

# MOSSE AVANZATE

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

## □ QUEL CHE SAI FARE TU...

Impari in fretta, e ti metti anche un po' in mostra. Quando vi accampate, scegli una mossa che un altro giocatore conosce e ottieni tante prese quanti sono i tuoi legami con quel giocatore. Puoi spendere **1 Presa** per usare quella mossa. Quando vi accampate, perdi tutte le **Prese** rimaste di questa mossa.

## □ SNUDA LA TUA SPADA

Quando il tuo onore viene insultato e sfidi a duello il tuo avversario, questi non può rifiutare. Può proporre delle condizioni e chiedere di usare un sostituto, ma non può rifiutarsi.




## □ CELEBRITÀ

Tutti, a parte forse i più isolati degli eremiti, hanno sentito parlare di te e delle tue gesta. Quando hai a che fare con un PNG che ti rispetta, puoi offrirgli il tuo autografo come leva per **Parlé**. Quando gli dai anche qualcosa di prezioso dalle tue avventure (un'arma che hai usato, un tesoro degno di nota che hai trovato, il ricordo di un amore o una vittoria passati), farà qualsiasi cosa tu gli chiedi senza fare domande e senza bisogno di tirare **Parlé**.

## □ EROE POPOLARE

Quando aiuti una persona in difficoltà, ottieni **1-Karma**. Puoi spendere **1-Karma** ogni volta che vuoi ottenere una leva contro qualcuno legato a chi hai aiutato. Puoi spendere **1-Karma** anche per ignorare una persona in difficoltà senza che questa si faccia una brutta opinione di te.

## □ APPENA IN TEMPO

Quando hai bisogno di raggiungere un luogo velocemente,  +DES. Con  arrivi dove devi arrivare un momento prima di quando hai bisogno di essere lì; con  ottieni lo stesso effetto, ma attiri attenzioni indesiderate lungo il percorso.

## □ PROPRIO QUELLO CHE CERCAVO

Quando stai saccheggiando in cerca di provviste, troverai sempre 1-uso di bende, attrezzi dell'avventuriero, armi, munizioni, o qualsiasi altro equipaggiamento base di cui hai bisogno, se è minimamente plausibile.

Apprendista multiclasse

Ottieni una mossa da un'altra classe. Scegli la mossa come se fossi di un livello inferiore all'attuale.

## □ IL COLTELLO DALLA PARTE DEL MANICO

Aggiungi le seguenti opzioni a Parata:

- disarmo il tuo avversario, facendo volare la sua arma dall'altra parte della stanza
- ruba un oggetto visibile dalla sua persona. Non nota la sparizione fino a quando, inevitabilmente, non sbandieri il fatto di averlo.

## □ VECCHI NEMICI

Quando incontri un nemico che hai già incontrato (tua decisione), racconta al GM il vostro ultimo incontro. Il GM ti dirà com'è cambiato da allora. Quando trovi una tomba identificata, di' al GM di chi è e come lo conoscevi.

## □ UOMO DI MONDO

Ottieni una mossa da una classe che nessuno sta usando.

Il riposo del guerriero

Quando passi la notte in una città che hai salvato in passato, non hai bisogno di denaro per usare la mossa **Fare baldoria**. Prendi +CAR per **Fare baldoria**.

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

## □ IL CAVALIERE DALLA SCINTILLANTE ARMATURA

Quando fai un'entrata teatrale nel bel mezzo di una situazione tesa, fai un breve discorso e tira +CAR. Con 10+, prendi tutte; con 7-9, scegline due:

sdrammatizzi o peggiori la situazione, a tua scelta

distogli l'attenzione da un qualsiasi numero di tuoi alleati

il tuo discorso non viene interrotto, né da parole, né da violenza

## □ IL PRODE SIR ROBIN

Hai un menestrello personale che ti segue ovunque e canta le tue lodi. Quando canta una canzone per prepararti alla battaglia, tu e i tuoi alleati prendete +1 prossimo. Se il tuo menestrello dovesse morire, un altro comparirà al momento più opportuno.

## □ ...IO LO SO FARE MEGLIO

Sostituisce: Quel che sai fare tu...

La tua abilità è senza rivali. Quando vi accampate, scegli una mossa che un altro giocatore conosce e ottieni tante prese quanti legami hai con quel giocatore. Puoi usare quella mossa fino alla prossima volta che vi accampate. Quando usi la mossa scelta, puoi spendere 1 presa per ottenere +1 al tuo tiro. Quando vi accampate, perdi tutte le prese rimaste di questa mossa.

