

Nome: _____

Occupazione: _____

Età: _____

Fobia: _____

Background: _____

Punti Energia:

Punti Ansia: Flashback:

Condizione:	Effetto:

Punti Inventario:

Dispositivi:	Batteria (30 min.):
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Armi/Utensili:	Munizioni:	Modificatore:

Nutrimento:	Cura d3+:

Altre cose:

SEI MORTO

ma la tua anima non ha pace

Tira un d6. Il risultato determinerà se la tua anima inquieta diventerà uno spirito maligno o benevolo.

Hai a disposizione **3 azioni** che puoi utilizzare durante il resto del gioco. Ogni azione può essere utilizzata una sola volta, ma in qualsiasi momento lo ritieni opportuno. Inoltre, avrai anche la possibilità di leggere **La Verità** e **L'Atto Finale**.



1-3: Spirito Maligno

- Appari dal nulla e spingi un personaggio.
- Appari vicino a un personaggio nascosto e riveli la sua posizione.
- Appari come una visione per un personaggio, con i dettagli raccapriccianti sulla tua morte. Quel personaggio perde 1 PE e guadagna 1 PA.



4-6: Spirito Benevolo

- Appari per dare un suggerimento che aiuterà i personaggi. Puoi pronunciare solo 2 parole.
- Appari per distrarre un nemico o un PNG.
- Tocchi un personaggio e lo tranquillizzi con la tua presenza. Quel personaggio ripristina 1 PE ed rimuove 1 PA.