

MOSSE AVANZATE

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

❑ CHE PESTE TI COLGA

Quando implori gli spiriti di lanciare una maledizione su qualcuno che puoi vedere, prendi un'afflizione a tua scelta e tira +SAG. Con 10+, qualcosa di brutto gli accadrà presto (si romperà una gamba in malo modo, avrà cospicue perdite finanziarie, ecc.); con 7-9, sarà solamente sfortunato in amore e nella vita fino alla prossima luna; con un fallimento, scoprirà cosa stavi cercando di fare!

❑ CIÒ CHE È STATO

Quando trascorri alcuni minuti a meditare sui resti di una creatura morta, puoi avere una vaga percezione di cosa ha causato la sua fine.

❑ ANIMALE GUIDA

Quando infliggi il colpo di grazia a un animale con le tue mani, puoi prendere un'afflizione a tua scelta e legare il suo spirito al tuo. Se lo fai, puoi sciogliere questo legame al momento del bisogno; ti mostrerà un percorso che ti porterà dove hai bisogno di andare. L'afflizione non può essere curata finché lo spirito è legato a te.

❑ FETICCIO

Quando plasmì l'effigie di qualcuno che hai incontrato, tira +CAR. Con 10+, finché hai la bambola puoi sempre sapere in che direzione si trova rispetto a te. Con 7-9, il GM sceglierà una limitazione:

- funziona solo sotto la luce diretta della luna;
- il bersaglio sa che tu possiedi questa bambola e percepisce quando sei nelle vicinanze;
- richiede un sacrificio cruento quotidiano (qualcosa delle dimensioni di un gatto) per funzionare

❑ AMICO DELLA TERRA

Scegli una mossa dalla liste delle classi di druido o ranger. In alternativa, scegli una mossa da qualsiasi altra classe come se fossi di livello inferiore.

❑ MASCHERA FUNERARIA

Quando ti dipingi il viso con sangue e ceneri, ottieni +1 armatura finché porti questa maschera funeraria.

❑ GUARIGIONE SPIRITUALE

Quando impieghi un'intera notte a curare l'anima di qualcuno, puoi rimuovere una delle sue affezioni.

❑ LA CANZONE DEL MIO POPOLO

Quando canti per altri una canzone sacra, un poema o una danza, tira +SAG. Se hai successo, si ritroveranno commossi dalla tua performance e saranno inclini ad aiutarti. Con 10+, sentiranno anche il bisogno di offrirti qualche forma di compenso. Con un fallimento, puoi aspettarti la visita di uno dei tuoi antenati a breve, per chiederti per quale motivo hai condiviso i riti sacri con degli estranei.

❑ DANZA DELLA PIOGGIA

Quando desideri influenzare il tempo atmosferico, svolgi un rituale in cui versi del sangue per placare gli spiriti e scegli un tipo di clima: freddo, caldo, secco o umido. Il tempo atmosferico nel giro di alcuni chilometri sarà di quel tipo per qualche settimana.

❑ LADRO D'OCCHI

Quando una creatura che hai accecato, assordato o reso muta si rimette, puoi prendere 2 danni (ignora armatura) per fare uso del loro senso corrispondente come fosse tuo finché riesci a mantenere la concentrazione.

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

❑ DANNATE SIANO LE VOSTRE FAMIGLIE

Sostituisce: Che peste ti colga

Quando implori gli spiriti di lanciare una maledizione su qualcuno che puoi vedere, prendi un'afflizione a tua scelta e tira +SAG. Se hai successo, il bersaglio e qualsiasi suo consanguineo che nominerai saranno vittime della malasorte fino alla prossima luna piena. Con 10+, inoltre, il tuo bersaglio soffrirà presto una terribile tragedia. Con un fallimento, scopriranno cosa stavi tentando di fare!

❑ FIGLIO DELLA TERRA

Scegli una mossa dalla lista delle classi di druido o ranger. In alternativa, scegli una mossa da qualsiasi altra classe come se fossi di un livello inferiore.

❑ POTERE ANTICO

Quando sei il bersaglio di un incantesimo e hai una presa da Aiuto dall'altro mondo, puoi spendere 1 presa perché l'incantesimo fallisca e non abbia alcun effetto.

❑ MASCHERA MORTUARIA

Sostituisce: Maschera funeraria

Quando ti dipingi il viso con sangue e ceneri, ottieni +2 armatura finché porti questa maschera mortuaria.

