

NOME

ASPETTO

Nome: OGRELEKAI, STECLAR, UMIOLAZAR, APAEGRIM, NAXXREMIS, BAZIUS, WAUXIUS, MELEKAI
Zovok, Taebrium, Woughor, Brigrid, Storina, Deren.
Epiteto: L'OSCURO, L'ANTICO, IL MIETITORE, IL DOTTORE, LA MEGERA, IL PROFONDO BUIO, IL BECCHINO, SUTURA, RIATTACCAOSSA, IL CREAMOSTRI.

» Occhi pazzi, occhi neri, occhi ammiccanti
 » Cappuccio, capelli lunghi bianchi, maschera della morte
 » Corpo sudicio, corpo pallido, cicatrici da sutura
 » Tunica nera, tatuaggi di morte, copertura ossea

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	D4	ARMATURA		PF	ATTUALI MASSIMI
					I tuoi PF massimi sono 4 + COSTITUZIONE

ALLINEAMENTO

NEUTRALE

Anima un corpo particolarmente potente o unico

CAOTICO

Uccidi una creatura unicamente per avere il suo corpo

MALVAGIO

Terrorizza terribilmente qualcuno

PARTI DEL CORPO STREGATE

Una parte del tuo corpo può essere attaccata e staccata a volontà. Scegli uno.

OCCHIO CHE TUTTO VEDE

Quando il tuo occhio stregato è staccato, puoi ancora vedere attraverso di esso.

PRESTAMI ORECCHIO

Quando il tuo orecchio stregato è staccato, puoi ancora sentire attraverso di esso.

NON PUNTARE IL DITO

Quando stacchi il tuo dito stregato, di il nome di qualcosa che puoi vedere. Fino a quando il tuo dito rimane staccato, esso ti indirizzerà verso ciò che hai indicato.

ALLUCE DISGUSTOSO

Quando mangi il tuo alluce stregato, per motivi che ancora non comprendi chiaramente, guarisci di cinque punti ferita e poi l'alluce ricresce in un paio di giorni. Non dimenticare di descrivere il sapore.

Nota: non sai cosa succede se qualcun altro lo mangia. Finora nessuno lo ha voluto provare.

LEGAMI

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

_____ non ha paura di me, devo rimediare.

Non riesco a smettere di pensare che _____ sarebbe un fantastico cadavere.

_____ lascia sempre un sentiero (o forse dovrei dire un buffet?) di cadaveri sul suo cammino.

MOSSE INIZIALI

COLLEZIONISTA DI CADAVERI

Quando spendi qualche minuto per raccogliere un cadavere per utilizzarlo in seguito, puoi conservarlo in uno dei tuoi tre Vasi Canopi Stregati. Anche se un Vaso è delle dimensioni del tuo pugno e quasi senza peso, ogni Vaso può contenere un cadavere di qualsiasi dimensione. Aprire uno dei Vasi causa la caduta del cadavere proprio davanti a esso.

RIANIMARE I MORTI

Quando vuoi usare la più nera delle magie per Rianimare i Morti, scegli un cadavere nei paraggi o dalla tua collezione e tira+INT.

Con 10+, il cadavere si risveglia sotto il tuo controllo e tu prendi 3 Poteri. Con 7-9, scegli uno:

- La carne ti resiste, comincia con un potere in meno.
- Attiri attenzioni indesiderate o ti metti in una posizione difficile, il GM ti dirà come.
- La magia riesce a malapena a tenere il corpo insieme, e dopo esso si disintegrerà.

Quando hai consumato tutto il Potere, il corpo si accascia senza vita. Se ne è rimasto qualcosa, puoi tentare di rianimarlo di nuovo. Puoi controllare un solo corpo per volta, il quale deve essere di dimensioni umanoidi o inferiori.

COMANDO DI ATTACCO

Quando ordini a un Corpo Rianimato di fare un'azione violenta o di usare un'abilità speciale, tira+INT. Con 10+, fa 1d6 danni. Con 7-9 anche, ma tu perdi un Potere.

