

SCEGLI IL TUO ARCHETIPO E PRENDI LA RELATIVA MOSSA

In base alla tua razza o al tuo background (a tua scelta), prendi una delle seguenti mosse:

□ **Umano:** aggiungi al tuo *Corpus Arcano* un incantesimo di primo livello da qualsiasi Tradizione Sacra del Chierico;

□ **Elfo:** considera Individuazione del Magico un incantesimo di livello 0 ai fini delle prese di *Mana* necessarie a lanciarlo;

□ **Nano:** quando **usi Scudo Magico**, *con 12+, recuperi la presa di *Mana* che hai speso per attivare la mossa;

□ **Halfling:** le illusioni cui dai vita con il truccetto Prestidigitazione sono dettagliate e credibili, ma durano comunque poco tempo;

□ **Mezz'orco:** quando **infliggi danni con un incantesimo o con Mago da Battaglia**, puoi subire 1d4 danni (*ignora armatura*) ed aggiungere il risultato al danno inflitto da tale magia.

MOSSE INIZIALI

Inizi con queste mosse

✓ LANCIARE INCANTESIMI ARCANI - ① ② ③ ④

Quando **vuoi lanciare un incantesimo che fa parte del tuo Corpus Arcano**, se si tratta di un truccetto, non importa che tiri, lo lanci e basta. Altrimenti, se il tuo livello da Mago e le tue prese di *Mana* residue sono almeno pari al livello dell'incantesimo che vuoi lanciare, tira+INT (nota che le prese di *Mana* le stai solo rischiando, non spendendo!). *Con un 10+, l'incantesimo viene lanciato con successo. *Con 7-9, lo stesso, ma devi anche scegliere un'opzione:

- attiri attenzioni indesiderate, ti esponi al pericolo o metti te stesso in difficoltà. Il GM ti dirà come;
- l'incantesimo disturba il tessuto della realtà: prendi -1 continuato a *Lanciare Incantesimi Arcani* fino a quando non usi di nuovo la mossa *Mana*. Se scegli più volte quest'opzione, il malus si somma;
- spendi prese di *Mana* pari al livello dell'incantesimo lanciato.

Ricorda che mantenere attivo un incantesimo con effetti continuati potrebbe causare una penalità ai tuoi tiri di *lanciare incantesimi*.

Se prendi questa mossa con una mossa multiclasse, ottieni anche *Corpus Arcano* e *Mana*.

✓ CORPUS ARCANO

La tua mente è una vasta biblioteca di magia. Inizi il gioco con tre incantesimi di primo livello e tutti i truccetti della lista del Mago. Ogni volta che **sali di livello**, aggiungi al tuo *Corpus Arcano* un nuovo incantesimo dalla lista del Mago, oppure uno che hai improvvisato con successo più volte grazie a *Magia Improvvisata*. Il livello dell'incantesimo aggiunto al *Corpus Arcano* deve essere pari o inferiore al tuo livello da Mago.

✓ MANA (____ prese)

Quando **ti accampi e ripassi gli incantesimi che conosci, preghi la tua divinità o rinnovi i reciproci accordi con il tuo Patrono**, perdi tutte le prese di *Mana* che hai e ne prendi un numero pari al tuo più alto livello da Incantatore +1 (massimo 11).

✓ MAGIA IMPROVVISATA

Richiede: *Lanciare Incantesimi (Arcani, Divini o del Patrono)*

Quando **provi ad improvvisare un incantesimo**, spiega che effetto stai cercando di ottenere e concorda con il GM un livello da 0 a 10, prendendo a spunto gli incantesimi presenti nelle varie liste di classe. Se il tuo livello da Incantatore è inferiore a quello individuato, non potrai ottenere l'effetto voluto. Altrimenti, scegli tra le seguenti un numero di condizioni pari ad 1 più la metà del livello stabilito (arrotondando per eccesso). Puoi anche scegliere la stessa opzione più volte, salvo che non sia indicato diversamente:

- spendi 1 presa di *Mana*;
- subisci una Debilitazione a tua scelta (puoi scegliere questa opzione tante volte quante sono le Debilitazioni che non hai ancora segnato);
- ti ci vogliono alcuni minuti (o al massimo qualche ora, se scegli questa opzione due volte);
- attingi alla magia di un luogo di potere in cui ti trovi (puoi scegliere questa opzione una sola volta);
- ti fai aiutare da qualcuno (descrivi da chi e come);
- usi un raro ingrediente o disincanti un oggetto magico (descrivi quale).