## □ È SOLO UN GRAFFIO

Quanto vieni ferito gravemente, tira +COS. Con 10+, scegline due; con 7-9, scegline una:

prendi +1 prossimo contro la causa della tua ferita

prendi +2 prossimo in una statistica in cui hai un'afflizione

dimezzi il danno

## □ FEDELI AMMIRATORI

Richiede: Celebrità

Quando parli ad un gruppo di tuoi ammiratori, tira +CAR. Con 10+, ottieni 3 prese; con 7-9, ottieni 1 presa. Con un fallimento, si comportano come paparazzi. Spendi 1 presa per una tra le seguenti:

ti portano delle persone e te le consegnano

ti consegnano tutte le loro ricchezze

si uniscono e combattono per te

si abbandonano a un'emozione violenta e incontrollata: gioia, dolore o rabbia, come preferisci.

ritornano silenziosamente alle loro vite.

## □ SPADACCINO ESPERTO

Richiede: Il coltello dalla parte del manico

La tua abilità con la spada non ha eguali. Quando ottieni 12+ con Parata, scegli 4 opzioni dalla lista; con 10-11, scegli 3 opzioni; con 7-9, scegline 2.

## □ ESPERTO MULTICLASSE

Ottieni una mossa da un'altra classe. Scegli la mossa come se fossi di un livello inferiore all'attuale.

## □ UOMO DELL'ALTRO MONDO

Richiede: Uomo di mondo

Ottieni una mossa da un'altra classe che nessun altro sta usando.

## □ IL BRIVIDO DEL RISCHIO

Quando un nemico ti ha in pugno o metti in moto un piano eccessivamente sconsiderato, hai +1 nello **Sfidare il pericolo**.



# L'Onmiyoji

Connessioni. Le senti, tutte intorno a te. Il mondo pullula di presenze, spiriti che abitano ogni più piccolo angolo della creazione. Alcuni sono amichevoli e servili; altri spaventosi, crudeli. Affamati. E tu... tu puoi dominarli.

Forse era scritto nel tuo destino, forse nel tuo sangue; sei il perno che connette questo mondo a qualcos'altro, qualcosa di più vasto, profondo e imperscrutabile. Chiudi gli occhi e visioni di un passato nascosto e di un futuro ancora in divenire ti sussurrano segreti, mentre esseri di una potenza spaventosa si inchinano ai tuoi piedi chiamandoti signore. Questi spiriti possono essere servi, compagni, mostri da esorcizzare e ricacciare nelle tenebre. Sei il perno che li unisce e li domina.

Connessioni. Connetti tutti i mondi, maestro degli spiriti, e siane il padrone.

WWW.NARRATIVA.IT

## Aspetto:

Scegli un'opzione per ogni elemento

- » Occhi ammaliananti, occhi strani, occhi antichi
- » Capelli lunghi, capelli composti, capelli bianchi
- » Vesti da esorcista, abiti eleganti, vesti appariscenti
- » Corpo fragile, corpo strano, corpo affascinante

## La via che percorri:

Sostituisce "Allineamento"

### LA VIA DELLO STUDIOSO

Indaga a fondo su un mistero del mondo spirituale

### LA VIA DEL SACERDOTE

Aiuta qualcuno o qualcosa a ritrovare il suo equilibrio

### LA VIA DELLO STREGONE

Acquisisci maggior potere personale

### LA VIA DEL DEMONE

Utilizza la tua magia per incutere paura e terrore

## Origini:

Sostituisce "Razza"

### PREDESTINATO

La tua nascita è stata predetta e i tuoi poteri non sono che una necessità del destino. Forze magiche hanno operato e ora eccoti qua. Qual'è lo scopo del tua esistenza?

Quando discerni la realtà, aggiungi la seguente "cosa prevede il mio destino a proposito della situazione corrente?" alle domande che puoi fare.

### SACERDOTE DI UN TEMPIO

Sei il sacerdote di un tempio shintoista. Se sei una donna, svolgi il ruolo di Miko (curi il tempio e aiuti le persone preparando O-fuda o esorcismi rituali).

Quando arrivi in un luogo sacro o in un luogo civilizzato pieno di devoti, puoi sempre utilizzare il tuoi servigi da sacerdote come leva per un parlé.

## Equipaggiamento:

Porti con te delle razioni (5 usi, peso 1), degli O-fuda (4 usi, peso 0) e un oggetto legato al mondo degli spiriti (specifica cosa), ha peso 0.

