
Mezz'orco: Lixha, Mo'mic, Beelpai, Draal, Bela, Garoth, Vecer, Saba, Luso, Mau.

Scegli un'opzione per ogni elemento

Corpo magro, Corpo anziano, Corpo tatuato, _____

	Base	Mod.
FORZA		
<i>Inclibolito-1</i>		

DESTREZZA
Instabile-1

COSTITUZIONE

Inclispasto-1

INTELLIGENZA

Intontito-1 

SAGGEZZA		
<i>Confuso-1</i>		

CARISMA
Sfregiato-1

Scegli un allineamento o inventane uno

- ☐ **Buono:** aiuti uno spirito tormentato a ritrovare la pace.
- ☐ **Legale:** ti metti in pericolo per soddisfare i tuoi antenati.
- ☐ **Neutrale:** concedi ai morti i riti funebri.
- ☐ **Caotico:** convinci gli altri a rompere con la tradizione.
- ☐ **Malvagio:** tormenti uno spirito per puro divertimento.
- ☐ _____ :

□ abbastanza Farina d'ossa da placare uno spirito adirato (3 utilizzi, peso 1).

[illegible]

PE

LIVELLO



A black and white illustration of a female character with long, flowing blonde hair and a crown with horns. She wears a detailed, gothic-style dress with a corset and a long, patterned skirt. She holds a human skull in each hand, with chains attached to the eye sockets. The background features a large, stylized skull and a crescent moon.

Lo SCIAMANO

Inserisci il nome di un altro PG in almeno uno dei seguenti

- Uno degli antenati di _____ conosceva uno dei miei, devo scoprire cosa li legava.
 - 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: dobbiamo unire le forze.
 - _____ è un “faro” nell’aldilà. Devo proteggerlo o sfruttarlo?
- Durante il gioco potrai anche inventarne di nuovi*

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

✓ SCEGLI IL TUO ARCHETIPO E PRENDI LA RELATIVA MOSSA

In base alla tua razza o al tuo background (a tua scelta), prendi una delle seguenti mosse:

□ **Umano:** quando **usi una presa di Aiuto dall'Altro Mondo**, puoi decidere di usare una presa in più ed infliggere al tuo bersaglio 1d6 danni oltre al normale effetto della mossa;

□ **Elfo:** quando **prendi Amico degli Spiriti o Figlio degli Spiriti**, puoi scegliere anche tra le mosse del Mago;

□ **Nano:** quando **sei sottoterra**, nessuno spirito attaccherà te o chi è sotto la tua protezione, a meno che non venga attaccato per primo;

□ **Halfing:** quando **evochi il fantasma di un antenato per assisterti**, raggiungi sempre la persona giusta;

□ **Mezz'orco:** quando **una delle tue mosse richiede di prendere danno**, puoi mangiare il cuore di una creatura appena uccisa e ridurre di 2 il danno subito.

MOSSE INIZIALI

Inizi con queste mosse

✓ PORTAVOCE DELL'ALDILÀ

Puoi vedere, capire ed essere compreso dagli spiriti dei defunti, che siano corporei o meno.

Questa mossa conta come prerequisito valido per l'acquisizione della mossa *Colui che Parla alle Cose* del Druido.

✓ **AIUTO DALL'ALTRO MONDO** (____ prese) - ① ② ③

Quando **ti prendi qualche momento e attingi al potere del mondo dell'aldilà per ricevere aiuto**, perdi tutte le prese di *Aiuto dall'Altro Mondo*, subisci 2 danni (*ignora armatura*) e tira+**CAR**. *Con 10+, prendi 3. *Con 7-9, prendi 2. *Con un fallimento, prendi comunque 1 presa, ma gli spiriti sono adirati: subisci -1 continuato a tutti i tiri di *Aiuto dall'Altro Mondo* fino alla prossima alba. Spendi 1 presa per ottenere uno dei seguenti effetti su una creatura vivente che puoi vedere:

- riempirla di un sovranaturale senso di terrore, facendola tremare o sussultare per alcuni istanti;
- accecarla, assordarla o renderla muta per qualche momento;
- riempirla di un senso di debolezza sovranaturale, facendola inciampare o facendo sì che lasci cadere quello che sta trasportando.

Quando spendi una presa, descrivi quale aspetto dell'aldilà si manifesta in questo mondo (bruma di sangue che filtra dal terreno, ululati dei dannati che tormentano i sensi del bersaglio, ecc.).