Se il GM approva le tue scelte, ottieni l'effetto desiderato. Se l'effetto è continuato, subisci -1 a *lanciare incantesimi* finché esso resta attivo. Con *Magia Improvvisata non* puoi ottenere effetti permanenti.

Inoltre, scegli una delle seguenti mosse:

□ SCUDO MAGICO

Richiede: *Lanciare Incantesimi (Arcani, Divini o del Patrono)*

Quando **tenti di contrastare gli effetti di un incantesimo che sta per danneggiarti**, spendi 1 presa di *Mana* e tira+modificatore alla **Caratteristica** che usi per *lanciare incantesimi* (ad es. +INT per quelli *Arcani*). *Con 10+, l'incantesimo ostile non ha effetto su di te. *Con 7-9, lo stesso, ma attiri attenzioni indesiderate, ti esponi al pericolo o metti te stesso in difficoltà. Il GM ti dirà come. *Scudo Magico* protegge soltanto te: non puoi usarlo su altri bersagli.

□ SCUOLA PER GIOVANI MAGHI

Quando **usi una Borsa di libri**, puoi ottenere +1 prossimo a qualunque tiro, non solo per *declamare conoscenze*. Quando lo fai, spiega che genere di aiuto viene fornito dai libri. Inoltre, ignori l'etichetta *lento* della tua Borsa di libri (tanto li hai già letti tutti, no?).

MOSSE AVANZATE

Quando raggiungi esattamente il secondo livello, puoi scegliere la seguente mossa o una avanzata dei livelli 2-5 della tua classe:

□ INFANZIA COMPLESSA

Scegli un secondo archetipo tra quelli della tua classe.

Quando raggiungi un livello tra 2 e 5, scegli tra queste mosse:

□ FORMAZIONE ETEROGENEA

Se hai *Scudo Magico*, ottieni *Scuola per Giovani Maghi*, e viceversa.

□ MAGO DA BATTAGLIA

Richiede: *Lanciare Incantesimi (Arcani, Divini o del Patrono)*

Quando **dai forma alla magia per colpire un avversario**, tira+modificatore alla **Caratteristica** richiesta dalla mossa che usi per *lanciare incantesimi*. *Con 7+ infliggi 1d6 danni al bersaglio. Inoltre, *con 10+, scegli 3 opzioni dalla lista seguente. *Con 7-9, scegli 2:

- scegli un'etichetta di portata (*media, lunga, vicino o lontano*). Se non scegli questa opzione, l'attacco ha portata *corta*;
- applichi l'etichetta *elementale* (scegli il tipo) al colpo;
- infliggi +1 danno (puoi scegliere questa opzione più volte);
- applichi l'etichetta *posante* al colpo;
- non attiri attenzioni indesiderate, ti esponi al pericolo o metti te stesso in difficoltà.

Puoi anche decidere di spendere 1 presa di *Mana* (e non più di una!) per scegliere 2 opzioni aggiuntive dalla lista.

□ PROTEZIONE ARCANI

Richiede: *Lanciare Incantesimi (Arcani, Divini o del Patrono)*

Hai +2 Armatura contro tutti gli attacchi magici. Inoltre, quando **difendi qualcuno o qualcosa**, puoi tirare+INT invece che +COS. Se non hai prese di *Mana*, perdi tutti i benefici di questa mossa.

□ MAGNUS CORPUS ARCANO

Richiede: *Corpus Arcano*

Aggiungi al tuo *Corpus Arcano* due incantesimi dalla lista di qualsiasi altra classe, che siano di livello pari o inferiore al tuo livello da Mago.

