

MOSSE AVANZATE

Quando raggiungi un livello dal 2 al 5, scegli una delle seguenti mosse.

☐ TALENTO NATURALE

Scegli un incantesimo. Prepari questo incantesimo come se il suo livello fosse inferiore di uno.

☐ INCANTESIMO POTENZIATO

Quando lanci un incantesimo, con 10+ puoi scegliere un'opzione della lista del 7-9. Se lo fai, puoi scegliere una delle seguenti opzioni:

- Gli effetti dell'incantesimo sono massimizzati.
- I bersagli dell'incantesimo sono raddoppiati.

☐ FONTE DEL SAPERE

Quando Rivelì conoscenze su qualcosa di cui nessun altro ha la minima idea, prendi +1.

☐ SAPIENTONE

Quando un altro personaggio giocante viene da te per un consiglio e gli spieghi cosa pensi sia meglio, prende +1 prossimo quando segue il tuo consiglio e tu segni esperienza se lo fa.

☐ GRIMORIO AMPLIATO

Aggiungi un nuovo incantesimo preso dalla lista di qualsiasi classe al grimorio.

☐ INCANTATORE

Quando disponi del tempo e della tranquillità necessari, puoi esaminare un oggetto e chiedere al GM di spiegarti i suoi poteri. Il GM risponderà sinceramente.

☐ LOGICO

Quando utilizzi la logica deduttiva per analizzare l'ambiente circostante, puoi Percepire la realtà utilizzando **INT** al posto di **SAG**.

☐ PROTEZIONE ARCANA

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

☐ CONTROINCANTESIMO

Quando tenti di contrastare un incantesimo in grado di danneggiarti, rischia uno degli incantesimi che hai preparato sulla tua difesa e tira+**INT**. Con 10+, l'incantesimo viene cancellato. Con 7-9, l'incantesimo viene cancellato e tu dimentichi quello che hai rischiato. Il controincantesimo protegge esclusivamente te. Se l'incantesimo avversario ha altri bersagli, questi ne subiscono gli effetti.

☐ RAPIDO ESAME

Quando osservi gli effetti di un incantesimo arcano, chiedi al GM il nome dell'incantesimo e i suoi effetti. Prendi +1 quando agisci tenendo conto delle risposte.

Quando raggiungi un livello dal 6 al 10, scegli una delle mosse seguenti o dalla lista 2-5.

☐ MAESTRO

Richiede: Talento naturale

Scegli un incantesimo differente da quello scelto con Talento naturale. Prepari questo incantesimo come se il suo livello fosse inferiore di uno.

☐ INCANTESIMO POTENZIATO SUPERIORE

Sostituisce: Incantesimo potenziato

Quando lanci un incantesimo, con 10-11 puoi scegliere un'opzione della lista del 7-9. Se lo fai, puoi scegliere una delle seguenti opzioni. Con 12+, ottieni automaticamente una delle due:

- Gli effetti dell'incantesimo sono raddoppiati.
- I bersagli dell'incantesimo sono raddoppiati.

☐ ANIMA DELL'INCANTATORE

Sostituisce: Incantatore

Quando disponi del tempo e della tranquillità necessari e ti trovi in un luogo di potere, puoi potenziare un oggetto magico in modo da amplificarne gli effetti durante l'utilizzo successivo. Il GM ti dirà esattamente come.

☐ ALTAMENTE LOGICO

Sostituisce: Logico

Quando utilizzi la logica deduttiva per analizzare l'ambiente circostante, puoi Percepire la realtà utilizzando **INT** al posto di **SAG**. Con 12+, puoi porre al GM tre domande qualsiasi, non limitate alla lista.

☐ ARMATURA ARCANA

Sostituisce: Protezione arcana

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

☐ CONTROINCANTESIMO PROTETTIVO

Sostituisce: Controincantesimo

Quando un alleato che puoi vedere viene colpito da un incantesimo arcano, puoi annullarlo come se fosse indirizzato a te. Se l'incantesimo è diretto a più alleati, devi contrastarlo separatamente per ogni alleato.

☐ CATENA ASTRALE

Quando puoi trascorrere un po' di tempo con un soggetto volontario o indifeso, puoi legarlo a te tramite una catena astrale. Puoi percepire ciò che percepisce e Percepire la realtà riguardo a lui o attorno a lui, non importa quanto sia distante. Chi è legato volontariamente può comunicare con te come se foste nella stessa stanza.

☐ BURATTINAIO MISTICO

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

☐ INCREMENTA MAGIA

Quando infliggi danno a una creatura puoi incanalare l'energia di un incantesimo nel colpo: termina un incantesimo continuato e aggiungi il suo livello al danno inflitto.