✓ ONOREVOLI PADRI

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

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

Inoltre, scegli una delle seguenti mosse:

□ MEDIUM

Richiede: *Onorevoli Padri*

Quando **invochi un fantasma con Onorevoli Padri**, puoi anche nominare un'anima defunta che non sia un tuo antenato. Per farlo, però, dovrai possedere qualcosa cui essa è legata o trovarti in un luogo per lei significativo, e conoscere il suo vero nome.

□ AUSPICIO

Quando **trascorri alcuni minuti a interpretare i segni che gli spiriti ti mostrano in merito a qualcosa che vorresti fare**, tira+**SAG**. *Con 7-9, scopri se gli auspici sono favorevoli o contrari. *Con 10+, ottieni anche un +1 al prossimo tiro se segui l'indicazione ricevuta. *Con 6- i segni sono oscuri e subisci un -1 al prossimo tiro.

□ RADICI PROFONDE

Quando **declami conoscenze riguardo al tuo popolo**, puoi tirare+**SAG** invece che +**INT**.

MOSSE AVANZATE

Quando raggiungi esattamente il secondo livello, puoi scegliere la seguente mossa o una avanzata dei livelli 2-5 della tua classe:

□ INFANZIA COMPLESSA

Scegli un secondo archetipo tra quelli della tua classe.

Quando raggiungi un livello tra 2 e 5, scegli tra queste mosse:

□ LADRO D'OCCHI

Richiede: *Aiuto dall'Altro Mondo*

Quando **una creatura che hai accecato, assordato o reso muta recupera l'uso della vista, dell'udito o della parola**, se decidi di subire 2 danni (*ignora armatura*) puoi fare uso della sua vista, del suo udito o della sua voce, a seconda della capacità che ha recuperato. L'effetto dura finché riesci a mantenere la concentrazione.

□ SPIRITI GENEROSI

Richiede: *Aiuto dall'Altro Mondo*

Quando **guadagni prese con Aiuto dall'Altro Mondo**, *con 7+, ottieni +1 presa.

□ BAMBOLE E PENDOLI

Scegli una mossa iniziale dello Sciamano che non hai già preso.

□ LA CANZONE DEL MIO POPOLO

Quando **canti una canzone sacra, declami un poema o ti esibisci in una danza**, tira +**SAG**. *Con 7+ gli astanti sono commossi dalla tua esibizione e saranno inclini ad aiutarti. *Con 10+, sentiranno anche il bisogno di offrirti una qualche forma di compenso. *Con un fallimento, aspettati a breve la visita di uno dei tuoi antenati per chiederti come mai hai condiviso i riti sacri con degli estranei.

□ CIÒ CHE È STATO

Quando **trascorri alcuni minuti a meditare sui resti di una creatura morta**, hai una vaga percezione degli ultimi momenti della sua vita.

□ MISTURE DI SANGUE

Quando **hai il tempo, la tranquillità e gli ingredienti necessari, ed usi il tuo sangue per creare una mistura**, ti infliggi 2 danni (*ignora armatura*) e scegli uno:

- la mistura guarisce 2d4 PF;
- la mistura ha l'etichetta *applicato* e rende il bersaglio una marionetta nelle tue mani per un breve lasso di tempo. Al termine dell'effetto la vittima saprà di essere stata controllata, ma non è detto che sappia da chi;
- la mistura garantisce +1 al prossimo tiro.

Tutte le misture hanno peso 0, 1 utilizzo, e non hanno alcun effetto su te stesso.

□ SANGUE DAL MIO SANGUE

Quando **lasci che un alleato beva il tuo sangue**, lancia un numero di d4 a tua scelta, e subisci un ammontare di danni (*ignora armatura*) pari al risultato ottenuto. Il tuo alleato lancia tanti d6 quanti d4 tu hai lanciato, e si cura di un numero di PF uguale al risultato ottenuto.

□ GUARIGIONE SPIRITUALE

Quando **impieghi un'intera notte a curare l'anima di qualcuno, incluso te stesso**, puoi rimuovere una delle sue Debilitazioni o una maledizione che lo affligge. Le maledizioni più deboli sono cancellate, quelle più potenti si manifestano nuovamente dopo qualche tempo.

□ CHE TU SIA...

