sommossa, schiacciato dalla folla in preda al panico, ecc...)

Una delle cose più importanti che dovrebbero essere messe in evidenza fin dall'inizio, e che dovrebbe essere il Tema portante del tuo Preludio (cioè la breve avventura in solitaria col Master prima di diventare fantasma) è il tuo **Scopo principale nella vita**.

Per diventare un fantasma è necessario che questo scopo sia talmente radicato in te da non farti accettare di essere morto, interrompendo i tuoi "affari" a metà.

Quando lo hai deciso, scrivilo sulla Scheda alla voce "Rimpianto".

Esempi:

- Non aver visto crescere i miei figli.
- Aver interrotto il romanzo della mia vita.
- Non aver mandato in galera il Boss che ha causato così tante sofferenze nella mia città/famiglia/cerchia di amicizie.

NATURA E CARATTERE (Vedi Scheda)

Queste due caratteristiche sono sicuramente familiari a chi ha giocato almeno una volta ad un qualsiasi gioco White Wolf, quindi se sei uno di questi, scegliteli dalla solita lista, sono esattamente gli stessi e funzionano allo stesso modo (recupero Forza di Volontà). Scrivili ovviamente sulla Scheda.

Per tutti gli altri invece...

La NATURA è la tua indole, il tuo animo descritto con una sola parola. E' il tuo vero io che puoi decidere di nascondere o di mostrare liberamente al tuo prossimo, un po' come fanno tutti.

Il tuo personaggio dovrebbe comportarsi in conformità alla sua Natura, anche se non è detto che lo faccia apertamente.

Quando ti trovi in una situazione, creata da te o che è accaduta spontaneamente, che "gratifica" la tua Natura, il tuo PG può riguadagnare da 1 a 3 punti di Forza di Volontà Temporanei (i quadratini), a discrezione del Master.

Il CARATTERE è invece il tuo modo di comportarti con le altre persone, la tua facciata. Puoi sceglierlo identico alla Natura se sei particolarmente sincero e trasparente, o se non temi il giudizio e il confronto con gli altri, o se non hai nulla da nascondere.

Altrimenti può essere anche diametralmente opposto...pensa a quello che si dice dei serial killer! "Non l'avrei mai detto! E' sempre stata una persona così gentile e tranquilla..."

Esempi (possono essere usati sia come Nature che come Caratteri) :

-Architetto: vuoi realizzare qualcosa che rimanga nel tempo, dare il via ad una corrente filosofica, realizzare film indimenticabili, costruire opere pubbliche, musei ecc...

-Avant-Garde: se non è "in" o alla moda non ti interessa

-Bon Vivant: il lusso e il divertimento sono la tua ragione di vita...anche dopo la morte!

-Bullo: sei sempre stato arrogante e prepotente con gli altri...per cattiveria o perchè pensi che le cose sono fatte bene solo se fatte come dici tu, quindi lo fai per il bene del prossimo.

-Burocrate: tutto fila molto più liscio se ci sono delle regole per ogni situazione e se vengono seguite alla lettera. La burocrazia non funziona solo perchè le regole non vengono applicate bene, o non vengono applicate affatto.

-Caritatevole: ami il prossimo e cerchi di fare tutto il possibile per aiutarlo e consolarlo.

-Bambino: non sei ancora entrato nella fase adulta...oppure non hai mai voluto uscire dall'adolescenza. Sta di fatto che cerchi in ogni modo di farti risolvere i problemi dagli altri.

-Imbroglione: c'è una via più semplice, veloce e meno faticosa per ottenere qualsiasi cosa. Trovarla è la tua unica preoccupazione.

-Critico: niente di ciò che esiste è realmente perfetto...e tu non puoi fare a meno di farlo notare o di esserne infastidito. Fai di tutto per fare le cose nella maniera più precisa possibile.

-Avventuriero: hai perso il conto dei viaggi che hai fatto e dei paesi che hai visitato...il mondo sembra troppo piccolo per la tua curiosità...ma un *altro* mondo forse può renderti più soddisfatto.

- Seguace: il ruolo di chi comanda non fa per te...ma nemmeno quello del volto anonimo. Fai di tutto per raggiungere i gradini appena inferiori alla vetta, di una qualsiasi gerarchia. Adori fare il braccio destro anche perchè, si sa, di solito sono quelli più in alto ad essere fatti cadere dai nemici.
- Giocatore d'azzardo: ami il rischio e credi che sia l'unico modo per ottenere ciò che di meglio ti può offrire la vita. Non c'è limite alla posta in gioco...
- Buffone: non prendi nulla sul serio, nemmeno la morte. Vivi alla giornata senza preoccuparti delle conseguenze delle tue azioni, basta che ti abbiano fatto divertire.
- Leader: sei nato per comandare o per dirigere gli altri. Pretendi rispetto, ma sai anche fare delle concessioni per gratificare i tuoi sottoposti.
- Martire: Sei pronto a sacrificarti per gli altri, ma non lo farai in silenzio. Provi un certo gusto a far sapere quanto ti impegni per aiutare il prossimo e sottolinei spesso quello che la vita ti scaglia contro.
- Mediatore: un giusto accordo può risolvere qualsiasi controversia e salvare vite e risorse. Il tuo scopo è quello di trovarlo.
- Ribelle: le leggi e le regole della società sono una gabbia ottusa che ti ha stancato in fretta. Sta a te decidere se vivere secondo un tuo ideale...o far crollare tutto il maledetto sistema.
- Scienziato: la ragione è il dono principale degli esseri umani, e con la razionalità si possono spiegare tutti gli avvenimenti che ci circondano...anche i più misteriosi. Molti sostengono che il mistero più grande sia l'aldilà...
- Sopravvissuto: per scelta o per forza te la sei sempre dovuta cavare con le tue forze...e ci sei riuscito. La maggior parte delle persone non saprebbe uscire dalle situazioni che hai vissuto tu sulla tua pelle, e il tuo spirito di adattamento potrà tornarti utile anche in futuro.
- Tradizionalista: il passato costituisce le fondamenta del futuro. Solo vivendo con gli ideali e le regole ormai dimenticate del passato si può sperare di migliorare il futuro.
- Visionario: ci sono così tanti misteri e cose inspiegabili...eppure tu sei convinto di aver colto il "grande disegno" nel suo insieme. Vivi secondo questa tua convinzione e cerchi di far aprire gli occhi anche agli altri.

Bene...a questo punto dovresti avere già un'idea abbastanza delineata del tuo PG.

Ora dovresti scrivere il tuo **Background** personale, ossia una breve storia che narra del tuo passato (luogo di nascita, famiglia, ceto sociale, amicizie, amori...).

Non è importante che sia dettagliata all'estremo, con date ecc...l'importante è che ci siano i punti salienti che hanno fatto crescere il tuo PG fino a farlo diventare adulto (sempre che tu non voglia interpretare un bambino) e che hanno formato il suo carattere e i suoi ideali. Ti consiglio anche di inserire degli episodi divertenti o particolari, serviranno a colorare meglio il tuo PG e a non rendere il Background un semplice questionario (Nato a..., vissuto a..., N° fratelli...ecc...).

Con eventi divertenti intendo ad esempio un truccetto che hai insegnato al tuo cane, un dispetto che ha fatto arrabbiare particolarmente tua mamma (la prima volta che ti ha sculacciato), il primo bacio (impacciato o splendido che sia), il "Club dei giovani astronauti" che tu e altri 3 amici avevate fondato e che si riuniva ogni sabato pomeriggio alla vecchia fabbrica abbandonata...ecc...cose così insomma.

Oltre a rendere più piacevole il personaggio, sarà un valido aiuto per il Master, visto che in **Wrath** il passato torna spesso...a volta anche sotto forma di incubo.

DISTRIBUIRE I PUNTI

Se hai fatto le cose “per bene” nella prima parte, dovresti avere in testa un’immagine del tuo PG talmente particolareggiata che riempire la Scheda dovrebbe venirti naturale e portarti via solo pochi minuti.

In **Wraith** non si tirano dadi per creare il personaggio, ci sono solo dei punti da distribuire ai vari Tratti sulla Scheda.

ATTRIBUTI

Gli attributi si dividono in 3 Categorie: Fisici, Sociali, Mentali.

Devi decidere quale categoria è Primaria, quale Secondaria e l’ultima sarà Terziaria per il tuo PG.

Puoi distribuire 7 punti agli Attributi della tua Categoria Primaria,

5 a quelli della Categoria Secondaria,

3 a quelli della Terziaria.

I pallini già anneriti (vedi Scheda) sono gratuiti.

Esempio:

Mentali (Primaria, 7 punti)

Percezione (1+3) 4

Intelligenza (1+2) 3

Prontezza (1+2) 3

ABILITA'

Anche le Abilità si dividono in 3 Categorie: Talenti, Capacità, Conoscenze.

I Talenti sono cose che sai fare quasi in maniera innata. (li puoi usare anche se non hai nessun pallino)

Le Capacità sono cose che hai imparato a fare seguendo corsi o allenandoti. (puoi provare ad usarle anche senza nessun pallino, ma ti aumenta la difficoltà dei Tiri che effettuerà il Master)

Le Conoscenze sono cose che hai studiato. (se non hai almeno un pallino non puoi proprio usarle)

Devi decidere quale Categoria è Primaria, quale Secondaria e l’ultima sarà Terziaria.

Puoi distribuire 13 punti alle Abilità della categoria Primaria,

9 a quelle della Secondaria,

5 a quelle della Terziaria.

Non ci sono pallini bonus.

In questa fase non puoi assegnare più di 3 punti ad un’unica Abilità.

DESCRIZIONE:

- Atletica (salti, capriole, scalare, lanciare oggetti)
- Consapevolezza (usare i 5 sensi, reagire prontamente)
- Empatia (capire il comportamento degli altri, riconoscere le bugie)
- Esprimersi (trasmettere emozioni e concetti con la parola, scritta o orale)
- Intimidire (far tacere qualcuno, interrogare, torturare, sottomettere con la violenza fisica, psicologica o verbale)
- Rissa (fare a botte con pugni, calci, testate ecc...)
- Schivare (evitare oggetti scagliati o gettarsi dietro ad un riparo per evitare proiettili)
- Sesto senso (percepire situazioni strane e bizzarre, in cui intervengono fenomeni o creature magiche o fuori dal comune)
- Sotterfugio (mascherare le proprie vere intenzioni, con parole o azioni depistanti)
- Vita di strada (sapersi arrangiare e procurare il necessario per la strada, conoscere lo "slang" delle bande giovanili, conoscere persone nel giro della malavita, della prostituzione o dello spaccio di droga, recuperare oggetti al mercato nero ecc...)

- Costruire (realizzare artigianalmente sculture, oggetti meccanici, orologi, giocattoli, mobili ecc...)
- Guidare (moto, auto, camion, aerei privati ecc...)
- Galateo (sapersi comportare educatamente, quali posate usare, come salutare una signora ad un ricevimento, le frasi giuste da dire ecc...)
- Armi da fuoco (pistole, fucili, esplosivi, lanciarazzi, ecc...)
- Autorità (saper gestire e comandare un gruppo di lavoro, un plotone, farsi obbedire, ecc...)
- Meditazione (concentrarsi per riflettere con lucidità, per scacciare i pensieri negativi e per recuperare fiducia in se stessi)
- Armi da mischia (spade, bastoni, bottiglie, manganelli, ecc...)
- Esibirsi (cantare, ballare, recitare, suonare strumenti, dipingere, ecc...)
- Riparare (aggiustare apparecchi meccanici, elettrici ed elettronici, scassinare serrature, disattivare dispositivi d'allarme)
- Furtività (nascondersi nelle ombre, muoversi silenziosamente, ecc...)

- Burocrazia (ottenere licenze, gestire bilanci familiari o d'azienda, usufruire di benefici vari, conoscere diritti e doveri di ogni cittadino)
- Computer (usare programmi, navigare in rete, programmare, grafica, masterizzare, hacker, ecc...)
- Enigmi (risolvere indovinelli, comprendere concetti difficili o ingarbugliati, ragionare con molti dati contemporaneamente e con molte incognite)
- Investigare (conoscere le procedure della polizia, notare particolari in una scena del delitto, intuire a chi appartengono tracce e oggetti, ecc...)
- Legge (giurisprudenza, conoscenza dei crimini e delle pene in un certo Stato)
- Lingue (numero di lingue straniere che si sanno leggere/scrivere/parlare oltre alla propria lingua madre)
- Medicina (pronto soccorso, anatomia, veterinaria, specializzazioni mediche, ecc...)
- Occulto (conoscenza del soprannaturale, astrologia, leggere la mano, leggere i tarocchi, conoscenza di vampiri/magi/licantropi, ecc...)
- Politica (conoscere la gerarchia interna ai partiti, il loro seguito di elettori, le fonti di

finanziamento, gli intralazzi...)

-Scienze (fisica, chimica, astronomia, matematica, biologia, ecc...)

BACKGROUND

I Background sono delle caratteristiche relative sia alla vostra vita da mortale che a quella da fantasma.

Avete 7 punti da distribuire fra i Background ammessi, in questa fase nessun Background può salire oltre il 3.

Potete spenderli anche in vista della vostra futura esistenza da fantasmi, ovviamente non entreranno in gioco prima di allora.

DESCRIZIONE:

-**Alleati** (amici, familiari, persone per le quali provate dei sentimenti di affetto sincero e reciproco. L'amicizia va coltivata e se vi comportate male con loro li potete anche perdere. Sono persone che vi possono dare affetto, comprensione e aiuto senza aspettarsi nulla in cambio...voi dovrete sentire lo stesso trasporto verso di loro)
Ottieni 1 Alleato per ogni pallino.

-**Artefatti** (particolari reliquie o oggetti magici di altro tipo, strumenti o armi, esistono solamente nel regno dei fantasmi e possono avere degli effetti particolari attivabili usando il proprio Pathos).

I punti devono essere distribuiti tra il *numero* di Artefatti e la loro *potenza*; spendendone 3, ad esempio, puoi avere 3 Artefatti di livello 1 oppure 1 Artefatto di livello 3, oppure 1 Artefatto di livello 2 e uno di livello 1.

-**Contatti** (persone viventi o fantasmi che hai conosciuto e con i quali sei in una certa confidenza, abbastanza per farvi dei favori reciproci ogni tanto. Sai come rintracciarli ma non siete veri e propri amici)

Per ogni pallino hai 1 Contatto in un particolare ambito (un membro della Gerarchia di Stygia, un poliziotto mortale, uno spacciatore, un hacker, un Rinnegato che vive nella Tempesta ecc...]

-**Eidolon** (indica la purezza della parte più elevata e positiva del proprio animo. Serve per resistere alle tentazioni dell'Ombra e agli attacchi più subdoli degli Spettri e di altre creature che servono l'Oblio.)

-**Haunt** (è un rifugio in cui il fantasma può ritirarsi per meditare, per riposarsi o per discutere con altri fantasmi, al sicuro dagli attacchi degli Spettri e persino dai Maelstorm)
1 pallino, un luogo molto ristretto, tipo uno sgabuzzino
2 pallini, una singola stanza
3 pallini, l'equivalente di un bilocale in cui ospitare qualche fantasma
4 pallini, una villetta ben difesa oppure un rifugio mobile, tipo una qualche imbarcazione
5 pallini, la classica villa a 3 piani in cima alla collina

-**Lascito** (una qualche opera realizzata dal PG nel mondo reale, sufficientemente famosa da essere ammirata e ricordata da un numero variabile di mortali appassionati, può essere un monumento, un film, un'opera d'arte, una filosofia, un movimento anarchico, un'opera di bonifica, un'organizzazione umanitaria, ecc...) Serve a rincuorare il fantasma, facendogli ottenere dei benefici ai punteggi durante il gioco.

-**Mentore** (Si tratta di un fantasma importante o esperto della vita nel Regno dei Morti, in grado di consigliare e aiutare il PG.

-**Memoriam** (rappresenta il numero di esseri umani che si ricordano ancora di te e che possono darti forza col loro ricordo)

1 pallino, 1 persona

2 pallini, 5 persone

3 pallini, la tua intera famiglia

4 pallini, una piccola comunità

5 pallini, un'intera nazione

-**Notorietà** (rappresenta quanto sei famoso nel Regno dei Morti, sia per le tue imprese che per i tuoi misfatti. E' spesso un'arma a doppio taglio in quanto può esserti difficile passare inosservato)

-**Reliquia** (si tratta di oggetti che esistevano nel mondo materiale e che poi sono andati distrutti o perduti. Erano importanti per qualcuno e questo affetto ha impedito che andassero persi nell'Oblio, ora esistono nel Regno dei Morti e possono essere usati dai fantasmi) Il numero di pallini indica sia la grandezza che l'utilità dell'oggetto, sono molto comuni fra i fantasmi, soprattutto oggetti come orsacchiotti di pezza, il proprio libro preferito, un pegno d'amore ecc...possono essere scambiati o barattati, ma nella maggior parte dei casi sono le uniche cose materiali cui i fantasmi si affezionano.

-**Status** (rappresenta la tua importanza e influenza all'interno di un'organizzazione nella società dei fantasmi, tipo la Gerarchia, gli Eretici, i Rinnegati o una delle Gilde, indica quanto sei ritenuto fedele e quali sono i tuoi diritti e il tipo di incarichi che ti vengono affidati)

NOTA: tutti i Background, possono essere acquisiti durante il gioco, anche quelli vietati durante la creazione.

