

NOME

Nomi: Babalou, Buford, Jojo, Felix, Rook, Sketch, Sparrow, Marlow, Dodge, Reynard Farley, Trixie, Acadia, Alma, Cezelia, Ira, Mancì, Nanga, Onezie, Radra.

ASPETTO

Occhi Spiritati, Occhi Eterocromi, Occhi Senza Pupille
Cappuccio Scuro, Strano Copricapo, Maschera Vudù
Abiti Appariscenti, Perizoma Rituale, Abiti Laceri
Corpo Dipinto, Corpo Tatuato, Corpo Marchiato

Assegna questi punteggi alle tue capacità: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

FORZA	DESTREZZA	COSTITUZIONE	INTELLIGENZA	SAGGEZZA	CARISMA
■ DEBOLE (-1)	■ MALFERMO (-1)	■ MALATO (-1)	■ STORDITO (-1)	■ CONFUSO (-1)	■ SFREGIATO (-1)
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR



DANNI

ARMATURA

PF



ATTUALI
MASSIMI

I TUOI PF MASSIMI SONO 6+ COSTITUZIONE

GUIDA

Cosa ti spinge ad utilizzare la tua magia e i tuoi trucchi?

☐ AVIDITÀ

Aumenta la tua ricchezza o la tua influenza a spese di qualcun altro.

☐ AMBIZIONE E POTERE

Metti in pericolo gli altri per il tuo tornaconto personale.

☐ TRADIMENTO INEVITABILE

Trai vantaggio dalla fiducia riposta in te.

IL RICHIAMO DEGLI SPIRITI

Racconta come hai appreso la tua magia.

☐ FETICISTA

Hai ottenuto i tuoi poteri da un potente feticcio trovato su un altare. Che cos'era? Cos'ha richiesto in cambio? **Quando indossi un Gris-Gris o un altro talismano di protezione, ottieni +1 Armatura.**

☐ RAGAZZO DI STRADA

Un altro Imbroglione ti ha preso sotto la sua ala ed insegnato tutti i trucchi del mestiere. Una volta per sessione, **quando Sfidi il Pericolo usando il tuo fascino o le tue capacità sociali**, puoi tirare il dado due volte e mantenere il tiro migliore.

☐ VUDUISTA

Hai invocato uno spirito maligno per vendicarti di qualcuno che ti aveva fatto un torto. Chi era quella persona? Che cosa ti aveva fatto? Cos'ha richiesto lo spirito in cambio? **Cominci con la mossa Vudù Cattivo.**

LEGAMI

Inserisci il nome di un compagno d'avventura in almeno uno dei seguenti:

_____ non si fida della mia magia.

Possiedo una bambola vudù di _____.

_____ mi guarda le spalle, ma non credo farò lo stesso per lui.

MOSSE INIZIALI

Mojo (SAG)

Hai appreso i corretti rituali per fabbricare i mojo, amuleti spirituali e portatori di buona fortuna. Possiedi una caratteristica Mojo pari a 1+SAG, che equivale al numero di mojo che puoi fabbricare. Devi tenere i tuoi Mojo con te in ogni momento. Se perdi o rimuovi un mojo dalla tua persona, riduci il tuo Mojo di 1. Quando spendi alcuni minuti a nutrire i tuoi mojo con liquidi nutrienti prima di Accamparti, il giorno dopo puoi ripristinare il tuo Mojo al suo valore massimo. Puoi **spendere 1 Mojo** per compiere una delle seguenti azioni:

- Rendi amichevole nei tuoi confronti una creatura non ostile per alcuni minuti.
- Renditi invisibile agli occhi di una creatura per alcuni, importanti secondi.
- Tu o un alleato prendete +1 al prossimo tiro.
- Scopri se una linea d'azione sarà una buona o cattiva idea.

RITUALE VUDÙ (SAG)

Quando **compi un rituale e offri un sacrificio di sangue** per creare un effetto magico, di' al GM cosa stai cercando di ottenere, poi tira +SAG. *Con un 10+, scegli due. *Con un 7-9, scegli uno.

- L'incantesimo è permanente, finché gli spiriti sono dalla tua parte.
- L'incantesimo non ha effetti collaterali conosciuti.
- L'incantesimo non ha strane limitazioni.