☐ AUTOALIMENTATO

Quando disponi di tempo, un luogo sicuro e materiali arcani, puoi creare il tuo luogo di potere. Descrivi al GM di che potere si tratta e come intendi legarlo a questo luogo. Il GM ti indicherà quale tipo di creatura è interessata al tuo operato.



Dungeon World ha delle regole. Non le leggi degli uomini, o l'editto di qualche insignificante tiranno. Regole più grandi, migliori. Lasci cadere qualcosa, questa cade verso il basso. Non puoi creare qualcosa dal nulla. I morti restano morti. Giusto?

Oh, cosa non ci inventiamo per stare tranquilli nelle lunghe notti solitarie.

Hai passato così tanto tempo studiando con cura quei tuoi tomi. Hai condotto esperimenti che ti hanno quasi reso pazzo e lanciato evocazioni che hanno messo in pericolo perfino la tua anima. Per cosa? Per il potere. Cos'altro conta? Non il semplice potere di un re o di una nazione, ma il potere di far bollire il sangue nelle vene di un uomo. Di evocare il tuono dal cielo e i frutti della grassa terra. Di scrollarsi di dosso le regole tanto care al mondo.

Sopporta i loro sguardi obliqui. Lascia che ti chiamino "stregone" o "diabolista". Chi tra loro può lanciare palle di fuoco dagli occhi?

Già. Lo sospettavo.

Aspetto:

Scegli un'opzione per ogni elemento

- » Occhi tormentati, occhi acuti, od occhi da pazzo
- » Capelli acconciati, capelli selvaggi, o cappello a punta
- » Veste consunta, veste alla moda, o veste strana
- » Corpo tozzo, corpo raccapricciante, o fisico esile

Razza:

Ortieni questa mossa

ELFO

La magia ti viene naturale come respirare. Individuazione del magico per te è un truccetto.

UMANO

Scegli un incantesimo dei chierici. Puoi lanciarlo come se fosse un incantesimo dei maghi.

Allineamento:

Scegli un allineamento

BUONO

Usi la magia per aiutare direttamente qualcuno

NEUTRALE

Scopri qualcosa di inerente a un mistero magico

MALVAGIO

Usa la magia per causare paura e terrore

Equipaggiamento:

Cominci il gioco con il grimorio (peso 1) e razioni (5 usi, peso 1).

Scegli la tua armatura:

- Armatura di cuoio (1 armatura, peso 1)
- Borsa di libri (5 usi, peso 2) e 3 pozioni di guarigione (peso 0)

Scegli la tua arma:

- Pugnale (intimo, peso 1)
- Bastone (corpo-a-corpo, a due mani, peso 1)

Scegliline uno:

- Pozione di guarigione (peso 0)
- 3 antidoti (peso 0)

Nome

Elfo: Galadiir, Fenfaril, Lilliastre, Phirosalle, Enkirash, Halwyr

Umano: Avon, Morgan, Rath, Ysolde, Ovid, Vitus, Aldara, Xeno, Uri

	Base	Mod.	
FOR <i>Debole -1</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Danno 
DES <i>Malfermo -1</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Armatura 
COS <i>Malato -1</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	PF <i>Attuali</i> PF Max = 4 + Costituzione 
INT <i>Sordito -1</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Carico: Carico = 7 + FOR
SAG <i>Confuso -1</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
CAR <i>Sfregiato -1</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	

Legami:

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

_____ avrà un ruolo determinante negli aventi a venire, l'ho previsto!
_____ mi sta nascondendo un segreto importante
_____ è tremendamente male informato riguardo al mondo; provvederò a insegnargli tutto ciò che posso

PE

Livello:

Per salire = livello + 7 PE

MOSSE INIZIALI

Cominci con queste mosse

GRIMORIO

Hai padroneggiato una serie di incantesimi che hai copiato nel tuo grimorio. All'inizio del gioco il grimorio contiene tre incantesimi di primo livello e tutti i trucchetti. Ogni volta che ottieni un nuovo livello, puoi copiare nel grimorio un nuovo incantesimo di livello pari o inferiore al tuo. Il tuo grimorio è 1 peso.

PREPARARE INCANTESIMI

Quando trascorri del tempo ininterrotto (circa un'ora) in tranquilla contemplazione del tuo grimorio:

- perdi tutti gli incantesimi che avevi preparato
- prepari nuovi incantesimi a tua scelta tra quelli contenuti nel grimorio; il livello totale non deve superare il tuo livello+1
- prepari tutti i trucchetti, che non contano mai per il limite massimo di incantesimi.