A differenza di tutti gli altri Tratti sulla Scheda, i Background sono gli unici che non possono essere acquistati spendendo i Punti Esperienza, ma solo acquisiti con l'interpretazione.

PASSIONI

Sono in pratica i "conti in sospeso" del tuo fantasma.

Puoi decidere se sceglierle tutte subito o se aspettare la fine del Preludio, in entrambi i casi

non entrano in gioco prima della tua rinascita dopo la morte.

Hai 10 punti da assegnare alle Passioni. Sei tu a decidere quante ne possiedi e a che livello (da 1 a 5).

Oltre alla singola Passione devi anche indicare, tra parentesi quadre, il sentimento che anima questa Passione, ti servirà saperlo quando durante il gioco come fantasma cercherai di “ricaricarti” di Pathos.

Le Passioni possono essere buone o cattive, l'importante è che significhino veramente qualcosa per il tuo personaggio.

Esempi:

- Uccidere chi mi ha ucciso [Vendetta] 3
- Rendere pubblico il manoscritto del mio ultimo romanzo [Ambizione] 2
- Proteggere mia figlia [Amore] 3
- Favorire l'azienda rivale di quella per cui lavoravo e che mi ha licenziato [Rancore] 3

LEGAMI

Sono oggetti, luoghi, persone o animali particolarmente importanti e significativi per il fantasma.

Rappresentano anche delle “ancore” che permettono al fantasma di spostarsi liberamente nelle Terre d'Ombra (la parte di Regno dei Morti “sovraimposta” al mondo reale), altrimenti sarebbe costretto a rimanere nelle altre zone dell'Oltretomba.

Hai 10 punti da dividere tra qualsiasi Legami ti possa venire in mente e sembrare appropriato.

Esempi:

- Parco in cui ho dato il primo bacio a mia moglie 3
- Disegno che mi ha fatto mia figlia 2
- Macchina da scrivere del mio primo libro di successo 2
- Serena, mia moglie 3

CORPUS

I fantasmi non hanno i Livelli di Salute dei mortali (e delle altre creature del Mondo di Tenebra), sono invece costituiti da ectoplasma solidificato sotto forma di una sostanza semi-malleabile detta Corpus.

Tutti i PG iniziano con 10 punti di Corpus permanenti (i pallini) e 10 punti di Corpus temporanei (i quadratini).

Quando si spende Corpus (perso a causa di ferite oppure speso per usare gli Arcanoi), si cancellano sempre i punti temporanei.

Quando si perdono 10 punti temporanei il fantasma rischia di essere distrutto per sempre, se supera una prova particolare (detta “Tormento”, ne parlerò un'altra volta) torna a riformarsi ma perde 1 punto di Corpus permanente (annerire l'ultimo pallino sulla Scheda) e il suo massimo di Corpus temporaneo diventa 9 (quindi annerire anche l'ultimo

quadratino sulla Scheda).

FORZA DI VOLONTA'

E' la determinazione e la capacità di concentrarsi del PG.

Tutti i PG iniziano con 5 punti temporanei e permanenti (rispettivamente i quadratini e i pallini).

Puoi spendere 1 punto temporaneo per ottenere 1 successo automatico in qualsiasi Tiro fatto dal Master per il tuo PG, però dev'esserci una motivazione.

Quelli temporanei vengono spesi e riguadagnati durante il gioco e non possono mai superare il punteggio di quelli permanenti.

PATHOS

Rappresenta il "potere emotivo" posseduto dal fantasma.

Il Pathos viene usato in vari modi nel Regno dei Morti, per attivare Artefatti e Arcanoi, come merce di scambio e per rendere magica una reliquia.

Il Pathos ha solamente un punteggio temporaneo, che aumenta e diminuisce durante il gioco.

All'inizio tutti i PG partono con un numero di punti Pathos pari a (5+Memoriam), che è uno dei background.

Arcanoi

Gli Arcanoi sono i poteri che i wraith hanno a disposizione, e variano da pg a pg. Solitamente vanno scelti in modo che siano coerenti con il pg creato e con il suo background. (es. un pg che un vita era un musicista potrebbe avere l'arcanoi Keening, legato alla musica)

I pallini iniziali da distribuire agli Arcanoi sono stabiliti dal narratore, ma si consiglia un numero compreso tra i 3 ed i 5.. e sempre con un massimo di 3 pallini in un solo Arcanos.

Argos

Argos è l'Arcanos dei viaggi, più specificamente permette ai fantasmi di spostarsi agevolmente nella Tempesta.

Grazie all'utilizzo di quest'arte si possono anche scoprire sentieri segreti, scorciatoie e percorsi che presentino meno rischi possibili attraverso tutto il Regno dei Morti.

I fantasmi che non posseggono alcun potere di Argos possono cambiare direzione nella Tempesta solamente spendendo 1 Pathos.

Gli Spettri, soprattutto le Shade, sono per loro natura attratti dai fantasmi che si perdono in quest'oceano scuro e ribollente e che costituiscono delle facili prede.

E' praticamente impossibile trovare una Byway senza utilizzare Argos.

Un fantasma che utilizza un potere di Argos è in grado di portare con sé un certo numero di passeggeri, a patto che siano tutti d'accordo e che si tengano tutti per mano, ciò tuttavia aumenta la difficoltà dei Tiri necessari.

Botch

Un fantasma che fallisce in maniera clamorosa un tiro di Argos si può trovare improvvisamente sperduto o bloccato nella Tempesta, oppure può soffrire di allucinazioni o non notare particolari reali.

In genere comunque andrà sempre incontro ad un qualche pericolo, dall'incontro con uno Spettro fino ad uno spiacevole viaggio nel Labirinto.

Abilità di Base

- Orienteering (Orientamento)

Anche se generalmente lo spazio e il tempo sono delle percezioni soggettive nel caos rappresentato dalla Tempesta, con questo potere il fantasma è in grado di sapere esattamente la propria posizione e di trovare il percorso più rapido e sicuro per raggiungere la destinazione desiderata, in genere individuando una Byway.

Un fantasma che decide di spostarsi da un punto all'altro delle Shadowlands senza ricorrere ad una scorciatoia attraverso la Tempesta si muoverà alla normale velocità di cammino o del veicolo che sta usando. Il tempo di viaggio standard è calcolato in base a questo fattore.

Sistema: Tiro di Percezione+Argos (difficoltà 8).

Il numero di successi indica la durata effettiva del viaggio per giungere alla propria destinazione.

1 - 3 successi	durata standard
4 successi	½ durata standard
5 successi	¼ durata standard

In genere servono dai 2 a 7 giorni per raggiungere Stygia dalle Shadowlands, 2 settimane per raggiungere le Far Shores, per spostarsi da un punto all'altro all'interno delle Shadowlands passando per la Tempesta di solito non serve più di 1 giorno.

Fallire il Tiro significa aver sbagliato direzione e correre il rischio di essersi persi.

○ Tempestpeek (Sbirciare nella Tempesta)

Il fantasma è in grado di oltrepassare con lo sguardo lo strato che separa le Shadowlands dalla Tempesta sottostante, osservando gli oggetti o gli strani esseri che vi galleggiano. Può essere visto dalle creature della Tempesta che si trovino nelle vicinanze ed è anche possibile iniziare una conversazione.

Sistema: Tiro di Percezione+Argos (difficoltà 6).

Si può osservare la zona della Tempesta più vicina a dove egli si trova attualmente.

Il numero di successi determina la chiarezza di questa "finestra" e la semplicità con cui si può comunicare con eventuali creature presenti.

○ Tempest Threshold (Soglia della Tempesta)

La maggior parte dei fantasmi è in grado di entrare nella Tempesta solamente passando attraverso un Nihil formatosi spontaneamente. Questo potere permette di creare il proprio portale, di dimensioni limitate, che si richiude immediatamente dopo essere stato attraversato dal fantasma.

Sistema: Tiro di Forza+Argos (difficoltà 7).

● Enshroud (Avvolgersi nel Sudario)

Il fantasma è in grado di circondarsi di ombre, rendendosi completamente invisibile finché si trova nella Tempesta e nelle Shadowlands.

Sistema: Tiro di Destrezza+Argos (difficoltà 7). 1 Pathos.

Ogni successo rende il fantasma invisibile per 1 turno. Egli può interagire con chiunque, anche violentemente, senza rivelarsi.

●● Phantom Wings (Ali Spettrali)

Il fantasma è in grado di volare, sia nella Tempesta che nelle Shadowlands. Più che di volo vero e proprio si tratta di saper galleggiare in aria e planare, ad una velocità massima pari a quella di una leggera corsa.

Sistema: Tiro di Costituzione+Argos (difficoltà 6).

Ogni successo permette di volare per 1 turno. Per effettuare delle manovre particolari o per rimanere fermo in aria in situazioni insolite o rischiose è richiesto un Tiro di Destrezza+Argos (difficoltà 7).

Per volare mentre si trova nelle Shadowlands il fantasma deve essere Incorporeo.

●●● Flicker (Guizzo)

Sfruttando le frequenti distorsioni che si generano nella Tempesta, il fantasma riesce a spostarsi rapidamente da un luogo all'altro. Funziona solamente per brevi distanze, in genere entro la linea di visuale. E' particolarmente efficace per colpire i punti scoperti degli avversari durante un combattimento.

Questo potere comprende anche l'Abilità di Base "Tempest Threshold".

Sistema: Tiro di Destrezza+Argos (difficoltà 6, oppure 8 se il punto di arrivo non è in vista ma si trova entro lo stesso quartiere cittadino). 1 Pathos.

Ogni successo riduce il tempo di viaggio di 1 turno. Nel caso di un fallimento critico, o nel caso di un fallimento normale se il punto di arrivo è fuori dalla linea di visuale, il personaggio è scagliato nella Tempesta e non potrà utilizzare Argos per uscirne.

●●●● Jump (Salto)

Sfruttando dei "passaggi segreti" nella Tempesta, il fantasma è in grado di viaggiare rapidamente fino a raggiungere uno dei propri Fetter, a qualsiasi distanza si trovi. Si dice che i Gaunt più esperti siano in grado di viaggiare istantaneamente verso qualsiasi parte del mondo, senza bisogno dei Fetter.

Sistema: Tiro di Costituzione+Argos (difficoltà 8 - livello del Fetter di arrivo). 3 Pathos. Più successi si ottengono e più il tempo di viaggio diminuisce, con 5 o + successi il viaggio è pressochè istantaneo. "Tempest Threshold" non è necessario, in quanto questo potere lo soprassiede.

●●●●● Oubliette

Il fantasma è in grado di scagliare altri fantasmi direttamente nella Tempesta oppure di bloccarli in un certo punto, senza che essi possano fuggire nella Tempesta o spostarsi nelle Shadowlands.

Sistema: Tiro di Forza+Argos (difficoltà pari alla Forza di Volontà del bersaglio). 3 Pathos. L'Ombra del fantasma guadagna 1 punto Angoscia. Il bersaglio può decidere di fare un Tiro Resistito di Forza di Volontà.

I fantasmi scagliati nella Tempesta sono liberi di usare qualsiasi potere di Argos di cui siano a conoscenza.

Inoltre la violenza dell'espulsione dalle Shadowlands è tale da causare alla vittima anche la perdita di 1 punto Corpus.

Alternativamente il fantasma può bloccare la vittima in un punto, nella Tempesta o nelle Shadowlands, per 1 turno per successo. In questo caso è però necessario che il fantasma mantenga un minimo di concentrazione per lo stesso periodo di tempo.

Castigate

Se non fosse per Castigate i poteri dell'Ombra non potrebbero essere contrastati nè controllati.

Uno studioso di quest'arte impara a capire quali sono le cose che interessano e che rafforzano il lato oscuro di ogni fantasma, come primo passo per limitare le sue azioni e per indebolire la sua presa sulla Psyche.

Ogni praticante di questo Arcanos agisce in maniera differente, elaborando uno stile personale, alcuni usano la forza fisica, altri la psicologia, la meditazione, i sermoni religiosi, la purificazione rituale, l'uso di percussioni, le minacce, la privazione sensoriale o altri metodi ancora più fantasiosi per combattere l'Ombra.

Molti preferiscono imbastire un dialogo direttamente con essa, basato sulla sua Natura. A volte questo tipo di approccio è chiamato la Dialettica del Diavolo.

La cosa che tutti i praticanti di Castigate dovrebbero tenere a mente è che aver a che fare con il lato oscuro che abita nella mente di ogni fantasma è una faccenda seria e molto pericolosa. Fallire significa danneggiare permanentemente il proprio assistito o se stessi.

Botch

Un fallimento critico durante l'utilizzo di questo Arcanos ha solitamente degli effetti molto gravi. La conseguenza più comune è che l'Ombra del praticante di Castigate, o del suo assistito, guadagni 1 o + punti Angoscia. Di sicuro nessuna Ombra prova simpatia nei confronti di un fantasma che cerchi di domarle con quest'arte e se possibile cercheranno di vendicarsi in ogni modo.

Abilità di Base

○ Bulwark (Baluardo)

Il fantasma è in grado di proteggere temporaneamente se stesso e i propri compagni dalla furia di un Maelstorm. Questo potere funziona come una specie di barriera in grado di deviare i terribili venti di questa tempesta e di scongiurare gli assalti degli Spettri che li accompagnano.

Sistema: Tiro di Costituzione+Castigate (difficoltà pari al Livello del Maelstorm + 3).

1 Pathos per Livello di Maelstorm.

Il potere funziona sul fantasma e su chiunque sia abbastanza vicino da poter essere toccato da lui.

○ Soulsight (Analizzare l'Anima)

Il fantasma è in grado di esaminare l'anima di un altro fantasma e di analizzarne l'Ombra, percependone a grandi linee il livello di potere e quanto in profondità si mantiene.

Non è in grado di analizzare la propria Ombra.

Questo potere è anche utile per smascherare gli Spettri che si mescolano ai fantasmi, soprattutto i Doppelganger, a causa della terribile forza della loro Ombra.

Sistema: Tiro di Percezione+Castigate (difficoltà 8).

Il numero di successi determina l'accuratezza dell'esame, arrivando anche a conoscere il punteggio esatto dell'Angoscia permanente e temporanea posseduta dall'Ombra.

● Coax (Imposizione)

Questo potere offre al fantasma un certo controllo sulla propria Ombra.

Normalmente il giocatore che controlla un'Ombra può offrire al massimo un certo numero di Dadi Ombra al giocatore che interpreta il fantasma cui quell'Ombra appartiene.

Un fantasma che utilizza questo potere è in grado di modificare questo numero in entrambi i sensi.

Sistema: Tiro di Carisma+Castigate (difficoltà 6).

Ogni 2 successi il numero di Dadi Ombra può essere aumentato o diminuito di 1.

L'Ombra del fantasma guadagna 1 punto Angoscia.

●● Dark Secrets (Segreti Oscuri)

Utilizzando questo potere è possibile studiare l'Ombra di un altro fantasma per conoscerne i segreti più nascosti. Ovviamente l'Ombra cercherà di imbrogliare e mentire, per non rivelare i propri piani e per il gusto di diffondere la menzogna, tuttavia se è sufficientemente debole non sarà in grado di nascondere la verità abbastanza a fondo.

Sistema: Tiro di Percezione+Castigate (difficoltà pari alla Forza di Volontà del soggetto) mentre il fantasma esamina l'Ombra. 1 Pathos. L'Ombra del fantasma che usa il potere guadagna 1 punto Angoscia.

Ogni successo permette di fare 1 domanda all'Ombra che è costretta a rispondere in maniera generalmente sincera e corretta, anche se può mescolare mezze verità o usare un linguaggio criptico.

Se lo desidera, l'Ombra può anche effettuare un Tiro Resistito di Angoscia (difficoltà 6) nei confronti del Tiro fatto dal fantasma che la sta interrogando.

●●● Purify (Purificare)

Focalizzando la propria volontà, il fantasma è in grado di sferrare un attacco diretto al potere dell'Ombra di un altro fantasma. Il metodo utilizzato varia a seconda dello stile

scelto dal personaggio. Si tratta di un procedimento delicato e pertanto non può essere affrettato.

Sistema: Il Narratore effettua in segreto per il fantasma un Tiro di Carisma+Castigate (difficoltà pari all'Angoscia permanente dell'Ombra del soggetto).

Il soggetto può anche facilitare il processo spendendo 1 punto di Forza di Volontà, regalando così 1 successo.

Ogni successo ottenuto riduce di 1 l'Angoscia temporanea dell'Ombra del soggetto, ma gli causa anche 1 Livello di Danno al Corpus.

L'Ombra del fantasma che utilizza il potere guadagna 1 punto Angoscia per ogni "1" ottenuto con il Tiro iniziale, indipendentemente dal numero di successi.

●●●● Housecleaning (Disinfestare)

Avvolgendosi nella propria purezza, il fantasma è in grado di scacciare gli Spettri o di mantenerli alla larga dall'area in cui si trova. E' in grado di estendere il potere su un intero edificio.

Non funziona con i Doppelganger.

Sistema: Tiro di Carisma+Castigate (difficoltà 7).

Ogni successo mantiene questa protezione per 1 turno.

Per scacciare uno Spettro che si trova già all'interno dell'area occorre sconfiggerlo in un Tiro Resistito: il Tiro di attivazione già effettuato contro un Tiro di Angoscia permanente dello Spettro.

●●●●● Defiance (Disobbedienza)

Quando l'Ombra tenta di prendere il controllo del fantasma che conosce questo potere, egli è in grado di respingerla e di indebolirla.

Sistema: Tiro di Carisma+Castigate (difficoltà pari all'Angoscia temporanea dell'Ombra del fantasma). 1 Pathos + 1 per successo.