Ora scegli la tua arma:

- Tessen (intimo, corpo-a-corpo, preciso, peso 1)
- 3 Kunai (intimo, lancio, preciso, peso 1)
- Antica spada rituale (corpo-a-corpo, 1 perforante, peso 1)

Scegli anche due:

- O-fuda (2 usi, peso 0)
- Armatura di cuoio (1 armatura, peso 1)
- Pozione di guarigione (peso 0)
- 3 Antidoti (peso 0)

## Nome

♦ **Maschio:** Seimei, Senji, Yusuke, Enma, Masahiro, Sumeragi, Seishiro

♦ **Femmina:** Uranai, Midoriko, Sakura, Himeko, Saya, Rei, Naoko

Oppure scegli un qualsiasi nome giapponese.

<b>FOR</b> <i>Debole -1</i>	<i>Base</i>	<i>Mod.</i>	<b>Danno</b>	<b>6</b>
<b>DES</b> <i>Malfermo -1</i>			<b>Armatura</b>	
<b>COS</b> <i>Malato -1</i>			<b>PF</b>	<i>Max:</i>
<b>INT</b> <i>Stordito -1</i>			<b>PF max = 6 + Costituzione</b>	
<b>SAG</b> <i>Confuso -1</i>			<b>Carico:</b>	
<b>CAR</b> <i>Sfregiato -1</i>			<b>Carico = 11 + FOR</b>	

## Legami:

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

- ♦ Gli spiriti mi hanno sussurrato che \_\_\_\_\_ giocherà un ruolo fondamentale negli eventi futuri.
- ♦ Io e \_\_\_\_\_ siamo connessi spiritualmente, devo scoprire perché.
- ♦ La visione del mondo di \_\_\_\_\_ è miope e limitata. Gli aprirò gli occhi.
- ♦ Avverto il talento in \_\_\_\_\_. Mi assicurerò che abbia un giusto addestramento spirituale.

## PE

## Livello:

Per salire = livello + 7 PE

# MOSSE INIZIALI

Cominci con queste Mosse.

### SHIKIGAMI

ISei in grado di evocare particolari spiriti servitori chiamati Shikigami. Gli Shikigami sono esseri di piccola taglia (non più grossi di un cane) con portata intimo, ed obbediscono ciecamente ai tuoi comandi.

- Scegli la forma dei tuoi servitori o inventane una: *Origami viventi, piccoli oni, rospi, cani, gatti, corvi, serpenti, lumache*
- Scegli due 2 difetti: *litigiosi, dispettosi, rumorosi, pigri, ribelli, lenti, stupidi, sffoni, sprovveduti, curiosi, sbruffoni.*

### EVOCATORE

Quando *sprigion* il potere di un O-fuda per richiamare a te i tuoi Shikigami, +CAR.  prendi 3.  prendi 2.  prendi 1, ma ci sarà una complicazione causata dai difetti degli Shikigami.

Evochi fino ad una dozzina di spiriti che appaiono in un punto a tua scelta entro portata vicino. Finché disponi delle prese necessarie, puoi spenderle per far svolgere agli Shikigami semplici lavori manuali (come ripulire una stanza, spostare oggetti, consegnare messaggi) o per far compiere loro uno o più ordini speciali.

- Spendendo 1 l'ordine viene portato a termine da una coppia di spiriti.
- Spendendo 2 l'ordine viene portato a termine da una manciata di spiriti.
- Spendendo 3 l'ordine viene portato a termine dall'intera dozzina.

Gli ordini speciali che i tuoi Shikigami possono eseguire sono:

- **Guarire qualcuno:** coppia (1d4 PF), manciata (2d4 PF), dozzina (2d6 PF)
- **Aggredire qualcuno:** coppia (1d4 danni), manciata (2d4 danni), dozzina (2d6 danni)
- **Intercettare un attacco:** coppia (+3 armatura), manciata (dimezzano gli effetti dell'attacco), dozzina (annullano gli effetti dell'attacco).
- **Esplorare un luogo:** coppia (fai 1 domanda di Percepire la Realtà), manciata (2 domande), dozzina (3 domande e puoi farti riportare qualcosa di ciò che trovano).
- **Disturbare e distrarre avversari:** coppia (un solo avversario), manciata (un piccolo gruppo), dozzina (un piccolo gruppo e dai +1 prossimo per agire contro di loro).
- **Borseggiare e scassinare:** coppia (rubano qualcosa o scassinano una serratura senza destare sospetti)

Quando finisci le prese tutti i tuoi shikigami scompaiono. Finché disponi di almeno uno Shikigami non puoi evocarne altri.

