

Nome _____

Apparenze _____

Elfi: Byakuren, Enkirash, Fenfaril, Halwyr, Lautrec, Liliastre, Phirosalle, Quelanm
Umani: Aldara, Avon, Logan, Marisa, Morgan, Ovid, Rath, Vitus, Uri, Xeno, Ysolde

Cappello a punta, Capelli alla moda, Capelli ribelli
Abiti consunti, Abili alla moda, Abiti insoliti
Corporatura piccola e tozza, Corporatura raccapricciante, Corporatura esile

Assegna questi punteggi alle tue statistiche: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

Forza	Destrezza	Costituzione	Intelligenza	Saggezza	Carisma
■ Debole -1	■ Tremolante -1	■ Malato -1	■ Stordito -1	■ Confuso -1	■ Sfregiato -1
STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA

Danno

Armatura

HP

correnti
MAX

Max HP
+ + Costituzione

Allineamento

- ☐ **Buono**
Usa la magia per aiutare
- ☐ **Neutrale**
Scopri misteri e artefatti magici
- ☐ **Malvagio**
Usa la magia per incutere terrore e paura

☐ 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. Se 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 Portata, Vicino, Debitante (-1 al danno), Elementale (scegli 1), Impatto Potente, Penetrante 1, Furtiva, 2 Obiettivi (-1 al danno).

Conoscenza Arcana

Sei una fonte di conoscenza esoterica. Quando utilizzi **Sputare Conoscenze** o **Discerni Realta'** su qualcosa che riguarda l'arcano, se 10+ il DM ti dira' un segreto poco conosciuto sull'argomento.

Casta una Magia (INT)

Quando intessi una mag per aiutarti a risolvere un problema, descrivila e poi tira + INT. Magie lanciate in questo modo non possono mai infliggere danno direttamente. Se 10+, la magia e' sicuramente stata d'aiuto, scegli 1 opzione. Se 7-9, la magia e' comunque avvenuta, scegli due opzioni. Se 6-, qualcosa e' andato terribilmente male, la magia potrebbe aver avuto effetto ma ti pentirai di averla lanciata.
Opzioni:
- La tua magia non dura a lungo, devi sbrigarti a trarne vantaggio.
- L'effetto magico e' maggiore o minore di quello desiderato.
- La tua magia ha conseguenze inaspettate, e potrebbe attirare attenzioni indesiderate.
- La magia assorbe le tue energia. Ricevi un -1 INT fino a quando non impiegherai qualche minuto per riprenderti.

*Quando un giocatore acquisisce Casta Una Magia tramite una mossa Multiclasse, egli acquisisce anche la mossa Focus Arcano.

Focus Arcano

I tuoi studi magici sono centrati su un particolare tipo di magia, un aspetto del mondo metafisico dal quale prendi ispirazione. Seleziona un Focus dalla lista (pagina seguente) e segnalo sotto.

Quando intessi una magia che e' allineata al tuo Focus, il tuo modificatore al tiro non puo' essere inferiore a +1. Quando intessi una magia che non e' allineata ne' opposta al tuo focus, prendi -1 al tiro. Non puoi mai intessere magia opposte al tuo focus.

Focus: _____ Look: _____
Allineato: _____
Opposto: _____

Legami

Scrivi il nome dei tuoi compagni in almeno una tra le seguenti:
- Ho mostrato _____ il potere delle mie arti arcane.
- Sospetto che _____ abbia paura di cio' che non comprende.
- _____ conosce il segreto del mio potere.

Mosse Iniziali

Per iniziare scegli una tra **Magia Nera** e **ControIncantesimo**. Potrai prendere l'altra mossa come **Avanzamento** quando Livelli.

☐ ControIncantesimo (INT)

Quando tenti di contrastare una magia nel momento in cui viene castata, tira + INT. Se 10+, scegli 2. Se 7-9, scegli 1:
- La magia non infligge danno.
- Gli effetti della magia sono superficiali e temporanei.
- Ricevi +1 per la prossima azione contro il caster.
- Puoi usare **Magia Nera** contro il caster immediatamente, anche se non hai la mossa. Non devi specificare un Tag per il Raggio di Azione.

