

NOME _____

ASPETTO _____

Gnoma: Arrietta, Olan, Marrian, Valliana, Illy
Elfa: Peridot, Vess, Iri, Kirisame, Elion, Andomaran
Umana: Reah, Eura, Sabrina, Alice, Colette, Glinda, Serafina, Amelia

» Occhi vuoti, occhi lascivi, occhi strabici
 » Vesti lunghe, abiti strambi, vesti impudiche
 » Corpo rinsecchito, corpo voluttuoso, corpo arcuato
 » Testa incappucciata, cappello a punta, capelli molto lunghi

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 4 + COSTITUZIONE

OBIETTIVO / GUIDA

□ SCOPRIRE

Scopri qualcosa riguardo a un mistero e tienilo segreto

□ LIBERTÀ

Perseguì la libertà tua e di chi ritieni oppresso

□ ESIGERE RISPETTO

Usa la magia per incutere paura ed esigere rispetto

PECULIARITÀ

Scegli che tipo di strega sei. Aggiungi l'etichetta corrispondente, da utilizzare quando intessi una magia nera.

□ STREGA DEL TEMPO

Quando voli sul tuo manico di scopa in cielo aperto, sei sempre circondata da nuvole che ti celano alla vista.

Elettricità: Questa magia percorre metallo, acqua e carne. La magia si propaga su tutti questi materiali se si trovano a contatto col tuo obiettivo.

□ STREGA PERVERSA

Quando lanci una pozione contro qualcuno, l'obiettivo subisce tutti gli effetti come se l'avesse bevuta.

Fuoco: Questa magia incendia l'obiettivo.

□ STREGA D'INVERNO

Se immune al morso del freddo e del vento. *Quando hai tempo e tranquillità*, puoi creare un rifugio (grande come una stanza), interamente fatto di ghiaccio

Ghiaccio: Questa magia congela l'obiettivo per poco tempo.

LEGAMI

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

_____ è un membro della mia congrega adesso.

_____ ha paura di me e ne ha motivo.

_____ mi infastidisce: sa troppo/non sa niente.

MOSSE INIZIALI

MAGIA NERA

Quando intessi una magia per infliggere dolore, scegli due etichette dalla lista e **tira+INT**. Se non selezioni nessuna etichetta di distanza, il tuo raggio d'azione è "A Contatto". **Con 10+** infliggi 1d8 danni, e aggiungi gli effetti delle etichette. **Con 7-9:** in più devi scegliere tra:

- Attiri attenzioni indesiderate, oppure metti qualcuno in evidenza.
- Il GM rimuove una etichetta (non di distanza) a propria scelta, e tu infliggi -1 ai danni.
- La magia assorbe le tue energie, sei stordita fino a quando non spendi qualche minuto per riprenderti.

Etichette: *Corta, Lunga, Debilitante, Possente, Perforante 1.*

Debilitante: la magia infligge metà del danno, ma l'obiettivo subisce una debilitazione in accordo con quello che descrivi.

MANICO DI SCOPA

Puoi volare su qualsiasi manico di scopa, sebbene alcuni manici si prestino meglio di altri. Puoi avere un passeggero una volta al giorno (se superi il limite la scopa si rifiuta). *Quando voli sopra il manico di scopa*, indica dove vorresti andare e **tira+DES**. **Con 10+:** arrivi a destinazione, ma scegli 1 dalla lista. **Con 7-9:** arrivi a destinazione ma scegli 2.

- Una minaccia ti aspetta all'arrivo.
- La scopa si comporta male, e ci mette più tempo per arrivare a destinazione.
- Il tuo atterraggio è meglio descritto come CADUTA.
- La cavalcata intirizzisce il tuo corpo, sei malferma fino a quando non prendi qualche minuto per stircchiarti le gambe.

MISTURA NEL CALDERONE

Quando hai molto tempo libero, puoi preparare una pozione: descrivi quali sono gli effetti della pozione. Ogni pozione ha (peso 1, 3 dosi). Creare una pozione è sempre possibile, ma il GM ti darà da una a quattro condizioni, tra le seguenti:

- Sei a corto di ingredienti. Ottieni solo 1 dose (peso 0)
- Gli effetti sopraggiungono in ritardo o svaniscono alla svelta.
- Ci sono effetti collaterali strani e non desiderati.
- La pozione è volatile, esplose se lasciata cadere o manipolata in modo rude.
- La pozione puzza in modo orribile, il suo gusto è orrendo.
- Ti manca un ingrediente e dovrai procurartelo per finire la pozione.

CONOSCENZE DA PICCOLA STREGA

Quando utilizzi una Borsa di Libri, puoi ottenere un vantaggio, non solo quando Declami Conoscenze. Quando lo fai, spiega in che modo il libro ti fornisce aiuto.



EQUIPAGGIAMENTO

Il tuo carico è 9+FOR. Inizi con delle razioni (5 usi, peso 1), una scopa (media, peso1), un piccolo calderone (peso 1) e una sacca di libri (5 utilizzi, peso 2).

Scegli un tipo di pozione

- Pozioni di cura (3 usi, peso 1)
- Pozioni ammaliatrici (3 utilizzi, peso 1)
- Pozioni esplosive (vicino, pericolosa, area, peso 1)

Scegli di iniziare con uno tra:

- Pugnale da rituale (corta, peso 1) e Antitossina (3 usi, peso 0)
- Vesti incantate (armatura 1, peso 0)
- Arco con rune (vicino, peso 1) e faretra (munizioni 3, peso 1)

MOSSE AVANZATE

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

STREGONERIA

Scegli un singolo elemento o un tipo di oggetto (fuoco, bambole, ombre, ossa, neve...). Acquisisci un controllo magico sugli oggetti di quel tipo o elemento. Quando manipoli magicamente un oggetto o un elemento di quel tipo, descrivi cosa vuoi fare e **tira+INT**.