Se il Tiro fallisce, l'Ombra del fantasma che utilizza il potere guadagna 1 punto Angoscia, nel caso di un botch guadagna 1 punto Angoscia permanente.

Ogni successo riduce l'Angoscia temporanea di 1. L'Ombra non può ostacolare in nessun modo questo potere.

Può essere utilizzato anche contro l'Ombra di un altro fantasma, in questo caso la difficoltà del Tiro è pari all'Angoscia temporanea dell'Ombra del soggetto + 3, inoltre l'Ombra del fantasma che utilizza il potere guadagna 1 punto Angoscia.

Embody

Embody è l'arte di manifestarsi fisicamente nel mondo materiale.

Quando un fantasma utilizza questo potere il suo modo di percepire ciò che lo circonda

subisce un drastico cambiamento, assomigliando di nuovo alla pienezza e al vigore delle sensazioni che solo gli esseri viventi sono in grado di sentire.

Per questo motivo è uno degli Arcanos che danno più “dipendenza”.

Per impararne i segreti la cosa fondamentale da fare è cercare di ampliare i propri sensi, concentrandosi sulle emozioni più pure e intense che si è in grado di provare.

Quando un fantasma si materializza è soggetto a tutte le normali fonti di danno per gli esseri mortali, sostituendo i normali Livelli di Salute con i propri Livelli di Corpus. Se viene ucciso nel mondo materiale, il fantasma è scagliato direttamente in un Harrowing Bersaglio, in cui egli stesso è la Quarry.

“Sintonizzarsi” ad un Consorte è particolarmente utile e diminuisce di 3 le difficoltà per manifestarsi o interagire con lui, senza bisogno di spendere il Pathos normalmente richiesto. Tuttavia solo il Consorte è in grado di percepire il fantasma.

Questo Arcanos può essere utilizzato soltanto nelle Shadowlands.

Botch

Un fallimento critico mentre si usa questo Arcanos ha di solito effetti bizzarri.

Il fantasma può perdere temporaneamente la voce nelle Shadowlands, oppure essere risucchiato nella Tempesta. A volte il distacco improvviso da sensazioni così intense è tale da causare un'ondata di disperazione che fa guadagnare all'Ombra qualche punto di Angoscia.

Abilità di Base

○ Ghostly Touch (Tocco Spettrale)

Il fantasma è in grado di esercitare un leggerissimo tocco nel mondo materiale, appena sufficiente per spostare un po' di polvere o per scrivere su un vetro appannato, richiedendo tutta la concentrazione del personaggio.

Sistema: Tiro di Forza+Embody (difficoltà pari al Sudario locale).

○ Maintain the Material Form (Mantenere la Forma Materiale)

Non si tratta di una vera abilità, quanto di poter prolungare la durata di un qualsiasi potere di Embody.

Sistema: Tiro di Costituzione+Embody (difficoltà 7). 2 Pathos.

Ogni successo si aggiunge al numero di successi ottenuti nell'attivazione del potere in questione.

Un fallimento causa anche la smaterializzazione immediata del fantasma.

● Whispers (Sussurri)

Il fantasma è in grado di sussurrare attraverso il Sudario, facendo sentire la sua voce nel mondo materiale, anche se in maniera appena percettibile. Questo potere non è necessario per parlare con creature soprannaturali che ignorano il Sudario, come ad esempio i changeling Sluagh, i vampiri Malkavian o i Garou Silent Strider.

Sistema: Tiro di Persuasione+Embody (difficoltà pari al Sudario locale).
Ogni successo permette di pronunciare una singola breve frase.

●● Phantom (Apparizione)

Il fantasma è in grado di manifestarsi nel mondo materiale come una figura traslucida e luminescente, che ricorda vagamente l'aspetto del suo corpo mortale, la classica apparizione dei fantasmi nelle leggende popolari. I mortali che assistono alla scena sono pienamente soggetti agli effetti della Fog.

Sistema: Tiro di Carisma+Embody (difficoltà pari al Sudario locale). 1 Pathos.
Il potere dura 1 turno per successo. Se lo desidera, il fantasma può tentare di spaventare tutti i presenti con un Tiro di Persuasione+Embody (difficoltà pari alla Forza di Volontà del soggetto), modificato dall'eventuale utilizzo di altri Arcanoi come ad esempio Moliare o Pandemonium.

●●● Statue (Statua)

Il fantasma è in grado di assumere una forma completamente solida, anche se immobile. L'aspetto è una forma idealizzata del fantasma stesso, con la pelle dura, fredda e levigata come marmo. Non è in grado di muoversi, nè di respirare o di parlare. E' molto utile per nascondersi agli occhi di Spettri o altri possibili inseguitori.

Sistema: Tiro di Costituzione+Embody (difficoltà pari al Sudario locale). 2 Pathos.
Il numero di successi indica quante volte la statua può essere toccata oppure quante scene può restare solida (qualunque evento si verifichi per primo) prima di smaterializzarsi. Nonostante le apparenze, questa forma materiale può essere danneggiata come se fosse un normale essere umano.

●●●● Life-in-Death (Vita nella Morte)

Il fantasma è in grado di manifestarsi a grandi linee come appariva nella sua forma mortale, anche se di solito c'è una certa tendenza ad idealizzarsi, eliminando molti difetti e sembrando più belli, armoniosi o imponenti.

I capelli sono più scuri di almeno una tonalità e la pelle appare più pallida, ma per il resto non ci sono stranezze eclatanti. La temperatura corporea è leggermente più bassa del normale e il fantasma sembrerà essere costantemente distratto (un effetto collaterale della concentrazione necessaria).

La maggior parte delle persone non noterà nulla di strano, mentre la questione diventa sicuramente più complicata di fronte ai suoi ex familiari e amici.

Sistema: Tiro di Persuasione+Embody (difficoltà pari al Sudario locale). 2 Pathos.

Ogni successo permette di far durare il potere per 1 Scena.

Il potere può essere usato solamente se la forma attuale del fantasma è umanoide, non funzionerebbe se fosse stato trasformato in un oggetto usando Moliare.

E' possibile sostituire la propria Persuasione all'Aspetto mentre si è materializzati.

Finchè il potere è attivo il fantasma subisce eventuali danni come un comune mortale, ma sotto forma di Livelli di Corpus.

●●●●● Materialize (Materializzarsi)

Il fantasma è in grado di assumere una forma umana praticamente sotto tutti gli aspetti, duplicando temporaneamente la sua vecchia vita mortale.

Respira, suda, piange, sanguina e può godere nuovamente del suo normale calore corporeo.

Può fare qualsiasi cosa fosse in grado di fare da vivo, compreso concepire un figlio (ovviamente è fattibile solo se il fantasma è un maschio).

Le uniche difficoltà sono costituite dal costo richiesto, dalla concentrazione e dalla durata limitata.

Le sensazioni che il fantasma prova in questo stato sono incredibilmente intense, al punto di esserne sopraffatto, soprattutto se ha abbandonato la vita mortale da molto tempo.

Sistema: Tiro di Persuasione+Embodiment (difficoltà pari al Sudario locale). 3 Pathos. 1 Forza di Volontà.

Ogni successo permette di assumere questo stato per il tempo necessario a completare un ciclo di respiro. Se il fantasma è "sintonizzato" alla persona che gli sta di fronte, si può invece manifestare per 1 ora per successo.

In questo stato il fantasma subisce eventuali danni come un normale umano, sotto forma di Livelli di Corpus.

Fatalism

Fatalism è l'Arcanos del destino.

Secondo alcuni il marchio del fato si trova su tutte le cose, persino (e specialmente) sulle anime dei defunti.

Con quest'arte è possibile sbirciare e leggere sul telaio del destino, interpretando il tessuto della realtà che deve ancora realizzarsi, o di quella che si è già verificata.

Queste pratiche non sono esenti da rischi, immischiarsi nella tessitura del fato può anche portare a rimanervi invischiati, e il destino non ama gli individui troppo curiosi.

I praticanti di Fatalism hanno un grande rispetto del Destino e non ci tengono minimamente a contrariarlo, considerandolo l'unica forza esistente che non può essere contrastata.

Botch

L'effetto più comune di un fallimento critico mentre si utilizza quest'arte è quello di male interpretare ciò che si legge. A volte si viene sconvolti da una rivelazione o da un presagio talmente orribile da non essere più in grado di concentrarsi per una Scena o due (+2 a tutte le difficoltà). Oppure l'Arcanos potrebbe non essere più utilizzabile per un ora circa, avendo il fato chiuso i cancelli per un po', indignato dall'intromissione.

Abilità di Base

○ Kismet (dal turco: Destino)

Permette di valutare l'importanza di una persona, una situazione o un oggetto nel grande schema del fato.

Sistema: Tiro di Percezione+Fatalism (difficoltà 6).

Il fantasma percepisce gli individui che sono destinati a compiere qualcosa di importante oppure con i quali saranno destinati ad avere a che fare.

In pratica si identifica un PNG in mezzo alla folla, un oggetto importante per i propri scopi ecc.

● Fatal Vision (Visione del Fato)

Il fantasma è in grado di scorgere il marchio della morte su un mortale o un fantasma, ossia di distinguere gli individui destinati a perire, in un modo o nell'altro, entro breve tempo.

Si può anche ricevere qualche indizio sulle circostanze specifiche dell'avvenimento.

I soggetti destinati a morti particolarmente tragiche spesso manifestano questi marchi mesi o persino anni prima che scocchi la loro ora.

Sistema: Tiro di Percezione+Fatalism (difficoltà pari alla Forza di Volontà del soggetto).

Ogni successo offre un indizio e un particolare in più sulle circostanze della dipartita.

Se il potere viene utilizzato poco prima di Interpretazione, ogni successo aggiunge un dado al Tiro da effettuare.

Il potere permette anche di sapere se il soggetto è già stato sottoposto ad un qualsiasi effetto di Fatalism.

●● Foreshadow (Presagire)

La dimestichezza che il fantasma ha con il tessuto della realtà gli permette di percepire un pericolo imminente, proprio come un ragno percepisce le vibrazioni sulla sua tela.

Sistema: Il Narratore effettua segretamente un Tiro di Percezione+Fatalism (difficoltà 6 o +, a seconda della gravità della minaccia) quando il personaggio sta per correre un pericolo.

Ogni successo permette di avvertire il personaggio con 1 turno di anticipo sull'evento vero e proprio.

La sensazione di disagio che questo potere provoca nel fantasma è sufficiente a far guadagnare alla propria Ombra 1 punto Angoscia.

●●● Interpretation (Interpretazione)

Il fantasma è in grado di interpretare il destino di un individuo o di leggere nel suo passato.

Normalmente questo potere è utilizzato con il supporto delle tradizionali pratiche divinatorie, tipo l'uso di Tarocchi, pietre runiche, astrologia ecc. In assenza di essere

aumenta la probabilità di fallimento e di ottenere delle ripercussioni negative o interpretazioni fasulle.

Sistema: Tiro di Persuasione+Fatalism (difficoltà pari alla Forza di Volontà del soggetto, +2 se non si usa nessuna pratica divinatória ausiliaria). 2 Pathos.

Sia il fantasma che il soggetto hanno la possibilità di spendere 1 punto di Forza di Volontà a testa per facilitare il Tiro, aggiungendo 1 successo a testa.

Per ogni successo ottenuto il giocatore può porre al Narratore 1 breve domanda che riguardi il futuro o il passato del soggetto. E' possibile che le risposte non siano necessariamente chiare, ma criptiche o incomplete.

●●●● Guesswork (Supposizione)

Il fantasma è un grado di leggere le varie interrelazioni tra le forza del Fato più rapidamente e anche in situazioni di stress. In particolare il potere permette anche di leggere le intenzioni di un individuo, ancora prima che questo agisca.

Sistema: In combattimento si effettua un Tiro di Prontezza+Fatalism (difficoltà 8). 2 Pathos.

Ogni successo aggiunge un successo al proprio Tiro di Iniziativa (o aumenta il Fattore Iniziativa di 1 se si usano le regole Revised).

Se si ottengono almeno il doppio di successi rispetto a quelli ottenuti dal soggetto (o se il punteggio complessivo di Iniziativa è almeno il doppio di quello del soggetto, nel caso delle regole Revised), il Narratore dovrebbe fornire informazioni sulle azioni che il soggetto intende compiere in quel turno.

●●●●● Luck (Fortuna)

Il fantasma è in grado di apportare piccoli cambiamenti al tessuto stesso del Fato.

Sistema: All'inizio di ogni Storia, il personaggio può fare un Tiro di Prontezza+Fatalism (difficoltà 6). 2 Pathos. 1 Forza di Volontà.

Il numero di successi ottenuti è pari al numero complessivo di "1" che il giocatore può decidere di ignorare per tutto il resto della storia.

Questo potere non è in grado di influenzare gli Harrowing.

Inhabit

Inhabit è l'Arcanos che conferisce il potere di controllare e interagire con gli oggetti inanimati.

Il fantasma è in grado di infondere la propria essenza in un oggetto, sintonizzandosi ad ogni suo singolo atomo.

Se un oggetto "abitato" da un fantasma viene distrutto, diventa immediatamente una

reliquia.

E' anche possibile donare all'oggetto gli effetti di qualche Arcanos, assieme al proprio Corpus e alla Forza di Volontà, creando una sorta di potente ma costoso Artefatto.

E' una delle Arti che più sono state in grado di adattarsi allo passare del tempo e alle nuove invenzioni tecnologiche. Molti dei poteri più diffusi in quest'epoca sono relativamente recenti.

Spendendo 1 punto di Forza di Volontà mentre ci si trova dentro un oggetto dopo aver attivato "Shellride", è possibile sintonizzarsi ad esso, facendolo diventare un proprio Consorte inanimato. In questo modo si ottengono alcuni vantaggi, come la possibilità di esercitare una forma maggiore di controllo.

Botch

Fallire clamorosamente l'attivazione di un potere di Inhabit ha come effetto più comune quello di rimanere intrappolati nell'oggetto che si sta occupando o utilizzando, oppure di mandare in corto circuito un apparecchio, di cancellare dati importanti da un hard disk o di subire un sovraccarico di sensazioni che stordiscono il fantasma.

In casi estremi possono verificarsi persino delle esplosioni...

Abilità di Base

○ Sense Gremlin (Percepire il Gremlin)

Un Gremlin è, in gergo, un fantasma che decide di entrare in un oggetto materiale.

Analizzandolo il fantasma è in grado di stabilire se al suo interno si trova effettivamente qualche suo simile.

Sistema: Tiro di Percezione+Inhabit (difficoltà 6).

Con un singolo successo si capisce se l'oggetto è posseduto o meno. Ulteriori successi forniscono informazioni sulla natura e sul numero delle entità che lo abitano.

Con almeno 3 successi si può capire se un oggetto ora "vuoto" è stato posseduto di recente.

○ Shellride (Possedere l'Involucro)

Il fantasma è in grado di far entrare il proprio Corpus in un oggetto o in un apparecchio, senza subire danni, nascondendosi agli occhi degli altri.

Non è in grado di esercitare alcun tipo di controllo, può solo rimanere lì finché lo ritiene opportuno.

Sistema: Tiro di Destrezza+Inhabit (difficoltà pari al Sudario locale).

Finché si trova al suo interno, il fantasma può essere individuato solamente con "Sense Gremlin".

Se l'oggetto che lo ospita viene distrutto, il fantasma subisce immediatamente 1 Livello di Corpus di Danno ed è costretto ad abbandonarlo.

Il numero di successi ottenuti determina anche il numero di successi che un altro fantasma deve ottenere per scacciarlo e prendere il suo posto in quell'oggetto.

E' anche possibile che più di un fantasma occupi lo stesso oggetto, anche se esso deve

essere di dimensioni sufficienti.

● Surge (Sovraccarico)

Passando la propria mano attraverso un apparecchio elettrico, il fantasma è in grado di provocare un temporaneo malfunzionamento dovuto ad un corto circuito o un sovraccarico di tensione.

Strumenti delicati come ad esempio un computer possono subire danni più seri o far perdere dati, specialmente se non hanno dispositivi appositi per evitare questo tipo di inconvenienti.

Sistema: Tiro di Prontezza+Inhabit (difficoltà pari al Sudario locale).

Il numero di successi indica il numero massimo di apparecchi che subiscono simultaneamente questo effetto.

●● Ride the Electron Highway (Cavalcare l'Autostrada Elettronica)

Il fantasma è in grado di entrare all'interno dei cavi elettrici e di spostarsi al loro interno a grande velocità, giungendo in qualsiasi punto della rete internazionale e potendosi spostare persino lungo le vie satellitari.

La sensazione è quella di viaggiare a bordo di un treno lanciato ad incredibile velocità all'interno di un interminabile tunnel buio, oltrepassando ogni tanto delle barriere e degli archi di luce.

Se il fantasma riesce ad oltrepassare le barriere rappresentate dai vari sistemi di contenimento e di sicurezza, il mondo si apre letteralmente dinanzi a lui.

Sistema: Tiro di Intelligenza+Inhabit (difficoltà 8). 1 Pathos.

Il numero di successi determina la velocità del viaggio e la distanza che può essere percorsa.

In caso di fallimento, l'Ombra del fantasma guadagna 1 punto Angoscia ed è possibile che il viaggio termini in un posto pericoloso o comunque non desiderato.

