



FATTUCCHIERA

Sei un'adepta del Sortilegio, l'arte magica più antica e misteriosa che esista. Malie, Incantesimi psichici, Pozioni e Maledizioni sono la tua specialità. Puoi essere ammirata, temuta, odiata o ricercata, dimorare in città circondata di servi e ammiratori o in una capanna isolata tra i boschi, ma sei comunque un'incantatrice da non sottovalutare.

(Nota: la Fattucchiera è descritta come una classe prettamente femminile, ma a discrezione del Narratore può essere anche aperta a personaggi maschili.)

Livello	Esperienza	Prodezza	Intelligenza	Prontezza	Resistenza	Impatto	Talenti
1	0	6	7	7	5	1D-2	Sortilegio / Fattucchiera 1
2	250	6	7	7	10	1D-1	Occhio maliardo 1
3	500	7	7	7	15	1D	Rimuovi Maledizione
4	750	7	8	7	20	1D+1	Scaglia Maledizione
5	1000	7	8	7	25	1D+2	Addestramento ai Veleni
6	1250	7	8	7	30	2D	Predizione / Rileva Magia
7	1500	7	8	7	35	2D+1	Vista paranormale
8	1750	8	8	7	40	2D+2	Fattucchiera 2
9	2000	8	8	7	45	3D	Mille anni di sonno
10	2250	8	9	8	50	3D+1	Occhio maliardo 2
11	2500	8	9	8	55	3D+2	
12	2750	8	9	8	60	4D	Fattucchiera 3
13	3000	8	9	9	65	4D+1	Sguardo Fatale
14	3250	8	9	9	70	4D+2	Libertà
15	3500	9	9	9	75	5D	Occhio maliardo 3
16	3750	9	9	10	80	5D+1	Fattucchiera 4
17	4000	9	9	10	85	5D+2	
18	4250	9	10	10	90	6D	Maledizione Nefasta
19	4500	9	10	10	95	6D+1	
20	5000	9	10	11	100	6D+2	Maledizione di Morte

Scrivi il tuo Livello e le tue Caratteristiche sulla Scheda del Personaggio.

Cominci l'avventura con i seguenti Oggetti che dovresti segnare nel tuo Equipaggiamento:

1 Pugnale

- 1 Borsa delle Erbe (contiene fino a 6 dosi di Erbe Curative)
- 1 Coltello da lavoro
- 1 Calderone
- 1 Borsa di strumenti da Fattucchiera
- 1 Borsa del denaro con dentro 5 Pezzi d'Oro (+5 per ogni Livello superiore al primo in cui si genera il Personaggio).

Sortilegio: Il Sortilegio è la particolare tradizione magica della Fattucchiera, che affonda le sue radici nell'antica sapienza femminile. Esso è teso al dominio della mente e delle forze primordiali della natura. Le fattucchiere si trasmettono da generazioni questo sapere arcano insieme alla conoscenza delle erbe, dei veleni, dell'astrologia e della fisiologia della donna. Le regole per la Magia che valgono per tutti gli Incantatori sono descritte al Capitolo 4 del Libro dell'Avventuriero, mentre il Grimorio della Fattucchiera (detto anche Libro del Comando) si trova alla fine di questa sezione.

Per poter lanciare i propri Incantesimi, lo Fattucchiera non può indossare armature di alcun genere o essere costretta da manette o legacci. Può trasportare Armi in acciaio come Pugnali, Spade o altri oggetti simili, e nel momento del lancio dell'Incantesimo può anche impugnare o tenere in mano Armi e Oggetti di questi metalli, finché ha almeno una mano libera.

La Fattucchiera conosce dal primo Livello tutti gli Incantesimi Distruttivi, Psichici e Speciali del proprio Grimorio. Impara alcuni Incantesimi Rituali via via che sale di Livello.

