Il Krampos

Anche nell'Orto è giunto il Natale. Beh, forse non proprio come se lo immaginano i vivi: la neve cadente è rimpiazzata da ventosi volontari che sbriciolano il proprio ectoplasma sugli abitanti della mortopoli, mentre al posto dei verdi abeti ci sono arbusti rinsecchiti addobbati con palle di ectocolla… che prontamente qualche manigoldo tenta di rubare. Vischio? E dove lo dovremmo trovare? Al suo posto, solo corone di spine. Più in tema forse, ma tutt'altro che romantiche.

Fra Musoni che non si sentono affatto più buoni e boney che sgambettano febbrilmente qua e la per confezionare pacchi regalo, è usanza che nell'Orto, durante questo periodo dell'anno, ad alcuni morti vengano fatti indossare le vesti del Krampos.

Nel Mondo Mora, i Krampos sono quei morti che emergono per portare doni fatti dai morti per i propri cari ancora in vita. Oltre a questo, vanno anche a caccia dei morti in fuga dalla legge dell'Orto.

Perché si chiamano Krampos? Provateci voi a portare in spalla un sacco pieno di regali. Pensate che un morto non possa avvertire i crampi? Beh, normalmente sarebbe così, ma, come si suol dire: è la magia del Natale.

Diventare un Krampos

Il Krampos è un nuovo Tipo di Morto giocabile. Tutti, che siano Molli, Secchi, Ventosi, Impagliati o chissà quale altro corpo nato dalle bizzarrie della morte, può diventare un Krampos. Un modo per vestire la cappa rossa e bianca (e occhio, i più disattenti potrebbero scambiarvi per un Gaudiovivo!), caricarsi in spalla il sacco di doni pesante come una vacca incinta e avere accesso a tutto l'equipaggiamento esclusivo di questo Babbo Natale del sepolcro, è quello di fare richiesta ufficiale ai Musoni dell'Orto presso l'ufficio (pressoché inutilizzato) del F.A.V.A.M.M: Festività Assortite dei Viventi Assimilate dal Mondo dei Morti. Le domande devono essere presentate almeno 6 mesi prima della ricorrenza festiva.

Nel caso in cui l'Orto non possa contare su un numero bastante di Krampos da riuscire a consegnare tutti i regali del mondo dei morti, i restanti vengono sorteggiati casualmente tra gli abitanti della mortopoli. E no, non è un'offerta negoziabile.

Un Krampos resta in attività finché tutti i regali che gli sono stati consegnati non vengono portati dal destinatario oppure finché non cessa il contratto di assunzione (solitamente della durata di due settimane). Un Krampos può ricevere anche solo un dono da consegnare, purché il suo peso sia sufficiente a mantenere la tradizione voluta dal suo nome.

Se un Krampos riesce a svuotare tutto il suo sacco prima della decorrenza del contratto, riceve ben 80 buoni, 4 Licenze e 2 Raccomandazioni. Se ne consegna solo la metà, dimezzano allo stesso modo anche le ricompense. Meno di metà, non si becca niente e anzi, deve stare attento a non vedere la sua testa marchiata da una spirale viola.

Regole Speciali del Krampos

Un morto che veste i panni del Krampos può sostituire i suoi Poteri del Morto (minimo 1) con uno dei Poteri del Krampos, purché del medesimo Grado. Durante la sua attività, un Krampos può acquistare normalmente altri Poteri del Morto dalla lista sottostante. Una volta terminato il contratto, il morto riacquista tutti i Poteri che aveva prima di diventare un Krampos e, se nel frattempo ne ha acquistati di altri, può sostituirli ad altri Poteri del medesimo Grado di uno dei suoi Tipi di Morto.

Sacco di Regali: Il Sacco di Regali, in dotazione a ogni Krampos, diventa un oggetto del tuo Corredo del Morto che da accesso a un'abilità a scelta fra Atletica, Intrattenimento e Sensorialità, oltre alla competenza nell'uso delle Armi da Lancio. È anche possibile entrare nel sacco, che per i morti è grande quanto una caverna!