Lo Stregone

Livello _____
XP _____

Equipaggiamento

Carico massimo: 7 + FOR. Inizi con razioni da viaggio (5 utilizzi, 1 peso) e un tesoro indistruttibile (1 peso), dal quale trai i tuoi poteri (una bacchetta, una corona, un libro,... descrivilo).

Scegli la tua difesa:

- ☐ Armatura di Cuoio (armatura 1, peso 1)
- ☐ Sacca di Libri (utilizzi 5, peso 2) e 3 pozioni curative

Scegli un'arma:

- ☐ Pugnale(contatto, peso 1)
- ☐ Bastone (Ravvicinato, a Due Mani, peso 1)

Scegli uno:

- ☐ 1 pozione curativa
- ☐ 3 pozioni di antitossina

Mosse avanzate

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

☐ Scudo Arcano

Contro gli attacchi magici, hai +2 Armatura e i tuoi alleati vicini +1 Armatura.

☐ Mago da Battaglia

Aggiungi i seguenti Tag alla lista di Magia Nera: Ravvicinato, Area (-2 al Danno), Devastante (+1d4 al Danno), Perforante 2. In piu', selezionare un Tag di Distanza per Magia Nera non conta come una delle due scelte.

☐ Incantatore

Quando hai tempo e tranquillita', e ti trovi con un oggetto in un luogo di potere, puoi intessere una magia per impregnare l'oggetto di potere magico. Descrivi quale tipo di magia vuoi utilizzare, tira +INT. Se 10+, scegli due. Se 7-9, scegli uno. Se 6-, l'oggetto diventa maledetto e il GM ti fara' sapere la natura della maledizione, ma solo quando e' troppo tardi.

- L'incantamento e' permanente.
- L'incantamento non ha effetti collaterali sconosciuti.
- L'incantamento non ha strane limitazioni.

☐ ControIncantesimo Impressionante

Quando utilizzi ControIncantesimo e ottieni 12+, scegli 3 opzioni.

☐ Sai Tutto

Quando un personaggio di un altro giocatore ti chiede consiglio e tu gli rispondi, lui prende +1 per la prossima azione, se segue il tuo consiglio, e tu prendi 1 PX se ci riesce.

☐ Plausibile

Quando utilizzi deduzioni strette per analizzare cio' che ti circonda, puoi usare Discerni Realta' con INT al posto di SAG.

☐ Multiclasse Dilettante

Prendi una mossa da un'altra classe. Tratta il tuo livello come inferiore di 1, per scegliere la mossa.

☐ Prodigio

Seleziona un Focus differente da quello che hai, e aggiungi uno tra gli Allineati e uno tra gli Opposti alla tua lista Allineati e Opposti. Non puoi selezionare un elemento che contraddice i tuoi correnti elementi Allineati e Opposti.

☐ Rituale

Quando si disegna su un luogo di potere per creare un effetto magico, devi dire al GM cosa stai cercando di ottenere. Gli effetti di un Rituale sono sempre possibili, ma il GM ti dara' da 1 a 4 tra le seguenti condizioni:

- Necessiti di giorni/settimane/mesi.
- Il risultato saranno minore, inaffidabile o limitato.
- Necessiti l'aiuto di _____.
- Necessiti di un sacco di soldi.
- Devi disincantare _____ per fare cio'.
- Tu e i tuoi alleati siete minacciati da _____.

☐ Intessitore di Magie

Quando ottieni 12+ su Casta una Magia, la magia supera le aspettative, aiutandoti molto piu' di quanto ti aspetti. Non devi scegliere niente dalla lista.

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

☐ Armatura Arcana

Sostituisce: Scudo Arcano

Ottieni Armatura +4 contro gli attacchi magici, e gli alleati vicini ottengono Armatura +2 contro gli attacchi magici.

☐ ArciStregone

Richiede: Prodigio

Seleziona un Focus differente da quello che hai, oppure lo stesso che hai usato per Prodigio, e aggiungi uno tra gli Allineati e uno tra gli Opposti alla tua lista Allineati e Opposti. Non puoi selezionare un elemento che contraddice i tuoi correnti elementi Allineati e Opposti.

☐ Oltre il Limite

Seleziona uno dei tuoi elementi Opposti e rimuovilo.