*Con un 6-, gli spiriti sono adirati: la creatura che ha offerto il sacrificio di sangue è maledetta. Il GM ti dirà la natura della maledizione, ma soltanto quando sarà ormai troppo tardi. Se il sangue utilizzato è il tuo, prendi invece -1 continuato a SAG finché non ti Accampi, o fino a quando non plachi gli spiriti (il GM ti dirà come).

LINGUARGENTINA (CAR)

Quando **persuadi qualcuno a credere ad una mezza verità** o a una verità parziale, tira +CAR. *Con un 10+, ti crederà finché non vede o sente qualcosa che lo convinca del contrario. *Con un 7-9 riesci ad ingannarlo, ma non per molto.

Questa mossa non funziona su un bersaglio che sia sospettoso o apertamente ostile nei tuoi confronti. Altri giocatori che sanno con chi hanno a che fare ti guardano sempre con sospetto: prendi -1 al tiro contro di loro.

INGEGNERIA SOCIALE (CAR)

Quando **passi del tempo ad esplorare un centro abitato** in cerca di opportunità e bersagli facili, tira + CAR. *Con un 10+, prendi 3. *Con un 7-9, prendi 2. Con un 6-, prendi 1 e il GM prende 1. Puoi spendere Presa per chiedere un favore a qualcuno. Puoi chiedere ad un PNG di svolgere per te un compito semplice e non pericoloso. Il GM può spendere la sua Presa in ogni momento, e introdurre una persona che ti sia ostile, che sospetti di te, o verso la quale sei in debito. Non puoi chiedere favori a chi è sospettoso o apertamente ostile nei tuoi confronti. Altri giocatori che sanno con chi hanno a che fare ti guardano sempre con sospetto: non puoi utilizzare questa mossa contro di loro.



L'IMBROGLIONE VUDÙ

LIVELLO
PE

EQUIPAGGIAMENTO

Il tuo Carico è 7+FOR. Inizi il gioco con delle razioni da dungeon (5 utilizzi, peso 1) e dei Feticci (3 utilizzi, peso 1).

Scegli la tua arma:

- ☐ Un bastone d'osso (*Media*, +1 danno, a due mani, peso 1)
- ☐ Pugnale Obeah (*Corta, Precisa*, rituale, peso 1)

Scegli due:

- ☐ 2 Gris-Gris (1 utilizzo, logoro, peso 0)
- ☐ 2 Bambole Vudù (2 utilizzi, peso 0)
- ☐ Una pozione curativa (peso 0)

MOSSE AVANZATE

Quando raggiungi un livello da 2 a 5, scegli tra queste mosse.

☐ GIOCO DI PRESTIGIO

Ottieni un libro degli incantesimi che contiene tutti i Trucchetti del Mago. Puoi imparare, memorizzare e lanciare i Trucchetti come se fossi un mago, usando +CAR invece di +INT per lanciare l'incantesimo.

☐ IL SEME DELLA DISCORDIA

Quando **semini sfiducia e discordia fra i tuoi nemici**, tira +CAR. *Con un 10+, sono confusi e perderanno un po' di tempo a discutere tra loro. *Con un 7-9, sono sempre confusi, ma non per molto.

☐ MALALINGUA

Quando **passi un po' di tempo in un centro abitato** a parlare degli ultimi pettegolezzi, tira +CAR. *Con un 7+, vieni a sapere di un'interessante opportunità nelle vicinanze. *Con un 10+, puoi anche dar vita ad una diceria a tuo piacimento: si diffonderà a macchia d'olio.

☐ FETICCIO DAL GRANDE OCCHIO

Quando **allestisci un piccolo altare e pianti un feticcio** per aiutarti a fare la guardia, puoi sentire e vedere con i tuoi occhi quando qualcosa si avvicina se ti trovi entro distanza Lontana dal feticcio.

☐ VUDÙ CATTIVO

Quando **lanci una maledizione** su una creatura vivente Vicina, tira +SAG. *Con un 10+, scegli due. *Con un 7-9, scegli uno.

- Conosci la posizione della creatura in ogni momento.
- Creature che combattono contro o interagiscono con il bersaglio prendono +1 continuato contro di esso.
- Creature che combattono contro il bersaglio infliggono +1d4 danni.
- La maledizione si manifesta nel corpo o nella mente del bersaglio (a scelta del GM).

