



LO SCIAMANO



INTRODUZIONE

Chiudi gli occhi. Senti la chiamata? Il desiderio che proviene dalla profonda foresta, dal mare aperto, dalle potenti montagne? Lo vedi quando sogni, ma sai che non è un sogno. Sei stato là, nelle terre ben oltre l'orizzonte. Le Nebbie si aprono a te, e i misteri dell'Altro Mondo ti attendono.

Ti rivolgi al mondo con il tuo cuore. Il mondo ha perso il suo equilibrio. Puoi sentirlo nella terra, odorarlo nell'aria. Le persone hanno bisogno di un difensore, qualcuno che possa parlare con gli spiriti. Qualcuno per portare la benedizione della natura a loro e allontanare le forze malvagie.

Apri gli occhi. Ristabilisci l'equilibrio.

Lo Sciamano è progettato per soddisfare il bisogno di un chierico più orientato alla natura o di un druido più orientato agli incantesimi. Mentre lo Sciamano attinge da entrambi, la sua abilità distintiva di parlare agli spiriti gli conferisce un proprio ruolo. A seconda di come lo modelli, lo Sciamano può essere un guerriero mistico, un maestro degli elementi o un potente guaritore sia del corpo che dell'anima.

CREDITS

OPERA ORIGINALE

The Shaman, Dungeon World Lore and Lords Pack, Peter Johansen. Version August 3, 2016

TRADUZIONE

La traduzione di questo libretto è stata curata da [Iacopo Ciao](#)

IMPAGINAZIONE

L'impaginazione di questo libretto è stata curata da [Samantha Liparota](#)

LAYOUT

Il layout di questo libretto è stato preso da [template_libretto.indd](#) del repository [Dungeon World ITA](#)

TERMINOLOGIE

La terminologia adottata è stata presa da [dungeonworld.it](#)

GIOCO

Dungeon World di Sage LaTorra e Adam Koebel
[dungeonworld.com](#)

NOME

ASPETTO

Nano: Andalen, Lareleï, Morak, Halgmar, Garm, Beyla, Rakham, Yara
 Umano: Semil, Falken, Tanika, Dungarth, Brey, Arando, Celad, Halmir
 Orco: Erishnar, Corug, Mirak, Garuk, Prinai, Ranak, Zuakka, Sulha

Occhi Saggi, Occhi Distanti, o Occhi Senza Colore
 Trecce Lunghe, Cappuccio Peloso, o Cappuccio con Corna
 Pelli Robuste, Pelli Animali, o Disegni Corporei Elaborati

Assegna questi punteggi alle tue caratteristiche: 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

MAX (6 + COSTITUZIONE)

ALLINEAMENTO

BUONO

Aiuta le persone a vivere in armonia.

CAOTICO

Risolvi una perturbazione nell'equilibrio.

MALVAGIO

Rivendica un luogo o un oggetto importante per il mondo naturale.

RAZZA

NANO

Quando hai a che fare con gli spiriti della terra, della pietra o delle montagne, ottieni +1 *continuato ai tiri su Seconda Vista e Vincolo Spirituale*.

UMANO

Scegli un incantesimo del mago. Puoi preparare e lanciare quell'incantesimo come se fosse un incantesimo dello sciamano.

ORCO

L'Aspetto del Lupo è un rituale per te.

LEGAMI

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

Gli spiriti mi hanno parlato di _____; ha uno strano destino di cui io farò parte.

_____ non crede nel mondo degli spiriti, ma farò in modo che ascolti.

_____ è fuori equilibrio ed è un pericolo per se stesso e per gli altri. Lo/a aiuterò.

Ho stretto un patto con _____, gli spiriti ne sono stati testimoni.

MOSSE INIZIALI

TRANCE

Quando dedichi del tempo ad aprire la tua mente ai misteri dell'Altro Mondo, perdi qualsiasi incantesimo precedentemente preparato e prepari nuovi incantesimi a tua scelta il cui livello totale non supera il tuo livello +1, e nessuno dei quali è di livello superiore al tuo livello. Puoi scegliere tra qualsiasi incantesimo nella lista degli incantesimi dello Sciamano. Prepari anche tutte le tue rituali, che non contano mai ai fini del limite.

