

# NOME

Elfo: Galadir, Fenfaril, Lilliastra, Phirosalle, Enkirash, Halwyr, Pharaun, Sheireen, Thoolan  
Umano: Avon, Morgan, Dagon, Ysolde, Ovi, Vitus, Aldara, Xeno, Uri, Kalgan, Raven, Phos

# ASPETTO

Occhi spaventati, occhi acuti o occhi pazzi  
Capelli curati, capelli selvaggi o cappello a punta  
Veste consunta, veste decorata o veste stramba  
Corpo grassoccio, corpo inquietante o corpo magro

Assegna i seguenti punteggi alle tue caratteristiche: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

FORZA	DESTREZZA	COSTITUZIONE	INTELLIGENZA	SAGGEZZA	CARISMA
DEBOLE -1	INSTABILE -1	MALATO -1	STORDITO -1	CONFUSO -1	SCOSSO -1
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR

**DANNO**

D4

**ARMATURA**

**PF**

CURRENT  
MAX

I tuoi PF max sono  
4+ Costituzione

## ALLINEAMENTO

### ☐ BUONO

Usa la magia per aiutare direttamente qualcuno

### ☐ NEUTRALE

Scopri qualcosa su un mistero magico

### ☐ MALVAGIO

Usa la magia per causare paura e terrore

## RAZZA

### ☐ ELFO

La magia per te è naturale come respirare. Individuazione del Magico ti conta come Trucchetto.

### ☐ UMANO

Scegli una magia del Chierico. Puoi lanciarla come se fosse una magia da Mago.

## LEGAMI

Scrivi il nome dei tuoi compagni in almeno una delle seguenti:

\_\_\_\_\_ giocherà un importante ruolo negli eventi a seguire. L'ho visto nel futuro!

\_\_\_\_\_ mi sta nascondendo un importante segreto.

\_\_\_\_\_ non ha ben chiaro come funziona il mondo.

Gli insegnerò ciò che posso.

## MOSSE INIZIALI

### LIBRO DEGLI INCANTESIMI

Hai padroneggiato varie magie e le hai trascritte nel tuo libro di magie. Inizi il gioco con tre magie di primo livello e tutti i Trucchetti. Ogni volta che sali di livello aggiungi una magia del tuo livello o inferiore nel tuo libro. Il tuo libro degli incantesimi ha peso 1.

### PREPARARE MAGIE

Quando spendi tempo ininterrotto (un'ora o più) in quiete e contemplazione del tuo libro degli incantesimi tu:

- Perdi tutti gli incantesimi che avevi preparato.
- Prepari nuovi incantesimi di tua scelta, presi dal tuo libro degli incantesimi, il cui totale non può superare il tuo livello+1.
- Prepari tutti i Trucchetti, che non contano mai per il limite di livello.

### LANCIARE MAGIE (INT)

Quando lanci una magia che avevi preparato tira +INT. \*Con 10+ la magia è castata con successo e non la dimentichi – potrai castarla nuovamente. \*Con 7-9 la magia è lanciata, ma scegli uno:

- Attiri attenzioni indesiderate o ti metti in una brutta situazione. Il GM ti dirà cosa esattamente.
- La magia disturba il tessuto della realtà – prendi -1 a tutte le tue prossime magie fino a che non Prepari Magie nuovamente.
- Dopo che la lanci, dimentichi la magia. Non potrai rilanciarla finché non Prepari Magie.

Nota che mantenere magie con un effetto duraturo potrebbe causarti penalità ai tiri per il lancio di altre magie.

### DIFESA MAGICA

Puoi interrompere qualsiasi magia lanciata e utilizzare la sua energia dissipata per deflettere un attacco in arrivo. La magia finisce e tu sottrai il suo livello dai danni ricevuti.

### RITUALE

Quando disegni su un luogo di potere per creare un effetto magico, annuncia al GM cosa vuoi provare ad ottenere. Gli effetti del rituale sono sempre possibili, ma il GM ti darà da una a quattro delle seguenti condizioni:

- Richiederà giorni o settimane.
- Prima ti occorre \_\_\_\_\_.
- Hai bisogno dell'aiuto di \_\_\_\_\_.
- Richiederà un sacco di monete.
- Il massimo che puoi ottenere è una versione minore, inaffidabile e limitata.
- Tu e i tuoi alleati rischiate il pericolo da \_\_\_\_\_.
- Dovrai disincantare \_\_\_\_\_ per farlo.