☐ Anima da Incantatore

Richiede: Incantatore

Quando hai tempo e tranquillita', e ti trovi con un oggetto in un luogo di potere, puoi sovraccaricare l'oggetto in modo tale che la prossima volta che lo utilizzi, i suoi effetti saranno amplificati. Il GM ti dira' esattamente come.

☐ Altamente Plausibile

Sostituisce: Plausibile

Quando utilizzi deduzioni strette per analizzare cio' che ti circonda, puoi usare Discerni Realta' con INT al posto di SAG. Se 12+, puoi chiedere al GM altre 3 domande, non limitate dalla lista.

☐ ControIncantesimo Perfetto

Aggiungi questo alla tua lista di ControIncantesimo

- La magia del nemico si ritorce contro chi l'ha lanciata, a piena potenza.

☐ ControIncantesimo Riflessivo

Richiede: ControIncantesimo Impressionante

Quando utilizzi ControIncantesimo, scegli una opzione in piu', anche con 6-

☐ Maestro dei Rituali

Richiede: Rituale

Quando il GM ti da' i requisiti necessari al rituale, puoi porre un vero ad uno di essi.

☐ Maestria negli Incantesimi

Richiede: Intessitore di Magie

Quando ottieni 10+ su Casta una Magia, non devi selezionare alcuna opzione dalla lista. Se 7-9, scegli solo una opzione dalla lista.

☐ Mago da Guerra

Richiede: Mago da Battaglia

Aggiungi i seguenti tag alla lista Magia Nera: Distante, Devastante (+1d8 al Danno), Perforante 3, Tre Bersagli (-2 al Danno). In piu', selezioni 3 tag invece che 2.

Focus Arcano dello Stregone

gli Elementi del Focus

Il Focus Arcano e' il punto cruciale del potere di uno Stregone, ed e' quell'elemento attorno al quale gravitano tutte le sue abilita'; e determina quale sorta di magie puo' utilizzare bene e quali .. non puo'. Ogni Focus e' composto da un numero di elementi descritti sotto.

Focus

Il Focus e' il nome della tipologia di magia alla quale ti sei dedicato. E' un legame tematico che tiene uniti i tuoi poteri in modo coerente. Il nome di ogni Focus contiene un articolo davanti, cio' e' molto importante ai fini magici

Elementi Allineati

Gli Elementi Allineati di un Focus sono quelli che definiscono la specializzazione di uno Stregone, e definiscono quelle tipologie di magie in cui egli eccelle. **Quando usi Casta una Magia**, se la magia che tu descrivi rientra in uno o piu' elementi Allineati, allora il bonus minimo che puoi avere e' +1. Cio' si applica anche a Magia Nera e ControIncantesimo, quando possibile.

Lo Stregone puo' ancora lanciare magie che non rientrano tra gli elementi Allineati; quando lo fanno ottengono una penalita' di -1 al tiro. I poteri di uno Stregone sono vasti e variegati, ma essi hanno pratica solo con gli elementi Allineati.

Elementi Allineati

Ci sono 3 mosse avanzate che lo Stregone puo' utilizzare per alterare la natura del proprio Focus Arcano: Prodigio, ArciStregone e Oltre il Limite. Oltre il Limite e' molto semplice, mentre gli altri due possono essere un po' piu' complicati.

Esempio, uno Stregone de Il Drago non puo' selezionare "Utilizzare Forza Bruta", de La Maschera, come elemento Opposto, perche' tra gli Allineati de Il drago compare Distruzione Sconsiderata.

Altro esempio, Un Stregone de Il Drago sale al livello due e decide di prendere Prodigio. Quindi, egli seleziona L'Orologio, aggiunge "Regola lo Scorrere del Tempo" tra gli Allineati, e "Manipolare Emozioni" tra gli Opposti. Il risultato finale sara':

Allineati: Forma del Drago, Crea e Controlla Fiamme, Distruzione Sconsiderata, Regola lo Scorrere del Tempo.

Opposti: Usare Sotterfugi, Curare o Riparare, Manipolare Emozioni.

Apparenza

Il tuo legame magico col potere ti ha alterato in strani ed inusuali modi. Ogni Focus ha un set di opzioni per l'Apparenza. Selezionane uno dalla lista.