□ TALENTO INNATO

Richiede: *Mana*

Quando **usi la mossa Mana**, prendi un numero di prese pari al tuo più alto livello da incantatore +3 (massimo 13).

□ MAGIA POTENZIATA

Richiede: *Lanciare Incantesimi (Arcani, Divini o del Patrono)*

Quando **lanci un incantesimo**, *con un 10+ puoi, se vuoi, scegliere dalla lista del 7-9. Se lo fai, ottieni uno dei seguenti esiti (se applicabile):

- gli effetti dell'incantesimo sono massimizzati;
- l'incantesimo ha effetto su un numero doppio di bersagli.

□ FAMIGLIO

Richiede: *Corpus Arcano*

Hai appreso un rituale per evocare una creatura o dar vita a un costrutto che ti serve fedelmente. Per compierlo, scegli 3 condizioni dalla lista di *Magia Improvvisata*. Dai un nome al tuo *Famiglio* e descrivilo:

Considera la creatura come se fosse un gregario senza alcun Costo, +1 a tutti i modificatori di Caratteristica, 5 PF, Carico 3, d4 come dado di Danno e l'Abilità Adepto a Rango 1. Anche se non sa parlare, essa obbedisce sempre agli ordini che le dai verbalmente, senza dover usare la mossa *dare ordini a un gregario*. La prima volta che evochi il tuo *Famiglio*, scegli due:

- ☐ ☐ ha l'Abilità Adepto a Rango 2 (3 se scegli quest'opzione 2 volte);
- ☐ ☐ ha un'altra Abilità a Rango 1 (2 se scegli quest'opzione 2 volte): _____;
- ☐ ☐ ha un modificatore di Caratteristica a +2 (+3 se scegli questa opzione 2 volte): _____;
- ☐ sa parlare un linguaggio comprensibile ai più;
- ☐ siete in grado di comunicare telepaticamente tra voi;
- ☐ ha una capacità utile (concordala con il GM): _____.

Ogni volta che compi il rituale per evocare la creatura o per darle vita, il GM sceglie 1 dalla precedente lista o ti da una capacità utile a sua discrezione. Quando raggiunge 0 PF, il *Famiglio* muore, e dovrai compiere un nuovo rituale per richiamarlo a te.

□ TERZO OCCHIO

Richiede: *Lanciare Incantesimi (Arcani, Divini o del Patrono)*

Per te Individuazione del Magico diventa un incantesimo *continuato*. Mentre lo mantieni prendi -1 a *lanciare incantesimi*, ma puoi *discernere realtà* riguardo ciò che di magico ti circonda ed aggiungere «Qual è la natura o la funzione di questa magia/oggetto magico?» alla lista di domande che puoi fare.

□ CONTROINCANTESIMO

Richiede: *Lanciare Incantesimi (Arcani, Divini o del Patrono)*

Quando **vuoi provare ad annullare prima che si manifesti un incantesimo che viene lanciato entro il tuo campo visivo**, se il tuo livello da Incantatore e le tue prese di *Mana* residue sono almeno pari al livello dell'incantesimo che vuoi contrastare (a discrezione del GM), tira+**modificatore alla Caratteristica** che usi per *lanciare incantesimi* (ad es. +INT per quelli *Arcani*). Nota che le prese di *Mana* le stai solo rischiando, non spendendo! *Con 10+, l'incantesimo ostile viene cancellato. *Con 7-9, lo stesso, ma devi anche scegliere un'opzione dalla lista 7-9 della mossa che usi per *lanciare incantesimi*.

□ RASCHIARE IL FONDO DEL BARILE

Richiede: *Mana*

Quando **attingi a tutte le tue energie, anche a quelle più nascoste**, prendi un numero di prese di *Mana* pari a metà del tuo più alto livello da Incantatore, arrotondato per eccesso. Se lo fai, però, subisci un -1 continuato a qualsiasi tiro finché non riesci a goderti una notte di riposo ininterrotto. Non puoi avere più prese di *Mana* del massimo consentito per il tuo livello da Incantatore, e non puoi usare nuovamente questa abilità finché la penalità derivante dal suo utilizzo resta attiva.