# EQUIPAGGIAMENTO

Il tuo pesimo massimo trasportabile è 7+FOR. Porti con te il tuo libro di incantesimi (peso 1), razioni da Dungeon (5 usi, peso 1). Scegli la tua difesa:

- ☐ Armatura di pelle (1 armatura, peso 1)
- ☐ Borsa di libri (5 usi, peso 2) e 3 pozioni curative

Scegli la tua arma:

- ☐ Daga (corto, peso 1)
- ☐ Bastone (medio, due mani, peso 1)

Scegli uno:

- ☐ Pozione curativa (peso 0)
- ☐ 3 antitossine (peso 0)

## MOSSE AVANZATE

Quando raggiungi un livello tra 2-5, scegli tra queste mosse. Inoltre, ad ogni nuovo livello aggiungi una magia al tuo libro degli incantesimi.

### ☐ PRODIGIO

Scegli una magia. La prepari come se fosse di un livello inferiore.

### ☐ METAMAGIA

Quando lanci una magia, con un 10+ puoi scegliere uno dalla lista del 7-9. Se lo fai, puoi scegliere una delle seguenti opzioni:

- Gli effetti della magia sono massimizzati.
- I bersagli della magia sono raddoppiati.

### ☐ POZZO DI SCIENZA

Quando sputi conoscenza su qualcosa che nessun'altro conosce, prendi +1.

### ☐ SO TUTTO IO

Quando il personaggio di un giocatore viene da te a chiedere consiglio e gli dici quale secondo te è il modo migliore, lui ha +1 ai tiri fino a che segue il tuo consiglio e se lo fa tu segni XP.

### ☐ LIBRO DEGLI INCANTESIMI ESPANSO

Aggiungi una nuova magia da qualsiasi classe al tuo libro degli incantesimi.

### ☐ INCANTATORE

Quando hai tempo, sicurezza e un oggetto magico puoi chiedere al GM cosa fa. Il GM ti risponderà sinceramente.

### ☐ LOGICO

Quando usi la deduzione logica per analizzare ciò che hai intorno, puoi discernere la realtà con INT invece che SAG.

### ☐ SIGILLO ARCANO

Finché hai almeno una magia preparata di primo livello o superiore, hai sempre +2 armatura.

### ☐ CONTROMAGIA

Quando tendi di contenere una magia arcana che altrimenti avrebbe effetto su di te, seleziona una tua magia preparata e tira +INT. \*Con 10+, la magia è contenuta e non ha effetto su di te. \*Con 7-9, la magia è contenuta ma tu dimentichi la magia selezionata. La tua contromagia protegge solo te; Se la magia neutralizzata aveva altri bersagli, questi subiscono il suo effetto.

### ☐ STUDIOSO RAPIDO

Quando vedi gli effetti di una magia arcana, chiedi al GM il nome della magia e i suoi effetti. Prendi +1 ai tiri se agisci in accordo con la risposta.

Quando raggiungi un livello tra 6-10, scegli tra queste mosse o tra le mosse del 2-5 livello.

### ☐ MAESTRO

*Richiede: Prodigio*

Scegli una magia oltre quella selezionata per Prodigio. La prepari come se fosse di un livello inferiore.

### ☐ METAMAGIA SUPERIORE

*Rimpiazza: Metamagia*

Quando lanci una magia, con un 10-11 puoi scegliere uno dalla lista del 7-9. Se lo fai, puoi scegliere una delle seguenti opzioni. Con un 12+ puoi scegliere uno dei seguenti effetti gratuitamente:

- Gli effetti della magia sono massimizzati.
- I bersagli della magia sono raddoppiati.

### ☐ ANIMA D'INCANTATORE

*Richiede: Incantatore*

Quando hai tempo, sicurezza ed un oggetto magico in un posto di potere puoi potenziare quell'oggetto in modo che la prossima volta il suo effetto sarà potenziato. Il GM ti dirà esattamente come.

### ☐ ALTAMENTE LOGICO

*Rimpiazza: Logico*

Quando usi la deduzione logica per analizzare ciò che hai intorno, puoi discernere la realtà con INT invece che SAG. Con 12+ puoi fare al GM qualsiasi tipo di domanda, non limitata alla lista.

### ☐ ARMATURA MAGICA

*Rimpiazza: Sigillo Arcano*

Finché hai almeno una magia preparata di primo livello o superiore, hai sempre +4 armatura.