LANCIARE INCANTESIMI

Quando lanci un incantesimo che hai preparato, tira+INT. Con 10+, l'incantesimo viene lanciato con successo e non viene dimenticato; puoi lanciarlo nuovamente in seguito. Con 7-9, l'incantesimo viene lanciato, ma scegli uno:

- Attiri attenzione indesiderata o ti metti all'angolo. Il GM ti dirà come.
- Il lancio dell'incantesimo interferisce con il tessuto della realtà: prendi -1 continuato al lancio degli incantesimi fino a che non li prepari nuovamente.
- Dopo essere stato lanciato, l'incantesimo viene dimenticato. Non puoi lanciarlo nuovamente finché non prepari nuovamente gli incantesimi.

Nota che mantenere attivo un incantesimo con effetti continuativi a volte causerà una penalità al lancio degli incantesimi.

SCUDO MAGICO

Puoi porre fine a un incantesimo continuato e utilizzare istantaneamente l'energia causata dalla sua dissipazione per deflettere un attacco in arrivo. L'incantesimo termina e puoi sottrarre il suo livello al danno ricevuto.

RITUALE

Quando trai energia da un luogo di potere per creare un effetto magico, di' al GM cosa vuoi ottenere. Gli effetti rituali sono sempre possibili, ma il GM ti porrà da una a quattro condizioni scelte tra queste:

- Ci vorranno giorni/settimane/mesi.
- Prima dovrai _____.
- Avrai bisogno dell'aiuto di _____.
- Ti costerà un mucchio di soldi.
- Il meglio che puoi ottenere è una versione peggiore, inaffidabile e limitata.
- Tu e i tuoi alleati rischiate di mettervi nei guai con _____.
- Per farlo, dovrai disincantare _____.

TRUCCHETTI

Ogni volta che prepari gli incantesimi, puoi preparare tutti i trucchetti, senza doverli scegliere o considerarli per il tuo limite massimo di incantesimi.

☐ LUCE

trucchetto

Un oggetto che hai toccato brilla di luce arcana, più o meno con la stessa intensità di una torcia, ma non emette calore né suoni, né ha bisogno di combustibile. Hai il controllo completo del colore della fiamma. L'effetto dura finché resta in tua presenza.

☐ SERVITORE INOSSERVATO

trucchetto

continuato

Evochi un semplice costrutto invisibile, capace esclusivamente di trasportare oggetti. Ha una capacità di carico di 3 e trasporta tutto ciò che gli viene affidato, anche se non è in grado di afferrare gli oggetti da solo. Gli oggetti trasportati dal servitore sembrano fluttuare nell'aria pochi passi dietro di te. Un servitore invisibile che subisce danno o si allontana da te si dissolve immediatamente, lasciando ciò che trasporta. Diversamente il costrutto resta al tuo servizio fino a che non termini l'incantesimo.

☐ PRESTIDIGITAZIONE

trucchetto

Sei in grado di fare piccoli trucchi di autentica magia. Se tocchi un oggetto quando lanci l'incantesimo, puoi effettuare modifiche cosmetiche: pulirlo, sporcarlo, raffreddarlo, riscaldarlo, insaporirlo, cambiargli colore. Se lanci l'incantesimo senza toccare un oggetto, puoi creare semplici illusioni non più grandi di te stesso. Queste illusioni sono rozze e chiaramente finte. Non inganneranno nessuno, ma possono fungere da intrattenimento.

LIVELLO 1

☐ CONTATTARE SPIRITI

livello 1

convocazione

Nomina lo spirito che intendi contattare (o lascia fare al GM). La creatura viene strappata dal proprio mondo e appare innanzi a te, abbastanza vicina da poter comunicare con te. È vincolata a rispondere a una singola domanda, al meglio delle sue possibilità.

☐ INDIVIDUAZIONE DEL MAGICO

livello 1

divinazione

Uno dei tuoi sensi è temporaneamente in grado di rilevare la magia. Il GM ti informerà su cosa c'è di magico nel luogo dove ti trovi.

☐ TELEPATIA

livello 1

divinazione, continuato

Puoi formare un legame telepatico con una singola persona toccata, che vi permette di conversare tramite il pensiero. È possibile formare solo un legame per volta.

☐ CHARME

livello 1

incantamento, continuato

La persona (né mostro, né animale) che tocchi mentre lanci l'incantesimo ti considera un amico finché non subisce danno o tu non dimostri inimicizia.