TAGLIETTO SUPERFICIALE

Il Corpo Rianimato ignora la maggior parte degli attacchi che provocano pochi danni, ma quando il cadavere subisce un colpo importante il GM ti dirà quale importante parte del corpo (la testa, la mascella, un braccio, ecc.) il cadavere perderà.

Spendi un Potere per preservare il corpo, o quella parte andrà perduta.

LA CONOSCENZA È IL CIBO DELLA MENTE

Quando tu o un Corpo sotto il tuo controllo mangiate parte del cervello di una creatura senziente, il GM ti dirà un interessante ricordo che quella creatura possedeva.

MALEDIZIONE

Quando usi la magia oscura per maledire qualcuno o qualcosa, di al GM quello che vorresti ottenere. Le maledizioni sono sempre possibili, ma il GM ti darà da una a quattro condizioni. Alcuni esempi:

Ti serve il sangue di _____

Ti serviranno molti soldi.

Avrai bisogno di un raro componente.

Il meglio che puoi fare è una versione limitata.

Ti ci vorranno giorni, mesi, settimane prima che la maledizione abbia effetto.

_____ saprà cosa hai fatto.

Dovrai viaggiare fino a _____

PEZZI DI RICAMBIO

La tua pratica nel ricucire insieme i cadaveri ti permette di riattaccare parti del corpo, come per esempio arti amputati, occhi, denti. Ti ci vuole qualche ora e avrai bisogno delle parti originali o di qualcosa che sia simile all'originale. Al di là dei punti di sutura e una lieve puzza, la parte ricucita è come nuova.

EQUIPAGGIAMENTO

Il tuo carico è 7+FOR. Inizi con delle razioni (5 usi, peso 1), una pala (peso1), e ago e filo (peso 0).

Scegli uno:

- Armatura di cuoio (armatura 1, peso 1)
- Pozioni curative (3 utilizzi, peso 0), kit dell'avventuriero (5 usi, peso 1)

Scegli la tua arma:

- Daga d'osso (corta, peso 1)
- Bastone del teschio (media, due mani, peso 1)

Inizi con 3 Vasi Canopi. Peso 0. Uno di essi ha già un corpo all'interno. Scegli uno:

- Un nano con un braccio solo.
- Qualcuno che conoscevi personalmente.
- Un cane da caccia scuoiato.

MOSSE AVANZATE

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

NON-VITA ALLA GRANDE

Quando usi la mossa **Rianimare i Morti**, puoi usare il corpo di una creatura di dimensioni *Grandi*.

SACRIFICABILE

Quando **resusciti un cadavere**, con 10+ puoi decidere di trattare il corpo come carne sacrificabile. Ottieni 1d4 Potere in più, ma il corpo sarà distrutto quando avrai consumato tutto il Potere.

MOSTRUOSO

I Corpi Rianimati sotto il tuo controllo fanno 1d8 danni. **Quando li usi per attaccare**, con un 12+ il corpo fa direttamente 8 danni pieni.

VERO COLLEZIONISTA

Hai un nuovo Vaso Canopico Stregato. Questo è speciale: può contenere un corpo, come gli altri, oppure può conservare un Amalgama o un Abominio pre-assemblati.

AMALGAMA

Quando **Rianimi i Morti**, puoi scegliere due cadaveri (nei pressi o dalla tua collezione) per combinarli. Descrivi come hai deciso di fonderli. L'Amalgama acquista tutte le caratteristiche e i vantaggi dei due corpi. Se il corpo resta integro quando hai consumato il tuo Potere, puoi separare i due cadaveri e rimetterli nei Vasi Canopi.

SCUDO DI CARNE MORTA

Quando prendi danni e il tuo corpo rianimato è nei pressi, puoi fare in modo che sia lui a prendere i danni. Se lo fai, perdi immediatamente tutto il tuo Potere.

CORPO STREGATO

Scegli altre due parti del corpo che sono stregate. Quando ti stacchi un dente, questo agli altri appare come una moneta della valuta locale. Puoi attivare e disattivare questa stregoneria quando vuoi, ma attento: i denti non ricresceranno.