LANCIARE INCANTESIMI (CAR)

Quando evochi un incantesimo che hai preparato, tira+CAR. *Con un 10+, l'incantesimo viene lanciato con successo e non lo dimentichi, puoi lanciarlo di nuovo in seguito. *Con un 7-9, l'incantesimo viene lanciato, ma scegli uno:

- Attiri attenzione indesiderata o ti metti in una situazione difficile. Il GM ti dirà come.
- L'incantesimo disturba l'equilibrio mentre viene lanciato, prendi -1 *continuato al tiro* per lanciare un incantesimo fino alla prossima volta che entri in *Trance*.
- Dopo che l'hai lanciato, dimentichi l'incantesimo. Non puoi lanciarlo fino a quando non entri nuovamente in *Trance*.

Nota che mantenere attivo un incantesimo con effetti continuati potrebbe causare una penalità al tuo tiro di lanciare incantesimi.

SECONDA VISTA (CAR)

Percepisci il mondo degli spiriti. Quando sei in presenza di uno spirito influente o importante, il GM te lo farà sapere. Quando espandi i tuoi sensi per interagire con uno spirito, tira+CAR. *Con un 10+, fai tre domande dalla lista. *Con un 7-9, ne fai una.

- Dove risiedono esattamente gli spiriti?
- Qual è la natura degli spiriti presenti?
- Cosa vuole lo spirito dal mondo materiale?
- Lo spirito come sta influenzando il mondo materiale?
- Cosa potrei usare come leva per Parlamentare con questo spirito?

Indipendentemente dal risultato del tiro, puoi comunicare con qualsiasi spirito che rilevi. Alcuni spiriti potrebbero essere riluttanti a parlare o non avere molto da dire.

VINCOLO SPIRITUALE (CAR)

Quando leghi uno spirito con rituali o incantesimi, tira+CAR. *Con un 10+, scegli tre opzioni. *Con un 7-9, scegli due.

- Lo spirito non può intraprendere alcuna azione contro di te o i tuoi alleati fino a quando non lo rilasci.
- Lo spirito non può abbandonare l'area fino a quando non lo rilasci.
- Non devi stringere un accordo con lo spirito.
- Quando rilasci lo spirito, esso torna da dove proviene senza rappresaglie.



LO SCIAMANO

LIVELLO
 PE

EQUIPAGGIAMENTO

Il tuo carico è 7+FOR. Inizi con razioni da dungeon (*razione, 5 utilizzi, 3 monete, peso 1*) e un cimelio che ti aiuta a comunicare con il mondo degli spiriti. Descrivilo!

Scegli la tua armatura:

- Bastone (*media, a due mani, 1 moneta, peso 1*)
- Lancia (*lunga, da lancio, vicino, 5 monete, peso 1*)
- Arco logoro (*vicino, 15 monete, peso 2*), fascio di frecce (*3 munizioni, 1 peso*) e un pugnale (*corta, 2 monete, peso 1*)

Scegli le tue difese:

- Armatura di cuoio rigido (*armatura 1, indossato, 10 monete, peso 1*)
- Erbe e Unguenti (*2 utilizzi, lento, 10 monete, peso 1*)

Scegli uno:

- Attrezzatura da Avventuriero (*5 utilizzi, 20 monete, peso 1*)
- Erba Pipa dei Mezzuomini (*6 utilizzi, 5 monete, peso 0*)
- Antitossina (*10 monete, peso 0*)

MOSSE AVANZATE

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

PATTO

Quando *Vincoli Spiritualmente* uno spirito, *Con un 10+, puoi anche scegliere una di queste opzioni:

- Lo spirito può dire solo la verità mentre è vincolato.
- Qualsiasi accordo che lo spirito fa con te deve essere rispettato

IL CICLO E IL SENTIERO

Quando lanci un *incantesimo*, ignori il primo *-1 continuato al tiro* per lanciare un incantesimo di penalità degli incantesimi attivi.

LE ANTICHE VIE

Quando lanci un *Incantesimo*, *Con un 10+, hai la possibilità di scegliere una delle opzioni dalla lista 7-9 di *Lanciare Incantesimi*. Se lo fai, puoi anche scegliere una di queste:

- Gli effetti dell'incantesimo vengono raddoppiati.
- I bersagli dell'incantesimo vengono raddoppiati.

TUTT'UNO CON LA NATURA

Ottieni una mossa non multiclasse dalla lista delle mosse del Druido o del Ramingo. Tratta il tuo livello come uno inferiore per la scelta della mossa.

SCOSTARE IL VELO

Quando qualcuno esala il suo *Ultimo Respiro* in tua presenza, ottiene un *+1 al tiro su Ultimo Respiro*.

INTUIZIONE DELLO SCIAMANO

Quando *Discerni Realtà*, a prescindere dal risultato, puoi anche chiedere gratuitamente, "Cosa qui è fuori dal suo naturale equilibrio?"