☐ INVISIBILITÀ

livello 1

illusione, continuato

Tocca un alleato: nessuno può vederlo. È invisibile! L'incantesimo dura finché l'alleato non attacca o non dissolvi l'incantesimo. Mentre l'incantesimo è attivo, non puoi lanciarne un altro.

☐ DARDO INCANTATO

livello 1

evocazione

Le tue dita lanciano proiettili di energia pura. Infilgi 2d4 danni a un bersaglio.

☐ ALLARME

livello 1

Mentre lanci l'incantesimo, cammina tracciando un ampio cerchio. Finché non prepari nuovamente gli incantesimi, l'incantesimo ti avvertirà se qualcuno attraversa il cerchio. Se stai dormendo, ti sveglierà.

LIVELLO 3

☐ DISSOLVI MAGIE

livello 3

Scegli un incantesimo o effetto magico vicino a te: questo incantesimo lo fa a pezzi. Le magie inferiori sono annullate. Quelle più potenti sono semplicemente ridotte o smorzate finché resti nei paraggi.

☐ VISIONI ATTRAVERSO LE ERE

livello 3

divinazione

Lancia questo incantesimo e scruta in una superficie riflettente per ricevere visioni dalle profondità del tempo. Il GM ti rivelerà i dettagli di un tetro presagio: un evento nefasto che accadrà se non intervieni. Ti rivelerà anche come puoi interferire con il verificarsi del presagio. Raro è il presagio che annuncia "e vissero felici e contenti". Scusa.

☐ PALLA DI FUOCO

livello 3

evocazione

Evochi una possente palla di fiamme che avvolge il bersaglio e chi gli sta vicino, infliggendo 2d6 danni che ignorano l'armatura.

☐ MIMESI

livello 3

continuato

Assumi la forma di un essere che tocchi mentre lanci l'incantesimo. Le caratteristiche fisiche saranno identiche, ma il comportamento potrebbe non esserlo. Il cambiamento persiste finché non subisci danno o decidi di tornare alla tua forma. Mentre l'incantesimo è attivo, perdi l'uso delle mosse del mago.

☐ IMMAGINE SPECULARE

livello 3

illusione

L'incantesimo crea un'immagine illusoria di te stesso. Quando vieni attaccato, tira 1d6. Con 4, 5 o 6 l'attacco colpisce l'illusione, che si dissipa, e l'incantesimo cessa.

☐ SONNO

livello 3

incantamento

1d4 nemici che puoi vedere cadono preda del sonno (se sono più del risultato, a scelta del GM). Solamente le creature capaci di dormire sono bersagli validi. I nemici si possono svegliare normalmente: rumori forti, scossoni, dolore.



LIVELLO 5

□ GABBIA

livello 5

evocazione, continuato

Il bersaglio viene imprigionato in una gabbia di energia magica. Nulla può attraversarla. Rimane attiva finché non la cancelli o lanci un altro incantesimo. Mentre l'incantesimo è attivo, la creatura prigioniera può percepire i tuoi pensieri e tu non puoi perdere di vista la gabbia.

□ CONTATTARE ALTRI PIANI

livello 5

divinazione

L'incantesimo invia una richiesta di udienza verso uno dei piani esterni. Specifica chi o cosa vuoi contattare dichiarando il luogo, il tipo di creatura, il nome o il titolo. Si apre una comunicazione a due vie con la creatura. La comunicazione può essere interrotta in ogni momento da te o dalla creatura.

□ METAMORFOSI

livello 5

incantamento

Il tuo tocco trasforma totalmente una creatura, che rimane in questo stato finché non lanci un incantesimo. Descrivi la nuova forma che hai creato, inclusi cambiamenti di caratteristiche, adattamenti significativi o particolari vulnerabilità. Il GM sceglierà una delle seguenti:

- La forma è instabile e temporanea
- Anche a mente della creatura sarà alterata
- La forma ha un beneficio o debolezza non voluto

□ EVOCA MOSTRI

livello 5

convocazione, continuato

Un mostro appare e ti aiuta al meglio delle sue possibilità. Consideralo come fosse un tuo personaggio che ha accesso esclusivamente alle mosse base. Ha un modificatore di +1 a tutte le caratteristiche, 1 PF, e usa il tuo dado di danno. Il mostro ha anche 1d6 tratti, scelti da te tra i seguenti:

- ha un modificatore a +2 invece che +1
- non è imprudente
- causa 1d8 danni
- il suo legame con questo piano è forte: +2 PF per ogni tuo livello
- ha qualche utile mutazione

Il GM, basandosi sui tratti che hai scelto, ti dirà che mostro sei riuscito a evocare. La creatura resta nel piano finché non muore o la bandisci. Finché l'incantesimo è attivo, prendi -1 continuato al lancio degli incantesimi.