Richiede: *Aiuto dall'Altro Mondo*

Quando **prendi questa mossa**, decidi se le tue invocazioni si basano sulla □ *benevolenza* o sulla □ *malevolenza* dell'aldilà. Quando **provi a benedire o a maledire** (a seconda della scelta che hai fatto) **una creatura vivente**, spiega quale effetto vorresti che la influenzasse, e concorda con il GM un livello da 0 a 10, prendendo a spunto gli incantesimi presenti nelle varie liste di classe. Se il tuo livello da Sciamano è più basso di quello individuato, non puoi ottenere l'effetto, sennò devi soddisfare un numero di condizioni pari ad 1 più la metà del livello stabilito (arrotondando per eccesso). Puoi anche scegliere la stessa opzione più volte, salvo che non sia indicato diversamente. Se l'effetto che vuoi è continuato devi scegliere almeno una condizione dalla seguente lista, altrimenti non sceglierne da qua:

- non puoi usare prese di *Aiuto dall'Altro Mondo* (e scegliere nuovamente questa opzione) fino al sorgere del sole successivo alla fine dell'effetto;
- subisci 5 danni (*ignora armatura*) e non puoi recuperare PF fintanto che l'effetto permane (puoi scegliere questa opzione una sola volta);
- vieni maledetto (perdi l'uso della vista, emani un fetore terribile, uno spirito ti sussurra all'orecchio, o simili). Il GM ti dirà in che modo, ma solo dopo che l'effetto si sarà attivato! Ogni volta che scegli questa opzione subisci una maledizione aggiuntiva. Le maledizioni durano per qualche ora dopo il termine dell'effetto.

Scegli le rimanenti opzioni (tutte se l'effetto non è continuato) tra le seguenti:

- subisci una Debilitazione a tua scelta (puoi scegliere questa opzione una volta per ogni Debilitazione che non hai segnato);
- ti ci vogliono alcuni minuti (o al massimo qualche ora, se scegli questa opzione due volte);
- indebolisci il velo che separa l'aldilà da questo mondo (il GM stabilirà con quali conseguenze);
- ti fai aiutare da uno spirito dell'aldilà (descrivi quale, ed il GM ti dirà cosa vuole in cambio);
- usi un raro ingrediente, un feticcio appositamente preparato o qualcosa cui il bersaglio è fortemente legato (descrivi cosa).

Se il GM approva le tue scelte, ottieni l'effetto desiderato. Con *Che Tu Sia...* non puoi ottenere effetti permanenti.

□ AMICO DEGLI SPIRITI

Mossa *multiclasse*: _____

Scegli una mossa non multiclasse dalla liste del Barbaro o del Druido.

□ BAMBOLA VUDÙ

Quando **costruisci una bambola con le sembianze di qualcuno che hai incontrato**, tira+SAG. *Con 7+, finché hai la bambola con te, puoi sempre sapere in che direzione si trova il tuo bersaglio. *Con un 7-9, il GM sceglierà una limitazione:

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

□ ANIMALE GUIDA

Quando **infilgi il colpo di grazia a un animale con le tue mani**, puoi prendere una Debilitazione a tua scelta e legare il suo spirito al tuo. Se lo fai, puoi sciogliere questo legame al momento del bisogno: lo spirito dell'animale ti mostrerà un percorso che ti porterà dove hai bisogno di andare. Non puoi curare la Debilitazione finché lo spirito rimane legato a te. Se hai già tutte le Debilitazioni segnate non puoi usare questa mossa.

□ FETICCIO

Quando **allestisci un piccolo altare e pianti un feticcio**, decidi come ti proteggerà:

- se ti trovi entro distanza *lontano* dal feticcio puoi sentire e vedere come se ti trovassi al suo posto;
- chi si *accampa* e dorme accanto al feticcio guarisce +1d8 PF.

Puoi avere un solo *Feticcio* attivo alla volta.

□ ANIMARE ZOMBI

Quando **invochi uno spirito affinché prenda possesso di un cadavere fresco e si metta al tuo servizio**, tira+CAR. *Con 7+ crei uno zombi che seguirà *senza discutere* i tuoi ordini al meglio delle sue limitate possibilità. Tratta lo zombi come un gregario senza alcun Costo, con tutti i modificatori di Caratteristica a +1, 1 PF, Carico 6, e che infligge 1d6 danni. *Con 10+ prendi tutte, *con 7-9 scegli due:

- è abbastanza abile: ha uno dei modificatori di Caratteristica a +2 invece che +1;
- è resistente: ha +2 PF per ogni tuo livello (al massimo +20 PF);
- ha un cervello funzionante e può eseguire ordini complessi;
- non sembra un cadavere, almeno per un altro paio di giorni.

Puoi guarire lo zombi facendogli bere il tuo sangue: per ogni danno (*ignora armatura*) che subisci si cura di 1 PF. Se guarisci lo zombi in questo modo, fino all'alba successiva non sembrerà più un cadavere.

Lo zombi dura fino a quando non viene portato a 0 PF o finché non poni fine alla magia. Puoi tenere "in vita" un solo zombi per volta.

