

NOME

Elfo: Galadiir, Fenfaril, Lilliastre, Phirosalle, Enkirash, Halwyr
Umano: Avon, Morgan, Rath, Ysolde, Ovid, Vitus, Aldara, Xenon, Uri

ASPETTO

- » Occhi tormentati, Occhi acuti, Occhi folli
- » Capelli acconciati, Capelli selvaggi, Cappello a punta
- » Veste consumata, Veste alla moda, Veste stravagante
- » Corpo grassoccio, Corpo raccapricciante, Corpo esile

Assegna questi punteggi alle tue capacità: 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	D8	ARMATURA		PF	ATTUALI MASSIMI
					I tuoi PF massimi sono 4 + COSTITUZIONE

ALLINEAMENTO

BUONO

Usa la magia per aiutare direttamente qualcun altro

NEUTRALE

Scopri qualcosa riguardo a un mistero della magia

MALVAGIO

Usa la magia per provocare paura e terrore

MOSSE INIZIALI

LANCIARE INCANTESIMI (INT)

Quando usi il caotico ed imprevedibile potere della magia per risolvere un problema che ti sta dinanzi, tira+INT. Con 10+, il tuo incantesimo ti aiuta a risolvere il problema, ma scegli 1 dalla lista. Con 7-9, l'incantesimo ha effetto, ma scegli 2 o lascia che il GM scelga 1:

- L'effetto della tua magia è temporaneo o superficiale.
- Il tuo incantesimo ha un effetto molto maggiore o minore alle tue aspettative.
- Il tuo incantesimo ha effetti collaterali imprevedibili.
- Lanciarlo ti prosciuga le forze. Prendi -1 continuato a Lanciare Incantesimi finché non hai alcuni minuti per schiarirti le idee.

Con un 6-, qualcosa va terribilmente storto. Il tuo incantesimo potrebbe anche aver funzionato, ma ti pentirai di averlo lanciato.

Finché mantieni attivo un incantesimo con effetto continuato, hai -1 a lanciare incantesimi. Puoi mantenere attivo un solo incantesimo continuato alla volta.

RAZZA

ELFO

Se un effetto magico si manifesta vicino a te, lo percepisci.

UMANO

Quando usi Parlamentare, puoi offrirti di lanciare un incantesimo come Leva.

LEGAMI

Inserisci il nome di un alleato in almeno uno dei seguenti:

_____ ricoprirà un ruolo importante negli eventi a venire. L'ho previsto!

_____ mi sta nascondendo un segreto importante.

_____ è tremendamente disinformato riguardo al mondo; gli insegnerò quello che posso.

APPRENDIMENTO ARCANO

Sei una fonte di conoscenze esoteriche. Quando Declami Conoscenze o Discerni Realtà riguardo qualcosa di magico o in qualche modo arcano, con un 10+ il GM ti rivelerà anche un segreto noto a pochi riguardo al soggetto.

CONTROINCANTESIMO

Quando contrasti una stregoneria lanciata specificamente contro di te, tira+INT. Con 10+ prendi 3, con 7-9 prendi 1.

Spendi una presa per scegliere uno degli effetti seguenti:

- L'incantesimo non ti reca alcun danno.
- Gli effetti dell'incantesimo sono superficiali o temporanei.
- Prendi +1 continuato contro l'incantatore.
- Puoi lanciare immediatamente una tua magia contro l'incantatore nemico.

FOCUS DEGLI INCANTESIMI

I tuoi studi magici sono orientati verso uno specifico tipo di magia, un aspetto del mondo metafisico da cui trai ispirazione. Quando apprendi la magia per la prima volta, scegli un Focus dalla lista seguente e prendi tutti gli elementi Allineati e Opposti a quel Focus.

Quando lanci un incantesimo che è direttamente Allineato con il tuo Focus, prendi +1 al tiro. Non potrai mai lanciare un incantesimo se questo è Opposto al tuo Focus. Quando lanci un incantesimo che non è né Allineato né Opposto al tuo Focus, prendi -1 al tiro.

- **Il Drago.** Allineati: dare alle fiamme qualcosa, distruzione spericolata, incitare collera e furore. Opposti: curare o riparare qualsiasi cosa, sottigliezza.
- **L'Inverno.** Allineati: gelati fino all'osso, congelare nel tempo e nello spazio, svelare presagi funesti. Opposti: mostrare generosità, aiutare qualcosa a crescere.
- **La Torre.** Allineati: proteggere dai danni, fortificare i deboli, provocazione. Opposti: evitare o fuggire, infrangere le leggi del tuo ordine.
- **Vetriolo.** Allineati: farli soffrire, evocare orrori, corrompere gli innocenti. Opposti: creare nuove cose, mostrare umanità.
- **La Maschera.** Allineati: sviare, passare inosservati, piani astuti. Opposti: usare forza brutta, rompere la facciata.
- **L'Orizzonte.** Allineati: rivelare la strada più avanti, purificare, concedere la libertà. Opposti: corruzione o impurità, aspettare.
- **La Foresta.** Allineati: crescita dilagante, disfare cose artificiali, comunione con gli animali. Opposti: inganno o manipolazione, dissacrare la natura selvaggia.
- **Le Stelle.** Allineati: predire il futuro, chiamare attraverso lo spazio, rimuovere il velo. Opposti: terra e pietra, nascondere la verità.
- **L'Orologio.** Allineati: regolare lo scorrere del tempo, fermare l'invecchiamento, erodere fino a polverizzare. Opposti: interferire con la storia, manipolare le emozioni.
- **L'Oscurità.** Allineati: danzare con le ombre, incutere panico e terrore, oscurare la verità. Opposti: luce e fuoco, essere ovvi o rumorosi.