### ☐ CONTROMAGIA PROTETTIVA

*Richiede: Contromagia*

Quando un alleato nel tuo campo visivo è affetto da una magia arcana, contienila come se fosse diretta a te. Se la magia ha effetto su più persone devi neutralizzarla per ogni alleato bersagliato.

### ☐ LEGAME ETEREO

Quando hai tempo e un soggetto indifeso o consenziente puoi creare con lui un legame etero. Percepisci quello che percepisce e puoi discernere la realtà a proposito di ciò che lo circonda, non importa quanta distanza vi separa. Se il soggetto è consenziente puoi comunicare con lui attraverso l'etere come se foste nella stessa stanza.

### ☐ BURATTINAIO MAGICO

Quando usi la magia per controllare le azioni di una persona, quella persona non ricorderà nulla e non proverà alcun risentimento verso di te.

### ☐ MAGIA POTENZIATA

Quando infliggi danno ad una creatura puoi incanalare l'energia magica dentro di essa – termina una delle tue magie e aggiungi il livello ai danni inflitti.

### ☐ AUTO-POTENZIATO

Quando hai tempo, materiale arcano e un posto sicuro, puoi creare il tuo personale luogo di potere. Descrivi al GM di che tipo di potere si tratta e in che modo sei legato a questo luogo. Il GM ti dirà un tipo di creatura che avrà interesse nelle tue ricerche e nei tuoi esperimenti.



# TRUCCHETTI

Prepari tutti i tuoi trucchetti ogni volta che prepari magie, senza bisogno di selezionarli o contarli per il tuo conteggio di magie preparabili.

## ☐ LUCE TRUCCHETTO

Un oggetto che tocchi brilla di luce arcana, intensa come una torcia. Non rilascia ne calore ne rumore e non richiede combustibile, ma per il resto è come una torcia normale. Hai il totale controllo del colore della fiamma. La magia dura fino a che la luce è in tua presenza.

## ☐ SERVITORE INOSSERVATO TRUCCHETTO

Evoca un semplice costrutto invisibile che può solo trasportare oggetti. Ha peso trasportabile 3 e porta qualsiasi cosa tu gli dia. Trasporta solo oggetti che gli dai, non può prenderli da solo. Gli oggetti trasportati dal servitore inosservato sembrano fluttuare in aria a pochi passi dietro di te. Un servitore inosservato che riceve danno o lascia la tua presenza è subito disperso e lascia cadere tutto ciò che ha.

## ☐ PRESTIDIGITAZIONE TRUCCHETTO

Effettui trucchi minori di pura magia. Se tocchi un oggetto come parte del lancio puoi cambiare la sua apparenza. Puliscilo, sporcalo, raffreddalo, riscaldalo, aromatizzalo o cambiagli colore. Se lanci la magia senza toccare oggetti puoi invece creare un'illusione minore non più grande di te. Le illusioni di prestidigitazione sono grezze e chiare – non ingannerebbero nessuno, ma possono divertire.

# MAGIE DI PRIMO LIVELLO

## ☐ CONTATTARE SPIRITI LIVELLO 1 *EVOCAZIONE*

Nomina lo spirito che vuoi contattare (o lascialo decidere al GM). Richiami la creatura attraverso i piani, abbastanza vicino per parlare con te. Deve rispondere al massimo delle sue capacità ad una qualsiasi domanda tu gli faccia.

## ☐ INDIVIDUAZIONE DEL MAGICO LIVELLO 1 *DIVINAZIONE*

Uno dei tuoi sensi è in una breve sintonia magica. Il GM ti dirà se qui c'è qualcosa di magico.

## ☐ TELEPATIA LIVELLO 1 *DIVINAZIONE DURATA*

Crei un legame telepatico con una singola persona che tocchi, rendendoti possibile parlare con lei con il semplice pensiero. Puoi mantenere un solo legame telepatico alla volta.

## ☐ CHARME SU PERSONE LIVELLO 1 *AMMALIAMENTO DURATA*

La persona (non bestia o mostro) che tocchi quando lanci questa magia ti vedrà come un amico finché non gli rechi danno o gli dimostri altrimenti.

## ☐ INVISIBILITÀ LIVELLO 1 *ILLUSIONE DURATA*

Tocca un alleato: nessuno potrà vederlo. È invisibile! La magia permane fino a che il bersaglio attacca o tu annulli gli effetti. Finché la magia è mantenuta non puoi lanciare magie.