Puoi maledire soltanto una creatura alla volta e la maledizione dura fino al prossimo sorgere del sole, o finché una certa condizione è rispettata. Puoi ri-muovere la maledizione in ogni momento.

☐ MOJO AMMALIANTE

Quando **Parlamenti o Sfidi il Pericolo** usando il fascino o le tue capacità sociali, finché possiedi almeno un Mojo prendi +1 al tiro.

☐ FABBRICANTE DI GRIS-GRIS

Sai come fabbricare mojo per altre persone. Quando **dai a qualcuno un mojo che hai creato per lui**, perdi una quantità di Mojo a tua scelta. Quella Persona possiede una caratteristica Mojo uguale al numero di Mojo che hai perso, e può spendere Mojo per beneficiare di un effetto della tua massa Mojo fino al prossimo sorgere del sole.

☐ FETICCIO DEL BUON RIPOSO

Quando **allestisci un piccolo altare e pianti un feticcio** per dormire meglio, chi si Accampa e dorme accanto al feticcio guarisce 1d8 PF.

☐ POLVERE ZOMBI

Puoi **creare una polvere zombi** che solo tu sai come utilizzare. Quando utilizzi la tua polvere zombi contro una creatura vivente vicino a te, tira +SAG. *Con un 10+, prendi tre. *Con un 7-9, prendi due. Spendi una presa per far compiere al bersaglio un'azione a tua scelta, come seguirti, attaccare, rispondere sinceramente ad una domanda, o dimenticare qualcosa che ha appena visto. Se termini la presa l'effetto della polvere si esaurisce. Se il bersaglio subisce danno, perdi una presa.

☐ JUJU BENEVOLO

Quando **esali l'Ultimo Respiro**, spendi un qualsiasi numero di Mojo. Prendi +1 al tiro per ogni Mojo speso in questo modo.

Quando raggiungi un livello da 6 a 10, scegli tra queste mosse o tra le mosse dei livelli 2-5.

☐ ISTIGATORE

Richiede: Il Seme della Discordia

Quando **utilizzi Il Seme della Discordia**, con un 10+ la discussione assume toni violenti. Infliggi il tuo danno a due dei bersagli coinvolti.

☐ TUTTO SECONDO IL PIANO...

Puoi prevedere quando avrai più bisogno di aiuto e ideare un piano di conseguenza. Puoi spendere presa da Ingegneria Sociale per incappare in una fortunata ma plausibile coincidenza.

☐ FACCIA TOSTA

Quando **dici una bugia a qualcuno**, tira +CAR. *Con un 10+, non riuscirà a trovare alcun segnale che ciò che hai detto è una menzogna: ogni indizio sparirà semplicemente dalla sua vista. *Con un 7-9, ti crederà, ma non per molto. Se compi un'azione che contraddirebbe la tua menzogna, l'effetto di questa mossa si esaurisce.

☐ VUDÙ MOLTO CATTIVO

Richiede: Vudù Cattivo

Quando **utilizzi Vudù Cattivo**, puoi scegliere un numero aggiuntivo di bersagli pari alla tua SAG. Prendi -1 continuato finché non ti Accampi: hai lasciato che gli spiriti maligni prendessero il controllo del tuo corpo per incanalare la loro energia negativa, e hanno preteso un pagamento.

☐ SERVO FETICCIO

Quando **ti Accampi e invochi un umile spirito** mentre pianti un feticcio a terra, la statuetta prende vita al prossimo sorgere del sole. Trattala come un Mercenario con 1d6 Punti Abilità, nessun Costo, e sempre leale al suo padrone. Quando il feticcio prende vita, puoi spendere 1 Mojo per infondergli fino a tre utili modifiche: descrivi quali sono. Il Servo Feticcio resta in vita e al tuo servizio fino al prossimo sorgere del sole o finché non viene distrutto.

☐ UNO CON LO SPIRITO

Quando **invochi l'aiuto degli spiriti** perché posseggano il tuo corpo, di quale tipo di spirito stai invocando e tira +SAG. *Con un 10+, vieni posseduto da uno spirito benevolo e il GM ti accorderà due mosse associate allo spirito. *Con un 7-9, vieni posseduto da uno spirito benevolo e il GM ti accorderà una mossa associata allo spirito.

