

NOME

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

Scegli una di queste mosse per iniziare. Puoi scegliere l'altra mossa al posto di una mossa avanzata quando sali di livello.

CONTROINCANTESIMO (INT)

Quando **tenti di contrastare un incantesimo nel momento in cui viene lanciato**, tira+INT.
 *Con un 10+ scegli 2, *con un 7-9 scegli 1:

- L'incantesimo non infligge danni.
- Gli effetti dell'incantesimo sono superficiali e temporanei.
- Prendi +1 al prossimo tiro contro chi ha lanciato l'incantesimo.
- Puoi lanciare una *magia nera* contro chi ha lanciato l'incantesimo immediatamente, anche se non hai la mossa. Non devi specificare nessun tag di distanza.

MAGIA NERA (INT)

Quando **intessi un incantesimo per infliggere dolore**, scegli due tag dalla lista e tira+INT. Se non selezioni nessun tag di distanza, il tuo raggio d'azione è corta. *Con un 10+ infliggi 1d8 danni e applica gli effetti dei tag. *Con un 7-9 l'incantesimo viene lanciato, ma scegli un'opzione:

- Attiri attenzioni indesiderate oppure metti qualcuno in difficoltà.
- Il GM rimuove un tag (non di distanza) a propria scelta e tu infliggi -1 danni.
- La magia assorbe le tue energie. Prendi -1 INT continuato fino a quando non passerai qualche minuto a schiarirti le idee.

Tag: Lunga, Vicino, Debilitante (-1 danni), Elementale (scegli 1), Possente, 1 Perforante, Furtivo, 2 bersagli (-1 danni).

Inoltre, inizi il gioco con queste mosse:

CONOSCENZE ARCANE

Sei una fonte di conoscenza esoterica. Quando *declami conoscenze o discerni realtà* su qualcosa in qualche modo magico o che riguarda l'arcano, con un 10+ il GM ti dirà un segreto poco conosciuto sull'argomento.

LANCIARE INCANTESIMI (INT)

Quando **intessi un incantesimo per aiutarti a risolvere un problema**, descrivilo e tira+INT. Magie lanciate in questo modo non possono mai infliggere danno direttamente. *Con un 10+ l'incantesimo è sicuramente stato d'aiuto, ma scegli un'opzione, *con un 7-9 l'incantesimo ha effetto, ma scegli due opzioni.

- L'incantesimo non durerà a lungo, devi sbrigarti a trarne vantaggio.
- L'effetto magico è maggiore o minore di quello desiderato.
- L'incantesimo ha conseguenze inaspettate e potrebbe attirare attenzioni indesiderate.
- La magia assorbe le tue energie. Prendi -1 INT continuato fino a quando non passerai qualche minuto a schiarirti le idee.

Con un 6-, qualcosa è andato terribilmente storto, l'incantesimo potrebbe aver avuto effetto ma ti pentirai di averlo lanciato.

RAZZA

- ELFO
 Quando **un effetto magico si manifesta vicino a te**, puoi percepirlo e stabilire approssimativamente direzione e distanza.
- UMANO
 Quando *parlamenti* con qualcuno puoi sempre offrire il lancio di un incantesimo come leva.

LEGAMI

Inserisci il nome di un compagno d'avventura in almeno uno dei seguenti:
 Ho mostrato a _____ il potere delle mie arti arcane.
 _____ conosce il segreto del mio potere.
 Sospetto che _____ abbia paura di ciò che non comprende.

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 e segnalo qui sotto. Quando **lanci** un incantesimo allineato al tuo Focus, il tuo modificatore al tiro non può essere inferiore a +1. Quando lanci un incantesimo che non è né allineato né opposto al tuo focus prendi -1 al tiro. Non puoi mai lanciare incantesimi opposti al tuo focus.

Focus: _____ Aspetto: _____

Allineato: _____

Opposto: _____



IL MAGE

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.

SCUDO ARCANO

Hai +2 armatura contro gli attacchi magici e i tuoi alleati vicini +1 armatura contro gli attacchi magici.

INCANTATORE

Quando disponi del tempo e della tranquillità necessari 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 e tira+INT.

*Con un 10+ scegli due, *con un 7-9 scegli uno.

- L'incantamento è permanente.
- L'incantamento non ha effetti collaterali sconosciuti.

- L'incantamento non ha strane limitazioni

Con un 6- l'oggetto è maledetto. Il GM ti farà sapere la natura della maledizione, ma solo quando sarà troppo tardi.

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.

CONTROINCANTESIMO IMPRESSIONANTE

Quando lanci un *controincantesimo* e ottieni un 12+, scegli 3 opzioni.

MAGO DA BATTAGLIA

Aggiungi i seguenti tag alla lista di *Magia nera: Media, Devastante (+1d4 danno), 2 Perforante, Area (-2 danni)*. Inoltre, selezionare un tag di distanza non conta come una delle due scelte.

LOGICO

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

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

APPRENDISTA MULTICLASSE

Scegli una mossa di un'altra classe. Considera il tuo livello come inferiore di uno ai fini di questa mossa.

PRODIGIO

Seleziona un Focus differente da quello che hai e aggiungi uno dei suoi elementi allineati e uno dei suoi elementi opposti alla tua lista di elementi allineati e opposti. Non puoi selezionare un elemento che contraddice i tuoi correnti elementi allineati e opposti.

INTESITTORE DI MAGIE

Quando ottieni 12+ per *lanciare un incantesimo* la magia supera le tue aspettative, aiutandoti molto più di quanto pensavi. Non devi scegliere niente dalla lista.

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

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 ARCANO

Sostituisce: Scudo arcano

Hai +4 armatura contro gli attacchi magici e i tuoi alleati vicini +2 armatura contro gli attacchi magici.

ARCIMAGO

Richiede: Prodigio

Seleziona un Focus differente da quello che hai, oppure lo stesso che hai usato per *Prodigio*, e aggiungi uno dei suoi elementi allineati e uno dei suoi elementi opposti alla tua lista di elementi 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.

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

Quando utilizzi *Controincantesimo* scegli un'opzione in più, anche con un 6-.

MAESTRO DEI RITUALI

Richiede: Rituale

Quando il GM ti dà i requisiti necessari al rituale, puoi porre un veto ad uno di essi.

MAESTRIA NEGLI INCANTESIMI

Richiede: Intessitore di magie

Quando ottieni un 10+ per *lanciare un incantesimo*, non devi scegliere nessuna opzione dalla lista. Con un 7-9 scegli una sola opzione.

MAGO DA GUERRA

Richiede: Mago da battaglia

Aggiungi i seguenti tag alla lista di *Magia nera: Lontano, Devastante (+1d8 danni), 3 Perforante, Tre bersagli (-2 danni)*. Inoltre puoi selezionare 3 tag invece che 2.