ASSISTENTE

Crei uno speciale assistente dalla pelle e dalle ossa di un cadavere. Ha carico 5 e 1 PF. Quando gli dai un ordine più complesso di "seguimi", **tira** senza bonus.

Con 10+, scegli 1. Con 7-9 scegli 2.

- Devi spiegarli i tuoi ordini diverse volte prima che ti capisca.
- Causa problemi o attira attenzioni indesiderate.
- Ci vorrà un sacco di tempo prima che possa eseguire i tuoi ordini.

SACCHEGGIATORE DI TOMBE

Quando esplori un cimitero alla ricerca di nuovo materiale, puoi sempre chiedere al GM: quale cosa morta qui...

- Era la più potente in vita?
- Ha avuto il più ricco funerale?
- Ha vissuto la vita più degna di nota?

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

COLOSSO

§ *Richiede: Non vita alla grande*

Quando resusciti i morti, puoi usare il cadavere di una creatura Enorme.

ESPLOSIONE DI BUDELLA

§ *Richiede: Sacrificabile*

Corpi che tu consideri sacrificabili esplodono invece di disintegrarsi, causando il loro danno a tutte le creature che sono a distanza lunga.

MORTIFERO

§ *Sostituisce: Mostruoso*

Corpi Rianimati sotto il tuo comando causano 1D10 danni. Con un 12+ il corpo causa 10 danni pieni.

KIT DI RIPARAZIONE

Hai un ulteriore Vaso Canopico: può essere usato per contenere parti di ricambio.

Quando fai a pezzi un cadavere che non vuoi usare e metti pezzi del cadavere nel vaso, aggiungi una carica. Quando cerchi una parte di ricambio da attaccare a un corpo o a una persona vivente, spendi una carica per trovare una parte adatta.

ABOMINIO

§ *Richiede: Amalgama*

Puoi scegliere tre corpi da unire.

APPARENZA DI VITA

Quando cerchi di ingannare qualcuno, per convincerlo che un corpo rianimato sia ancora vivo, **tira+INT**.

Con 10+ scegli 2. Con 7-9 scegli 1

- Il corpo si muove in maniera convincente, come faceva quando era in vita.
- Puoi far dire al corpo qualsiasi cosa tu voglia.
- Il corpo non emana un puzzo orribile.

ACCESSORI CRANIUM

Invece di limitarti ad aggiungere parti di ricambio, ora puoi attaccare parti interamente nuove su di te o sui tuoi compagni. Dita, occhi extra, anche arti interi. Ma attento: se vai troppo in là, il GM potrebbe descriverti gli effetti collaterali o le complicazioni che causi.

SCIAME

Quando sollevi i morti usando i cadaveri di creature piccole/minuscole, puoi formare uno sciame che agisce come se fosse un corpo solo. Un vaso canopico può contenere un gruppo di creature che agisce come uno sciame.

SUCCHIARE LA VITA

Quando usi la Magia del Sangue per trasferire salute, scegli un dado del sangue (d6, d8, d10). Tira una volta per sapere quanti danni tu o un alleato subite. Tira di nuovo per sapere quanta energia tu o un alleato recuperate (la stessa persona non può subire il danno e recuperare la vita).

MOSSA MORTALE

Quando muori (se fallisci o rinunci alla mossa **Ultimo Respiro**) puoi usare questa mossa.

ESERCITO DI NON MORTI

Vendetta, vendetta e odio. Questo è tutto quello che rimane mentre la tua visione si oscura. **Quando muori**, la terra comincia a tremare. Mani scheletriche e carne putrefatta si fanno avanti. I tuoi vasi canopi si aprono e i tuoi cadaveri comandano l'orda dei non morti. Essi cercano una cosa sola: la vendetta.

Quelli che hanno causato la tua morte saranno fatti a pezzi. Il tuo esercito esisterà fino a quando la tua morte non sarà vendicata, o fino a che l'ultimo corpo non sarà distrutto.

Lasciagli conoscere il vero pericolo, necromante, mostraglielo una volta per tutte