GUARITORE SPIRITUALE

Quando curi qualcun altro, aggiungi il tuo livello alla quantità curata.

COLPO TEMPESTOSO

Quando infondi il tuo oggetto con il potere primordiale, dimentica un incantesimo che hai memorizzato (che non sia un rituale) e scegli una delle seguenti opzioni. Il tuo oggetto ottiene quell'effetto fintanto che lo impugni, fino a quando non usi di nuovo questa abilità o fino a quando non entri in *Trance*.

- Il tuo oggetto ottiene il tag *infuocato* e infligge *+1d4 danni*.
- Il tuo oggetto ti protegge magicamente, conferendoti *+2 armatura*.
- Il tuo oggetto ottiene il tag *possente*.
- Attacchi con quest'arma utilizzando *SAG* invece della statistica usuale.

TOCCARE L'EMPIREO

Scegli un incantesimo dalla lista degli incantesimi dello Sciamano. Ti viene concesso quell'incantesimo come se fosse di un livello inferiore.

POZZO DELLA SAGGEZZA

Quando ascolti i sussurri degli spiriti, puoi *Declamare Conoscenze* con *SAG* invece di *INT*.

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

ABIURA

Quando attacchi uno spirito, un fantasma o un'entità extraplanare, infliggi *+1d6 danni*, e se viene ridotto a zero punti ferita, da quel momento la sua anima è bandita e non può apparire nel piano materiale in qualsiasi forma. Può comunque essere incontrata in visioni spirituali e su altri piani, semplicemente non nel tuo mondo.

RADA

Quando *Resisti* a un incantesimo lanciato su di te, tratta un risultato di 6- come se fosse un 7-9.

LA MASCHERA E LO SPECCHIO

Sostituisce: Il Ciclo e il Sentiero

Quando lanci un incantesimo, ignori fino a due penalità di *-1 continuato al tiro* per *Lanciare un Incantesimo* degli incantesimi attivi.

DANZA LUNARE

Mentre la tua pelle nuda è illuminata dalla luce della luna, gli effetti dei tuoi incantesimi sono massimizzati.

NATURALISTA

Ottieni una mossa non multiclasse dalla lista delle mosse del Druido o del Ramingo. Tratta il tuo livello come uno inferiore per la scelta della mossa.

LEGATURA PERFETTA

Quando *Vincoli Spiritualmente* uno spirito, *Con un 12+, scegli tante opzioni quante ne desideri.

SEGRETI DELL'ALTRO MONDO

Sostituisce: Le Antiche Vie

Quando lanci un incantesimo, *Con un 10+, hai la possibilità di scegliere una delle opzioni dalla lista 7-9. Se lo fai, puoi anche scegliere uno di questi effetti. *Con un 12+, puoi scegliere uno di questi effetti gratuitamente:

- Gli effetti dell'incantesimo vengono raddoppiati.
- I bersagli dell'incantesimo vengono raddoppiati.

INTUIZIONE DELLO SCIAMANO

Quando usi la tua *Seconda Vista*, scegli un'opzione in più, anche Con un 6-. *Con un 12+, puoi fare una domanda allo spirito, risponderà onestamente.

TEMPESTA, TERRA E FUOCO

Richiede: Colpo Tempestoso

Quando usi *Colpo Tempestoso*, scegli due opzioni anziché una.

TOCCARE IL FIRMAMENTO

Richiede: Toccare l'Empireo

Scegli un incantesimo oltre a quello che hai scelto per *Toccare l'Empireo*. Ti viene concesso quell'incantesimo come se fosse di un livello inferiore.

RITUALI

Ogni volta che entri in trance, ottieni accesso a tutte le tue rituali senza doverle selezionare o contarle nel tuo numero massimo di incantesimi.

RITUALE DELLA GUIDA

Appare davanti a te un simbolo degli elementi che indica la direzione o l'azione che gli spiriti vorrebbero che tu intraprendessi, dopodiché scompare. Il messaggio è trasmesso solo attraverso il gesto; la tua comunicazione attraverso questa rituale è severamente limitata.

RITUALE DEL SERVITORE SPIRITUALE

Evochi uno spirito minore invisibile che può fare solo una cosa: trasportare oggetti. Ha un Carico di 3 e trasporta qualsiasi cosa tu gli dia. Non può raccogliere oggetti da solo e può solo trasportare quelli che gli dai. Gli oggetti trasportati da un servitore spirituale sembrano fluttuare nell'aria a pochi passi dietro di te. Uno spirito servitore che subisce danni o esce dalla tua presenza viene immediatamente dissolto, facendo cadere eventuali oggetti che trasportava.