### LA MAGIA DELL'ONMYODO

Quando *sprigion* il potere di un O-fuda per dare vita a una magia spirituale, scegli un effetto (e ricorda che le tue magie hanno portata **vicino**):

- Immobilizzi uno spirito per qualche minuto
- Espelli uno spirito o maledizione dalla persona o oggetto in cui risiede
- Obblighi uno spirito a mostrare la sua vera forma
- Dissolvi un vincolo o un blocco spirituale

Poi +SAG.  ottieni l'effetto voluto.  lo stesso, ma scegli anche uno:

- Attiri attenzioni indesiderate o ti esponi a un pericolo.
- Sei costretto a utilizzare più amuleti del previsto; spendi 1 uso degli O-fuda.
- La durata o l'intensità della magia è minore di quella prevista

### MEDIUM

Quando *interagisci con uno spirito stabilendo un dialogo*, +CAR.  prendi 3.  prendi 1. Finché interagisci con lui, spendi le prese per fare domande al suo giocatore:

- Cos'è che desidera sopra ogni cosa?
- Come posso far sì che lui \_\_\_\_\_
- Cosa vorrebbe che io facessi per lui?
- Chi è che lo controlla?
- Cosa sta realmente provando?

# MOSSE AVANZATE

Segue

## ❑ QUEL CHE SAI FARE TU...

Impari in fretta, e ti metti anche un po' in mostra. Quando vi accampate, scegli una mossa che un altro giocatore conosce e ottieni tante prese quanti sono i tuoi legami con quel giocatore. Puoi spendere **1 Presa** per usare quella mossa. Quando vi accampate, perdi tutte le **Prese** rimaste di questa mossa.

## ❑ SNUDA LA TUA SPADA

Quando il tuo onore viene insultato e sfidi a duello il tuo avversario, questi non può rifiutare. Può proporre delle condizioni e chiedere di usare un sostituto, ma non può rifiutarsi.




## ❑ CELEBRITÀ

Tutti, a parte forse i più isolati degli eremiti, hanno sentito parlare di te e delle tue gesta. Quando hai a che fare con un PNG che ti rispetta, puoi offrirgli il tuo autografo come leva per **Parlé**. Quando gli dai anche qualcosa di prezioso dalle tue avventure (un'arma che hai usato, un tesoro degno di nota che hai trovato, il ricordo di un amore o una vittoria passati), farà qualsiasi cosa tu gli chiedi senza fare domande e senza bisogno di tirare **Parlé**.

## ❑ EROE POPOLARE

Quando aiuti una persona in difficoltà, ottieni **1-Karma**. Puoi spendere **1-Karma** ogni volta che vuoi ottenere una leva contro qualcuno legato a chi hai aiutato. Puoi spendere **1-Karma** anche per ignorare una persona in difficoltà senza che questa si faccia una brutta opinione di te.

## ❑ APPENA IN TEMPO

Quando hai bisogno di raggiungere un luogo velocemente,  +DES. Con  arrivi dove devi arrivare un momento prima di quando hai bisogno di essere lì; con  ottieni lo stesso effetto, ma attiri attenzioni indesiderate lungo il percorso.

## ❑ PROPRIO QUELLO CHE CERCAVO

Quando stai saccheggiando in cerca di provviste, troverai sempre 1-uso di bende, attrezzi dell'avventuriero, armi, munizioni, o qualsiasi altro equipaggiamento base di cui hai bisogno, se è minimamente plausibile.

Apprendista multiclasse

Ottieni una mossa da un'altra classe. Scegli la mossa come se fossi di un livello inferiori all'attuale.

## ❑ IL COLTELLO DALLA PARTE DEL MANICO

Aggiungi le seguenti opzioni a Parata:

- disarmo il tuo avversario, facendo volare la sua arma dall'altra parte della stanza
- ruba un oggetto visibile dalla sua persona. Non nota la sparizione fino a quando, inevitabilmente, non sbandieri il fatto di averlo.

## ❑ VECCHI NEMICI

Quando incontri un nemico che hai già incontrato (tua decisione), racconta al GM il vostro ultimo incontro. Il GM ti dirà com'è cambiato da allora. Quando trovi una tomba identificata, di' al GM di chi è e come lo conoscevi.

## ❑ UOMO DI MONDO

Ottieni una mossa da una classe che nessuno sta usando.

Il riposo del guerriero

Quando passi la notte in una città che hai salvato in passato, non hai bisogno di denaro per usare la mossa Fare baldoria. Prendi +CAR per Fare baldoria.