●●● Gremlinize (Possessione del Gremlin)

Il fantasma è in grado di possedere e controllare apparecchiature. Il controllo vero e proprio, tuttavia, avviene solamente nei confronti di un Consorte inanimato. In caso contrario si è in grado al massimo di causare effetti minori, tipo accendere o spegnere un macchinario.

Sistema: 2 Pathos per possedere l'apparecchiatura + 1 Pathos per ogni effetto invocato.

●●●● Claim (Rivendicazione)

Il fantasma è in grado di usare "Shellride" su un oggetto e di possederlo come se si trattasse del proprio corpo per 1 Scena. Le sue percezioni rimangono inalterate, ma sono estese a tutta la superficie dell'oggetto in questione. E' anche possibile esercitare una certa forma di controllo.

Sistema: Tiro di Forza+Inhabit (difficoltà pari al Sudario locale). 3 Pathos.

Il numero di successi determina le massime dimensioni dell'oggetto che si può

rivendicare.

1 per un libro, 5 per una casa. L'entità del controllo che si è in grado di esercitare dipende dal numero di successi ottenuti oltre quelli necessari all'attivazione del potere, e dal fatto che l'oggetto sia o meno un Consorte inanimato.

Se l'oggetto viene distrutto, il fantasma può spendere 1 punto di Forza di Volontà e 1 punto di Corpus per ogni successo richiesto dall'attivazione, per farlo diventare una reliquia.

●●●●● Empower (Potenziare)

Il fantasma è in grado di creare un Artefatto inserendo in una reliquia uno dei poteri degli Arcanoi che conosce.

Gli altri fantasmi sono in grado di utilizzare quel potere semplicemente attivando l'Artefatto.

La reliquia deve essere appropriata al potere che ospiterà.

Sistema: All'inizio occorre un Tiro di Prontezza+Inhabit (difficoltà pari al Sudario locale).

2 Forza di Volontà.

Il numero di successi ottenuti rappresenta il livello massimo dell'Arcanos che è in grado di inserire nella reliquia.

In seguito il fantasma deve attivare il potere che gli interessa focalizzandosi sulla reliquia, effettuando i Tiri richiesti e pagando tutti i costi, anche se non si ottiene alcun effetto immediato. Basta 1 successo per far entrare l'effetto nella reliquia.

A questo punto inserisce all'interno della reliquia un numero massimo di punti Pathos pari al numero di successi ottenuti con il primo Tiro del procedimento. Infine sceglie il tipo di comando (gesto, frase, suono, ecc.) necessario per attivare la reliquia e sigilla il tutto con 3 Pathos.

Il risultato è un Artefatto minore. Chiunque usi il comando appropriato e spenda il costo richiesto (Pathos, Forza di Volontà, guadagno di punti Angoscia da parte della propria Ombra) è in grado di usufruire il potere contenuto in esso, consumando allo stesso tempo 1 Pathos contenuto nell'Artefatto.

Quando tutto il Pathos contenuto nella reliquia (esclusi i 3 spesi per sigillarla) sono spesi, l'Artefatto torna ad essere una semplice reliquia.

Questi Artefatti minori non possono essere ricaricati, solo Potenziati un'altra volta.

Non è possibile creare un Artefatto permanente con questo potere.

Keening

Keening è l'Arcanos che permettere di trasmettere e suscitare le emozioni con il suono e la musica.

Le varie leggende sui fantasmi che infestano case o castelli cantando senza fine nenie o filastrocche, così come le storie sulle terrificanti banshee, hanno origine probabilmente

proprio dall'uso di quest'Arte, in grado di influenzare i vivi così come i morti. La voce non è l'unico mezzo con cui trasmettere gli effetti di questo potere, il fantasma infatti può tentare di suscitare le stesse emozioni in altri modi, ad esempio cantando, raccontando una storia o anche semplicemente ridendo o piangendo, in questi casi tuttavia le difficoltà dei Tiri devono essere aumentate di 1.

Le emozioni indotte da questo potere, anche se molto intense, risultano comunque "artificiali" e non possono competere con quelle che si provano spontaneamente. Per questo motivo cercare di recuperare Pathos da un'emozione indotta con Keening è possibile ma il Tiro richiesto avrà difficoltà 9. Un metodo per aggirare questa limitazione è creare un'emozione fasulla e poi "cibarsi" delle emozioni VERE che questa ha suscitato nelle persone presenti.

Botch

Un fallimento critico mentre si utilizza Keening può causare un feedback emotivo, di varia intensità, magari alimentando le passioni più oscure dell'animo del fantasma (e quindi facendo guadagnare punti Angoscia alla propria Ombra), oppure distraendo i propri compagni o facendo impazzire per un po' il fantasma stesso.

Abilità di Base

○ Perfect Pitch (Intonazione Perfetta)

Il fantasma è in grado di sapere se un altro individuo che si trova in sua presenza sta utilizzando Keening.

Sistema: Tiro di Percezione+Keening (difficoltà 6).

L'avversario può opporsi con "Sotto Voce".

○ Sotto Voce

Il fantasma è in grado di mascherare il suo tentativo di utilizzare Keening, attivando il potere segretamente durante una normale canzone o conversazione.

Sistema: Tiro di Persuasione+Keening (difficoltà 6).

L'uso di Keening può comunque essere smascherato se un altro fantasma attiva "Perfect Pitch", in questo caso i due rispettivi Tiri diventano Resistiti, ossia chi ottiene il maggior numero di successi ha la meglio.

● Dirge (Lamento)

Il fantasma è in grado di catalizzare le emozioni più cupe e oscure del bersaglio: disperazione, rabbia, paura, solitudine, rimpianto, lussuria ecc.

Sistema: Tiro di Carisma+Keening (difficoltà 8). 1 Pathos. L'Ombra del fantasma che utilizza il potere guadagna 1 punto Angoscia.

Il numero di successi determina l'intensità e la durata dell'emozione.

5 successi sono sufficienti per lasciare un mortale in balia dei propri sentimenti negativi

per 1 settimana.

I fantasmi sono meno facilmente soggetti a questo potere, dato che esso si basa sulle sensazioni di morte cui sono già abituati.

Per questo motivo il numero di successi determina il numero di turni in cui il potere avrà effetto su un fantasma.

●● Ballad (Ballata)

Il fantasma è in grado di suscitare le sensazioni più elevate e positive in un qualsiasi soggetto: serenità, gioia, lealtà, amore, ispirazione, vigore, fede ecc.

Sistema: Tiro di Persuasione+Keening (difficoltà 8). 1 Pathos.

Il numero di successi determina l'intensità e la durata dell'effetto.

5 successi rendono un mortale completamente pervaso da una di queste sensazioni per 1 settimana.

I fantasmi sono molto meno influenzabili, nei loro confronti il potere dura solamente un numero di turni pari ai successi ottenuti.

●●● Muse (Musa)

Il fantasma è in grado di immettere una suggestione nel subconscio del soggetto, in futuro essa si trasformerà in uno slancio d'ispirazione che il soggetto stesso penserà essere farina del proprio sacco.

Spesso questo potere è utilizzato dai fantasmi che vogliono continuare a far conoscere le proprie canzoni o poesie al mondo mortale, utilizzando un'altra persona come autore fittizio.

Un altro utilizzo comune è quello di manipolare un fantasma o un umano o persino una creatura soprannaturale, convincendo il soggetto a fare una certa azione.

Sistema: Tiro di Persuasione+Keening (difficoltà pari alla Forza di Volontà del soggetto). 2 Pathos. L'Ombra del fantasma che usa il potere guadagna 1 punto Angoscia. Da 1 a 3 successi permettono al soggetto di recepire l'idea a grandi linee, ma all'atto pratico ci metterà sicuramente del proprio.

Con 4 successi il soggetto seguirà le indicazioni ricevute, a meno che non siano rischiose per la propria persona.

Con 5 o + successi il soggetto farà esattamente ciò che il fantasma gli ha suggerito, le opere d'arte saranno esattamente uguali a come le avrebbe fatte il fantasma stesso se fosse stato ancora in vita.

●●●● Crescendo

Il fantasma è in grado di emettere una terrificante e potente onda sonora in grado di danneggiare il plasma che si trova entro un certo raggio. Il suono si propaga comunque ben oltre la portata di questo effetto, fino a circa 4 km di distanza.

Sistema: Tiro di Costituzione+Keening (difficoltà 8). 3 Pathos. L'Ombra del fantasma che usa il potere guadagna 1 punto Angoscia.

Ogni successo infligge un Livello di Corpus di Danno ad ogni fantasma entro la normale distanza uditiva. Il danno non è aggravato e può essere assorbito normalmente.

Non può essere mascherato con “Sotto Voce”.

Se viene eseguito mentre il fantasma è materializzato nel mondo dei vivi, esso causa un terrore intenso che scuote l’anima di chi lo sente e danneggia il sistema cardiaco, infliggendo 1 Livello di Danno ogni 2 successi. Il danno è considerato letale e può essere assorbito.

Ha effetto anche sulle creature soprannaturali.

●●●●● Requiem

Il fantasma è in grado di inondare il soggetto con un flusso intenso e turbolento di pura emozione. Qualsiasi sentimento il fantasma abbia in mente può essere rilasciato sul bersaglio, sommergendo completamente la sua anima.

Sistema: Tiro di Forza+Keening (difficoltà 7).

Il fantasma sceglie l’emozione da rilasciare sul bersaglio. 3 Pathos + 1 per successo. Se l’emozione è negativa l’Ombra del fantasma che usa il potere guadagna 1 punto Angoscia. La vittima può tentare di opporsi con un Tiro Resistito di Forza di Volontà (difficoltà 7) ma soltanto se si accorge dell’attacco che sta arrivando.

Ogni successo ottenuto dal fantasma (oppure quelli che superano i successi ottenuti dalla vittima, nel caso del Tiro Resistito) paralizza il bersaglio per 1 turno. La vittima è completamente soverchiata dall’emozione e incapace di muoversi, parlare, difendersi o agire in qualsiasi altro modo.

Nel caso di un’emozione negativa, se si sono ottenuti 5 o + successi si squarcia l’anima stessa del soggetto, facendolo impazzire completamente o facendogli perdere 1 o + Attributi Mentali.

Nel casi di emozioni piacevoli un numero così elevati di successi può comunque rischiare di causare una dipendenza nel soggetto, che cercherà di procurarsi la stessa emozione in maniera ossessiva.

Lifeweb

Lifeweb è l’Arcanos che si occupa dei legami tra i fantasmi e il mondo dei vivi.

Permette di percepire e di manipolare il rapporto tra i fantasmi e i loro Fetter, come un tessitore che lavora con il proprio telaio.

Utilizzando quest’Arte è anche possibile tenere sotto controllo i propri Fetter, sapere quando sono in pericolo e conoscere in ogni momento il loro livello energetico.

Botch

Un fallimento critico mentre si usa Lifeweb può far ottenere informazioni sbagliate o incomplete sui Fetter, fino a perdere la capacità di localizzarli per 1 intera Storia o addirittura lacerando per sempre i legami che li uniscono al fantasma.

Abilità di Base

○ Locate Fetter (Localizzare il Fetter)

Il fantasma è in grado di monitorare la zona che circonda uno dei propri Fetter, alla ricerca di possibili fonti di pericolo.

Può anche percepire la direzione e la distanza a cui il Fetter si trova rispetto alla propria posizione.

Sistema: Tiro di Percezione+Lifeweb (difficoltà 6).

Ogni successo permette di usare 1 dado della sua normale Riserva di Percezione+Sesto Senso per sorvegliare l'area del proprio Fetter, fino al normale massimo di dadi a disposizione.

Per sapere la direzione e la distanza del proprio Fetter occorre un Tiro di Intelligenza+Lifeweb (difficoltà 6).

● Sense Strand (Percepire il Legame)

Il fantasma è in grado di analizzare gli intricati legami energetici che si formano tra i fantasmi e i loro Fetter, percependone l'intensità e stabilendo se un oggetto è in realtà un Fetter per un qualche fantasma e arrivando ad identificare e localizzare questo specifico fantasma.

Sistema: Tiro di Percezione+Lifeweb (difficoltà 8). 1 Pathos.

Ogni successo fornisce 1 informazione riguardante un Fetter appartenente al soggetto.

Con un Tiro di Percezione+Sotterfugio (difficoltà 7) il soggetto si renderà conto di essere analizzato da questo potere. Se il soggetto viene avvertito del tentativo può tentare di opporsi al potere con un Tiro Resistito usando la propria Forza di Volontà (difficoltà 7).

Per stabilire se un oggetto è un Fetter occorre un Tiro di Percezione+Lifeweb (difficoltà 6).

Con un Tiro di Intelligenza+Lifeweb (difficoltà 6) è possibile percepire la direzione e la distanza che separa un Fetter dal fantasma cui è legato, o viceversa. Il numero di successi determina l'accuratezza dell'informazione.

E' possibile esaminare 1 solo Fetter al giorno.

●● Web Presence (Presenza nella Rete)

Il fantasma è in grado di interagire con l'area che circonda uno dei suoi Fetter, a qualsiasi distanza si trovi. Può usare un Arcanos, comunicare con qualsiasi fantasma si trovi in quell'area e fare qualsiasi Tiro Mentale o Sociale anche restando a distanza.

Sistema: Tiro di Carisma+Lifeweb (difficoltà 8). 1 Pathos per turno.

●●● Splice Strand (Intrecciare il Legame)

Il fantasma è in grado di creare un legame molto forte tra un fantasma e un mortale, o un luogo oppure un oggetto nel mondo dei vivi, rendendolo un Fetter temporaneo.

Sia il fantasma beneficiario che il futuro Fetter devono essere toccati in qualche modo da chi utilizza il potere. Il Fetter può essere mantenuto giorno per giorno, ma è possibile crearne solamente uno alla volta per un singolo fantasma.

Sistema: Tiro di Persuasione+Lifeweb (difficoltà 7). 1 Pathos. Il fantasma beneficiario deve pagare 1 Pathos per ogni giorno consecutivo per mantenere vivo il legame.

Il nuovo Fetter è di livello 1.

Il potere può essere utilizzato anche per riattaccare ad un fantasma un Fetter che è stato precedentemente Spezzato, in questo caso la difficoltà del Tiro sale a 8.

●●●● Sever Strand (Spezzare il Legame)

Il fantasma è in grado di lacerare il legame che unisce un fantasma ad uno dei suoi Fetter. Può farlo soltanto se si trova in presenza del Fetter in questione, ma a parte questo tutto ciò di cui ha bisogno è usare la forza bruta della propria volontà.

Sistema: Tiro di Forza+Lifeweb (difficoltà pari alla Forza di Volontà del possessore del Fetter). 2 Pathos. 1 Forza di Volontà.

Il possessore può opporsi con un Tiro Resistito di Forza di Volontà (difficoltà pari alla Forza di Volontà del fantasma che usa il potere).

Il possessore ha 2 modi per ricollegarsi al Fetter perduto: spendere 1 punto di Forza di Volontà permanente mentre si trova in contatto con esso, oppure usare "Splice Strand" (o chiedere ad un altro fantasma di farlo per lui). Questi metodi non sono efficaci nel caso di Fetter andati persi durante un Harrowing oppure Risolti naturalmente. In aggiunta il possessore può rendere permanente l'effetto di "Splice Strand" spendendo 1 punto di Forza di Volontà, ma solo se era già stato legato in precedenza a quel Fetter.

●●●●● Soul Pact (Patto dell'Anima)

Il fantasma è in grado di impadronirsi dell'anima di un mortale, mediante una sorta di contratto stipulato volontariamente dall'umano per ottenere qualche tipo di favore in cambio.

Da quel momento, finché il mortale è in vita, viene considerato un Fetter del fantasma.

Quando l'umano muore, il fantasma se ne rende conto istantaneamente.

Nel caso in cui il mortale diventi un fantasma, il legame tra i due rimane attivo.

Sistema: Tiro di Carisma+Lifeweb (difficoltà pari alla Forza di Volontà del soggetto). 5 Pathos. 3 Forza di Volontà.

Il soggetto diventa un Fetter di Livello 1.

Se dopo la morte il soggetto diventa un fantasma, sia lui che il fantasma che ha usato il potere acquisiscono una Passione di Livello 1 che consiste nel proteggersi a vicenda.

Moliate

Moliate è l'Arcanos che permette di modellare il plasma di cui è costituito il Corpus di ogni fantasma.

Il plasma è un materiale molto più malleabile della carne degli esseri viventi e consente di essere scolpito e modellato a piacimento. Quest'Arte è detta anche "soulshaping" (modellare l'anima).

Gli scultori più abili sono in grado di creare forme splendide, di rendere il plasma luminoso o lucido, o addirittura di farlo sembrare vivo e pulsante. Oppure sono in grado di modellare delle forme orribili, mostruose e terrificanti.

Spendendo Pathos, gli utilizzatori di Moliare sono in grado di rendere liquido il plasma per il breve tempo necessario a modellarlo nella forma desiderata.

Più l'effetto che si desidera ottenere è complicato o esteso e più tempo è necessario, in genere da pochi istanti fino a qualche minuto oppure ore intere.

Botch

Un fallimento critico mentre si utilizza un potere di Moliare può causare una grande varietà di danni o effetti collaterali, di solito invertendo il risultato che si voleva ottenere oppure addirittura facendo perdere temporaneamente punti di Aspetto, fino ad un utilizzo più riuscito di quest'Arte. Solitamente gli altri effetti collaterali durano all'incirca 1 Scene, tuttavia il Narratore può concedere al personaggio di riparare i danni spendendo 1 punto di Forza di Volontà.