INCANTESIMI DI PRIMO LIVELLO

ASPETTO DEL LUPO

Continuato

Una persona che tocchi viene investita da una piccola quantità di energia selvaggia. Scegli uno degli effetti seguenti da conferire mentre questo incantesimo è continuato:

- Possono vedere perfettamente al buio totale.
- Il suo senso dell'olfatto e dell'udito è notevolmente potenziato.
- Diventa feroce, infliggendo +1 danno continuato.

Mentre questo incantesimo è attivo, subisci -1 *continuato al tiro* per *Lanciare un Incantesimo*.

VISIONE ONIRICA

Lancia questo incantesimo su una persona addormentata e potrai vedere a cosa sta sognando, oltre alla natura di qualsiasi influenza sulla loro mente.

FIAMME DELL'IRA

Continuato

Mentre questo incantesimo è attivo, puoi evocare a tuo piacimento una piccola sfera di fiamme tra le mani (*lancio, vicino, 1 perforante*). Mentre questo incantesimo è attivo, subisci -1 *continuato al tiro* per *Lanciare un Incantesimo*.

CERCHIO SACRO

Cammina descrivendo un ampio cerchio mentre lanci questo incantesimo. Finché non esci dall'aera, la tua magia ti avvertirà se una creatura oltrepassa quel cerchio. Anche se stai dormendo, l'incantesimo ti sveglierà dal tuo torpore. Chiunque riceva cure all'interno del cerchio guarisce +1d6 PF.

TOCCO GUARITORE

Il tuo tocco ferma il sanguinamento e allevia il dolore. Cura un alleato che tocchi di 1d6 danni.

NEBBIE IN AUMENTO

Continuato

Nomina una posizione che puoi vedere. Essa è completamente coperta da una fitta nebbia che impedisce a chiunque di vedere oltre un piede di fronte a sé. Mentre questo incantesimo è attivo, la nebbia non si dissiperà e non può essere dispersa dal vento.

Subisci -1 *continuato al tiro* per *Lanciare un Incantesimo*.

INCANTESIMI DI TERZO LIVELLO

PREVEGGENZA

Lancia questo incantesimo mentre fissi una pozza d'acqua e riceverai un presagio dal mondo degli spiriti. Il GM rivelerà un pericolo imminente che minaccia le terre. Imparerai anche qualcosa di utile su come interferire con gli esiti oscuri del pericolo.

INTRECCIARE

Continuato

Radici e tralci si stringono dolorosamente intorno alla parte inferiore del corpo di un bersaglio che puoi vedere, impedendogli di muovere le gambe. Mentre questo incantesimo è attivo, subisci -1 *continuato al tiro* per *Lanciare un Incantesimo*.

GLAMOUR

Continuato

Crei un'illusione che cambia una parte di qualcosa o di qualcuno che puoi vedere: il suo aspetto, il suono o l'odore. Mentre questo incantesimo è attivo, subisci -1 *continuato al tiro* per *Lanciare un Incantesimo*.

BENEDIZIONE ELEMENTALE

Continuato

Una persona che tocchi riceve la benedizione degli elementi. Scegli uno:

- Il fuoco non lo brucerà né brucerà i suoi averi.
- Può camminare sull'acqua come se fosse terra solida.
- Può respirare in sicurezza in qualsiasi ambiente, anche sott'acqua o in fumi tossici.
- La sua pelle si indurisce come la pietra, conferendogli +1 *armatura*.

Mentre questo incantesimo è attivo, subisci 1 *continuato al tiro* per *Lanciare un Incantesimo*.

SILENZIO E IMMOBILITÀ

I venti della magia si placano in tua presenza. Scegli un incantesimo o un effetto magico dove ti trovi, esso cessa di funzionare finché rimani nelle vicinanze.

VENTO SUSSURRANTE

Evochi uno spirito del vento per consegnare un breve messaggio a una persona a tua scelta. Lo spirito riporterà anche una breve risposta.



INCANTESIMI DI QUINTO LIVELLO

PURIFICARE

Il tuo tocco rimuove un veleno o una malattia da una persona o da un oggetto.