EQUIPAGGIAMENTO

Il tuo carico è 7+FOR. Inizi con delle razioni (5 usi, peso 1) e un oggetto arcano indistruttibile da cui attingi potere (es: bacchetta, corona, libro magico): descrivilo (peso 1).

Scegli un'opzione per le tue difese:

- Armatura di cuoio rigido (armatura 1, peso 1)
- Borsa di libri (5 utilizzi, peso 2) e 3 pozioni curative (1 utilizzo, peso 0)

Scegli la tua arma:

- Pugnale (corta, peso 1)
- Bastone (media, a due mani, peso 1)

Scegli un'opzione:

- Pozione curativa (1 utilizzo, peso 0)
- Antitossina (3 usi, peso 0)

MOSSE AVANZATE

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

PROTEZIONE ARCANA

Hai +2 armatura contro tutti gli attacchi magici e doni +1 armatura verso di essi anche a tutti gli alleati vicini.

INCANTATORE

Quando passi del tempo in serenità con un oggetto magico, puoi chiedere al GM a cosa serve. Il GM ti risponderà sinceramente.

POZZO DI CONOSCENZE

Quando Declami Conoscenze su qualcosa che nessun altro conosce, prendi +1 al tiro.

SAPIENTE

Quando un altro personaggio giocante viene a chiederti consiglio e gli dici cosa pensi sia meglio, ottiene +1 al prossimo tiro quando segue i tuoi consigli e guadagna un PE se lo fa.

LOGICO

Quando usi le deduzioni logiche per analizzare ciò che ti circonda, puoi discernere realtà con INT invece che con SAG.

POTENZIAMENTO MAGICO

Quando Lanci Incantesimi, se il risultato è 10+ prendi +1 al prossimo tiro.

RITUALE

Quando attingi a un luogo di potere per creare un effetto magico, di al GM cosa stai cercando di fare. Gli effetti dei rituali sono sempre possibili, ma il GM ti darà da una a quattro delle seguenti condizioni:

- Ci vorranno giorni/settimane/mesi
- Prima dovrai ____
- Avrai bisogno di aiuto da ____
- Serviranno molti soldi
- Il meglio che puoi fare è una versione minore, inaffidabile e limitata
- Tu e i tuoi alleati rischierete di mettervi in pericolo con ____
- Dovrai disincantare ____ per farlo

PRODIGIO

Scegli un Focus aggiuntivo diverso da quello di partenza, scegli un elemento Allineato e uno Opposto e aggiungili alla tua lista di elementi Allineati e Opposti. Non puoi scegliere un elemento che contrasti con gli elementi Allineati e Opposti già in tuo possesso. Per esempio, se segui la via del Drago, puoi scegliere "Inverno" e aggiungere "Allineato: gelati fino all'osso" e "Opposto: mostrare generosità" alla tua lista di elementi Allineati e Opposti.

CONTROINCANTESIMO PROTETTIVO

Quando un alleato che puoi vedere subisce gli effetti di una magia, puoi usare Controincantesimo come se tu ne fossi il bersaglio. Se la magia colpisce più alleati, dovrai contrastarla separatamente per ogni alleato.

MAGO DA BATTAGLIA

Quando Lanci Incantesimi che infliggono danno, infliggi +1d4 danni.

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

ARMATURA ARCANA

§ Sostituisce: Protezione Arcana

Hai +4 armatura contro tutti gli attacchi magici e doni +2 armatura verso di essi anche a tutti gli alleati vicini.

ARCIMAGO

§ Richiede: Prodigio

Scegli un Focus aggiuntivo diverso da quello di partenza o da quello scelto per Prodigio, sceglie un elemento Allineato e uno Opposto e aggiungili alla tua lista di elementi Allineati e Opposti. Non puoi scegliere un elemento che contrasti con gli elementi Allineati e Opposti già in tuo possesso.

ANIMA DELL'INCANTATORE

§ Richiede: Incantatore

Quando hai del tempo in serenità con un oggetto magico in un luogo di potere, puoi potenziare quell'oggetto in modo che, la prossima volta che viene usato, i suoi effetti siano amplificati. Il GM ti dirà esattamente come.

LEGAME ETEREO

Quando passi del tempo con un soggetto volontario o indifeso, puoi creare un legame etereo con lui. Percepisci ciò che lui percepisce e puoi Discernere Realtà a proposito di lui (o ciò che lo circonda), non importa la distanza. Chi si è legato a te volontariamente può comunicare con te come se foste nella stessa stanza.

ALTAMENTE LOGICO

§ Sostituisce: Logico

Quando usi le deduzioni logiche per analizzare ciò che ti circonda, puoi Discernere Realtà con INT invece che con SAG. Con un 12+ puoi fare 3 domande non limitate alla lista.

POTENZIAMENTO MAGICO MAGGIORE

§ Sostituisce: Potenziamento magico

Quando Lanci Incantesimi, e tiri 10 o 11, prendi +1 al prossimo tiro. Con un 12+, prendi +1 continuato a tutti i tiri finché non fai 6-, subisci danno o fai una breve pausa.

BURATTINO MISTICO

Quando usi la magia per controllare le azioni di una persona, non ricorderà nulla di ciò che gli hai fatto fare e non ti serberà rancore.

CONTROINCANTESIMO PERFETTO

Aggiungi alla lista di Controincantesimo l'opzione:

- L'incantesimo si ritorce contro il suo incantatore al massimo della sua forza.

MAESTRO DEL RITUALE

§ Richiede: Rituale

Quando il GM ti elenca i requisiti necessari per realizzare il tuo rituale, hai diritto di veto su uno a tua scelta.

MAESTRIA ARCANA

Quando Lanci Incantesimi, e tiri 12+, non devi scegliere nessuna opzione dalla lista.