□ VEDIAMO COME FUNZIONO

Quando **smonti un congegno meccanico per capirne il funzionamento**, tira+INT. *Con 7+ fai due delle domande seguenti al GM (che deve rispondere sinceramente):

- cosa fa?
 - Chi l'ha creato?
 - Cosa c'è che non va, e come posso sistemarlo?
 - Qual è la cosa che è stata fatta più di recente con o a questo oggetto?
- Inoltre, *con 10+, scegli tre. *Con 7-9, scegli due:
- non ci metti molto tempo;
 - non attiri l'attenzione, ne ti metti nei guai;
 - puoi rimetterlo a posto senza troppo sforzo;
 - recuperi qualcosa di valore.

□ ANALISI RAPIDA

Quando **vedi manifestarsi un incantesimo arcano**, chiedi al GM il nome di quell'incantesimo e quali sono di preciso i suoi effetti. Prendi +1 continuato se agisci sulla base delle risposte ricevute.

□ APPRENDIMENTO ARCANO

Sei una sorgente di conoscenza esoterica. Quando **declami conoscenze o discerni la realtà riguardo qualcosa di magico o arcano**, *con un risultato di 10+ il GM ti dirà anche un segreto poco conosciuto riguardo quel qualcosa.

□ LOGICO

Quando **discerni la realtà, non affidandoti alla tua intuizione o al tuo istinto, ma analizzando ciò che ti circonda con logica e deduzione**, puoi tirare+INT invece che +SAG.

□ SO TUTTO IO

Quando **un altro PG viene a chiederti consiglio e tu gli dici cosa pensi sia meglio fare**, egli ottiene +1 al prossimo tiro se segue i tuoi suggerimenti e tu, una sola volta a sessione, segni un PE quando lo fa.

□ DILETTANTE MAGICO

Mossa *multiclasse*: _____

Ottieni una mossa non multiclasse dalla lista di una qualunque classe. Scegli la mossa come se fossi di un livello inferiore al tuo, a meno che quella mossa non sia basata sulla magia.

- ①

Quando raggiungi un livello tra il 6 e il 10, scegli tra queste mosse o tra le mosse dei livelli 2-5:

□ ARTE DELL'IMPROVVISAZIONE

Richiede: *Magia Improvvisata*

Quando **scegli le condizioni per ottenere l'effetto voluto con *Magia Improvvisata***, ne devi scegliere una in meno del normale.

□ MAGO DA GUERRA

Richiede: *Mago da Battaglia*

Quando **usi *Mago da Battaglia***, *con 7+ infliggi 1d10 danni e, *con 12+, scegli quattro. Inoltre, aggiungi queste opzioni alla lista:

- applichi l'etichetta *devastante* al colpo;
- colpisci tutti i nemici entro distanza *lunga* dal bersaglio, ma il danno è dimezzato (per eccesso).

□ ARMATURA ARCANO

Sostituisce: *Protezione Arcana*

Hai +3 Armatura contro tutti gli attacchi magici. Inoltre, quando **difendi qualcuno o qualcosa**, puoi tirare+INT invece che +COS e sia tu che ciò che stai *difendendo* (se diverso da te stesso), guadagnate +1 Armatura contro gli attacchi magici. Infine, puoi usare *Scudo Magico* anche su ciò che stai *difendendo*, ma dovrai spendere una presa di *Mana* e tirare separatamente se lo usi anche su te stesso. Se non hai prese di *Mana*, perdi tutti i benefici di questa mossa.

□ IN UNA BOTTE DI MANA

Richiede: *Lanciare Incantesimi (Arcani, Divini o del Patrono)*

Quando **lanci un incantesimo di primo livello o superiore**, *con 12+, guadagni una presa di *Mana*. Non puoi avere più prese di *Mana* del massimo consentito per il tuo livello da Incantatore.