□ COLLEZIONISTA DI TESCHI

Quando **entri in possesso del teschio di una creatura**, il GM ti dice se il suo spirito ha già varcato i neri cancelli. Se non lo ha fatto, il GM ti rivela anche una o più mosse associate a quello spirito, e tu, quando hai il tempo e la tranquillità necessari per officiare il rituale, puoi subire 2 danni (*ignora armatura*) per vincolarlo al teschio.

Quando **invochi lo spirito vincolato**, scegli quale delle sue mosse vuoi attivare e tira+CAR. *Con 7+ ottieni l'effetto previsto. *Con 10+ puoi usare nuovamente il teschio dopo la prossima alba. *Con 7-9 lo spirito si libera ed il teschio perde ogni suo potere. Ogni teschio così creato ha peso 1.

□ VISITATORE SGRADITO

Quando **tratti con qualcuno che, a ragione o per superstizione, teme il tuo legame con il mondo dell'aldilà**, puoi usare la tua disponibilità ad andartene come leva per *parlamentare*.

Quando raggiungi un livello tra il 6 e il 10, scegli tra queste mosse o tra le mosse dei livelli 2-5:

□ SPIRITI VENDICATIVI

Richiede: *Aiuto dall'Altro Mondo*

Quando **hai una almeno presa di Aiuto dall'Altro Mondo e subisci danno da un nemico**, puoi spendere tante prese quante vuoi ed infliggere il tuo dado di Danno a quel nemico, una volta per ogni presa che hai speso.

□ SPIRITI INGRATI

Richiede: *Aiuto dall'Altro Mondo*

Quando **versi il sangue di una creatura**, puoi spendere una presa di *Aiuto dall'Altro Mondo* per forzarla ad attaccare un bersaglio a tua scelta.

□ POTERE ANTICO

Richiede: *Aiuto dall'Altro Mondo*

Quando **sei il bersaglio di una magia**, puoi spendere 1 presa di *Aiuto dall'Altro Mondo* affinché essa non abbia alcun effetto su di te.

□ UNO CON LO SPIRITO (____ prese)

Quando **invochi l'aiuto degli spiriti dell'aldilà e permetti loro di possedere il tuo corpo**, di quale tipo di spirito stai invocando e tira+CAR. *Con 7+ vieni posseduto da uno spirito benevolo. *Con un 10+, ottieni 3 prese ed il GM ti accorda due mosse associate allo spirito. *Con un 7-9, ottieni 2 prese ed il GM ti concede una sola mossa. Spendi una presa per fare una delle mosse accordate: funziona automaticamente, senza bisogno di tirare. La possessione avrà termine alla prossima alba o quando non ti rimangono più prese.

□ CONCILIO ANCESTRALE (____ guerrieri)

Richiede: *Onorevoli Padri*

Quando **passi alcuni minuti invocando l'intero concilio dei tuoi antenati per ricevere il loro aiuto**, tira+**CAR**. *Con 7+, scegli in che modo si manifesta il loro aiuto:

- ti viene rivelata una verità nascosta o suggerita la soluzione ad un problema che ti affligge. Il GM ti darà una risposta chiara, diretta e veritiera;
- tre guerrieri ancestrali ti affiancano. Ognuno di loro può dimezzare un danno che hai ricevuto o consentirti di infliggere +2d6 danni quando infliggi danno. Un solo guerriero per volta può aiutarti, e tornerà al concilio subito dopo averti assistito;
- tu e i tuoi alleati che si trovano nei paraggi venite curati di 10 PF;
- una maledizione che affligge il luogo in cui ti trovi viene estirpata (o resa innocua per qualche tempo, se è estremamente potente).

*Con 7-9, il GM ti dice anche cosa vogliono i tuoi antenati in cambio. *Con un fallimento il concilio non ti concede il suo aiuto ma pretende comunque qualcosa da te.

□ VIAGGIO SCIAMANICO

Quando **entri in una trance tanto profonda da renderti 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 dell'aldilà.

□ SQUARCIARE IL VELO

Quando **uffici un rituale per indebolire il velo tra i mondi in modo controllato**, nomina e descrivi una regione dell'aldilà. Fino al prossimo sorgere del sole il suo "clima" (pioggia guaritrice, venti torridi, echi amplificanti, ecc.) permeerà questo mondo nel raggio di qualche chilometro.

□ SGUARDO DEL LUPO

Quando **fissi qualcuno negli occhi e annunci la sua futura rovina**, subisci 2 danni (*ignora armatura*), e tira+**CAR**. *Con un 10+, scegli come reagisce: fugge, attacca o resta inchiodato sul posto. *Con un 7-9, il GM sceglie come reagisce. *Con un fallimento, il bersaglio ignora la tua profezia e sei tu ad essere scosso dalla sua noncuranza: prendi -1 al prossimo tiro quando agisci contro di lui.