I pacchi regalo all'interno del sacco sono degli speciali Contenitori Sottomorto che tuttavia possono contenere solo il regalo che racchiudono. I pacchi vanno in cenere appena scartati, lasciando integro solo il dono.

Grado 1

Mazza-Carbone: Scegli una delle armi del tuo Corredo del Morto, che si trasforma nella Mazza-Carbone, un randello a strisce bianche e rosse con in cima un grosso blocco di carbone da tirare in testa ai cattivi. La Mazza-Carbone è un Arma Pesante da Contusione (Contatto) che può essere anche lanciata (gittata breve). Dopo il lancio, torna indietro nelle tue mani. Se la Mazza-Carbone infligge almeno 1 danno, il bersaglio può spendere 1 solo Punto Anima/Coraggio per azione per tutto il suo turno successivo.

Spazzacamino: 2 PA, difficoltà 6+. Puoi rimpicciolirti abbastanza da attraversare passaggi stretti (non meno di 20 centimetri di ampiezza), ma solo se ti trovi a contatto con uno dei suoi ingressi. Mantieni questa forma (sia tu che tutti gli oggetti del tuo Corredo del Morto, ma non gli altri oggetti) finché non esci dal pertugio.

Grado II

Pacco Regalo: Da chissà dove, riesci a tirare fuori carta regalo e nastro a iosa, talmente resistenti da permettere di immobilizzare i bambini cattivi. Puoi tirare fuori carta e nastro quando vuoi, ma se desideri utilizzarli per impacchettare qualcosa (o qualcuno) devi spendere 2 PA ed effettuare un test a difficoltà 6+. I morti immobilizzati in questo modo, se hanno almeno un Marchio del Disonore, non possono usare i propri Poteri né spendere Punti Anima, mentre i viventi non possono spendere Punti Coraggio.

Scaglia-Gioia: Un Krampos è un vero portento nel lancio dei regali! Spendendo 1 PA puoi effettuare un test a difficoltà 7+ per scagliare i regali del tuo sacco fino a 200 metri di distanza. I regali lanciati in questo modo inoltre, infliggono 2 danni. Solo occhio a non romperli!

Grado III

Ombra del Natale: Spendendo 1 PA riesci a percepire la presenza di tutti gli esseri viventi e di tutti i morti che hanno un Marchio del Disonore in un raggio di 50 metri. Se ve ne sono, puoi attivare l'Ombra del Natale per 10 minuti e spendendo 2 PA (difficoltà 7+), così da tramutare il tuo corpo (e il tuo Corredo, ma non gli altri oggetti) in nulla più che un leggero fumo scuro. In questa forma non puoi essere colpito e puoi solo muoverti, compreso il librarti fino a 10 metri di altezza, e afferrare e maneggiare i tuoi regali, che vengono materializzati direttamente dal centro della nube quando desideri. Un buon modo per mettere dei doni sotto l'albero senza essere infilati da un forcone! Per tornare alla tua forma normale prima del termine del potere, devi spendere 2 PA.

Non puoi attivare questo potere se ci sono morti all'interno del sacco.

Sacco da Viaggio: Azione, 3 PA, difficoltà 8+. Se ti trovi all'interno del sacco, puoi attivare questo potere per teletrasportare te e tutti gli altri morti in esso presenti nel primo cimitero più vicino, nella prima casa più vicina dove devi consegnare un dono o entro un chilometro (metro più, metro meno) dal morto più vicino che abbia su di sé almeno un Marchio del Disonore.

Dal mondo dei morti (e dalla Aces Games)
BUONE FESTE!

Segui Unglorious e la Aces Games!
Clicca qui e scopri di più sul nostro sito
Clicca qui e unisciti al Gruppo Facebook

Unglorious, scritto da Simone 'Aces' Morini, è un prodotto Aces Games © 2021