□ MAGIA POTENZIATA SUPERIORE

Sostituisce: *Magia Potenziata*

Quando **lanci un incantesimo**, *con 10+ puoi, se vuoi, scegliere dalla lista del 7-9. Se lo fai, ottieni uno degli esiti della seguente lista (se applicabile). *Con un 12+ puoi sceglierne uno automaticamente:

- gli effetti dell'incantesimo sono massimizzati;
- l'incantesimo ha effetto su un numero doppio di bersagli.

□ AUTOALIMENTATO

Richiede: *Lanciare Incantesimi (Arcani, Divini o del Patrono)*

Quando **hai il tempo, i materiali mistici necessari e un posto sicuro** (un tuo *Laboratorio* lo è sempre), puoi creare un luogo di potere personale. Descrivi al GM di che tipo di potere si tratta e come lo stai legando a tale luogo. Il GM ti dirà un tipo di creatura che è interessata a quel che stai facendo.

□ BURATTINO MISTICO

Quando **usi la magia per controllare le azioni di qualcuno**, egli non ricorderà nulla di ciò che gli hai fatto fare e non serberà rancore, ma tu subirai un -1 al prossimo tentativo di controllarne le azioni.

□ LEGAME ARMONICO

Richiede: *Lanciare Incantesimi (Arcani, Divini o del Patrono)*

Quando **lanci un incantesimo su di un personaggio con cui hai almeno un legame attivo**, se vuoi, puoi considerare di aver ottenuto un risultato di 10+ senza bisogno di tirare i dadi. Dopo che hai usato *Legame Armonico* una volta, non puoi farvi ancora ricorso finché non usi nuovamente la mossa *Mana*.

□ CATENA ASTRALE

Quando **passi abbastanza tempo con un soggetto volontario o inerte**, puoi legarlo a te con una *Catena Astrale*. Percepisci ciò che lui percepisce, e puoi *discernere realtà* a proposito di lui o di ciò che lo circonda, non importa la distanza. Puoi comunicare con chi si è legato a te volontariamente come se foste nella stessa stanza. Non è possibile mantenere attiva più di una *Catena Astrale* per volta.

□ ARTEFICE

Richiede: *Lanciare Incantesimi (Arcani, Divini o del Patrono)*

Quando **hai qualche ora di tempo e la tranquillità necessaria a provare a realizzare un oggetto magico** (partendo da materiali base appropriati) **o a dar luogo ad un effetto magico permanente**, spiega cosa vuoi ottenere e concorda con il GM, prendendo come spunto gli incantesimi presenti nelle varie liste di classe, un livello da 0 a 10. Se il tuo livello da Incantatore è inferiore a quello individuato, non potrai ottenere l'effetto desiderato. Altrimenti, scegli tra le seguenti un numero di condizioni pari ad 1 più la metà del livello stabilito (arrotondando per eccesso). Puoi anche scegliere la stessa opzione più volte, salvo che non sia indicato diversamente:

- subisci una Debilitazione a tua scelta (puoi scegliere questa opzione una volta per ogni Debilitazione che non hai segnato);
- ci vogliono alcuni giorni (settimane se scegli questa opzione due volte, mesi se la scegli tre volte, ecc.);
- attingi alla magia di un luogo di potere in cui ti trovi (puoi scegliere questa opzione una sola volta);
- usi un raro ingrediente o disincanti un oggetto magico (descrivi quale);
- ti fai aiutare da qualcuno (descrivi da chi e come);
- l'incantamento ha un effetto collaterale sconosciuto (il GM lo descriverà solo quando si manifesta);
- l'incantamento ha un difetto intrinseco o una strana limitazione (a discrezione del GM);
- la realizzazione dell'incantamento turba la trama stessa della magia (il GM ti dirà con quali effetti);
- l'oggetto ha solo 3 utilizzi (1 se scegli questa opzione due volte).

Se il GM approva le tue scelte, ottieni ciò che volevi.