Abilità di Base

○ Glow (Luminescenza)

Il fantasma è in grado di creare una strana luminescenza all'interno del Corpus di un altro fantasma o di se stesso. L'intensità e la tonalità del bagliore sono a scelta del fantasma che usa il potere.

Sistema: Tiro di Carisma+Moliare (difficoltà 7). 1 Pathos.

L'effetto dura un numero di Scene pari ai successi ottenuti.

○ Return of Death's Visage (Ripristinare il Volto della Morte)

Il fantasma è in grado di far tornare l'aspetto esteriore del soggetto esattamente com'era al momento della sua comparsa nel Regno dei Morti dopo la morte.

Sistema: Tiro di Persuasione+Moliare (difficoltà variabile a seconda delle modifiche che il Corpus del soggetto ha subito nel tempo. 6 per cambiamenti minori, 8 per quelli moderati e 10 per quelli più drastici). 1 Pathos.

Il numero di successi determina l'accuratezza del risultato finale e la somiglianza con l'aspetto originario del soggetto.

○ Shapese (Percepire la Forma)

Il fantasma è in grado di stabilire se il soggetto è attualmente sotto l'effetto di un qualsiasi utilizzo di Moliare e in che maniera.

Sistema: Tiro di Percezione+Moliare (difficoltà pari alla Destrezza+Moliare del fantasma che ha modificato il soggetto).

Il numero di successi determina il numero e l'accuratezza delle informazioni acquisite, è anche possibile avere un'idea della forma originaria del fantasma.

● *Imitate* (Imitare)

Il fantasma è in grado di trasformare il proprio viso o quello di un altro fantasma, rendendolo uguale a quello di un terzo individuo. Non è possibile modificare anche le restanti parti del Corpus.

Sistema: Tiro di Destrezza+Moliare (difficoltà 4 se si possiede una "skinmask" dell'individuo da imitare, 5 se si può semplicemente vedere il suo viso, 8 se si lavora a memoria). 1 Pathos.

Il numero di successi indica la difficoltà di notare la trasformazione.

●● *Sculpt* (Scolpire)

Il fantasma è in grado di trasformare l'intero Corpus del soggetto. Può creare nuovi arti e appendici, denti e zanne affilate, nuovi organi sensoriali o decorarlo con incisioni e tatuaggi o renderlo luminoso o in grado di cambiare colore.

L'unico vantaggio in combattimento sono i denti affilati, con cui il fantasma può tentare il Morso.

Il fantasma inoltre mantiene inalterate le sue normali capacità fisiche, indipendentemente dal numero di nuove appendici create.

Sistema: Tiro di Persuasione+Moliare (difficoltà 7). 1 Pathos. Il soggetto perde 1 Livello di Corpus.

Il fantasma può alterare se stesso o un altro fantasma.

Il Narratore deve stabilire il numero di successi da ottenere per raggiungere il risultato desiderato. L'effetto è permanente e può essere annullato solamente da un altro utilizzo di questo potere.

Non può essere utilizzato per infliggere danni, però permette di curare Livelli di Danno, anche aggravato. Ogni successo ottenuto cura 1 Livello di Danno. Oltre al costo iniziale, occorre pagarne anche uno aggiuntivo pari ad 1 punto di Forza di Volontà e 1 Pathos per ogni Livello curato.

●●● *Martialry* (Marzialità)

Il fantasma è in grado di trasformare i propri arti in vere e proprie armi e il suo Corpus in un'armatura protettiva. Le armi tendono ad essere estremamente rigide e per essere usate efficacemente occorre essere esperti nell'uso del corrispondente tipo d'arma.

L'armatura corporea può avere qualsiasi aspetto, a seconda dei gusti e dell'abilità del fantasma, può persino essere lucida come uno specchio.

Sistema: Per modellare un'arma occorre un Tiro di Intelligenza+Moliare (difficoltà pari alla propria Costituzione+3).

Ogni successo permette di infliggere 1 dado di danno aggiuntivo nel combattimento ravvicinato utilizzando l'arto modificato.

Per scolpire un'armatura occorre un Tiro di Costituzione+Moliare (difficoltà pari alla propria Forza+3).

Ogni successo permette di aggiungere 1 dado al Tiro per assorbire i danni, ogni successo oltre il primo fa aumentare di 1 le difficoltà di qualsiasi Tiro di Destrezza per tutta la durata dell'effetto.

Il costo di ogni singolo utilizzo è di 3 Pathos.

Non è possibile ottenere entrambi gli effetti con un solo utilizzo del potere.

Il potere è utilizzabile dal fantasma solo su se stesso.

●●●● Rend (Strappare)

Il fantasma è in grado di lacerare il Corpus degli altri fantasmi, smembrandoli, sfigurandoli o mutilandoli in qualche modo, arrivando persino a strappare il volto del soggetto e tenerlo come souvenir (detto "skinmask").

Sistema: Per usare il potere è necessario toccare il bersaglio con un normale attacco. Dopodichè è richiesto un Tiro di Forza+Moliare (difficoltà pari alla Costituzione+3 della vittima). 1 Pathos. L'Ombra del fantasma che usa il potere guadagna 1 punto Angoscia. Ogni successo infligge 1 Dado di Danno Aggravato, più 1 Dado per ogni Pathos extra speso.

Con 5 o + successi il fantasma strappa letteralmente una parte del Corpus della vittima, ottenendo una "skinmask" nel caso si scelga di colpire il volto.

●●●●● Bodyshape (Modellare il Corpo)

Il fantasma è in grado di trasformare il proprio Corpus oppure quello di un altro fantasma, per ottenere qualsiasi forma egli desideri, dalla silhouette di una splendida top model ad una meravigliosa libreria o poltrona del Settecento.

L'unica limitazione è che il volume finale deve essere a grandi linee uguale a quello di partenza. E' pericoloso allungare eccessivamente il Corpus del soggetto, assottigliandolo fino quasi a diventare trasparente.

Sistema: Tiro di Prontezza+Moliare (difficoltà 5 per una forma semplice, 9 per una estremamente complessa e dettagliata). 4 Pathos.

L'effetto dura 1 Scena per successo.

Se viene utilizzato per trasformare un fantasma in un oggetto contro la sua volontà, l'Ombra del fantasma che usa il potere guadagna 2 punti Angoscia.

Outrage

Outrage è l'Arcanos che manifesta la forza di volontà del fantasma nel regno dei vivi, sotto

forma di energia cinetica.

In pratica è il potere più fisicamente distruttivo a disposizione dei fantasmi.

Botch

Un fallimento critico mentre si utilizza Outrage può far colpire il bersaglio sbagliato, oppure costringere il fantasma a mettere un po' troppa energia nel colpo, perdendo temporaneamente punti di Costituzione o di Forza di Volontà, ad esempio per 1 Scena. In caso di un eccesso di violenza o distruzione, l'Ombra del fantasma potrebbe anche guadagnare vari punti Angoscia.

Abilità di Base

○ Leap of Rage (Balzo della Furia)

Focalizzando le sue emozioni e la sua volontà nelle Shadowlands, il fantasma è in grado di compiere balzi prodigiosi.

Sistema: Tiro di Destrezza+Outrage (difficoltà 6).

Ogni successo si somma a quelli ottenuti normalmente in un tentativo di salto. Può anche essere usato per cambiare direzione mentre si viaggia nella Tempesta.

● Ping (Tocco)

Il fantasma è in grado di manipolare gli oggetti più piccoli e leggeri nel mondo dei vivi, grandi al massimo quanto un tappo di bottiglia.

Può spostarlo solo di poco in una qualsiasi direzione.

Sistema: Tiro di Forza+Outrage (difficoltà pari al Sudario locale). 1 Pathos.

●● Wraithgrasp (Preso del Fantasma)

Il fantasma può esercitare una forza maggiore sugli oggetti materiali, ma soltanto per sollevarli fino ad una discreta altezza e poi lasciarli cadere.

Sistema: Tiro di Forza+Outrage (difficoltà pari al Sudario locale). 2 Pathos.

Il numero di successi determina il peso dell'oggetto che può essere sollevato, secondo la tabella della Prove di Forza.

Gli oggetti non possono essere spostati, spinti o manipolati in alcun modo, possono solo essere sollevati.

●●● Stonehand Punch (Pugno di Pietra)

Il fantasma accumula tutta la sua rabbia e la scatena attraverso il Sudario colpendo un bersaglio con semplice forza bruta. Può essere anche utilizzato su oggetti nel Regno dei Morti, inclusi gli altri fantasmi.

Sistema: Tiro di Forza+Outrage (difficoltà pari al Sudario locale, oppure 6 se il bersaglio

è nel Regno dei Morti). 2 Pathos.
Ogni successo infligge 1 Livello di Salute o di Corpus.

●●●●● Death's Touch (Tocco della Morte)

Il fantasma è in grado di manipolare gli oggetti nel mondo dei vivi. Può ad esempio usare una macchina da scrivere, aprire una finestra ecc. In alternativa può creare dell'attrito nell'aria, facendo scaturire una fiamma senza bisogno della presenza di materiali infiammabili o di combustibile.

Sistema: Tiro di Destrezza+Outrage (difficoltà pari al Sudario locale). 3 Pathos.
Il numero di successi determina la delicatezza e l'accuratezza delle azioni del fantasma. Il potere dura 1 minuto per successo.
Per creare un fuoco occorre un Tiro di Forza+Outrage (difficoltà 8). Il numero di successi determina l'intensità di calore e l'estensione della fiamma.

●●●●● Obliviate (Nullificare)

Il fantasma è in grado di danneggiare un oggetto o un individuo a tal punto da gettarlo direttamente nell'Oblio. Nel caso di un oggetto materiale, svanisce semplicemente a meno che un fantasma non abbia usato Inhabit per entrarvi, in questo caso l'oggetto diventa una reliquia. Se usato su oggetti o reliquie nel Regno dei Morti, essi vengono direttamente spediti nell'Oblio. E' anche possibile distruggere un fantasma o un essere umano, gettando la sua anima nell'Oblio.

Sistema: Tiro di Forza+Outrage (difficoltà pari al Sudario locale, oppure la Costituzione+3 del fantasma vittima, oppure 6 per un oggetto o reliquia nel Regno dei Morti). 3 Pathos. L'Ombra del fantasma attaccante guadagna 2 punti Angoscia.
Ogni successo infligge 1 Danno aggravato e non assorbibile. Gli esseri umani che vengono uccisi e i fantasmi il cui Corpus è ridotto a 0 in seguito a questo attacco vanno entrambi incontro immediatamente ad un Harrowing Distruttivo.

Pandemonium

Pandemonium è l'abilità di attingere al Caos per creare effetti bizzarri tra i vivi e i morti. Alcuni lo chiamano anche Wylding, in quanto è in grado di rilasciare strane energie più che di controllarle. Molti fantasmi stanno alla larga dai maestri di quest'Arte, dato che talvolta gli effetti possono essere deleteri per la loro sanità mentale.
La Nebbia (Fog) accompagna e maschera alcuni degli effetti più plateali, che verranno ricordati a fatica dai comuni mortali.

Botch

Un fallimento critico durante l'utilizzo di un potere di Pandemonium causa una ripercussione di natura caotica sul fantasma.

Possono essere distorti degli oggetti che il fantasma voleva lasciare com'erano, oppure il Caos si manifesta nelle vicinanze del fantasma sottoforma di strani oggetti in strane posizioni, oppure il Pathos o il Corpus del fantasma vengono utilizzati senza ottenere nessun effetto, oppure il fantasma stesso subisce una strana mutazione temporanea.

Abilità di Base

○ Sense Chaos (Percepire il Caos)

Il fantasma possiede una tale affinità con il Caos e la natura dell'Ombra da poter percepire una qualsiasi interferenza da parte di un'Ombra, uno Spettro o un effetto di un potere di Pandemonium nei confronti di un luogo, un oggetto o un individuo.

Sistema: Tiro di Percezione+Pandemonium (difficoltà 7).

● Weirdness (Bizzarria)

Il fantasma può invocare un effetto minore che colpisce un singolo individuo. Si tratta di qualcosa di strano come un'improvvisa sensazione di gelo, una momentanea allucinazione oppure la classica pelle d'oca.

Sistema: Tiro di Carisma+Pandemonium (difficoltà pari al Sudario locale). 1 Pathos.

●● Befuddlement (Stordimento)

Il bersaglio, umano o fantasma che sia, viene momentaneamente confuso e disorientato, dimenticando temporaneamente chi è e cosa sta facendo.

Sistema: Tiro di Intelligenza+Pandemonium (difficoltà pari alla Forza di Volontà del soggetto). 1 Pathos. Dura 1 turno x successo. La vittima ha diritto ad un Tiro di Intelligenza (difficoltà 8) in ognuno di questi turni per riuscire a pensare lucidamente.

●●● Dark Ether (Etere Oscuro)

Il fantasma è in grado di manipolare la luminosità e le condizioni atmosferiche di una zona, cambiando drasticamente la temperatura, evocando la nebbia o facendo scendere l'oscurità, modificando l'umidità o facendo apparire strani bagliori tipo Fuochi Fatui.

Sistema: Tiro di Intelligenza+Pandemonium (difficoltà pari al Sudario locale). 2 Pathos.

Il numero di successi determina la durata e l'intensità dell'effetto.

Con 5 successi è possibile infliggere 1 Livello di Salute ad un umano, oppure togliere un Livello di Corpus ad un fantasma. Così facendo però la propria Ombra guadagna 1 punto Angoscia.

●●●●● Foul Humour (Umorismo Malsano)

Il fantasma è in grado di incanalare il proprio Corpus attraverso il Sudario, materializzandolo sotto forma di sostanze o animali viscosi e ripugnanti. Può ad esempio creare un'invasione di rane, locuste, vespe, serpenti, ratti, millepiedi, ragni ecc...oppure materializzare fango, sangue, carne cruda, interiora o persino dell'acido.

Sistema: Tiro di Intelligenza+Pandemonium (difficoltà del Sudario locale). 1 Pathos. 1 Forza di Volontà. L'Ombra guadagna 1 punto Angoscia.

Il numero di successi determina l'estensione e la verosimiglianza dell'effetto.

In genere svanisce tutto dopo una Scena, ma possono restare delle tracce se si sono ottenuti 5 successi o più. Se la sostanza creata è in grado di corrodere o danneggiare ciò che tocca, essa infligge 1 Dado di Danno ogni 2 successi ottenuti.

●●●●● Tempus Fugit

Il fantasma è in grado di distorcere la percezione dello spazio e del tempo. Un corridoio può sembrare percorribile con un solo passo oppure allungarsi per centinaia di metri, il tempo sembra accelerare o muoversi in modo incredibilmente lento, tuttavia non può scorrere all'indietro o ripetersi.

Sistema: Tiro di Intelligenza+Pandemonium (difficoltà del Sudario locale, oppure 7 nelle Shadowlands). 4 Pathos. 1 Forza di Volontà.

Ogni successo permette di alterare il flusso del tempo di 1 turno nelle immediate vicinanze o di aumentare o diminuire in maniera proporzionale lo spazio percorribile in 1 turno.

Non può essere usato per aumentare il numero di azioni che un individuo può fare normalmente o utilizzando la Velocità dei vampiri, la Rage dei Garou o un Effetto della Sfera del Tempo dei Magi; può solo diminuirne il numero.

In alternativa: Tiro di Destrezza+Pandemonium (difficoltà 7). 2 Pathos. 1 Forza di Volontà. Indirizzando l'effetto su se stesso, il fantasma guadagna 1 azione extra in ogni turno per ogni successo ottenuto. Questo effetto dura 1 Scena.

In entrambi i casi può essere utilizzato una sola volta per Scena.

Phantasm è l'Arcanos dei sogni.

Un fantasma che ne sappia padroneggiare i metodi è in grado di far uscire l'anima dal corpo di un mortale che sta dormendo, facendole fare un giretto nelle Shadowlands in propria compagnia. Quando si risveglierà conserverà solamente un vago ricordo di un sogno strano.

Un sogno particolarmente vivido è comunque in grado di ispirare o terrorizzare un individuo, spingendolo a cambiare il proprio modo di comportarsi.

Questo potere è anche in grado di modificare il sogno che l'individuo sta vivendo, alterandolo, rendendolo più piacevole o spiacevole.

Finchè si trova nelle Shadowlands, l'anima del mortale è trattata come un normale fantasma, ma può essere danneggiata solamente usando particolari Artefatti o da attacchi che infliggono danni aggravati ai fantasmi. Una volta attaccata, l'anima torna istantaneamente nel corpo cui appartiene, e quasi sempre la persona si risveglia senza danni.

Sistema: Un qualsiasi potere usato per danneggiare l'anima del dormiente fa guadagnare all'Ombra del fantasma 1 punto Angoscia.

Botch

Un fallimento critico mentre si utilizza un potere di Phantasm ha di solito orribili ripercussioni sul dormiente.

Le illusioni create sfuggono al controllo del fantasma, spesso causando terrificanti incubi ricorrenti, oppure l'Ombra del fantasma prende in mano la situazione ed è lei ad influenzare il sognatore, di solito tormentandolo.

Solitamente gli effetti più negativi fanno guadagnare 1 punto Angoscia all'Ombra del fantasma.

Abilità di Base

○ Sleepsense (Percepire il Sonno)

Il fantasma è in grado di osservare il sonno dell'individuo, dire in che fase si trova al momento (REM, sonno profondo o di transizione) e assistere ai suoi sogni.

Sistema: Tiro di Percezione+Phantasm (difficoltà 6).

Può osservare i sogni dell'individuo per 1 turno per successo.