Fattucchieria: Grazie alla conoscenza delle piante, dell'astrologia e di tutte le sostanze naturali, in mezzo alle terre selvagge, sottoterra o in luoghi abitati sei capace di riconoscere e procurarti delle erbe e altre essenze più o meno potenti in grado di curare le ferite o utili come componenti per veleni e pozioni di vario genere. Quando vuoi cercare degli "ingredienti" per le tue misture devi impiegare un tempo di 1-4 Ore (a seconda della difficoltà del territorio) e superare 1 Prova di Prontezza. Se stai cercando Erbe curative puoi tenere le Dosi via via recuperate nella tua Borsa delle Erbe (ogni Borsa contiene fino a 6 Dosi) e nel lasso di tempo di 1 Ora ciascuna Dose permette di curare 1 punto Resistenza. Se invece vuoi creare delle Pozioni, fai riferimento alla lista delle Pozioni, Fiale ed Elisir che trovi al Capitolo 6 del Libro dell'Avventuriero. Puoi creare tutte quelle sostanze lì elencate, considerando che ogni volta che vuoi creare una di queste sostanze devi utilizzare la tua Borsa degli strumenti e il Calderone. Per ogni Dose di Pozione che tu voglia trasportare nell'Equipaggiamento ti serve inoltre 1 Bocchetta vuota da riempire. Per distillare 1 sostanza in questo modo occorre effettuare una Prova di Prontezza, che dura 1d6 Ore e si effettua lanciando 2D e sommando:

- +1 per sostanze che costano 0-4 PO;
- +2 per sostanze che costano 5-8 PO
- +3 per sostanze che costano 9-12 PO
- +4 per sostanze che costano 13-16 PO
- +5 per sostanze che costano 17-20 PO.

Dall'ottavo Livello, la Fattucchiera può sottrarre 1 a questo numero.

Dal dodicesimo Livello può sottrarvi 2.

Dal sedicesimo Livello, infine, la Fattucchiera lancia solo 1D invece di 2D.

Occhio maliardo: sei in grado di disorientare gli avversari con le tue occhiate. Quando un avversario ti *attacca* o ti *assalta* in mischia deve lanciare 2D+1 invece dei soliti 2D, o 3D+1 in caso tu ti stia difendendo. Al decimo Livello questo bonus diventa 2D+2 (o 3D+2 se ti stai difendendo) e al quindicesimo Livello diventa 3D (o 4D se ti stai difendendo).

Rimuovi Maledizione: (Incantesimo rituale, si apprende al terzo Livello)

Sei in grado di rimuovere delle Maledizioni da un soggetto che ne sia stato colpito, compreso te stessa. Per fare ciò devi effettuare una Prova di Intelligenza. Se la Prova riesce, la Maledizione è rimossa correttamente. Nel caso si tratti di una Maledizione Minore, come la Iattura, la Prova è più semplice e va effettuata con 1D. Nel caso di Maledizioni Maggiori, come la Maledizione Nefasta, la Prova deve essere effettuata con 3D. Nel caso di un fallimento automatico (due o più risultati "6" con i dadi) la Maledizione non viene rimossa dal soggetto e colpisce anche l'Incantatore che stava cercando di rimuoverla.

Scaglia Maledizione: (Incantesimo Rituale, si apprende al quarto Livello)

Con un Rituale di 1 Ora sei in grado di maledire un soggetto con una afflizione magica di lieve entità, a tua scelta (ad es. pustole sul viso, allergia a una determinata sostanza, ecc.). Non ci sono limiti di distanza ma devi vedere il soggetto oppure possedere una piccola parte proveniente dal suo corpo (capelli, sangue, abiti intrisi di sudore o simili). Il soggetto può effettuare una Prova di Intelligenza ed evitare la Maledizione in caso superi la Prova. La durata è permanente o si esaurisce quando qualcuno **Rimuove la Maledizione**. Gli effetti esatti sono lasciati all'inventiva di Narratori e Giocatori ma gli eventuali effetti sulle caratteristiche dovrebbero limitarsi al massimo a -1 ad una sola di esse nel caso di Maledizioni permanenti o -2 in caso di Maledizioni temporanee. Le Maledizioni non sono rimosse automaticamente quando l'Avventuriero passa di Livello.

Addestramento ai Veleni: sei in grado di utilizzare i Veleni in ogni occasione senza rischio: puoi cospargere le tue lame e maneggiare sostanze tossiche senza effettuare Prove di Prontezza, riconosci tutti i Veleni con l'olfatto e la vista appena te li trovi davanti e non puoi essere avvelenata di sorpresa con il cibo o le bevande senza accorgertene. Tutti i Veleni che ti possono colpire su Armi e proiettili e che necessiterebbero una Prova di Prodezza o Resistenza per evitare i loro effetti, su di te non hanno alcuna efficacia, ma altri Veleni più potenti possono comunque ucciderti come qualsiasi altro.

