

NOME

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

ASPETTO

Occhi tormentati, Occhi acuti o Occhi folli
 Capelli acconciati, Capelli selvaggi, o Cappello a punta
 Veste consumata, Veste alla moda, o Veste stravagante
 Corpo grassoccio, Corpo raccapricciante, o 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	D4	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

LIBRO DEGLI INCANTESIMI

Hai padroneggiato diversi incantesimi e li hai trascritti nel tuo libro degli incantesimi. Inizi il gioco con tre magie di primo livello e tutti i trucchetti. Ogni volta che *sali di livello*, aggiungi un nuovo incantesimo del tuo livello o inferiore al tuo libro. Il tuo libro degli incantesimi ha *peso 1*.

PREPARARE INCANTESIMI

Quando **trascorri del tempo non interrotto (un'ora o più) in quieta contemplazione del tuo libro degli incantesimi:**

- Perdi tutti gli incantesimi che avevi preparato
- Prepara nuovi incantesimi a tua scelta dal tuo libro degli incantesimi il cui livello totale non superi il tuo livello+1.
- Prepara tutti i trucchetti, che non contano mai ai fini del limite.

LANCIARE INCANTESIMI (INT)

Quando lanci un incantesimo che hai preparato, tira+INT. *Con un 10+, l'incantesimo viene lanciato con successo e non lo dimentichi: puoi lanciarlo nuovamente in futuro.

*Con un 7-9, l'incantesimo viene lanciato, ma scegli un'opzione:

- Attiri attenzioni indesiderate o metti te stesso in difficoltà. Il GM ti dirà come.
- L'incantesimo disturba il tessuto della realtà: prendi -1 continuato a *lanciare incantesimi* fino al prossimo momento in cui *prepari incantesimi*.
- Dopo che l'hai lanciato, dimentichi l'incantesimo. Non puoi più lanciarlo fino a quando non *prepari incantesimi* di nuovo.

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

SCUDO MAGICO

Quando **plasmì un incantesimo continuato in uno scudo di magia arcana per deviare un attacco**, l'incantesimo termina e sottrai il suo livello al danno ricevuto.

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

RAZZA

- ELFO**
 La magia per te è naturale come il respiro. Individuazione del Magico per te è un trucchetto.
- UMANO**
 Scegli un incantesimo da chierico. Puoi lanciarlo come se fosse un incantesimo da mago.

LEGAMI

Inserisci il nome di un compagno d'avventura 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 tutto ciò che posso.



IL MAGO

regolamento gratuito disponibile
 online su www.dungeonworld.it

LIVELLO _____
 PE _____

EQUIPAGGIAMENTO

Il tuo Carico è 7+FOR. Inizii il gioco con un libro degli incantesimi (peso 1) e delle razioni da dungeon (*peso 1, 5 utilizzi*). 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

Scegli la tua arma:

- Pugnale (corto, peso 1)
- Bastone (medio, a due mani, peso 1)

Scegli un'opzione:

- Pozione curativa
- Tre antitossine

MOSSE AVANZATE

Quando raggiungi un livello da 2 a 5, scegli tra queste mosse. Aggiungi anche un nuovo incantesimo al tuo libro degli incantesimi a ciascun livello.

PRODIGIO

Scegli un incantesimo. Lo prepari sempre come fosse di un livello più basso.

MAGIA POTENZIATA

Quando lanci un incantesimo, con un 10+ hai la possibilità di scegliere dalla lista del 7-9. Se lo fai, puoi scegliere una di queste opzioni:

- Gli effetti dell'incantesimo sono massimizzati
- L'incantesimo ha effetto su un numero doppio di bersagli

POZZO DI SCIENZA

Quando declami conoscenze su qualcosa di cui nessuno ha la minima idea, prendi +1.

SO TUTTO IO

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.

LIBRO DEGLI INCANTESIMI ESPANSO

Aggiungi un incantesimo dalla lista di qualsiasi altra classe al tuo libro degli incantesimi.

INCANTATORE

Quando disponi del tempo e della tranquillità necessari ad analizzare un oggetto magico, puoi chiedere al GM qual'è la sua funzione, il GM ti risponderà sinceramente.

LOGICO

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

PROTEZIONE ARCANA

Fintanto che hai almeno un'incantesimo preparato di primo livello o superiore, hai +2 armatura.

CONTROINCANTESIMO

Quando cerchi di contrastare un incantesimo arcano che avrebbe effetto su di te, rischia uno degli incantesimi che hai preparato e tira+INT. *Con un 10+, riesci a contrastare l'incantesimo e non ha effetto su di te. *Con un 7-9, riesci a contrastarlo e dimentichi l'incantesimo che hai rischiato. Il controincantesimo protegge soltanto te: se l'incantesimo contrastato ha altri bersagli subiscono normalmente i suoi effetti.

ANALISI RAPIDA

Quando vedi gli effetti di un incantesimo arcano, chiedi al GM il nome dell'incantesimo e i suoi effetti. Prendi +1 quando agisci secondo le risposte.

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

MAESTRO

Richiede: Prodigio

Scegli un incantesimo in aggiunta a quello che hai scelto per *prodigio*. Prepari sempre l'incantesimo scelto come fosse di un livello più basso.

MAGIA POTENZIATA SUPERIORE

Sostituisce: Magia Potenziata

Quando lanci un incantesimo, con un 10-11 hai la possibilità di scegliere dalla lista del 7-9. Se lo fai, puoi scegliere una di queste opzioni. Con un 12+ puoi sceglierne una automaticamente.

- Gli effetti dell'incantesimo sono raddoppiati
- L'incantesimo ha effetto su un numero doppio di bersagli

ANIMA DELL'INCANTATORE

Richiede: Incantatore

Quando hai il tempo e la sicurezza necessaria per studiare un oggetto magico in un luogo di potere, puoi potenziare quell'oggetto in modo che la prossima volta che lo usi i suoi effetti siano amplificati, il GM ti dirà come.

ESTREMAMENTE 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 tre domande qualsiasi al GM, anche se non sono sulla lista.

ARMATURA ARCANA

Sostituisce: Protezione Arcana

Fintanto che hai un incantesimo preparato di primo livello o superiore, hai +4 armatura.

CONTROINCANTESIMO PROTETTIVO

Richiede: Controincantesimo

Quando un alleato che puoi vedere subisce gli effetti di un incantesimo arcano, puoi contrastarlo come se fossi tu al suo posto. Se l'incantesimo ha più di un bersaglio, devi contrastare separatamente per ogni bersaglio.

CATENA ASTRALE

Quando disponi di abbastanza tempo con un soggetto volontario o indifeso puoi legarlo a te con una catena astrale. Percepisci ciò che percepisce e puoi *discernere realtà* a proposito di lui o di ciò che lo circonda, non importa la distanza. Chi si è legato a te volontariamente può comunicare con te come se fosse nella stessa stanza.

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.

ACCRESCERE INCANTESIMO

Quando infliggi danno puoi incanalare l'energia di un incantesimo al suo interno: termina uno dei tuoi incantesimi continuati e aggiungi il livello dell'incantesimo ai danni inflitti.

AUTOALIMENTATO

Quando hai il tempo e i materiali arcani necessari e un posto sicuro, puoi creare il tuo personale luogo di potere. Descrivi al GM di che tipo di potere si tratta e di come lo stai legando a questo luogo. Il GM ti dirà un tipo di creatura che si interesserà al tuo lavoro.