

Nome _____

Aspetto Fisico _____

Nomi: Kirisame, Eura, Peridot, Sabrina, Alice, Colette, Vess, Glinda, Iri, Serafina

Occhi vuoti, Occhi Lascivi, Occhi strabici
Testa incappucciata, Cappello a punta, Capelli molto lunghi
Corpo rinsecchito, Corpo Voluttuoso, Corpo arcuato
Vesti lunghe, Vesti strambe, Vesti Impudiche

Assegna questi punteggi alle tue statistiche: 17 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 11 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

Forza	Destrezza	Costituzione	Intelligenza	Saggezza	Carisma
■ Debole -1	■ Tremolante -1	■ Malato -1	■ Stordito -1	■ Confuso -1	■ Sfregiato -1
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR

Danno	d4	Armatura	HP	Max HP correnti MAX ++ Costituzione
-------	----	----------	----	--

Impulso

- ☐ **La ricerca di conoscenze nascoste**
Scopri un segreto e tienilo segreto
- ☐ **Liberta' personale**
Evita o scappa dal pericolo, senza risolverlo
- ☐ **Il potere magico senza restrizioni**
Usa la magia per incutere panico e terrore

Abilita' da Strega

Scegli una razza, dopo scegli quale tipo di strega tu sei. Ogni opzione include un tag elementale, che puoi utilizzare quando intessi una Magia Nera

- ☐ **Strega del Tempo**
Elettricit : Questa magia percorre metallo, acqua e carne. La magia colpisce tutti questi materiali se si trovano a contatto col tuo obiettivo. **Quando voli, sul tuo manico di scopa, in cielo aperto,** sei sempre circondata da nuvole che ti celano alla vista.
- ☐ **Strega Perversa**
Fuoco: Questa magia incendia l'obiettivo. **Quando lanci una pozione contro qualcuno,** l'obiettivo subisce tutti gli effetti come se l'avesse bevuta.
- ☐ **Strega d'Inverno**
Ghiaccio: Questa magia congela l'obiettivo sul posto. Se immune al morso del freddo e del vento, e puoi condividere questa protezione con chiunque tocchi. **Quando hai tempo e tranquillita' puoi creare un rifugio (di una stanza), interamente fatto di**

Legami

Scrivi il nome dei tuoi compagni in almeno una tra le seguenti:

- _____ e' adesso un membro della mia congrega.
 - _____ ha paura di me, e ne ha motivo!
 - Sono infastidita dall'atteggiamento di _____.
- Non sa niente, o sa troppo.

Mosse Iniziali

Magia Nera (INT)

Quando intessi una magia per infliggere dolore, scegli due tag dalla lista e tira +INT. Se non selezioni nessun tag di distanza, il tuo raggio d'azione e' A Contatto. **10 +:** infliggi 1d8 danni, e aggiungi gli effetti dei tag. **7-9:** in piu' devi scegliere tra:
- Attiri attenzioni inderiderate, oppure metti qualcuno in evidenza.
- Il GM rimuove un tag (non di distanza) a propria scelta, e tu infliggi -1 ai danni.
- La magia assorbe le tue energie, tu subisci -1 INT fino a quando non spendi qualche minuto per riprenderti.

Tag: A qualche passo, Vicino, Debilitante (danno dimezzato), forte, penetrante 2

Nuovo tag: Debilitante (danno dimezzato): la magia infligge meta' del danno, ma l'obiettivo rimane stordito, rallentato o indebolito, a seconda di cio' che descrivi. Esempio: far avvizzire i suoi muscoli, legarlo con catene, sopraffare i suoi sensi, spaventarlo.

Manico di Scopa (DES)

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

- Una minaccia ti aspetta all'arrivo.
- La scopa si comporta male, e ci mette piu' tempo per arrivare a destinazione.
- Il tuo atterraggio e' meglio descritto come CADUTA
- La cavalcata intorizzisce il tuo corpo, subisci -1 DES fino a quando non prendi qualche minuto per stiracchiarti le gambe.

Mistura nel calderone e bollicine nelle pozioni (DES)

Quando hai molto tempo libero, puoi preparare una pozione - descrivi quali sono gli effetti della pozione.

Ogni pozione pesa 1-quantita' per 3 dosi, e tu ottieni 3 dosi per pozione. Creare una pozione e' sempre possibile, ma il GM ti dara' da una a quattro condizioni, tra le seguenti:

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

Conoscenza da piccola Strega

Quando utilizzi una Borsa di Libri, acquisisci +1 su qualsiasi tiro, non solo Sputare Conoscenze.

Quando lo fai, spiega in che modo il libro ti fornisce aiuto.



La Strega

Livello
XP

Equipaggiamento

Carico massimo: 10 + FOR. Inizi con razioni da viaggio (5 utilizzi, 1 peso), una scopa (ravvicinata, 1 peso), un calderone (1 peso), e una Sacca di Libri (5 utilizzi, peso 2).