□ ALTERARE LE TRAME

Richiede: *Artefice*

Quando **hai qualche minuto di tempo e la tranquillità necessaria a manipolare il potere che risiede in un oggetto magico o in una magia permanente**, tira+modificatore alla **Caratteristica** richiesta dalla mossa che usi per *lanciare incantesimi*. *Con 7+ ottieni la modifica voluta (potenziamento, distorsione, indebolimento, ecc.). *Con 7-9 la manipolazione avrà degli effetti collaterali inattesi, a discrezione del GM. Puoi modificare in modo permanente le magie più deboli (comparabili agli effetti di un incantesimo di livello 3 o inferiore), le altre torneranno come prima dopo non molto tempo.

□ LABORATORIO

Richiede: *Vediamo come Funzioni*

Quando **disponi di tempo, di un luogo sicuro e dei fondi necessari**, puoi creare un *Laboratorio*. Descrivilo: _____

Quando **hai il tempo, i materiali base e la tranquillità necessaria a provare a realizzare un congegno meccanico**, spiega cosa vuoi ottenere. Il GM ti dirà quanto tempo occorre (minuti, ore, giorni, ecc.) sulla base delle dimensioni del congegno. Concorda poi con il GM un grado di complessità tecnica che va da 1 a 6, e scegli altrettante opzioni tra quelle della lista. Puoi anche scegliere la stessa opzione più volte, salvo che non sia indicato diversamente:

- ci vuole molto tempo (ogni volta che scegli questa opzione il tempo base raddoppia);
- sei nel tuo *Laboratorio* (puoi scegliere quest'opzione una sola volta);
- usi un materiale o un semilavorato raro (descrivi quale);
- impieghi più materiali base (ogni volta che scegli questa opzione il costo raddoppia);
- ti fai aiutare da qualcuno (descrivi da chi e come);
- il congegno ha un difetto sconosciuto (il GM lo descriverà solo quando si manifesta);
- il congegno ha una strana limitazione (a discrezione del GM);
- il congegno non funzionerà per molto (il GM ti dirà per quanto);
- la costruzione del congegno causa danni a te, ai tuoi collaboratori o al posto in cui lo realizzi (il GM ti dirà come ciò si concretizza).

Se il GM approva le tue scelte, costruisci il congegno che volevi.

□ ESTREMAMENTE LOGICO

Quando **discerni la realtà, non affidandoti alla tua intuizione o al tuo istinto, ma analizzando ciò che ti circonda con logica e deduzione**, puoi tirare+INT invece che +SAG. *Con un 12+ puoi fare tre domande qualsiasi al GM, anche se non sono sulla lista.

□ PRATICANTE MAGICO

Mossa *multiclasse*: _____

Ottieni una mossa non multiclasse dalla lista di una qualunque classe. Scegli la mossa come se fossi di un livello inferiore al tuo, a meno che quella mossa non sia basata sulla magia.

Quando raggiungi un livello superiore al 10, puoi scegliere una delle seguenti mosse o una qualsiasi mossa avanzata della tua classe:

□ APPRENDISTA MULTICLASSE

Mossa *multiclasse*: _____

Scegli una mossa iniziale di un'altra classe. Non prendere mosse multiclasse.

□ ADEPTO MULTICLASSE

Richiede: *Apprendista Multiclasse*

Mossa *multiclasse*: _____

Scegli una mossa iniziale o una avanzata di livello 2-5 da un'altra classe. Non prendere mosse multiclasse.

□ ESPERTO MULTICLASSE

Richiede: *Adepto Multiclasse*

Mossa *multiclasse*: _____

Scegli una mossa iniziale o una avanzata di livello 2-5 da un'altra classe. Non prendere mosse multiclasse.

□ MAESTRO MULTICLASSE

Richiede: *Esperto Multiclasse*

Mossa *multiclasse*: _____

Scegli una mossa qualsiasi da un'altra classe. Non prendere mosse multiclasse.

□ GRAN MAESTRO MULTICLASSE

Richiede: *Maestro Multiclasse*

Mossa *multiclasse*: _____

Scegli una mossa qualsiasi da un'altra classe. Non prendere mosse multiclasse.

NOTE/APPUNTI/ALTRO
