

MOSSE AVANZATE

Quando raggiungi un livello dal 2 al 5, scegli una delle seguenti mosse.

❑ AIUTO ULTRATERRENO

Quando invochi l'aiuto del tuo patrono, tira +CAR. Con 10+, scegli due; con 7-9, scegli uno; con un fallimento, il tuo patrono è scontento della tua debolezza e cercherà di tormentarti.

- succede esattamente quello che desideravi
- il tuo patrono non chiede un pagamento
- i nemici del tuo patrono non interferiscono

❑ SERVITORE VERSATILE

Scegli un'abilità che il tuo servitore non possiede. Il servitore impara quest'abilità con grado 2.

❑ SERVITORE COMPETENTE

Ottieni 2 punti extra da distribuire tra le abilità attuali del tuo servitore.

❑ SERVITORE ABILE

Ottieni 2 punti extra da distribuire tra le abilità attuali del tuo servitore.

❑ L'ASTUZIA DEL DIAVOLO

Scegli una mossa dalla lista del ladro.

❑ ANIMA RECLAMATA

Quando esali il tuo Ultimo respiro, con un risultato 7-9 il tuo patrono interferisce e reclama la tua anima. La negozia con la Morte a nome tuo e tu devi accettare l'accordo. Con un 6-, il tuo patrono interferisce e ti offre un affare. Accettalo e stabilizzati o rifiuta e condanna la tua anima ad un'eternità di tormenti.

❑ PROPRIETÀ DEL DIAVOLO

Quando Riveli conoscenze nella sfera di competenza del tuo patrono, prendi +1 prossimo.

❑ A CIASCUNO IL SUO

Quando tenti di manipolare un personaggio del GM, tira +CAR. Crei un simulacro del suo desiderio più profondo. Con 10+, l'illusione è perfetta finché dura e sei fuori dalla sua portata quando sparisce. Con 7-9, c'era un difetto; si accorge che l'hai ingannato prima che tu possa allontanarti e ora sta venendo a cercarti. In ogni caso, questo conta come leva.

❑ LA LEZIONE DEL DOLORE

Quando non sei a pieni PF, prendi +1 armatura.

❑ UN DEGNO SACRIFICIO

Quando il tuo servitore è nei paraggi e stai per subire danno, puoi negarlo ima il tuo servitore muore.

Quando raggiungi un livello dal 6 al 10, scegli una delle mosse seguenti o dalla lista 2-5.

❑ MAESTRIA DEL SERVITORE

Richiede: Servitore competente o Servitore abile

Ottieni 3 punti ulteriori da distribuire tra le abilità attuali del tuo servitore.

❑ SERVITORE ADDESTRATO

Richiede: Servitore versatile

Scegli un'abilità che il tuo servitore non possiede. Il servitore impara quest'abilità con grado 3.

❑ BARATTO DELL'ANIMA

Quando convinci qualcuno a cedere volontariamente una parte della sua anima, tira +CAR. Con 10+, scegli una statistica; prendi +1 continuato ai i tiri su quella statistica fino al prossimo tramonto e lui prende +1 continuato per tirare su quella statistica. Il GM sceglie una statistica; lui prende -1 continuato ai i tiri su quella statistica. Con 7-9, prendi anche tu -1 continuato sulla statistica scelta da GM fino al prossimo tramonto. Con un fallimento, chi ti ha ceduto la parte di anima otterrà comunque dei benefici, ma tu sei incapace di trattenere la porzione d'anima; il tuo patrono se ne nutre immediatamente.

❑ L'OMBRA DEL DEMONIO

Scegli una mossa dalla lista del bardo che non sia una delle mosse multiclasse.

❑ ASPETTO DEL PATRONO

Quando scegli di rivelare la tua vera natura, tira +COS. Con 10+, il tuo corpo cambia per adattarsi alle caratteristiche del tuo patrono e ottieni 3 prese. Con un 7-9, ottieni 2 prese. Con un fallimento, ottieni 1 presa in aggiunta a ciò che il GM ti dirà. Il GM ti dirà una o più mosse legate a queste caratteristiche. Spendi 1 presa per fare quella mossa. Una volta esaurite le prese, ritorni alla tua forma normale.

❑ POSTILLE

Scegli un favore dal tuo Contratto: lo ottieni.

❑ COMUNIONE CON LE OMBRE

Quando sei completamente celato dalle tenebre, tira +DES. Con 10+, sei del tutto invisibile tra ombre. Con 7-9, sei invisibile tra le ombre, ma lasci qualche segno della tua presenza: un leggero odore di zolfo, uno strato di brina su ciò che tocchi e così via.

❑ FORGIATO DAL TORMENTO

Sostituisce: La lezione del dolore

Quando non sei a pieni PF, prendi +2 armatura.

❑ PUNIZIONE RIMANDATA

Quando subisci un danno che altrimenti ti ucciderebbe, puoi invece prendere -1 continuato e negare il danno. Puoi scegliere in qualsiasi momento di accettare il danno che avresti dovuto subire e il -1 continuato termina.

❑ UN GIUSTO SOVRANO

Quando ottieni questa mossa hai accesso a un secondo servitore evocato. Crealo come hai fatto col primo, scegliendo una base e aggiungendo ogni bonus proveniente da altre mosse. Può aiutarti solo un servitore alla volta; devi scegliere quale servitore appare a ogni tramonto.



Lo Stregone

Che ti mostrino un'anima. Che te la facciano vedere, toccare, annusare. Che ti facciano sapere a cosa serve. A nulla.