EVOCAZIONE ELEMENTALE

Continuato

Evoca un servitore elementale per assisterti. Trattalo come il tuo personaggio, ma con accesso solo alle mosse iniziali. Ha un modificatore +1 per tutte le statistiche, 1 PF e infligge 1d8 di danni. L'elementale ottiene anche a tua scelta di 1d4 di questi tratti:

- Ha +2 invece di +1 in una statistica
- Non è spericolato
- Il suo legame con il piano materiale è forte: +1 PF per ogni livello che hai
- Ha qualche utile abilità secondaria

L'elementale rimane su questo piano fino a quando non muore o non lo congiedi. Mentre questo incantesimo è attivo, subisci -1 *continuato al tiro* per *Lanciare un Incantesimo*.

FULMINE A CATENA

Ignora armatura

Un fulmine scaturisce dalle tue dita, colpendo il tuo bersaglio e chiunque sia nelle vicinanze per 2d6 di danni.

TOCCO VITALE

Contatto

L'energia vitale riempie la persona che tocchi, curandola di 3d6 danni.

VISTA OLTRE LA VISTA

Nomina una persona, un luogo o una cosa di cui desideri saperne di più. Riceverai una visione del soggetto, chiara come se ci fossi tu.

SPIRITI DELLA NATURA

Continuato

Richiami il potere di uno spirito animale per aiutarti. Nomina l'animale e ottieni l'uso di una delle sue abilità. Mentre questo incantesimo è attivo, subisci -1 *continuato al tiro* per lanciare un incantesimo.

INCANTESIMI DI SETTIMO LIVELLO

CONTROLLO DEL TEMPO

Desidera la pioggia, il sole, il vento o la neve. Entro un giorno circa, il tuo desiderio sarà esaudito. Il tempo cambierà secondo la tua volontà e durerà per alcuni giorni.

GLAMOUR MAGISTRALE

Continuato

Crei un'illusione complessa che coinvolge tutti i sensi. L'illusione può muoversi se sei presente per indirizzarla, o puoi programmarla per muoversi in determinate condizioni, e può esistere indipendentemente da altri oggetti. Mentre questo incantesimo è attivo, subisci -1 *continuato al tiro* per *Lanciare un Incantesimo*.

RINASCITA

Le Nebbie infondono nuova vita a una persona che tocchi. Vengono ripristinati tutti i suoi PF, ogni veleno o malattia viene curato, le debilità si rimarginano, e persino gli arti persi si rigenerano.

VISIONE DEL VERO

Continuato

La tua visione si apre alla vera natura di tutto ciò su cui posa il tuo sguardo. Perfori le illusioni e vedi cose che sono state nascoste. Il GM descriverà l'area di fronte a te ignorando qualsiasi illusione e menzogna, magica o meno. Mentre questo incantesimo è attivo, subisci -1 *continuato al tiro* per *Lanciare un Incantesimo*.

IL RICHIAMO

Nomina uno spirito che desideri evocare, sia per nome che per tipo. Vengono immediatamente condotti davanti a te, e immediatamente effettui la mossa *Vincolo Spirituale* contro di loro, con un +1 al tiro.

CAPANNO DEGLI SPIRITI

Nomina un tipo di creatura e delimita un'area con segni chiaramente definiti, con gesso, sabbia, ecc. Quel tipo di creatura è esclusa dall'ingresso in quell'area.

INCANTESIMI DI NONO LIVELLO

CATACLISMA

Continuato

Desidera una pioggia di sangue o acido, tempeste di meteoriti, vento che può portare via edifici o qualsiasi altro tipo di cataclisma che riesci a immaginare. Le Nebbie portano l'evento innaturale della tua scelta. Mentre questo incantesimo è attivo, subisci -1 *continuato al tiro* per *Lanciare un Incantesimo*.

RICONQUISTA

La terra reclama una persona che tocchi, trasformandola in pietra.

COMUNIONE CON LA NATURA

Ti sintonizzi con un luogo e la terra ti risponde. Gli spiriti di questo luogo risponderanno a tre domande che poni loro. Tutto ciò che la terra può sapere, te lo dirà.

TERREMOTO

Continuato

Un luogo che vedi comincia a tremare violentemente. La terra si solleva e si scuote, squarciandosi per chilometri intorno. Mentre questo incantesimo è attivo, subisci -1 *continuato al tiro* per *Lanciare un Incantesimo*.

MAELSTROM

Continuato

Un potente vortice raccoglie te e i tuoi alleati, portandovi verso una destinazione a tua scelta. Mentre questo incantesimo è attivo, subisci -1 *continuato al tiro* per *Lanciare un Incantesimo*.

RINNOVAMENTO

Un'esplosione di energia purificante riempie l'area, rimuovendo ogni influenza corrotta sulla natura o su una persona da te scelta. Maledizioni, piaghe e debilità sono tutte terminate da questo incantesimo.