☐ RE DEL VUDÙ

Aumenta la tua caratteristica Mojo di +1.

☐ MAESTRO ZOMBI

Richiede: Polvere Zombi

Quando **utilizzi la tua polvere zombi**, con un 6- prendi uno in aggiunta a ciò che ti dice il GM.

☐ FABBRICANTE DI OUANGA

Sai come fabbricare un ouanga (1 utilizzo, logoro, peso 0), un talismano che attrae gli spiriti e che può incanalare soltanto la tua magia. Quando utilizzi la magia e indossi l'ouanga, spendi il suo utilizzo per raddoppiarne l'effetto (il GM ti dirà in che modo). Il tuo ouanga si ricarica al successivo sorgere del sole. Se dovessi perdere l'ouanga, puoi crearne un altro non appena avrai i materiali adatti e un luogo sicuro in cui lavorare. Indipendentemente dal numero di ouanga che indossi, gli spiriti ti aiuteranno soltanto una volta al giorno.

☐ INGANNARE LA MORTE

Quando **esali l'Ultimo Respiro**, la Morte ti offrirà sempre un accordo, anche con un 6-. Se non mantieni la tua parte dell'accordo rimani in vita, ma la Morte reclamerà immediatamente la tua anima la prossima volta che raggiungi 0 PF.

MATERIALE DI SUPPORTO ALL'IMBROGLIONE VUDÙ

Mojo

I mojo possono essere teschi, teste rimpicciolite, piccoli animali morti, bambole o feticci insanguinati. I mojo devono essere nutriti quotidianamente versandoci sopra un liquido come alcol, profumo, acqua od ogni altro fluido nutriente. Possono anche essere nutriti pregando presso un altare o tramite qualsiasi altro metodo che il GM o i giocatori decidono di approvare.

ETICHETTE

Rituale

Se effettui un rituale ed offri un sacrificio di sangue utilizzando un'arma che possiede questa etichetta, tira i dadi. Con un 10+, una delle limitazioni del rituale viene alleggerita, oppure rimossa (a scelta del GM).

EFFETTI DI VUDÙ CATTIVO

Una possibile lista di suggerimenti per le maledizioni di Vudù Cattivo:

- Una dipendenza incontrollabile.
- Orecchie animali.
- Odio da parte degli animali.
- Sfortuna Nera.
- Calvizie.
- La perdita di uno dei cinque sensi.
- Verruche e foruncoli.
- Membra sfigurate.
- Goffaggine esagerata.
- Tossire sangue.
- Piangere sangue.
- Fetore nauseabondo.
- Tormentato da uno spirito.
- Follia.
- Narcolessia.
- Paranoia.
- Dire sempre la verità.
- Dire soltanto bugie.
- Pianto incontrollabile.
- Risate incontrollabili.
- Paralisi temporanea di uno o più arti.
- Comportamento violento.
- Cambio totale di personalità.
- Perdita della memoria.
- Allucinazioni.

EQUIPAGGIAMENTO DELL'IMBROGLIONE VUDÙ

Feticcio (3 utilizzi, peso 1)

I feticci sono piccole statuine fatte di pietra, legno, pelli di animali essiccate, ossa ecc. Sono necessari per le mosse dell'Imbroglione Vudù che riguardano i feticci, ma utilizzarli in questa maniera non consuma un utilizzo dell'oggetto nell'Equipaggiamento. Quando **piazzi un feticcio su un altare** e pratichi un rituale di buon auspicio, spendi 1 utilizzo e guadagna +1 Preparazione.

Gris-Gris (1 utilizzo, logoro, peso 0)

Questi amuleti hanno la forma di piccoli sacchetti di stoffa o pelle animale, sui quali viene inciso un incantesimo. Secondo la tradizione sono portatori di buona fortuna e proteggono dal male chi li indossa. Quando **ricevi danno**, puoi distruggere il Gris-Gris per ridurre il danno subito di 1d6.

Bambola Vudù (2 utilizzi, peso 0)

Queste bambole di stoffa vengono utilizzate dall'Imbroglione Vudù per potenziare le sue maledizioni. Quando **stai per maledire una creatura** e appunti alla bambola qualcosa che appartiene al bersaglio con uno spillo, spendi 1 utilizzo e prendi +1 al tiro.