Ogni 3 pozioni equivalgono a peso 1. Scegli due

- ☐ 3 pozioni di cura (10 hp o 1 debilitazione)
- ☐ 3 pozioni di charm (chi le beve si fidera' della prossima persona che vede)
- ☐ 3 pozioni esplosive (vicino, da lancio, pericolosa, infligge 1d10 al posto del danno di classe)

Scegli uno

- ☐ Pugnale da Rituale (contatto, peso 1) e antitossina
- ☐ Vesti incantate (armatura 1, peso 1)
- ☐ Arco inciso di rune (vicino, peso 2) e faretra (munizioni 3, peso 1)

Mosse avanzate

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

☐ Mago da Battaglia

Selezionare un tag di distanza non conta piu' come 1 scelta. Aggiungi i seguenti tag alla lista: Ravvicinato, Area, +1d4 danni.

☐ Esperta di volo con la scopa

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

☐ Manico di Scopa Personalizzato

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

Scegli una o due descrizioni dalla lista:

Vecchio Stile, Stravagante, Lucido, Macchiato di Sangue, Semplice, con Simboli Runic.

Scegli tre dei seguenti tratti della tua scopa:

- ☐ +1d4 danni
- ☐ Armatura +1 mentre la cavalchi o la indossi
- ☐ Precisa e Portata
- ☐ Elementale (Fuoco, Ghiaccio, Elettroco, scegli1)
- ☐ Da lancio (Vicino, Lontano)

☐ Cavaliere sulla Scopa

Quando voli sulla tua scopa contro un nemico, tira + DES. Se 10+, infliggi danno col tag Forte, e scappi prima che il nemico possa agire. Se 7-9, il nemico ti attende, infliggi danno col tag Forte, e dopo scegli 1:

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

☐ Dilettante magico

Ottieni una mossa non-multiclasse da una qualsiasi lista di classe. Scegli tale mossa come se tu avessi un livello in meno, a meno che quella mossa ha a che fare con la magia.

☐ Libreria Magica

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

☐ Cattiveria e Fastidio

Quando viene usata la mossa Ricercato su di te, il risultato puo' essere applicato al pupino di un altro giocatore, al tuo posto.

☐ Pegno d'Amore

Quando incanti un oggetto con amore e passione, e lo doni a qualcun altro, quella persona ti considerera' come la persona piu' fidata e un grande amico, finche' continuera' ad indossare quell'oggetto. Un solo incantamento alla volta, di questo tipo. L'effetto termina se tu direttamente ferisci quella persona.

☐ 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. Se 10+, la magia funziona ma scegli 1. Se 7-9, la magia funziona ma scegli 2.

- Infondi la vita in quell'oggetto o elemento. Adesso e' un NPC
- La magia ha strani effetti indesiderati.
- Attiri attenzioni non desiderate su di te o sui tuoi alleati.
- La magia risucchia le tue energie. Subisci -1 INT fino a che non spendi diversi minuti per riprenderti.

☐ Famiglio della Strega

Hai un piccolo animale di compagnia, come un ratto, un gatto, un pipistrello, un gufo. Il famiglio e' capace di parlare. Quando sopprimi i tuoi sensi per concentrarti sul legame col famiglio, puoi percepire cosa lui percepisce e parlare attraverso di lui.

☐ Abbraccio della Strega

Quando tieni aperta la tua mano, aspettandoti qualcosa, un oggetto incustodito, Vicino, volera' da te. Puoi inoltre usare questa mossa per richiamare la sua Scopa, a qualsiasi distanza, sebbene essa potrebbe impiegarsi del tempo.

Quando raggiungi un livello tra 6-10, scegli tra queste mosse o tra quelle precedenti.

☐ Magia Proibita

Quando intessi una oscura magia di terrore, tira +INT. Se 10+, ottieni 3 punti. Se 7-9, ottieni 1 punto e il GM ottiene 1 punto. Spendi 1 punto per ottenere uno tra questi risultati:

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

☐ Iniziato magico

Richiede: Dilettante magico

Ottieni una mossa non-multiclasse da una qualsiasi lista di classe. Scegli tale mossa come se tu avessi un livello in meno, a meno che quella mossa ha a che fare con la magia.

☐ Perfezionare la Stregoneria

Richiede: Stregoneria

Scegli un altro oggetto o elemento da poter manipolare con Stregoneria

☐ Maestro alchimista

Quando crei una pozione e il GM ti da' le condizioni, puoi porre il veto su una di esse.

☐ Cuciti assieme

Quando rattoppi un corpo morente, o morto recentemente, e gli soffi dentro un po' di magia, esso ritorna in vita, che gli piaccia oppure no. Acquisisci influenza su di esso. Esso conta come Vivo e Non-Morto, contemporaneamente.

☐ Spazzare il terreno Richiede: Manico di scopa personalizzato
Ottieni due opzioni in piu' dalla lista. Puoi scegliere una opzione che gia' hai e i bonus si accumulano.

☐ Ti trasformo in rospo! (INT)

Quando lanci una magia per tramutare un nemico in una forma meno pericolosa, tira + INT. Se 10+, la magia ha effetto, la vittima riacquista la sua forma quando soddisfera' la condizione che gli dirai, oppure al sorgere del sole se non poni condizioni. Se 7-9, la magia non ha ottenuto l'effetto desiderato, il GM scegliera' tra:

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

☐ Mago da guerra

Richiede: Mago da Battaglia

Quando usi Magia Nera, scegli 3 tag invece che 2. Aggiungi i seguenti alla lista: Lontano, Devastante(+1d8 danni), Ignora Armatura.

☐ Stregoneria Avanzata

Richiede: Stregoneria

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