● Elysia (Elisei)

Il fantasma è in grado di prendere gentilmente "per mano" l'anima di un dormiente, senza danneggiarla, conducendola con sé in giro per le Shadowlands oppure all'interno di un paesaggio onirico creato apposta per l'occasione.

Sistema: Tiro di Destrezza+Phantasm (difficoltà 6 se il dormiente è in fase REM, 7 se in fase di transizione, 8 se in sonno profondo). 1 Pathos.

L'anima può rimanere fuori dal corpo per 1 Scena per successo.

Può anche essere usato su soggetti ipnotizzati, in meditazione o anche intontiti, ad esempio davanti alla televisione (difficoltà 10), in questi casi però la durata è di 2 Scene in meno (quindi funziona solamente se si ottengono 3 o + successi).

●● Lucidity (Lucidità)

Il fantasma può alterare i dettagli del sogno di un mortale. Può aggiungere o togliere, cambiare o far trasformare un qualsiasi elemento, fino a far diventare un sogno normale come un incubo o viceversa.

Sistema: Tiro di Persuasione+Phantasm (difficoltà variabile a seconda dell'entità dei cambiamenti voluti). 2 Pathos.

L'effetto è tanto più vivido quanti più successi sono stati ottenuti.

●●● Dreams of Sleep (Sogni del Sonno)

Il fantasma è in grado di far addormentare un altro fantasma e di farlo sognare come se fosse un normale essere umano. Dopodichè si possono utilizzare anche gli altri poteri di Phantasm su di lui, attivandoli separatamente e normalmente.

Sistema: 1 Pathos. Se il soggetto è d'accordo non serve alcun tiro.

Se non è d'accordo serve un Tiro Resistito di Carisma+Phantasm del fantasma che usa il potere contro l'Intelligenza+Sotterfugio del fantasma vittima (la difficoltà per entrambi è la Forza di Volontà dell'altro).

●●●● Phantasmagoria (Fantasmagoria)

Il fantasma utilizza il proprio Pathos per tessere delle illusioni che possono influenzare tutti i 5 sensi. Sono solide nei confronti di altri fantasmi soltanto se decide di spendere anche del Corpus. Se utilizza questo potere assieme ad Embody, può crearle direttamente nel mondo materiale.

Sistema: Tiro di Carisma+Phantasm (difficoltà 6). 3 Pathos + 1 Pathos x turno.

Il numero di successi ottenuti determina il numero massimo di turni in cui le illusioni possono persistere e il numero di successi che si devono ottenere su un Tiro di Percezione+Sesto Senso (difficoltà 6) per non essere ingannati e vedere oltre.

Per rendere le illusioni materiali e potenzialmente pericolose occorre spendere almeno 1 punto di Corpus. Per ogni punto speso l'illusione è in grado di sopportare 1 Livello di Danno prima di dissolversi. Le illusioni non possono essere "curate".

Se l'illusione è in grado di danneggiare fisicamente un bersaglio, il fantasma può effettuare un Tiro di Destrezza+Phantasm (difficoltà 7) per attaccare. Il Tiro per i Danni è Forza+Phantasm (difficoltà 7), infligge 1 Livello di danno assorbibile per successo. La

vittima è in grado di schivare.

●●●●● Agon (Agonia)

Il fantasma tenta di strappare letteralmente l'anima dal corpo del dormiente. Ovviamente si tratta di un'esperienza estremamente e intimamente dolorosa e debilitante per il soggetto.

Sistema: Tiro Resistito di Forza+Phantasm da parte del fantasma e di Prontezza+Sotterfugio per la vittima (difficoltà 8 per entrambi). 3 Pathos.

L'Ombra del fantasma guadagna 2 punti di Angoscia, in caso di Botch questo guadagno aumenta a discrezione del Narratore.

Il numero di successi che il fantasma ottiene al di sopra di quelli ottenuti dalla vittima indica per quante Scene il fantasma può restare in possesso di quest'anima e quanti Livelli di Salute il dormiente subisce al momento del risveglio.

Puppetry

Puppetry è l'Arcanos che permette di possedere e di controllare i corpi dei mortali.

Un fantasma che decide di "farsi un giretto" in un essere umano non fa più propriamente parte delle Shadowlands, ed è quindi immune ai normali pericoli di quel luogo. D'altro canto però subisce le stesse ferite subite dal guscio che lo ospita.

Gli Attributi Fisici e i Talenti dell'umano hanno il predominio su quelli del fantasma, a meno che quest'ultimo non abbia assunto il diretto controllo del corpo. Si usa dire che nel primo caso il fantasma si sta facendo un giretto stando sul sedile posteriore.

La maggior parte dei poteri di Puppetry richiede che il fantasma si sia precedentemente "sintonizzato" con un Consorte spendendo Forza di Volontà mentre utilizza "Skinride". Per utilizzarli sugli altri mortali la difficoltà dei Tiri aumenta di 2 (massimo 10).

Botch

Un fallimento critico mentre si usa uno dei poteri di Puppetry potrebbe intrappolare il fantasma all'interno del corpo che sta occupando, senza nessun beneficio e senza poterne prendere il controllo, oppure potrebbe semplicemente rendere vano il tentativo di attivazione, o magari costringere il mortale a fare un'azione totalmente contraria alle intenzioni originarie del fantasma.

Abilità di Base

○ Detect Possession (Individuare la Possessione)

Il fantasma è in grado di osservare un soggetto mortale e dire se in questo momento al suo interno c'è un altro fantasma che sta usando "Skinride".

Sistema: Tiro di Percezione+Puppetry (difficoltà 7 per un soggetto normale, 9 se si tratta di un Consorte dell'eventuale fantasma che lo sta possedendo).

● Skinride (Possedere la Carne)

Questo è il potere basilare di Puppetry ed è quasi sempre richiesta la sua attivazione per poterne usare un altro.

Il fantasma semplicemente entra all'interno del corpo di un mortale ma non è in grado di esercitare alcun tipo di controllo, può semplicemente farsi un giretto, nascondendosi da eventuali fantasmi che lo stiano cercando nelle Shadowlands e provando le sensazioni che sta vivendo il mortale, presumibilmente acquisendo anche un po' di Pathos.

Sistema: Tiro di Destrezza+Puppetry (difficoltà pari alla Forza di Volontà del soggetto). Il numero di successi indica quanti successi dovrà ottenere un altro fantasma per prendere il posto di quello che sta occupando quel corpo.

●● Sudden Movement (Movimento Improvviso)

Il fantasma è in grado di esercitare un brevissimo controllo su un braccio o una gamba del corpo che lo ospita.

Sistema: Occorre usare "Skinride". Tiro Resistito di Forza+Puppetry del fantasma (difficoltà pari alla Forza di Volontà della vittima) contro la Forza di Volontà della vittima (difficoltà 6). 1 Pathos. Se la vittima riesce a resistere, l'Ombra del fantasma guadagna 1 punto Angoscia.

La forza del controllo è direttamente proporzionale al numero di successi ottenuti.

●●● Master's Voice (La Voce del Padrone)

Il fantasma è in grado di intromettersi temporaneamente nei centri che controllano il linguaggio del mortale che lo ospita e di costringerlo a parlare.

La voce risultante è uno strano mix delle voci del mortale e del fantasma.

Sistema: Tiro di Intelligenza+Puppetry (difficoltà pari alla Forza di Volontà del soggetto).

1 Pathos. L'Ombra del fantasma guadagna 1 punto Angoscia.

Il fantasma può scegliere 1 frase da pronunciare assieme al soggetto per ogni successo ottenuto, purchè essa non duri più di una normale esalazione di fiato.

●●●● Rein in the Mind (Imbrigliare la Mente)

Il fantasma è in grado di possedere e di controllare un essere umano senza che egli se ne renda conto, essendo in uno stato semiconscio e passivo per tutta la durata del potere. Alla fine cercherà di razionalizzare e giustificare tutto ciò che può essere accaduto nel frattempo, nei casi più eclatanti potrebbe decidere di chiedere aiuto ad uno psicologo ed entrare in analisi.

Nella maggior parte dei casi funziona solamente nei confronti di un Consorte.

Qualsiasi trauma o ferita subita dal corpo durante questo periodo si trasferisce al fantasma sottoforma di Livelli di Danno al Corpus.

L'elettroshock è una terapia in grado di costringere un fantasma ad abbandonare il corpo, ma nulla gli vieta di cercare di rientrarvi.

Sistema: Tiro di Persuasione+Puppetry (difficoltà pari alla Forza di Volontà del soggetto o al Sudario locale, qualunque sia il più alto). 4 Pathos. L'Ombra del fantasma guadagna 1 punto di Angoscia.

L'effetto dura un numero di Scene pari ai successi ottenuti.

Per resistere, la vittima deve spendere 1 Forza di Volontà e fare un Tiro di Forza di Volontà (difficoltà pari alla Persuasione+Puppetry del fantasma). Ogni successo fa durare il potere 1 Scena in meno.

●●●●● Obliterate the Soul (Nullificare l'Anima)

Dopo aver utilizzato "Rein in the Mind" molte volte sullo stesso soggetto, il fantasma può tentare di vivere a tempo indeterminato nel pieno controllo del suo corpo.

La personalità e l'anima del soggetto vengono divorate dall'Ombra del fantasma.

Se il fantasma decide di abbandonare il corpo, esso rimane in uno stato catatonico, non rispondendo più ad alcuno stimolo e senza intraprendere alcun tipo di azione.

Sistema: Il fantasma deve condizionare un Consorte utilizzando con successo "Rein in the Mind" almeno 10 volte.

Deve poi fare un Tiro Esteso di Forza+Puppetry (difficoltà pari alla Forza di Volontà del soggetto o al Sudario locale, qualunque sia il più alto). 5 Pathos. 2 Forza di Volontà.

L'Ombra del fantasma guadagna un numero di punti Angoscia pari alla Forza di Volontà permanente della vittima.

Egli avrà raggiunto il suo scopo una volta ottenuti tanti successi quanti sono i punti di Forza di Volontà permanente del soggetto.

Un Botch in qualsiasi momento cancella i successi ottenuti e rende vano il tentativo, inoltre il fantasma potrebbe subire altri effetti collaterali, come precipitare istantaneamente in un Harrowing o far guadagnare alla propria Ombra i punti Angoscia che le mancano per tentare un Tiro di Catarsi.

Circa 2 settimane dopo che il fantasma è riuscito nel suo intento, il corpo inizia un lento processo di decadimento che lo renderà inutilizzabile.

Questo potere non ha effetto sulle creature soprannaturali.

Può essere utilizzato soltanto 1 volta al mese, durante la luna nuova. Se con il primo Tiro non si ottiene nemmeno 1 successo, occorre attendere 1 mese prima di ritentare. Se invece si ottiene almeno 1 successo, il fantasma può decidere di fare gli eventuali altri tiri

necessari quando preferisce.

Usury

Se il Pathos può essere considerato la moneta corrente nel Regno dei Morti, allora Usury è l'Arcanos preferito dai mercanti dell'oltretomba.

Permette infatti di trasformare il Corpus in Pathos e viceversa. I maestri di quest'Arte di solito la utilizzano in qualità di guaritori, commercianti, estorsori o usurai. Il potere si basa sullo sfruttamento delle misteriose energie legate alla morte, e ciò è sufficiente a destare molti dubbi sul suo utilizzo, alcuni sostengono che la vera fonte di potere di questo Arcanos sia l'Ombra. Quando viene usato sui mortali non si tratta altro che di rubargli la vita.

Un fantasma deve solitamente toccare la vittima prima di poter attivare uno dei poteri di Usury, il che significa che per avere effetto sui mortali è richiesto spesso l'utilizzo di un altro Arcanos appropriato. L'energia vitale rubata è visibile agli altri fantasmi sotto forma di una luce vivida che si affievolisce mentre viene assorbita.

Botch

Un fallimento critico durante l'utilizzo di Usury ha la conseguenza più ovvia di invertire il flusso di trasferimento o l'effetto che si voleva ottenere, oppure i vari livelli di energia del fantasma potrebbero cominciare a fluttuare senza controllo.

Abilità di Base

○ Assessment (Valutazione)

Il fantasma è in grado di misurare i livelli di vita o di morte in un individuo, ricevendo informazioni sui punteggi di Stamina, Corpus o sui Livelli di Salute. Le ferite appaiono come nere lacerazioni molto vivide sul corpo e un attento osservatore è in grado di stimarne la serietà. Il fantasma è anche in grado di stimare il livello di vitalità generale all'interno di un'area specifica.

Sistema: Tiro di Percezione+Usury (difficoltà 6). Più successi si ottengono e più si ricevono informazioni accurate e su più aspetti dell'individuo o dell'area esaminati.

● Transfer (Trasferimento)

Il fantasma è in grado di trasferire Pathos tra sé e un altro fantasma. E' in grado sia di donarlo che di rubarlo. Questo passaggio è sempre visibile a chi osserva la scena, sottoforma di un alone luminoso che circonda il fantasma che riceve il Pathos.

Sistema: Tiro di Persuasione+Usury (difficoltà pari al Pathos del ricevente se il fantasma intende fare il donatore, se invece intende fare il ladro la difficoltà è pari alla Forza di Volontà della vittima). Se usato per rubare Pathos, l'Ombra del fantasma ladro riceve 1 punto Angoscia. Il numero di successi ottenuti indica il numero di punti Pathos che possono essere trasferiti.

●● Charitable Trust (Credito Benefico)

Il fantasma è in grado di curare le ferite di un fantasma o di un mortale utilizzando il proprio Corpus. Deve alitare parte del suo Corpus sull'individuo, se quest'ultimo è un mortale non è necessario usare altri Arcanoi per manifestarsi nel regno dei vivi.

Sistema: Tiro di Costituzione+Usury (difficoltà pari al Corpus o ai Livelli di Salute rimasti al ricevente). 1 Pathos.

Il fantasma può trasferire 1 punto di Corpus per ogni successo ottenuto.

●●● Early Withdrawal (Privazione Anticipata)

Un fantasma è in grado di sottrarre l'energia vitale ad un mortale o ad un fantasma e di trasferirla a se stesso.

Sistema: Il fantasma deve entrare in contatto con il soggetto e fare un Tiro di Persuasione+Usury (difficoltà pari alla Forza di Volontà della vittima). Ogni successo sottrae un Livello di Salute o di Corpus che va a sommarsi ai propri. Il fantasma può utilizzare questo potere solo se il suo Livello di Corpus non è al massimo, a meno che non conosca e utilizzi "Exchange Rate".

L'Ombra del fantasma guadagna 1 punto di Angoscia.

●●●● Exchange Rate (Tasso di Scambio)

Il fantasma è in grado di convertire il proprio Corpus in Pathos.

Sistema: Tiro di Intelligenza+Usury (difficoltà 6). 1 Pathos.

Ogni successo permette di convertire 1 Livello di Corpus in 1 Pathos.

●●●●● Investment (Investimento)

Questo potere permette di infondere punti Corpus e/o Pathos all'interno di una Reliquia, immagazzinandola per quando ne avrà bisogno. Il fantasma deve concentrarsi sulla reliquia in questione, incanalandovi le energie e sigillandole accuratamente al suo interno. Chiunque può attingere a questa scorta, a patto che conosca i gesti o la frase da pronunciare per liberarne il contenuto.

Questo potere viene utilizzato per creare e mantenere i cristalli che contengono anime infuocate, ossia le "lampadine" del mondo dei morti.

Sistema: 2 Pathos. Il fantasma cancella i punti di Corpus o di Pathos che intende investire. Tiro di Intelligenza+Usury (difficoltà 7).

Ogni successo permette di immagazzinare 1 di questi punti nella reliquia, fino al massimo che si era deciso di investire. Ogni punto investito in eccesso rispetto ai successi ottenuti viene perso.

Per sigillare i punti nella reliquia il fantasma deve spendere 1 punto di Forza di Volontà e decidere una frase o un gesto da eseguire per attingere alla riserva.
Una singola reliquia può contenere solamente un tipo di energia alla volta.

PUNTI LIBERI **(E ULTIMI RITOCCHI)**

Tutti i PG hanno a questo punto 15 Punti Liberi con cui aumentare tutti i Tratti compresi sulla Scheda.

Le Abilità e i Background possono essere aumentati anche sopra il 3 (tranne per quelli vietati o limitati).

I Punti Liberi possono anche essere spesi per acquistare dei Pregi (vedi sotto), mentre scegliersi dei Difetti permette di guadagnare altri Punti Liberi.

Questa è la Tabella con i costi per aumentare i vari Tratti.

TRATTO	COSTO in Punti Liberi
Attributo	5 x 1 pallino
Abilità	2 x 1 pallino
Forza di Volontà	2 x 1 pallino permanente (aggiungi anche 1 quadrato temporaneo gratis)
Passione	2 x 1 pallino
Background	1 x 1 pallino
Legame	1 x 1 pallino
Pathos	1 x 2 punti
Arcanos	5 x 1 pallino
Arcanos – Abilità Base	3 (si imparano tutte quelle di un Arcanos)

PREGI E DIFETTI

Direi che il nome si spiega da solo...

Possono essere acquistati solo durante la creazione del PG.

Durante il gioco è possibile acquisirne degli altri a discrezione del Master e della situazione, ma avviene molto raramente.

Non possono essere acquistati con i Punti Esperienza.

Si dividono per Categorie.

I Pregi hanno un costo in Punti Liberi, scritto tra parentesi.

I Difetti fanno guadagnare dei Punti Liberi bonus, sempre tra parentesi.