Predizione (Incantesimo Rituale, si apprende al sesto Livello)

L'Incantesimo garantisce uno sguardo su uno dei futuri possibili. Il Narratore deve riferire un futuro possibile, attraverso immagini frammentarie e scene confuse e contraddittorie, addirittura con enigmi e indicazioni utili. L'Incantatore si deve concentrare per 10 minuti, tempo nel quale il Narratore può pensare alla risposta corretta.

Rileva magie (Incantesimo Rituale, si apprende al sesto Livello)

Questo Incantesimo informa la Fattucchiera di quando vi sia una qualche magia attiva nei dintorni. L'Incantatore si deve concentrare per 10 minuti e può avvertire per pochi istanti la presenza di tutti gli elementi soprannaturali presenti attorno a lui, in un raggio pari, in Caselle, al proprio valore di Intelligenza. Non sempre l'Incantatore è in grado di comprendere i dettagli o se vi siano effetti maligni o benigni. Può riconoscere gli effetti e la natura di Oggetti magici, Pozioni e Pergamene.

Il Narratore dovrebbe usare questo Incantesimo per dare indicazioni all'Incantatore, ma non per risolvergli tutti i problemi.

Vista paranormale: con la tua vista stregata puoi vedere attraverso materiali morbidi come tende, nebbia, acqua o sottili superfici di legno (non funziona con pietra, legno massiccio o metallo), con un minimo di concentrazione (1 Round). Inoltre, sei divenuta in grado di vedere al buio (ma non da accecata).

Mille anni di sonno: (Incantesimo Rituale, si apprende al nono Livello)

L'Incantatore sceglie 1 avversario come bersaglio e si concentra su di lui per 1 Ora. Non ci sono limiti di distanza ma deve vedere il soggetto oppure possedere una piccola parte proveniente dal suo corpo (capelli, sangue, abiti intrisi di sudore o simili). Il soggetto può effettuare una Prova di Intelligenza ed evitare la Maledizione in caso superi la Prova. Se l'Incantesimo riesce e il bersaglio fallisce a resistervi, questi cade nel sonno più profondo e non si risveglierà mai più. **Mille anni di sonno** è considerata una Maledizione e la durata è permanente o si esaurisce quando qualcuno **Rimuove la Maledizione**.

Sguardo Fatale (Incantesimo Rituale, si apprende al tredicesimo Livello)

L'Incantatore sceglie 1 avversario come bersaglio e si concentra su di lui per 1 Ora. Non ci sono limiti di distanza ma deve vedere il soggetto oppure possedere una piccola parte proveniente dal suo corpo (capelli, sangue, abiti intrisi di sudore o simili). Il soggetto può effettuare una Prova di Intelligenza ed evitare la Maledizione in caso superi la Prova. Se l'Incantesimo riesce e il bersaglio fallisce a resistervi viene trasformato permanentemente in un animale innocuo, ad esempio una scimmietta o un maiale, che mantiene la mente e l'anima della persona originaria. **Sguardo Fatale** è considerata una Maledizione Maggiore e può essere rimossa da chi lanci con successo una Prova difficile di Rimuovi Maledizione sul soggetto.

Libertà: Il corpo e la mente di una maestra del controllo come te sono oramai immuni ad ogni forma di dominazione. Non puoi essere asservita da nessun Incantesimo o effetto che cerchi di controllarti mentalmente o emotivamente, come l'Incanto di Asservimento o

malie di altre fattucchiere e sei immune a Veleni e Malattie; inoltre non puoi essere soggetta a dipendenze.

Maledizione Nefasta: (Incantesimo Rituale si apprende al diciottesimo Livello)

Funziona come **Scaglia Maledizione** ma è molto più potente, potendo creare effetti assai sgradevoli come far saldare le gambe del bersaglio all'altezza del ginocchio o far sì che ogni arma non magica che tocca si dissolva in ruggine. Le caratteristiche possono essere abbassate fino a -3 e ne possono essere colpite anche due insieme. Il soggetto può effettuare una Prova di Intelligenza difficile (3D) ed evitare la Maledizione in caso superi la Prova. La durata è permanente o si esaurisce quando qualcuno **Rimuove la Maledizione** e la Maledizione Nefasta è considerata una Maledizione Maggiore. Le Maledizioni non sono rimosse automaticamente quando l'Avventuriero passa di Livello.