## ☐ DARTO INCANTATO LIVELLO 1 *EVOCAZIONE*

Proiettili di pura magia schizzano dalle tue dita. Fanno 2d4 danni ad un bersaglio.

## ☐ ALLARME LIVELLO 1

Percorri un ampio cerchio quando lanci questa magia. Finché non prepari magie Allarme ti avvertirà quando creature oltrepasseranno il cerchio. Se stai dormendo la magia ti sveglierà dal sonno.

# MAGIE DI TERZO LIVELLO

## ☐ DISSOLVI MAGIE LIVELLO 3

Scegli una magia o un effetto magico in tua presenza. La magia lo farà a pezzi. Magie minori sono annullate, quelle più potenti sono ridotte finché sei vicino.

## ☐ VEDERE NEL TEMPO LIVELLO 3 *DIVINAZIONE*

Lancia questa magia e guarda in una superficie riflettente per vedere le profondità del tempo. Il GM ti rivelerà un triste presagio per te – un evento nefasto che accadrà se non intervieni. Ti dirà inoltre qualcosa di utile che potrebbe aiutarti a scongiurare l'oscuro evento che sta per verificarsi. Raramente i presagi rivelano che vivrai "felice e contento". Mi spiace.

## ☐ PALLA DI FUOCO LIVELLO 3 *EVOCAZIONE*

Invoca una possente sfera di fiamme che avvolge il tuo bersaglio e quelli vicini, infliggendo 2d6 danni che ignorano l'armatura.

## ☐ CAMUFFARE SE STESSI LIVELLO 3 *DURATA*

Prendi le sembianze di qualcuno che tocchi mentre casti la magia. Le tue caratteristiche fisiche corrispondono alle sue, ma non il tuo modo di fare. Il cambiamento persiste finché non subisci danno o scegli di tornare alla tua forma normale. Fino a che questa magia è mantenuta perdi l'accesso a tutte le tue mosse da mago.

## ☐ IMMAGINE SPECULARE LIVELLO 3 *ILLUSIONE*

Crei un'immagine illusoria di te stesso. Quando sei attaccato, tira un d6. Con 4, 5 o 6 l'attacco colpisce l'illusione, dopodiché l'immagine svanisce e la magia si interrompe.

## ☐ SONNO LIVELLO 3 *AMMALIAMENTO*

1d4 nemici che puoi vedere, scelti dal GM, iniziano a dormire. Solo creature che possono dormire vengono colpite. Si svegliano come di norma: forti rumori, scosse o dolore.



# MAGIE DA MAGO

## MAGIE DI QUINTO LIVELLO

### □ GABBIA

LIVELLO 5 CREAZIONE DURATA

Il bersaglio è rinchiuso in una gabbia magica. Niente può entrare o uscire dalla gabbia. La gabbia rimane finché non lanci un'altra magia, o la annulli. Finché la magia è mantenuta, la creatura ingabbiata può sentire i tuoi pensieri e tu non puoi lasciare la vista della gabbia.

### □ CONTATTARE ALTRI PIANI

LIVELLO 5 DIVINAZIONE

Invia una richiesta ad un altro piano. Specifica chi o cosa vorresti contattare per località, tipo di creatura, nome o titolo. Apri una via di comunicazione con la creatura. La linea di comunicazione può essere interrotta in qualsiasi momento, da te o dalla creatura che hai contattato.

### □ POLIMORFO

LIVELLO 5 INCANTAMENTO

Il tuo tocco rimodella totalmente una creatura, che rimane in questa forma fino a che non lanci una magia. Descrive in cosa la tramuti, inclusi cambi di caratteristiche, adattamenti significativi, debolezze maggiori. Il GM ti dirà una o più delle seguenti:

- La forma sarà instabile e temporanea
- La mente della creatura verrà alterata insieme al suo corpo
- La forma ha una debolezza o un vantaggio non intenzionale

### □ EVOCA MOSTRI

LIVELLO 5 EVOCAZIONE DURATA

Evoca un mostro che ti aiuterà al suo meglio. Trattalo come un tuo personaggio, ma con solo le mosse base. Ha modificatore +1 in tutte le caratteristiche, 1 PF, e usa il tuo dado danno. Il mostro ha inoltre 1d6 dei seguenti tratti, a tua scelta:

- Ha +2 ad una caratteristica, invece che +1
- Non è spericolato
- Infligge 1d8 danni
- Il suo legame con il tuo piano è forte: ha 2 PF per ogni tuo livello.
- Ha qualche utile adattamento

Il GM ti dirà di che tipo di mostro si tratta basandosi sui tratti da te scelti. La creatura rimane su questo piano finché non muore o finché non la congiedi. Fino a che la magia è mantenuta subisci -1 a tutti i lanci di magie.