❑ MANGIATORE DI PECCATI

Quando tocchi una creatura morente o morta di recente (da meno di un giorno), pelle a pelle, puoi intercedere con la Morte in suo favore. Il Signore dei Neri Cancelli ti cederà la sua anima per il momento, ma ti chiederà un favore o un sacrificio appropriato in cambio (questo non deve essere necessariamente qualcosa che puoi fare immediatamente). Puoi rifiutare, ma se lo fai, la prossima volta che esalrai il tuo Ultimo respiro fallirai automaticamente. In qualsiasi caso la creatura ritorna in vita, conferite e quant'altro.

❑ VIAGGIO SCIAMANICO

Quando entri in una trance tanto profonda da lasciarti insensibile al mondo circostante e lasci indietro il tuo corpo, tira +SAG. Con 10+, proietti te stesso in forma di spirito fuori dal tuo corpo con successo. Con 7-9, riesci a proiettarti, ma la connessione col tuo corpo è debole e non puoi stare fuori per più di pochi minuti. Mentre sei in forma di spirito non puoi interagire con il mondo dei viventi e sei invisibile per coloro che non possono vedere il mondo degli spiriti.

❑ MAGIA SIMPATETICA

Richiede: Feticcio

Quando plasmì l'effigie di qualcuno che hai incontrato e vi incorpori qualcosa di suo, prendi un'afflizione a tua scelta. Se la cosa che hai inserito nell'effigie era un oggetto a lui caro non può agire direttamente contro di te. Se la cosa che hai inserito nell'effigie faceva parte del suo corpo, puoi invece distruggere la bambola e infliggergli 3d6 di danno. Finché la bambola esiste, l'afflizione che hai preso non può essere curata.

❑ SPIRITI INGRATI

Quando hai fatto versi il sangue di qualcuno o qualcosa, puoi spendere 1 presa da Aiuto dall'altro mondo per forzarlo ad attaccare un bersaglio a tua scelta.

❑ SPETTRI VENDICATIVI

Quando hai una presa da Aiuto dall'altro mondo e subiscidano da un nemico, puoi spendere tante prese quante ne vuoi e infliggere il tuo danno a quel nemico, una volta per ogni presa che spendi.

❑ SGUARDO DEL LUPO

Quando fissi qualcuno negli occhi e annunci la sua futura rovina, prendi 2 danni (ignora armatura), e tira +CAR. Con un 10+, scegli come reagisce: fugge, attacca, resta inchiodato sul posto. Con un 7-9, il GM sceglie come reagisce. Con un fallimento, se lo scrolla di dosso e sei tu a essere scosso; prendi -1 prossimo quando agisci contro di lui.



Lo Sciamano

È curioso vedere come la maggior parte delle persone si aggiri per il mondo del tutto ignara di cosa li circonda veramente. Sì, magari ogni tanto un saggio o uno studioso ti hanno parlato dei neri Cancelli della Morte o degli altri piani di esistenza, ma te ne hanno parlato come se fossero cose lontane, ben separate dal nostro mondo.

Mai nessuno che si chieda che cosa c'è in mezzo, che esplori le zone grigie tra la vita e la morte, tra la carne e lo spirito. Un tempo era comune dialogare con gli spettri dei propri antenati mentre questi soggiornavano nel limbo in attesa di varcare i Cancelli, o invocarne la saggezza e il potere per proteggere la tribù e la famiglia. Un tempo. Ora nessuno si ricorda più come fare, nessuno si ricorda che sì, esiste una landa desolata tra la vita e la morte, nessuno parla più coi suoi abitanti. Nessuno tranne te, ovviamente.

Aspetto:

Scegli un'opzione per ogni elemento

- » Occhi saggi, occhi ridenti od occhi morti
- » Capelli selvaggi, capelli intrecciati o calvo
- » Pellicce consumate, vesti da viaggio o abito cerimoniale
- » Corpo magro, corpo anziano o corpo tatuato

Razza:

Ortieni questa mossa

NANO

La tua gente viene dalla terra e gli spiriti di quei luoghi ti proteggono. Quando sei sottoterra nessuno spirito attaccherà te o chi è sotto la tua protezione, a meno che non venga attaccato per primo.

HALFLING

La tua gente ha una profonda connessione con i defunti. Quando evochi il fantasma di un antenato per assisterti, raggiungi sempre la persona giusta.

UMANO

La tua gente comprende il potere del sangue. Quando una delle tue mosse richiede di prendere danno, puoi invece mangiare il cuore di una creatura appena uccisa.

Allineamento:

Scegli un allineamento

LEGALE

Mettiti in pericolo per soddisfare i tuoi antenati

NEUTRALE

Concedi ai morti i riti funebri

CAOTICO

Convinci gli altri a rompere con la tradizione

Equipaggiamento:

Parti con razioni (5 usi, peso 1), attrezzi dell'avventuriero (5 usi, peso 1), e un pugnale sacrificale di selce (intimo, peso 1).