Il numero massimo di Difetti ammessi è 7, quindi ogni PG può disporre di un massimo di 22 Punti Liberi totali (15 iniziali + 7 derivati dai Difetti).

Non c'è limite ai Pregi, che però devono essere approvati dal Master (come del resto tutto il PG) e che devono ovviamente essere acquistati.

Difetti

Psicologici:

- **Dipendenza (1-2):** Il tuo personaggio ha una strana forma di dipendenza nei confronti di una persona o un oggetto. Essendo di carattere esclusivamente psicologico, è possibile che sia più difficile superarla temporaneamente rispetto alle comuni dipendenze fisiche dei mortali...tuttavia ciò non è sempre vero a causa della forte natura passionale di molti fantasmi.

Se non ti è possibile visitare periodicamente l'oggetto o la persona in questione, subisci una penalità a tutte le Riserve di Dadi pari al valore del difetto.

Se questo periodo di privazione è particolarmente lungo, dovrai fare un Tiro di Forza di Volontà al giorno (difficoltà 4 per il primo, +1 per ogni giorno successivo). In caso di fallimento abbandoni qualsiasi cosa stai facendo e fai di tutto per raggiungere la causa della tua dipendenza.

- **Compulsione (1):** Hai una particolare abitudine (gesto, frase ricorrente, modo di intercalare, mania di pulizia ecc.) che non riesci a scrollarti di dosso. Ti può creare dei problemi se cerchi di non farti riconoscere o, in alcuni casi, quando vuoi parlare con gli altri senza renderti ridicolo o "strano". E' sempre in effetto, puoi ignorarlo per 1 Scena spendendo 1 punto di Forza di Volontà temporaneo.

- **Echi del Passato (1-2-3):** Il tuo attaccamento alla vita terrena è particolarmente forte, al punto che lasci delle tracce di qualche tipo quando sei presente in una certa zona (di solito il tuo Haunt).

La versione da 1 punto consiste in un odore che era particolarmente significativo per te durante la vita mortale, ad esempio il profumo che indossavi, i tuoi fiori preferiti, il cocktail con cui ti ubriacavi ecc.

La versione da 2 punti riguarda invece i suoni, che possono essere uditi leggermente anche all'esterno dell'Haunt. Può essere un motivetto che cantavi spesso, i tuoi singhiozzi o le risate.

La versione da 3 punti si manifesta tramite strane apparizioni, ad esempio fuochi fatui, oppure immagini di uno dei tuoi Legami che appaiono per un istante agli occhi di un mortale.

Lo svantaggio principale è che i viventi possono sapere quasi sempre quando sei "a casa", e questo può attirare l'attenzione di curiosi o studiosi dell'occulto, non sempre con buone intenzioni.

- **Intolleranza (1):** C'è un oggetto, una categoria di persone, una razza di animali o una situazione che ti irrita particolarmente. Le difficoltà di tutti i Tiri che hanno a che fare con questo oggetto vengono aumentate di 2. Non dev'essere una cosa troppo specifica (ad esempio i bambini che indossano un maglione rosso con una renna disegnata...).

- **Troppa fiducia in sè (1):** Sei talmente convinto delle tue capacità che non accetti nemmeno la possibilità di poter fallire...di conseguenza tendi a lanciarti in ogni impresa, senza fermarti a soppesare i pro e i contro. Questo può mettere in pericolo sia te stesso che le persone che coinvolgi o che accettano di seguirti. Anche quando fallisci, trovi sempre una scusa o un capro espiatorio da incolpare.

- **Fobia (1-3):** Ha una paura irrazionale nei confronti di qualcosa, un oggetto, un animale, una situazione ecc...Ogni volta che ti trovi in sua presenza devi fare un Tiro di Forza di Volontà per poterti avvicinare ed agire normalmente.

Nella versione da 3 punti la paura diventa vero e proprio terrore. Se riesci nel Tiro ma fai meno di 3 successi rimani immobile, cercando di non guardarlo. Se fallisci il Tiro ti dai alla fuga urlando.

- **Timidezza (1):** Ti senti a disagio quando devi parlare con le persone, sia che si tratti di un singolo estraneo, che di un gruppo di conoscenti con cui non hai molta confidenza. La difficoltà di tutti i Tiri Sociali in presenza di un gruppo di persone aumenta di 1. Se sei al centro l'attenzione aumenta di 2. Cercherai in ogni modo di evitare di dover fare un discorso in pubblico.

- **Curiosità (2):** La tua curiosità è talmente radicata in te che non riesci ad ignorare i misteri e cerchi sempre di scoprire tutto il possibile. Per resistere devi fare un Tiro di Prontezza (difficoltà variabile, da 5 per cose banali fino a 9 per i segreti più irresistibili).

- **Ossessione (2):** C'è qualcosa che ti piace, che adori e che ti affascina a tal punto che non perdi occasione di recuperare quante più informazioni possibili o di circondarti di oggetti

inerenti alla tua ossessione. Ad esempio, se sei affascinato dalle creature soprannaturali cercherai in ogni modo di parlare con qualsiasi vampiro o licantropo ti capiti a tiro...con tutti i rischi che ciò comporta.

- **Vendetta (3):** Hai un conto in sospeso con un mortale. La vendetta è uno dei tuoi obiettivi primari, e quando c'è la possibilità di fare un passo avanti per chiudere il discorso, devi spendere 1 punto di Forza di Volontà temporaneo per fare altro.

- **Obiettivo prefissato (3):** Hai uno scopo nella vita...dopo la morte, che è sempre presente nei tuoi pensieri. Si tratta sempre di qualcosa di praticamente irraggiungibile, come ad esempio cancellare la Gerarchia dall'esistenza. Per evitare di lanciarti in qualsiasi missione che possa avvicinarti a questo scopo, devi spendere 1 punto di Forza di Volontà temporaneo.

- **Flashback (3):** Quando ti trovi in situazioni stressanti o che ti ricordano un particolare evento del tuo passato, hai l'impressione che la realtà attorno a te cambi e ti riporti esattamente a quel momento. Non è necessario che si tratti di un trauma negativo, però deve aver avuto un impatto emotivo eccezionale. Quando cadi preda dei flashback, ti risulta difficile distinguere la realtà dai ricordi...rischi persino di parlare o attaccare persone che non esistono.

- **Odio (3):** C'è una categoria di persone o una situazione che proprio non riesci a tollerare. Oltre a cercare di stare il più lontano possibile, devi sforzarti di restare calmo per non saltargli addosso e picchiarlo o farlo a pezzi.

- **Difensore della Vita (3):** Sei convinto che la vita sia il bene più prezioso che sia stato concesso agli esseri umani. Non sopporti chi toglie la vita indiscriminatamente. Anche se puoi arrivare ad uccidere un animale o un essere malvagio, cerchi sempre di risolvere la situazione senza arrivare a tanto.

Mentali:

- **Confuso (2):** Hai difficoltà a percepire il mondo che ti circonda, spesso ti sembra troppo complicato, a volte addirittura inspiegabile e distorto. Si considera uno svantaggio sempre attivo, anche se si manifesta nella sua forma più acuta solamente quando sei circondato da stimoli percettivi molto intensi o semplicemente numerosi.

- **Distratto (3):** (Non può essere preso se acquisti il Pregio "Concentrazione") Ti sfuggono facilmente dalla mente particolari e ricordi più o meno importanti, come nomi, indirizzi, numeri di telefono, targhe di auto...oppure dove si trova un tuo Legame o Haunt, oppure un particolare notato in un luogo-chiave. Per cercare di ricordare devi fare dei Tiri di Prontezza, oppure spendere 1 punto di Forza di Volontà temporaneo.

Corporei:

- **Aspetto Inconfondibile (1):** C'è qualcosa nel tuo aspetto esteriore che le altre persone si ricordano sempre, ad esempio una pettinatura stravagante, un tatuaggio ben visibile, gli occhi bi-colori ecc. Per questo motivo ti riesce difficile passare inosservato ed evitare di essere riconosciuto. Può essere cancellato o alterato con l'uso dell'Arcanos Moliare.
- **Vista Vitale Limitata (2):** Le difficoltà di tutti i tuoi Tiri per usare la Vista Vitale sono aumentate di 2. Fai fatica a distinguere il tessuto della vita nei soggetti che esamini.
- **Vista Mortale Limitata (2):** Le difficoltà di tutti i tuoi Tiri per usare la Vista Mortale sono aumentate di 2. Fatichi a percepire la tenue scia che il lento decadimento di tutte le cose si lascia dietro.
- **Decomposizione (2):** Quando pensi ai cadaveri pensi sempre a dei corpi imputriditi e a brandelli di carne attaccati alle ossa. Questa tua ossessione si manifesta nel tuo Corpus, che in alcuni punti appare privo di pelle, muscoli, organi ecc. La difficoltà dei Tiri Sociali aumenta di 1. Quando usi un Arcanos per mostrarti ai mortali, riesci a spaventarli molto più facilmente, essi infatti reagiscono come se avessero 2 punti in meno di Forza di Volontà permanente.
- **Coprus Fragile (3):** Quando vuoi renderti Incorporeo per attraversare un oggetto devi spendere 2 punti Corpus temporaneo invece di 1. Inoltre, se perdi più di 4 punti temporanei di Corpus in una volta sola, devi fare un Tiro di Forza di Volontà (difficoltà 7) per non essere immediatamente risucchiato in un Tormento.

Soprannaturali:

- **Dannato (1):** La maggior parte delle persone immagina la morte come un passaggio verso un regno meraviglioso, chiamato Paradiso, Nirvana, Valhalla oppure una specie di Regno dei Sogni. Evidentemente tu non ce l'hai fatta, e sei condannato a vagare in queste desolate Terre d'Ombra senza mai raggiungere la tua vera destinazione. Non sei in grado di visitare luoghi legati alla tua religione senza perdere 1 punto di Forza di Volontà al minuto. Toccare un simbolo religioso o un artefatto legato alla tua fede ti farà perdere 1 punto di Corpus temporaneo, in pratica ti viene letteralmente strappato mentre bruci agonizzante.
- **Maledetto (1-2-3-4-5):** Qualcuno o "qualcosa" ha attirato su di te una maledizione di qualche tipo. La maledizione deve essere descritta nei minimi particolari, le sue condizioni devono essere molto chiare, almeno tra giocatore e narratore, il personaggio può essere all'oscuro dei dettagli. Non può essere scacciata facilmente e può avere vari livelli di gravità, fino ad essere anche pericolosa per l'esistenza stessa del personaggio.

Alcuni esempi:

Se riferisci un qualsiasi segreto o confidenza ad una terza persona, il tuo tradimento ti si ritorcerà contro prima o poi. (1)

Cominci a balbettare in maniera controllabile ogni volta che tenti di descrivere ciò che hai visto o sentito. (2)

Gli oggetti che utilizzi (comprese le Reliquie e gli Artefatti) spesso si rivinano, si rompono o non funzionano come vorresti. (3)

Sei destinato a vedere i tuoi amici e le persone che ti sono più vicine diventare tue nemiche. (4)

Qualunque cosa tu sia riuscito ad ottenere o a realizzare è destinata a sgretolarsi e a fallire, è solo questione di tempo. (5)

- **Sepoltura Impropria (1):** Secondo le tue credenze, sei stato seppellito nel modo sbagliato. Forse ti hanno messo a faccia in giù nella tua bara, oppure ti hanno seppellito in un suolo non consacrato, o forse nessun prete ha officiato i riti necessari o sei morto all'insaputa della tua famiglia e di chiunque altro. Magari la tua tomba è stata sconosciuta involontariamente quando un imprenditore ci ha costruito sopra un'azienda o un centro commerciale.

Quaunque sia la causa, questo fatto ti rende estremamente a disagio e la sensazione non passerà finché non sistemierai le cose.

Devi scegliere il tuo cadavere come Legame, tuttavia non ricevi da esso alcun bonus sotto forma di Pathos. Ogni azione che lo riguarda, compresi i tentativi di "slegarti" da esso per Trascendere, ha una difficoltà aumentata di 1. Chiunque entri in possesso di un frammento del tuo cadavere può utilizzarlo per tenerti lontano, per usare i suoi poteri su di te o può minacciare di distruggerlo per convincerti a fare qualcosa per lui.

- **La Lingua del Bardo (1):** Incredibilmente, tu finisci sempre per dire la verità. Le cose che dici tendono ad avverarsi. Non si tratta della facoltà di benedire o maledire qualcuno, e non è nemmeno legata all'Arcanos Fatalism. Tuttavia, almeno 1 volta per Storia, una scomoda verità riguardante la situazione in cui ti trovi si farà strada nella tua testa ed uscirà dalle tue labbra. Per evitare di pronunciare questa "profezia", devi spendere 1 punto di Forza di Volontà temporaneo e subire un livello di danno per lo sforzo di trattenerli...anche perché spesso i fantasmi si mordono la lingua per non far uscire le parole.

- **Ciclo del Tempo (1-2-3-4-5):** Ti risulta particolarmente difficile interagire con il mondo dei vivi. Il Sudario è particolarmente resistente ai tuoi tentativi di oltrepassarlo, le difficoltà dei Tiri ad essa relativi aumentano da +1 a +5. Ci sono però dei particolari momenti in cui queste penalità si annullano e puoi interagire con i vivi esattamente come tutti gli altri fantasmi. Si tratta di occasioni ben precise, ad esempio un'ora al giorno, un giorno al mese oppure durante una certa fase lunare.

- **Echi (2-5):** Sei soggetto ad alcune restrizioni legate alle vecchie leggende popolari sui fantasmi. Una striscia di sale ti impedisce di entrare in una casa, non puoi attraversare corsi d'acqua, gli animali si agitano e diventano aggressivi in tua presenza, sei attratto irresistibilmente dai fuochi. Persino gli scongiuri dei superstiziosi sono sufficienti a tenerti lontano. Ovunque ti sposti, lasci dietro di te un residuo ectoplasmico e tutti i suoni che

emetti possono essere facilmente registrati su nastro, persino la tua immagine tende ad apparire sulla pellicola delle macchine fotografiche.

Questo svantaggio può creare complicazioni di vario genere, destare l'interesse degli umani sbagliati o di altre creature, oppure essere motivo sufficiente per essere considerato fuorilegge dalla Gerarchia (i fantasmi hanno il divieto di interferire o manifestarsi di fronte ai mortali).

Inoltre il tipo di superstizioni e di restrizioni variano a seconda del luogo e della cultura in cui ti trovi.

- **Ombra Materializzata (3):** La tua Ombra ha una propria forma autonoma, non risiede nella tua mente come normalmente accade. Di solito ha l'aspetto di un piccolo animale, che solamente tu sei in grado di vedere e sentire. Per parlarle sei costretto ad alzare la voce. La tua Ombra ti parla invece sia con la voce che mentalmente, non può essere esclusa. Dispone anche di 1 punto Forza con cui riesce a manipolare piccoli oggetti e compiere azioni semplici.

- **Destino Oscuro (5):** Il tuo destino è segnato...per il peggio. Non importa quante cose sei riuscito a realizzare da vivo o da fantasma, alla fine tutto il tuo personale castello ti crollerà addosso e seppellirà te e chi ti sta vicino. A volte hai persino delle visioni sul modo in cui le cose andranno male e vieni assalito dall'angoscia. Sei costretto a spendere 1 punto di Forza di Volontà temporaneo per agire normalmente.

Pregi

Psicologici:

- **Codice d'onore (1):** Hai scelto di aderire ad un codice di comportamento in cui ti riconosci completamente. Può essere inventato da te oppure diffuso anche nella civiltà mortale (ad esempio il Bushido). Questa disciplina morale ti rafforza lo spirito, ogni volta che qualcuno cerca di usare dei poteri magici o simili per farti violare il tuo codice, puoi disporre di 3 Dadi in più per resistere oppure puoi aumentare la difficoltà del suo Tiro di 2.

- **Nobile fine (1):** Hai una ragione di vita estremamente positiva ed elevata, che risulta fonte di ispirazione per te e a volte anche per chi ti sta attorno. Guadagni 2 Dadi aggiuntivi in ogni Tiro che riguarda direttamente il raggiungimento di questa meta.

Mentali:

- **Concentrazione (1):** Sei in grado di focalizzare i tuoi pensieri, escludendo tutti gli stimoli esterni che potrebbero distrarti. Qualsiasi penalità pari o inferiore a 2 in Dadi o nella Difficoltà di un Tiro, dovuta a stimoli esterni, è ignorata.

- **Calcolatrice umana (1):** Hai una straordinaria affinità con i numeri, sei in grado di svolgere senza errori e molto rapidamente anche calcoli complessi, oppure di memorizzare password, combinazioni, numeri di telefono con estrema facilità. Tutti i Tiri inerenti hanno la difficoltà abbassata di 2. Sei inoltre in grado di valutare le probabilità di successo in un'azione, tenendo conto delle variabili presenti.

- **Memoria Fotografica (2):** Anche se non te ne rendi conto, la tua mente è estremamente attenta a tutti i particolari che noti in un certo luogo, e solitamente è come se immagazzinasse tutte queste informazioni in un database. Per cercare di ricordare un qualsiasi dato (oggetto, voce, suono, profumo, sensazione tattile ecc...) ti basta riuscire in un Tiro di Percezione+Consapevolezza.