Maledizione di morte (Incantesimo Rituale, si apprende al ventesimo Livello)

L'Incantatore sceglie 1 avversario come bersaglio e si concentra su di lui per 1 Ora. Non ci sono limiti di distanza ma deve vedere il soggetto oppure possedere una piccola parte proveniente dal suo corpo (capelli, sangue, abiti intrisi di sudore o simili). Se l'Incantesimo riesce, il bersaglio perde 1D Resistenza per ogni giorno in cui fallisce una Prova di Intelligenza. Il bersaglio può tentare una Prova ogni giorno per resistere a questo effetto, ma l'Incantesimo rimane comunque attivo permanentemente. La Maledizione di Morte è considerata una Maledizione Maggiore e può essere rimossa da chi lanci con successo una Prova difficile di Rimuovi Maledizione sul soggetto. Le Maledizioni non sono rimosse automaticamente quando l'Avventuriero passa di Livello.

IL LIBRO DEL COMANDO

IATTURA: (Psichico: Complessità 1).

L'Incantatore sceglie 1 avversario come bersaglio. Se l'Incantesimo riesce e il bersaglio fallisce a resistervi, questi perde 1 punto da Intelligenza, Prodezza o Prontezza a scelta dell'Incantatore, fino alla fine dello scontro. La Iattura è una Maledizione Minore e può essere rimossa da ciascun Incantatore che lanci con successo Rimuovi Maledizione sul soggetto. Gli "effetti speciali" dell'Incantesimo sono a discrezione del Giocatore.

MORTE LENTA: (Psichico: Complessità 1).

Se l'Incantesimo riesce, *ciascun* avversario che fallisce a resistervi perde 1 punto di Resistenza ad ogni Round fino alla fine dello scontro. Ogni soggetto dell'Incantesimo può tentare di resistere ad ogni Round. Se riesce, non perde il punto di Resistenza e l'Incantesimo non avrà più effetto su di lui fin quando non viene lanciato di nuovo.

COLPO DELLA STREGA: (Speciale: Complessità 1).

Se l'Incantesimo riesce, l'Incantatore infliggerà 1D di Danno aggiuntivo il prossimo colpo che infliggerà con le proprie armi, a distanza o in mischia. Anche se non usato, questo effetto scompare al termine dello Scontro in corso.

SCIAME FURIOSO: (Distruttivo: Complessità 2)

Se l'Incantesimo riesce e nelle vicinanze si trovano piccoli animali che possano formare un attacco collettivo (per esempio insetti, ratti o pipistrelli), l'Incantatore può costringerli per 1 Round ad attaccare uno o più avversari bersaglio, causando 2D di punti Impatto complessivi. L'Incantatore deve stabilire quanti e quali bersagli verranno attaccati prima di tirare i 2D, che saranno divisi per difetto e ripartiti in maniera uguale tra i bersagli. La Protezione indossata assorbirà la quota di punti di Impatto relativa a ciascun bersaglio.

MALIA DELL'INDEBOLIMENTO: (Psichico: Complessità 2).

Se l'Incantesimo riesce, tutti gli avversari devono resistere o perdere 1 punto di Prodezza e 1 punto di Prontezza per tutto lo scontro.

FASCINO: (Psichico: Complessità 2).

L'Incantatore sceglie 1 avversario come bersaglio. Se il bersaglio non resiste inizia a considerare la Fattucchiera una sua amatissima alleata per pochi minuti o per tutto lo Scontro in corso. Farà onestamente quanto in suo potere per aiutarla ma non ricadrà sotto il suo controllo mentale. Ciò vuol dire tra l'altro che il bersaglio si rifiuterà di compiere azioni radicalmente contrarie alla propria natura (ad es. un avarissimo mercante non donerà mai tutte le sue ricchezze al gruppo ma potrebbe regalare qualche pezzo d'oro) e che se venisse attaccato dalla Fattucchiera o dai suoi alleati o dovesse riportare ferite o altre conseguenze gravi aiutandola l'Incantesimo finirebbe immediatamente.

MALIA DELL'ILLUSIONE: (Psichico: Complessità 3).

Se l'Incantesimo riesce, l'Incantatore crea delle illusioni che lo circondano o simulano qualsiasi forma o effetto a sua discrezione (per esempio mostri inesistenti, ferite illusorie, nebbia, buio, mura, fiamme, invisibilità), per pochi minuti o per tutto lo Scontro in corso. Queste illusioni possono trarre in inganno più avversari contemporaneamente, ma questi hanno ad ogni Round la possibilità di ignorarle definitivamente superando una Prova di Intelligenza. Chi non supera la Prova è talmente confuso da non poter fare nulla di rilevante fino al Round successivo.