Scegli le tue difese:

- pelli conciate (1 armatura, peso 1)
- armatura di bronzo antico (2 armatura, ingombrante, peso 3)

Scegli le tue armi:

- coltello lungo (corpo-a-corpo, peso 1) e giavellotti (lancio, vicino, 1 perforante, 2 munizioni, peso 2)
- lancia (portata, peso 1), fionda (vicino, peso 1) e una sacca di proiettili (3 munizioni, peso 0)

Scegliline uno:

- razioni (5 usi, peso 1) e 7 monete
- erbe e impacchi (5 usi, peso 1)
- abbastanza farina d'ossa da placare uno spirito adirato (3 usi, peso 1)

Nome

Nano: Borol, Dal, Gird, Jan, Kard, Panek, Serc, Tarik, Ullan, Urk

Halfling: Bottle, Flashwit, Keeper, Kon, May, Quick, Sticks, Tannerock, Toc, Wren

Umano: Ameron, Beras, Daron, Hawl, Ilko, Liss, Nether, Mall, Pult, Rigga

FOR	Base	Mod.	Danno
Debole -1			
DES			Armatura
Malfermo -1			
COS			PF
Malato -1			 Max:
INT			Attuali
Stordito -1			PF Max = 6 + Costituzione
SAG			Carico:
Confuso -1			Carico = 9 + FOR
CAR			
Sfregiato -1			

Legami:

Inserisci il nome di uno dei tuoi compagni in almeno uno dei seguenti:

Uno degli antenati di _____ conosceva uno dei miei.

Gli spiriti mi hanno detto di stare in guardia da _____, ma si rifiutano di dirmene la ragione.

_____ è giovane e inesperto. Gli mostrerò quanto vale la saggezza degli antichi.

Sebbene il popolo di _____ e il mio siano agli antipodi, hanno molto in comune.

PE

Livello:

Per salire = livello + 7 PE

MOSSE INIZIALI

Cominci con queste mosse

PORTAVOCE DELL'ALDILÀ

Puoi vedere, capire ed essere compreso dagli spiriti dei defunti, che siano corporei o meno. Questo non garantisce che abbiano qualcosa di interessante da dire; i non-morti privi di intelletto non sono famosi per la loro loquacità, ad esempio.

**Per i fini di Colui che parla agli oggetti e Colui che parla al mondo, Portavoce dell'aldilà conta come linguaggio degli spiriti.*

ONOREVOLI PADRI

Quando nomini un antenato e invochi il suo fantasma in aiuto, tira +CAR. Con 10+, riesci ad entrare in contatto con chi volevi invocare e ti aiuterà volentieri (supponendo che ne sia ragionevolmente in grado); descrivilo. Con 7-9, il GM sceglie uno:

- non vuole aiutarti;
- sente il bisogno di starsene tra i piedi e farti la paternale sui tuoi fallimenti per un po';
- comunichi con uno spirito completamente diverso.

AIUTO DALL'ALTRO MONDO

Quando ti prendi qualche momento e attingi al potere del mondo degli spiriti per ricevere aiuto contro i tuoi nemici, prendi 2 danni (ignora armatura) e tira +CAR. Con 10+, prendi 3; con 7-9, prendi 2. Con un fallimento, prendi 1 presa comunque, ma i defunti sono adirati; prendi -1 continuato su tutti i tiri per Aiuto dall'altro mondo fino alla prossima alba.

Spendi 1 presa per:

- riempire una creatura di un soprannaturale senso di terrore, facendola tremare o sussultare per alcuni istanti.
- accecare, assordare o rendere muta una creatura per alcuni istanti.
- riempi una creatura di un senso di debolezza soprannaturale, facendola inciampare o facendo sì che lasci cadere quello che sta trasportando.

Quando spendi una presa, descrivi quale aspetto del mondo degli spiriti si manifesta nel mondo reale (bruma insanguinata che filtra fuori dal terreno, gli ululati dei dannati assaltano i sensi del bersaglio, ecc.).

MEDIUM

Quando cerchi di pacificare uno spirito travagliato, tira +CAR. Con 10+, lo calmi per un po', abbastanza a lungo per capire cosa lo affligge e per dimostrare che tu sei un amico. Con 7-9, comprendi cosa lo affligge, ma farai meglio a fare qualcosa a riguardo o andartene di lì e in fretta.

Quando usi Parlé con gli spiriti e altri non-morti, puoi offrire il conforto dell'oblio come leva. Se accettano, se ne vanno da questo mondo verso quello oltre i Neri Cancelli.