Con 10+, la magia funziona, ma scegli 1. **Con 7-9**, la magia funziona ma scegli 2.

- Infondi la vita in quell'oggetto o elemento. Adesso è un personaggio gestito dal GM.
- La magia ha strani effetti indesiderati.
- Attiri attenzioni indesiderate su di te o sui tuoi alleati.
- La magia è difficile. Sei stordita fino a che non spendi diversi minuti per riprenderti.

MANICO PERSONALIZZATO

Hai un manico di scopa personalissimo ed indistruttibile, funziona in modo unico se usato solo da te. **Quando qualcun altro utilizza il tuo manico**, esso è un normale manico di scopa, con nessuna funzionalità aggiuntiva.

Scegli una o due descrizioni dalla lista:

Vecchio Stile, Stravagante, Lucido, Macchiato di Sangue, Semplice, con Rune.

Scegli due dei seguenti tratti della tua scopa:

- +1d4 danni
- Armatura +1 mentre la cavalchi
- Precisa
- Elementale (Fuoco, Ghiaccio, Elettrico, scegli1)
- Da lancio (Vicino, Torna indietro se chiamata)

CAVALIERE SU SCOPA

Quando voli sulla tua scopa contro un nemico, tira+DES. **Con 10+**, infliggi danno e aggiungi l'etichetta Possente al colpo, e scappi prima che il nemico possa agire. **Con 7-9**, il nemico ti attende, infliggi danno e aggiungi l'etichetta Possente al colpo, e dopo scegli 1:

- devi saltar via dalla tua scopa prima dell'impatto, perdendola di vista
- subisci un attacco mentre oltrepassi il nemico.

LIBRERIA MAGICA

Quando ti accampi e hai meno di 4 utilizzi nella tua Sacca di Libri, riacquisti 2 utilizzi della tua Sacca di Libri.

DILETTANTE MAGICO

Scegli una mossa da un altro libretto. Considera il tuo livello come inferiore di uno ai fini di quella mossa, a meno che non abbia a che fare con la magia.

FAMIGLIO

Hai un piccolo animale di compagnia, descrivilo. Sa parlare e **quando sopprimi i tuoi sensi per concentrarti sul legame col famiglia**, puoi percepire quello che lui percepisce e parlare attraverso di lui.

STREGA DA BATTAGLIA

Le etichette di distanza non contano come scelta. Aggiungi le etichette **Vicino, Area e +1d4 danni**.

ESPERTA DI VOLO

Quando ottieni 12+ alle prove con la scopa, il volo è libero da pericoli e arrivi a destinazione in tempi inaspettatamente rapidi. Non devi scegliere niente dalla lista.

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

CATTIVERIA E FASTIDIO

Quando viene usata la mossa Ricercato su di te, il risultato può essere applicato invece ad un altro personaggio o gregario.

PEGNO D'AMORE

Quando incanti un oggetto con amore e passione e lo doni a qualcun altro, quella persona ti considererà come un grande amico, finché continuerà ad indossare quell'oggetto o non la ferirai. Si può incantare un solo pegno d'amore alla volta.

MAGIA PROIBITA

Quando intesi una oscura magia di terrore, tira+INT. **Con 10+**, ottieni 3 prese. **Con 7-9**, ottieni 1 presa e il GM ottiene 1 presa. Spendì 1 presa per ottenere uno tra questi risultati:

- Un singolo gruppo si terrorizza e fa qualsiasi cosa pur di allontanarsi da te.
- Una singola persona è pietrificata dalla paura e non può muoversi.

INIZIATO MAGICO

§ *Richiede: Dilettante magico*

Scegli una mossa da un altro libretto. Considera il tuo livello come inferiore di uno ai fini di quella mossa, a meno che non abbia a che fare con la magia.

STREGONERIA APPROFONDATA

§ *Richiede: Stregoneria*

Scegli un altro oggetto o elemento da poter manipolare con la Stregoneria.

ALCHEMISTA

Quando crei una pozione e il GM ti dà delle condizioni, puoi porre il veto su una di esse.

SUTURA VODOO

Quando rattoppi un corpo morente o morto recentemente, puoi soffiargli dentro un po' di magia per farlo tornare in vita, che gli piaccia oppure no. Acquisisci influenza su di esso. Conta come un non-morto, ma conserva le sue conoscenze e potete comunicare.

SCOPA POTENZIATA

§ *Richiede: Manico personalizzato*

Ottieni due opzioni in più dalla lista. Puoi scegliere una opzione che già hai scelto.

DIVENTA UN ROSPO!

Quando cerchi di tramutare un nemico in una forma meno pericolosa, descrivi la forma e **tira+INT**. **Con 10+**, la magia ha effetto, la vittima riacquista la sua forma quando soddisferà la condizione che gli dirai, oppure al sorgere del sole se non poni condizioni. **Con 7-9**, qualcosa non va, il GM sceglierà tra:

- la nuova forma non impaccia il nemico così come speravi.
- la trasformazione permane finché rimani concentrata.
- la magia dilaga, ti trasformi nella stessa cosa della vittima.

STREGA DA GUERRA

Quando usi Magia Nera, scegli 3 etichette invece che 2. Aggiungi le seguenti etichette alla lista: **Lontano, Devastante, +1d8 danni, Perforante 3**.

STREGONERIA AVANZATA

Quando ottieni 12+ su Stregoneria, la magia supera le tue aspettative. Non devi scegliere niente dalla lista.