□ NEL BENE O NEL MALE

Richiede: *Che Tu Sia...*

Quando **usi la mossa *Che Tu Sia...***, ora sei in grado di invocare sia la *benevolenza* che la *malevolenza* degli spiriti dell'aldilà.

□ MAGIA SIMPATETICA

Richiede: *Bambola Vudù*

Quando **costruisci una bambola con le sembianze di qualcuno che hai incontrato e vi incorpori qualcosa di suo**, prendi una Debilitazione a tua scelta. Se la cosa che hai inserito nell'effigie era un oggetto a lui caro, il tuo bersaglio non può agire direttamente contro di te finché porti con te la bambola. Se la cosa che hai inserito nell'effigie faceva parte del suo corpo, puoi distruggere la bambola ed infliggere al tuo bersaglio 3d6 danni (*ignora armatura*). Non puoi curare la Debilitazione che hai preso finché la bambola esiste. Se hai già tutte le Debilitazioni segnate non puoi usare questa mossa.

□ APOCALISSE ZOMBI

Quando **invochi degli spiriti voraci affinché posseggano dei cadaveri che si trovano nelle vicinanze**, spiega cosa vuoi che facciano e tira+**CAR**. *Con 7+ eseguiranno al meglio delle proprie possibilità il compito che hai loro assegnato, seminando distruzione e terrore. *Con 10+ scegli 2, *con 7-9 tu scegli 1 ed il GM sceglie 1:

- l'armata delle tenebre non causerà più distruzione del dovuto eseguendo il suo compito;
- l'orda di zombi non causerà più terrore del dovuto svolgendo il compito assegnato;
- il tuo legame con il mondo degli spiriti non verrà sovraccaricato.

In ogni caso, la prossima volta che ti troverai faccia a faccia con la Morte, dovrai dare delle spiegazioni per il disturbo arrecato.

□ FIGLIO DEGLI SPIRITI

Mossa *multiclasse*: _____

Scegli una mossa non multiclasse dalla liste del Barbaro o del Druido.

□ MANGIATORE DI PECCATI

Quando **tocchi pelle a pelle una creatura morente o morta di recente** (da meno di un giorno), puoi intercedere con la Morte in suo favore. Il Signore dei Neri Cancelli ti cederà per il momento la sua anima, ma ti chiederà in cambio un favore o un sacrificio appropriato (che non dev'essere per forza qualcosa che puoi fare immediatamente). Puoi rifiutare, ma se lo fai, la prossima volta che esali il tuo *ultimo respiro* fallisci automaticamente. In ogni caso, il tuo bersaglio torna in vita con 1 PF e con le Debilitazioni, le malattie o qualsiasi altro effetto di cui stesse soffrendo prima di morire.

□ INGANNARE LA MORTE

Quando **esali l'ultimo respiro**, la Morte ti offrirà sempre un accordo, anche *con un 6-. Anche se non mantieni la tua parte dell'accordo rimani in vita, ma la Morte reclamerà immediatamente la tua anima la prossima volta che ti presenterai al suo cospetto.

Quando raggiungi un livello superiore al 10, puoi scegliere una delle seguenti mosse o una qualsiasi mossa avanzata della tua classe:

□ APPRENDISTA MULTICLASSE

Mossa *multiclasse*: _____

Scegli una mossa iniziale di un'altra classe. Non prendere mosse multiclasse.

□ ADEPTO MULTICLASSE

Richiede: *Apprendista Multiclasse*

Mossa *multiclasse*: _____

Scegli una mossa iniziale o una avanzata di livello 2-5 da un'altra classe. Non prendere mosse multiclasse.

□ ESPERTO MULTICLASSE

Richiede: *Adepto Multiclasse*

Mossa *multiclasse*: _____

Scegli una mossa iniziale o una avanzata di livello 2-5 da un'altra classe. Non prendere mosse multiclasse.

□ MAESTRO MULTICLASSE

Richiede: *Esperto Multiclasse*

Mossa *multiclasse*: _____

Scegli una mossa qualsiasi da un'altra classe. Non prendere mosse multiclasse.

□ GRAN MAESTRO MULTICLASSE

Richiede: *Maestro Multiclasse*

Mossa *multiclasse*: _____

Scegli una mossa qualsiasi da un'altra classe. Non prendere mosse multiclasse.

NOTE/APPUNTI/ALTRO
