

NOME: _____

APARÊNCIA

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

- Olhos Assombrosos, Olhos Afiados, Olhos Enlouquecidos
- Cabelo Estiloso, Cabelo Bagunçado, Chapéu Pontudo
- Robes Gastos, Robes Estilosos, Robes Estranhos
- Corpo Rechonchudo, Corpo Debilitado, Corpo Magro

Humano: Avon, Morgan, Rath, Ysolde, Ovid, Vitus, Aldara, Xenon, Uri

DISTRIBUA ESTES VALORES ENTRE OS ATRIBUTOS: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

FORÇA	DESTREZA	CONSTITUIÇÃO	INTELIGÊNCIA	SABEDORIA	CARISMA
■ Fraco -1	■ Trêmulo -1	■ Doente -1	■ Atordoado -1	■ Confuso -1	■ Marcado -1
FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR

ANO 
 ARMADURA 
 PV 
 PV máximo é igual a 4 + Constituição

ALINHAMENTO

MOVIMENTOS INICIAIS

BOM

Usar magia para ajudar diretamente outra pessoa.

NEUTRO

Descobrir informações a respeito de um enigma ou mistério mágico.

MAU

Usar magia para causar medo e terror.

RAÇA

ELFO

A magia lhe é tão natural quanto o ato de respirar. Detectar Magia é considerada um truque para você.

HUMANO

Escolha um feitiço de clérigo. Você pode conjurá-lo como se fosse um feitiço de mago.

VÍNCULOS

Preencha pelo menos um dos espaços em branco com o nome de algum companheiro:

• _____ terá um importante papel a desempenhar em eventos vindouros. Assim dizem minhas previsões!

• _____ está escondendo de mim um importante segredo.

• _____ é totalmente ignorante sobre o funcionamento deste mundo.

Eu lhe ensinarei tudo o que puder.

Você começa o jogo com os seguintes movimentos:

■ GRIMÓRIO

Você aprendeu diversos feitiços e os inscreveu em seu grimório. Comece o jogo com 3 feitiços de primeiro nível anotados em seu livro, assim como todos os truques. Sempre que ganhar um nível, adicione ao seu grimório um feitiço de nível igual ou inferior ao seu. O livro possui peso 1.

■ PREPARAR FEITIÇOS

Quando passar algum tempo contemplando silenciosamente seu grimório (uma hora, aproximadamente) sem interrupções, você:

- Perde todos os feitiços que havia preparado anteriormente
- Prepara novos feitiços que estejam anotados em seu grimório à sua escolha, cujo total de níveis não supere seu próprio nível + 1
- Prepara todos os seus truques, que nunca contam para o limite acima.

■ CONJURAR FEITIÇOS (INT)

Quando lançar um feitiço preparado, role+INT. Com 10+, o feitiço é conjurado com sucesso e não é esquecido – logo, você poderá conjurá-lo novamente mais tarde. Com 7-9, o feitiço é conjurado, mas escolha um:

- Você atrai atenção indesejável ou se coloca em alguma situação complicada. O MJ descreverá como.
 - Sua conjuração perturba a trama da realidade – receba -1 constante para conjurar feitiços até a próxima vez que você Preparar Feitiços.
 - Você esquece o feitiço após conjurá-lo, e não conseguirá conjurá-lo de novo até a próxima vez que preparar feitiços.
- Repare que manter ativos feitiços com efeitos contínuos pode lhe ocasionar uma penalidade na rolagem de conjurar feitiços.

■ DEFESA MÁGICA

Você pode desfazer um feitiço contínuo imediatamente, e utilizar a energia envolvida em sua dissipação para defletir um ataque. O feitiço é encerrado e você subtrai o nível dele do dano recebido.

■ RITUAL

Quando drenar energia de um local de poder para criar um efeito mágico, diga ao MJ o que está tentando realizar. Efeitos advindos de rituais são sempre possíveis, mas o MJ lhe dará de uma a quatro das condições abaixo:

- O ritual vai demorar dias/semanas/meses
- Primeiro você tem que _____.
- Você precisará da ajuda de _____.
- O ritual vai requerer uma enorme quantia em dinheiro;
- O melhor que consegue fazer é uma versão inferior, pouco confiável e limitada;
- Você e seus aliados correrão o perigo de _____ para fazê-lo.
- Você precisará desencantar _____ para fazê-lo.



O MAGO

NÍVEL

XP