## MAGIE DI SETTIMO LIVELLO

### □ DOMINARE

LIVELLO 7 INCANTAMENTO DURATA

Il tuo tocco spinge la tua mente dentro qualcun altro. Prendi 1d4 prese. Spendi una presa per far fare al bersaglio una delle seguenti azioni:

- Dire qualche parola di tua scelta
- Darti qualcosa che possiede
- Attaccare un bersaglio di tua scelta nel modo che preferisci
- Rispondere ad una domanda in maniera sincera

Quando spendi tutte le prese la magia finisce. Se il bersaglio subisce danno tu perdi 1 presa. Finché mantieni la magia non puoi lanciare altre magie.

### □ VEDERE IL VERO

LIVELLO 7 DIVINAZIONE DURATA

Vedi le cose come realmente sono. Questo effetto persiste finché non dici una bugia o lo annulli. Finché mantieni la magia prendi -1 per lanciare magie.

### □ SALTO D'OMBRA

LIVELLO 7 ILLUSIONE

Le ombre che bersagli con questa magia diventano un portale per te e i tuoi alleati. Nomina un luogo, descrivilo con un numero di parole pari al tuo livello. Saltare attraverso il portale trasporterà te e i tuoi alleati presenti nel luogo da te descritto. Il portale può essere usato solo una volta da ogni alleato.

### □ CONTINGENZA

LIVELLO 7 INVOCAZIONE

Scegli un incantesimo del 5° livello o inferiore che conosci. Descrivi una condizione di attivazione usando un numero di parole uguali al tuo livello. La magia scelta è mantenuta fino a che non la annulli o la condizione di attivazione è soddisfatta. Non devi tirare per la magia, devi solo usare gli effetti. Puoi avere una sola magia contingente alla volta. Quando riutilizzi Contingenza, la nuova magia mantenuta rimpiazzerà quella vecchia.

### □ NEBBIA ASSASSINA

LIVELLO 7 EVOCAZIONE DURATA

Evoca una nube di nebbia dalle profondità del Nero Cancelli della Morte, che ammorba immediatamente l'area. Ogni volta che una creatura subisce danno, subisce un danno addizionale e separato di 1d6, che ignora l'armatura. Questa magia persiste finché puoi vedere l'area di effetto o finché non la annulli.

## MAGIE DI NONO LIVELLO

### □ ANTIPATIA

LIVELLO 9 AMMALIAMENTO DURATA

Scegli un bersaglio e descrivi un tipo di creatura o allineamento. Creature dello specifico tipo o allineamento non possono rimanere in vista del bersaglio. Se una di queste creature rimane in vista del bersaglio immediatamente fugge spaventata. L'effetto continua finché non abbandoni la presenza del bersaglio o non poni fine alla magia. Finché mantieni la magia prendi -1 per lanciare magie.

### □ PREVISIONE

LIVELLO 9 DIVINAZIONE

Descrivi un evento. Il GM ti dirà quando accadrà, non importa dove ti trovi o quanto l'evento sia lontano (nel tempo o nello spazio). Se scegli, puoi vedere il luogo dell'evento proprio come se fossi lì di persona. Puoi avere una sola previsione attiva per volta.

### □ LEGARE ANIMA

LIVELLO 9

Intrappola l'anima di una creatura morente dentro una gemma. La creatura è consapevole della sua prigionia ma può essere manipolata con incantesimi o parlamenando. Tutte le mosse contro la creatura intrappolata hanno +1. Puoi liberare l'anima in qualsiasi momento ma una volta libera non potrai ricatturarla.

### □ RIFUGIO

LIVELLO 9 EVOCAZIONE DURATA

Crei una struttura fatta di magia pura. Può essere grande come un castello o piccola come una capanna. È immune a tutti i danni non magici. La struttura dura finché non la lasci o finché non poni fine alla magia.

### □ EVOCAZIONE PERFETTA

LIVELLO 9 EVOCAZIONE

Evoca una creatura alla tua presenza. Nomina una creatura o dai una breve descrizione di un tipo di creatura. Se hai nominato una creatura, quella creatura apparirà davanti a te. Se hai descritto un tipo di creatura, quel tipo di creatura apparirà davanti a te.