Tu sai bene quale cosa inutile e sopravvalutata sia un'anima, l'hai sempre saputo. Il potere, invece, è diverso. Il potere è tangibile, utile, ti consente di ottenere ciò che è giusto o, semplicemente, ciò che desideri (ma non sono forse la stessa cosa?).

Perché, quindi, scandalizzarsi tanto per un semplice scambio? In fondo non è altro che un equo commercio: ora Lui ha la tua inutile anima, e tu hai tutto il potere che hai sempre desiderato. Tutto qui. Nulla di blasfemo o scandaloso, un semplice, naturale contratto.

E strapperai il cuore, brucerai la città e venderai schiava la discendenza di chiunque osi affermare che così facendo hai lasciato entrare il male dove prima c'era la tua inutile anima.

Aspetto:

Scegli un'opzione per ogni elemento

- » Occhi folli, occhi tormentati od occhi scaltri.
- » Capigliatura impeccabile, capelli selvaggi o calvo
- » Abiti comuni, abiti scuri o abiti eleganti
- » Corpo allenato, corpo coperto di cicatrici o corpo magro

Razza:

Ortieni questa mossa

NANO

Aggiungi questa opzione alla lista dei favori che puoi ottenere con Contratto: *invulnerabilità alle fiamme.

ELFO

Quando agisci basandoti su conoscenze ottenute attraverso Il prezzo dell'anima, prendi +1 prossimo.

UMANO

I tuoi servitori evocati prendono +1 combattente o +1 accolito, a tua scelta.

Allineamento:

Scegli un allineamento

LEGALE

Mettiti in pericolo per compiere la volontà del tuo patrono.

CAOTICO

Sprona gli altri ad azioni significative, decisive e non pianificate.

MALVAGIO

Corrompi un altro come sei stato corrotto tu.

Equipaggiamento:

Porti con te una copia del tuo contratto, descrivila (peso 0).

Scegli la tua arma;

- spada corta (corpo-a-corpo, peso 1)
- arco logoro (vicino, peso 2), fascio di frecce (3 munizioni, peso 1) e un pugnale (intimo, peso 1)

Sceglie due:

- pozione curativa (peso 1)
- antidoto
- razioni (5 usi, peso 1)
- 6 monete

Nome

Faustus, Elric, Yugi, Sæmundur, Solomon, Michael, Aladdin

Piper, Willow, Mab, Circe, Morgiana, Cymoril

FOR	Base	Mod.	Danno
Debole -1			6
DES	Base	Mod.	Armatura
Malfermo -1			
COS	Base	Mod.	PF
Malato -1			Max:
INT	Base	Mod.	PF Max = 6 + Costituzione
Stordito -1			
SAG	Base	Mod.	Carico:
Confuso -1			Carico = 7 + FOR
CAR	Base	Mod.	
Sfregiato -1			

Legami:

Inserisci il nome di un alleato in almeno uno dei seguenti:

Devo nascondere la mia vera natura da _____.

_____ sarebbe un eccellente servitore per il mio padrone.

Se c'è qualcuno che può salvare la mia anima, è _____.

_____ mi fa ricordare tempi migliori.

So cosa desidera veramente _____.

PE

Livello:

Per salire = livello + 7 PE

MOSSE INIZIALI

Cominci con queste mosse

CONTRATTO

Hai firmato un contratto con una forza ultraterrena, che sia fatata, demoniaca, o altro. Lavora con il tuo GM per definire l'aspetto e la personalità del tuo patrono. Scegli due favori che hai ricevuto dal tuo patrono:

- Libertà da fame, sete e sonno
- Aspetto e modi impeccabili
- Immunità a malattie, debolezza e vecchiaia
- Conoscenza di una lingua arcana, dimenticata da tempo
- Invulnerabilità agli incantesimi

Scegli l'obbligo che il tuo patrono ti ha imposto:

- Adorazione (obbligo: porta altri al servizio del tuo patrono)
- Segretezza (obbligo: nascondi l'identità del tuo patrono ad ogni costo)
- Competizione (obbligo: lavora per ostacolare i nemici del tuo patrono)
- Sacrificio (obbligo: distruggi oggetti di potere in nome del tuo patrono)

Se passa un periodo di tempo significativo senza che tu ti sforzi sinceramente di assolvere i tuoi obblighi, prendi -1 continuato fino a quando non torni nelle grazie del tuo patrono.

LA FORTUNA DEGLI SCIOCCHI

Quando subisci danno, prendi +1 a Sfidare il pericolo.

IL PREZZO DELL'ANIMA

Quando passi del tempo a prendere confidenza con qualcuno, tira +SAG. Con 10+, i tuoi servitori ti sussurrano una cosa che quella persona desidera veramente. Con 7-9, tu scopri qualcosa che loro desiderano veramente, ma loro percepiscono qualcosa della tua vera natura.

SERVITORE EVOCATO

I tuoi contratti ti conferiscono potere su una creatura evocata. E' un mercenario che esegue i tuoi compiti al meglio delle sue capacità, descrivilo.

Scegli una base:

- Difensore** +1, combattente +2, lealtà +2
- Adepto** +2, accolito +1, lealtà +2
- Scassinatore** +1, esploratore +2, lealtà +2
- Menestrello** +2, combattente +1, lealtà +2

Il seguace ha costo: portare avanti i piani del patrono. Se il servitore muore o è per qualche altro motivo non disponibile, riappare al tuo fianco al prossimo tramonto, vivo e illeso.