- **Volontà Ferrea (4):** La tua determinazione è tale da crearti una specie di barriera che ti protegge dai tentativi di influenzarti dall'esterno. Sei immune alla Dominazione dei vampiri, inoltre i magi o i fantasmi che cerchino di usare i loro poteri mentali su di te ricevono un +1 alla difficoltà del Tiro. Se sei a conoscenza di questo loro tentativo puoi spendere 1 punto di Forza di Volontà, facendo salire a 3 la loro penalità. Devi però ripetere questo sforzo, se desideri resistere ancora, ad ogni turno successivo. Non fornisce nessun vantaggio per resistere alle tentazioni della tua Ombra.

- **Fiducia in te stesso (5):** Sei molto sicuro di te e delle tue possibilità. Ogni volta che decidi di spendere 1 punto di Forza di Volontà temporaneo per avere un successo extra, in realtà non lo perdi, a meno che tu non fallisca il Tiro. Puoi usare questo Pregio solamente quando la difficoltà del Tiro in questione è 6 o +.

Attitudini:

- **Ambidestria (1):** Sei in grado di usare indistintamente entrambe le mani per svolgere le normali azioni. Nel caso in cui tu voglia usare entrambe le mani contemporaneamente (facendo due cose nello stesso istante, usando due armi ecc...) la penalità al Tiro con la mano "buona" è 1, quella con l' "altra" mano è +3.

- **Mente informatica (1):** Hai una naturale affinità con i computer in generale, le difficoltà di tutti i Tiri necessari per usarli, ripararli, configurarli, programmarli o per usare un Arcanos su di essi è abbassata di 2.

- **Guidatore Nato (1):** Sei in grado di guidare qualsiasi veicolo, dalle limousine alle auto di formula uno, dai bigfoot ai camion con 18 paia di ruote. Tutti i Tiri necessari per manovrare un qualsiasi veicolo hanno una difficoltà abbassata di 2.

- **Meccanico Nato (1):** Tutti i Tiri per progettare, costruire, riparare, migliorare e far funzionare un qualsiasi apparecchio meccanico hanno una difficoltà abbassata di 2.

- **Linguista Nato (2):** Aggiungi 3 Dadi a tutti i Tiri per leggere, scrivere, parlare e tradurre una qualsiasi lingua.

- **Scavezzacollo (3):** Quando cerchi di fare un'azione particolarmente spericolata, la Sorte di solito decide di far andare tutto per il meglio. Le difficoltà di tutti questi Tiri sono diminuite di 1, inoltre puoi ignorare un singolo "1" uscito dal Tiro.

Corporei:

- **Pieno di Vita (1-2-3-4):** Quando eri vivo, sei sempre stato estremamente vivace, vitale, sprizzavi energia e positività da tutti i pori. Acquistando questo Pregio, il tuo personaggio può disporre di un corrispondente numero di Pallini di Corpus permanente in più. Finché il punteggio totale è sopra il normale 10, il suo aspetto sarà estremamente vitale, rendendolo addirittura roseo e simile ad un mortale. Ciò può attirare attenzioni non sempre gradite.

- **Malleabile (2):** Il tuo Corpus può essere facilmente manipolato usando l'Arcanos Moliare. Tutti i Tiri hanno la difficoltà abbassata di 2.

Soprannaturali:

- **Tomba (1-2):** Alcune popolazioni hanno mantenuto l'usanza di seppellire i propri morti con un piccolo corredo di utensili che ritengono possano essere utili nell'aldilà. Tu appartenevi ad una di queste popolazioni, oppure i tuoi cari hanno semplicemente deciso di seppellirti con qualche oggetto caro nella bara o magari persino nel mausoleo di famiglia.

Con 1 punto puoi sceglierti un intero "corredo" di reliquie. Con 2 punti, in aggiunta, puoi anche fare in modo che la tua tomba sia anche un Haunt di livello 2.

- **Vero Amore (1):** Hai scoperto e perduto il tuo Vero Amore. Nonostante ciò il ricordo di questo sentimento incredibilmente potente è rimasto a confortare e a rafforzare il tuo animo. Ti viene in aiuto quando sei in difficoltà o stai soffrendo. Hai automaticamente successo in tutti i Tiri di Forza di Volontà, ma solo quando sono fatti per cercare, proteggere o aiutare il tuo Vero Amore. Questo legame potrebbe essere anche sufficientemente forte da aiutarti a contrastare pericoli ed entità soprannaturali. Non puoi acquistarlo assieme a "L'altra Metà".

- **Gelo (2):** La maggior parte delle case infestate dai fantasmi possiedono dei punti particolarmente freddi, in cui la temperatura si abbassa notevolmente rispetto al resto della stanza e si può persino percepire una brezza gelida. Il tuo Corpus è talmente freddo da emanare questo gelo anche oltre il Sudario. I mortali rabbriviscono quando gli passi a fianco e rischi di segnalare ad un occultista la tua presenza anche se non vuoi.

- **Senso del Pericolo (2):** Hai un sesto senso che ti avvisa quando c'è un pericolo imminente. Non funziona automaticamente, il Narratore deve fare un Tiro di Percezione+Consapevolezza.

- **L'Altra Metà (3):** Un filosofo greco teorizzò che ogni persona costituisce in realtà soltanto la metà di un essere completo, e deve spendere il resto della sua esistenza per cercare l'altra metà che la completi. Tu l'ahi trovata. Non si tratta necessariamente della donna amata, può essere un fratello, un amico ecc. Sei obbligato a scegliere questo individuo come tuo Legami, e tutti i bonus che lo riguardano vengono raddoppiati. Guadagni anche 1 punto di Corpus temporaneo per ogni ora che trascorri in sua presenza. Non puoi acquisirlo assieme al Pregio "Vero Amore".

- **Lucentezza (4):** Per qualche motivo la forza delle tue passioni riesce ad oltrepassare il Sudario. Tutte le difficoltà dei Tiri necessari per penetrare questa barriera sono abbassate di 1. Inoltre tutti i mortali che devono avere a che fare con te si comportano nei tuoi confronti come se avessero 1 punto permanente di Forza di Volontà in più.

- **Fortuna (4):** Sei nato fortunato e il tuo lato chiaro, l'Eidolon, illumina il tuo cammino. Puoi ripetere un massimo di 3 Tiri falliti per Storia. Un singolo Tiro può essere ripetuto una sola volta.

- **Ombra Debole (4):** La tua Ombra non ha una volontà forte come la maggior parte delle altre. Subisce una penalità di 2 a tutti i Tiri per prendere il controllo del tuo Corpus. Sei comunque il bersaglio di tutte le sue macchinazioni e tentazioni, tuttavia i suoi tentativi di sottomettersi sono praticamente tutti destinati a fallire. Inoltre la tua Ombra subisce anche una penalità di 1 per ogni Tiro che possa farle guadagnare punti Angoscia.

- **Vera Fede (7):** Possiedi una fede estremamente ben radicata e incrollabile in Dio, o qualunque sia il nome che la tua religione dà all'Essere Supremo. Inizi il gioco con 1 punto di Fede (un Tratto che può variare da 0 a 10), che ti dà un'incredibile forza interiore e che ti sostiene quando tutti il resto sembra agire contro di te. Si tratta di un Pregio particolarmente diffuso tra gli Eretici...inoltre un fantasma che lo possiede può attirare la loro attenzione, sono sempre alla ricerca di nuovi discepoli...

I tuoi punti di Fede si aggiungono a tutti i Tiri di Forza di Volontà, ogni punto ti dà 1 dado extra. Eventuali effetti collaterali o scenografici collegati all'intervento della Fede sono a discrezione del Narratore, tuttavia in genere si manifesterà con la repulsione dei vampiri e in alcuni casi anche di altri fantasmi. L'effetto vero e proprio varia da persona a persona, ma raramente anche le persone più sante e benedette sono riuscite a fare di più che curare i corpi e le anime dei sofferenti. Solitamente il tipo di miracoli e prodigi realizzabili è legato alla tua Natura. E' anche possibile che tu non ti renda conto di essere stato aiutato

da una forza proveniente dall'esterno.

Si tratta di un Pregio estremamente raro, soprattutto in questo mondo e in questa epoca.

Nessun personaggio può iniziare il gioco con più di 1 punto Fede.

Abilità Innate

Vista Mortale

Tutti i fantasmi percepiscono il mondo dei vivi come attraverso una vetro ingrigito e polveroso, anche se leggermente colorato.

Gli edifici appaiono molto più rovinati e decadenti di quello che sono in realtà, le piante sono meno rigogliose e a volte sembrano rinsecchite, le auto sembrano usate da decenni e le più vecchie hanno l'aspetto di rottami, le persone malate o vicine alla propria morte hanno un colorito particolarmente pallido, simile a quello dei cadaveri e dei fantasmi. In pratica ogni fantasma è in grado di percepire con facilità il "tocco dell'Oblio" dentro ogni cosa esistente nel mondo dei vivi.

Si tratta di un'arma a doppio taglio, da un lato conferisce una sensibilità a volte molto utile, dall'altro spinge un gran numero di fantasmi verso la depressione e i sentimenti negativi, infatti sono costretti a vedere il loro vecchio mondo soccombere all'Oblio ad ogni minuto che passa.

Sono anche possibili degli usi costruttivi di questa facoltà, ad esempio:

INDIVIDUARE LA DEBOLEZZA

Il fantasma può osservare un individuo o un oggetto situato nelle Terre d'Ombra o nel mondo dei vivi, cercando di individuare i suoi punti deboli.

Occorre un Tiro di Percezione+Sesto Senso. Può essere utilizzato anche per avere dei vantaggi in combattimento, permettendo di aggiungere 1 dado al danno inflitto.

Si possono individuare solamente le debolezze fisiche, non quelle psicologiche e mentali.

PERCEPIRE LA SALUTE

Osservando un fantasma o un essere vivente, è possibile dire qual'è il suo stato di salute, il numero di punti Corpus perduti, eventuali malattie, infezioni e ferite, perdite di sangue e menomazioni fisiche di qualunque genere.

Occorre un Tiro di Percezione+Medicina. Per distinguere tra i sintomi che percepisce, il fantasma deve avere un minimo di conoscenze nel campo medico.

ESAME DIAGNOSTICO

Serve principalmente ad analizzare lo stato di usura di un oggetto, per capire quanto tempo resisterà, dopo quanto si guasterà e come è possibile ripararlo o restaurarlo nel migliore dei modi.

Occorre un Tiro di Percezione+Riparare.

Vista Vitale

Tutti i fantasmi sono anche in grado di percepire la vitalità e le emozioni che scorrono all'interno di qualunque essere vivente.

In pratica si tratta della capacità di percepire le aure che circondano gli esseri viventi, e persino i non-morti come i vampiri, riuscendo a capire lo stato d'animo attuale, il generale livello di salute mentale e il benessere psico-fisico.

Alcuni usi specifici sono i seguenti:

PERCEPIRE I SENTIMENTI

Non appena due individui si incontrano nel mondo dei vivi, c'è un istante in cui le loro aure si accendono e tremolano particolarmente. E' come se si riconoscessero ed è possibile capire quali sono i rapporti tra i due individui e il modo in cui si considerano (amici, estranei, sospettosi, rancorosi, invidiosi ecc...). Le aure non mentono, e in questo istante sono particolarmente sincere ed evidenti.

Occorre un Tiro di Percezione+Empatia (difficoltà 9).

PERCEPIRE LE PASSIONI

Quando un fantasma passa a fianco di un mortale che sta provando un'emozione simile ad una delle Passioni del fantasma, un altro fantasma osservatore ha la possibilità di notare il tremolio nell'aura del mortale. In questo modo si può fare l'idea di una delle emozioni che caratterizzano una Passione del fantasma.

Occorre un Tiro di Percezione+Sesto Senso (difficoltà 9).

PERCEPIRE GLI SPIRITI

I fantasmi possono concentrarsi e cercare di individuare le tracce lasciate nel mondo dei vivi dagli Spiriti che abitano nell'Umbra.

Questi Spiriti sono tutti legati alla vita e a quel mondo spirituale che i licantropi sono in grado di visitare, quindi non è possibile incontrarli nel mondo dei morti.

Occorre un Tiro di Percezione+Occulto (difficoltà pari al Sudario locale +2, max 10).

Sensi Acuti

I sensi di ogni fantasma sono estremamente sviluppati, è possibile vedere a grandi distanze e cogliere anche i particolari più minuti, un sussurro è udibile chiaramente, si può leggere qualsiasi scritta semplicemente passandoci sopra le dita oppure rintracciare una persona tra la folla facendosi guidare dal suo dopobarba.

Lo svantaggio è che stimoli eccessivamente forti rischiano di creare uno shock temporaneo al fantasma, privandolo dei sensi per qualche minuto.

Con un Tiro di Percezione+Sesto Senso e spendendo 1 punto Pathos, il fantasma è in grado di vedere oltre ai poteri d'illusione di vampiri, licantropi, magi e altre creature soprannaturali.

İncorporeità

Nei confronti del regno dei morti i fantasmi sono considerati sempre corporei.

Nei confronti del regno dei vivi invece i fantasmi non hanno peso, nè possono essere toccati (nè toccare, a meno che non usino speciali Arcanoi).

Tuttavia esistono alcune regole che valgono ancora per i fantasmi.

La forza di gravità è sostituita dalla forza attrattiva che l'Oblio esercita su tutte le cose. Di conseguenza tutti i fantasmi possono ancora cadere e non sono in grado di volare, in entrambi i mondi.

I fantasmi possono attraversare pareti, persone, macchine e altre cose del regno dei vivi, però per farlo devono "dissolversi" momentaneamente.

In pratica il Sudario è come una barriera che impedisce ai fantasmi di toccare un oggetto, ma per passarci attraverso è necessario diventare incorporei.

Un fantasma diventa incorporeo spontaneamente, decidendo di spendere 1 punto di Corpus temporaneo, oppure involontariamente ogni volta che viene "colpito" da un oggetto del mondo dei vivi (macchina, proiettile, pugno, palla da baseball) ad una velocità tale da far male ad un essere umano.

L'incorporeità dura un numero di turni pari alla propria Costituzione.

Punti Esperienza

Questi possono essere spesi per aumentare qualsiasi Tratto si trovi sulla vostra scheda, eccetto i Background, le Passioni, i Legami e i Pregi/Difetti.

I Background aumentano o diminuiscono solamente in seguito alle vostre azioni durante il gioco, ve li dovete creare/guadagnare.

I Pregi/Difetti acquisiti durante il gioco vengono invece assegnati da me e solo in casi eccezionali.

Per aumentare un Tratto è comunque necessario averlo usato durante il gioco (nel caso ad esempio di abilità di combattimento, sotterfugio, manualità ecc...) oppure aver trovato un insegnante o una fonte di informazioni (nel caso di abilità scientifiche oppure occulte, compresi nuovi Arcanoi).

Quando decidete di aumentare qualcosa dovete farmelo sapere tramite messaggio o mail privata, così vi dirò se accetto l'aumento o l'acquisto di abilità e poteri.

TRATTO	COSTO
Attributo	Valore attuale x4
Nuova Abilità	3
Abilità	Valore attuale x2
Nuovo Arcanos	7
Nuova Abilità Base di un Arcanos	4
Da Abilità Base Arcanos al Livello 1	3
Arcanos	Valore attuale x3
Forza di Volontà	Valore attuale x1

Wraith: the Oblivion

Nome:

Giocatore:

Cronaca:

Natura:

Carattere:

Ombra:

Vita:

Morte:

Rimpianto:

Attributi

Fisici

Forza ●○○○○○
Destrezza ●○○○○○
Costituzione ●○○○○○

Sociali

Carisma ●○○○○○
Persuasione ●○○○○○
Aspetto ●○○○○○

Mentali

Percezione ●○○○○○
Intelligenza ●○○○○○
Prontezza ●○○○○○

Abilità

Talenti

Atletica ○○○○○○
Consapevolezza ○○○○○○
Empatia ○○○○○○
Esprimersi ○○○○○○
Intimidire ○○○○○○
Rissa ○○○○○○
Schivare ○○○○○○
Sesto senso ○○○○○○
Sotterfugio ○○○○○○
Vita di strada ○○○○○○

Capacità

Armi da fuoco ○○○○○○
Armi da mischia ○○○○○○
Autorità ○○○○○○
Costruire ○○○○○○
Esibirsi ○○○○○○
Meditazione ○○○○○○
Furtività ○○○○○○
Galateo ○○○○○○
Guidare ○○○○○○
Riparare ○○○○○○

Conoscenze

Burocrazia ○○○○○○
Computer ○○○○○○
Enigmi ○○○○○○
Investigare ○○○○○○
Legge ○○○○○○
Lingue ○○○○○○
Medicina ○○○○○○
Occulto ○○○○○○
Politica ○○○○○○
Scienze ○○○○○○

Vantaggi

Background

Alleati ○○○○○
Artefatti ○○○○○
Contatti ○○○○○
Eidolon ○○○○○
Haunt ○○○○○
Lascito ○○○○○
Memoriam ○○○○○
Mentore ○○○○○
Notorietà ○○○○○
Reliquie ○○○○○
Status ○○○○○

Passioni

_____	[] ○○○○○
_____	[] ○○○○○
_____	[] ○○○○○
_____	[] ○○○○○
_____	[] ○○○○○
_____	[] ○○○○○
_____	[] ○○○○○
_____	[] ○○○○○
_____	[] ○○○○○
_____	[] ○○○○○
_____	[] ○○○○○

Legami

_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○

Arcanoi

_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○

Corpus

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Forza di Volontà

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Pathos

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Pregi

Nome	Tipo	Costo
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Difetti

Nome	Tipo	Bonus
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Esperienza

Totale Punti Guadagnati: _____

Totale Punti Spesi: _____