LIVELLO 7

□ DOMINARE

livello 7

incantamento, continuato

Il tuo tocco spinge la tua mente all'interno di un altro individuo. Ottieni 1d4 prese. Spendi una presa per far compiere al bersaglio una delle seguenti azioni:

- pronunciare alcune parole a tua scelta
- darti qualcosa che tiene in mano
- portare un attacco coordinato contro un nemico a tua scelta
- rispondere sinceramente a una domanda

Se esaurisci le prese, l'incantesimo ha termine. Se il bersaglio subisce danni, perdi una presa. Mentre l'incantesimo è attivo, non ne puoi lanciare un altro.

□ VISIONE DEL VERO

livello 7

divinazione, continuato

La tua vista rivela la vera natura di ogni cosa su cui posi lo sguardo. Questo effetto persiste finché non menti o poni termine all'incantesimo. Mentre l'incantesimo è attivo, prendi -1 continuato al lancio degli incantesimi.

□ CAMMINARE NELLE OMBRE

livello 7

illusione

L'ombra che fa da bersaglio a quest'incantesimo diviene un portale per te e i tuoi alleati. Nomina un luogo, descrivendolo con un numero di parole pari al tuo livello. Passare attraverso il portale deposita nel luogo descritto te e ogni alleato presente al momento del lancio dell'incantesimo. Il portale può essere utilizzato una sola volta da ogni alleato.

□ CONTINGENZA

livello 7

evocazione

Scegli un incantesimo che conosci, del quinto livello o inferiore. Descrivi una condizione d'attivazione usando un numero di parole pari al tuo livello. L'incantesimo scelto viene trattenuto finché non scegli di lanciarlo, o si verifica la condizione di lancio, qualunque delle due si verifica per prima. Non devi tirare per l'incantesimo trattenuto, accade e basta. Puoi avere solo un incantesimo contingente alla volta. Se lanci Contingenza mentre hai un incantesimo trattenuto, l'incantesimo nuovo prende il posto di quello precedente.

□ NUBE MORTALE

livello 7

convocazione, continuato

Una fosca nube proveniente dal reame oltre i Neri Cancelli penetra in questo mondo e riempie l'area circostante il mago. Ogni volta che una creatura entro l'area subisce danno, subisce 1d6 addizionale, che ignora l'armatura. L'incantesimo dura finché sei in grado di vedere l'area interessata, o fino a quando bandisci la nube.

LIVELLO 9

□ ANTIPATIA

livello 9

incantamento, continuato

Scegli un bersaglio e descrivi un tipo di creatura o un allineamento. Le creature del tipo o allineamento specificato non possono entrare nel campo visivo del bersaglio. Se una creatura del tipo descritto si trova al cospetto del bersaglio, fugge immediatamente. L'incantesimo persiste finché lasci solo il bersaglio o poni termine all'effetto. Mentre l'incantesimo è attivo, prendi -1 continuato al lancio degli incantesimi.

□ PRESAGIO

livello 9

divinazione

Descrivi un evento. Il GM ti avvertirà quando l'evento si verifica, indipendentemente da dove ti trovi o quanto sia distante. Se vuoi, puoi vedere il luogo dell'evento come se ti ci trovassi di persona. Puoi avere solo un Presagio attivo alla volta.

□ TRAPPOLA DELL'ANIMA

Livello 9

Intrappoli in una gemma l'anima di una creatura che sta per morire. La creatura è conscia di essere prigioniera ma può essere manipolata attraverso incantesimi, Parlé e altri effetti. Tutte le mosse contro la creatura hanno +1. Puoi liberare l'anima in ogni momento, ma in seguito non può mai più essere catturata.

□ RIFUGIO

livello 9

evocazione, continuato

L'incantesimo crea una struttura fatta di pura energia magica, che può essere grande come un castello o piccola come una capanna, ed è immune a tutti i danni non magici. La struttura persiste finché non la abbandoni o non poni fine all'incantesimo.

□ INVOCAZIONE INFALLIBILE

livello 9

convocazione

Con questo incantesimo puoi teletrasportare un essere al tuo cospetto. Nomina una creatura o fornisci una descrizione di un tipo di creatura. Se hai nominato una creatura, questa appare innanzi a te. Se hai descritto un tipo di creatura, una creatura di questo tipo appare innanzi a te.