Elementi Opposti

Gli Elementi Opposti di un Focus sono quelli che definiscono i limiti di uno Stregone. Ogni Focus ha 2 Opposti - uno di essi gli proibisce l'utilizzo magico in base alle finalita' della magia, l'altro gli proibisce l'utilizzo magico in base al metodo.

Ad esempio, Il Drago ha come Opposti "Curare e Riparare" e "Usare Sotterfugi"; il primo impedisce allo Stregone dall'usare magie di cura/riparazione, e il secondo gli impedisce di usare magia come sotterfugio.

Lo Stregone non puo' MAI usare una magia che ricade dentro gli Elementi Opposti, cio' include anche Magia Nera e ControIncantesimo.

Lista dei Focus Arcani

Focus: L'Abisso

Apparenza: Occhi Mancanti, Arto Sostituito, o Tocco di Marciume

Allineati: Evoca Orrori, Corruzione degli Innocenti, Transfigura carne viva

Opposti: Purificazione o Potenziamiento, Usare magie che non incutono Timore

Focus: L'Orologio

Apparenza: Pupille a forma di Clessidra, Vecchio OltreModo, Ticchettio al posto del battito cardiaco.

Allineati: Regola lo Scorrere del Tempo, Blocca Vecchiaia e Movimento, Corrodi fino alla Polvere.

Opposti: Manipolare Emozioni, Muovere Cose.

Focus: Il Drago

Apparenza: Aura di Calore, Coda di Drago, Scaglie sul Corpo

Allineati: Forma del Drago, Brucia con Fuoco o Passione, Distruzione Sconsiderata.

Opposti: Curare o Riparare, Uare Sotterfugi

Focus: La Foresta

Apparenza: Pelle Verde, Capelli Frondosi, Linfa d'Albero al posto del Sangue.

Allineati: Crescita Dilagante, Disfare l'Artificiale, Comunione con la Natura.

Opposti: Assistere o Creare qualcosa di Artificiale, Dissacrare l'Ordine Naturale delle Cose.

Focus: L'Orizzonte

Apparenza: Aspetto Immacolato, Non Tocca Mai il Suolo, Niente Sangue.

Allineati: Rivelare il Percorso, Purificazione, Garantire Liberta o Movimento.

Opposti: Magie Elementali, Forzare o Reprimere Movimento

Focus: Le Stelle

Apparenza: Acconciature Spaziali, macchie dorate sulla pelle, pupille a forma di stella.

Allineati: Predire il Futuro, Chiamate attraverso lo Spazio, Staccare il Velo

Opposti: Terra e Pietra, Nascondere il Vero.

Focus: La Tempesta

Apparenza: Aura di Vento, pelle color porpora, tocco elettrostatico.

Allineati: Foschie e Fulmini, Controllo Vento e Pioggia, Muoversi come il Vento.

Opposti: Stasi e Calma, Creare qualcosa di Solido e Permanente.

Focus: La Torre

Apparenza: Occhi di Mercurio, Arti Metallici, Sangue di Mercurio.

Allineati: Scudo contro i Danni, Donare Forza al Debole, Ferro e Acciaio.

Opposti: Evadere o Fuggire, Usare Magia per Interesse Personale

Focus: Il Crepuscolo

Apparenza: Occhi come pece, Ombra Mancante, Corpo Monocromatico

Allineati: Danzare con le Ombre, Incitare Terrore e Panico, Celare il Vero.

Opposti: Fuoco e Luce, Rumore e Chiasso, Essere Rumoroso o Scontato.

Focus: L'Inverno

Apparenza: Aura di Freddo, Pelle Blu, Tocco di Gelo.

Allineati: Congelarli fino alle Ossa, Indurre Stasi, Rivelare Cupi Presagi.

Opposti: Creare o Potenziare la Vita, Mostrare Generosita'.

Focus: La Maschera

Apparenza: Eterno Sorriso, Faccia da Poker, Palmi D'Argento

Allineati: Ingannare il Prossimo, Evitare di Essere Notato, Astuti o Elaborati Piani.

Opposti: Rompere la Finzione, Usare Forza Bruta.