

NOME

Nano: Durga, Aelfar, Gerda, Rurgosh, Bjorn, Drummond, Helga, Siggrun, Freya
Umano: Wesley, Brinton, Jon, Sara, Hawthorn, Elise, Clarke, Lenore, Piotr, Dahlia, Carmine

ASPETTO

- » Occhi acuti, occhi gentili, occhi tristi
- » Chierica, Capelli Strani, Calvo
- » Tunica, Saio, Vesti Comuni
- » Corpo Magro, Corpo Tozzo, Corpo Grasso

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 7+ COSTITUZIONE

ALLINEAMENTO

BUONO

Metti in pericolo te stesso per curare qualcuno

LEGALE

Metti in pericolo te stesso per seguire i precetti della tua chiesa o del tuo dio.

MALVAGIO

Danneggia qualcuno per provare la superiorità della tua chiesa o del tuo dio.

RAZZA

NANO

Quando usi la tua protezione divina su qualcun altro, prendi +1 armatura.

UMANO

Quando Sfidi il pericolo derivante da qualcosa relativo al dominio della tua divinità, prendi +1 al prossimo tiro.

LEGAMI

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

_____ ha insultato la mia divinità, non mi fido di lui.

_____ è costantemente in pericolo, lo terrò al sicuro.

Mi fido di _____ implicitamente; è buono e fedele.

Io sto lavorando per convertire _____ alla mia fede.

DIVINITÀ

Servi e adori alcune divinità che ti garantiscono il potere. Dai al tuo dio un nome (forse Helferth, Sucellus, Zorica o Krugon lo squallido) e definisci il dominio della tua divinità compilando ciascuna risposta:

- Controlla (il sole, i mari, i cieli): _____
- Rappresenta (amore, morte, guerra, vento): _____
- Adoratori (nobili, nani, maghi): _____
- Nemici (demoni, non morti, eretici): _____
- Richieste (sacrifici, segreti, vittoria): _____

MOSSE INIZIALI

INVOCAZIONE

Quando invochi l'aiuto della tua divinità in un momento di bisogno, scegli una Benedizione e tira+SAG.

Con 10+, la tua divinità interverrà a tuo nome - il GM ti dirà come. Con 7-9, la tua divinità ti concederà la Benedizione, ma dovrai anche scegliere un Requisito.

Benedizione

- La tua invocazione manipola il reame che la tua divinità CONTROLLA.
- La tua invocazione comanda qualcosa che RAPPRESENTA la tua divinità.
- La tua invocazione rafforza gli ADORATORI della tua divinità.
- La tua invocazione redarguisce i NEMICI della tua Divinità.

Requisiti

- La tua invocazione è ovvia e immediata, attirando l'attenzione su di te.
- L'intervento è tenue o richiede un po' di tempo per manifestarsi.
- La tua divinità richiede qualcosa in cambio. Il GM ti dirà cosa.
- L'esperienza divina ti fa girare la testa con euforia (o terrore). Prendi -1 continuato su Invocazione fino a quando non hai il tempo di pregare in silenzio per un po'.

PROTEZIONE DIVINA

Quando invochi la tua divinità per proteggere te stesso o un alleato, tira+SAG.

Con 10+, guadagni 3 Prese. Con 7-9, guadagni 1 Presa.

Per ogni presa che spendi concedi una delle seguenti al soggetto delle tue preghiere:

- Prendi +2 al prossimo tiro Armatura.
- Curi 1d8 danni.
- Prende +1 al prossimo tiro per Sfidare il pericolo.
- Un nemico in avvicinamento viene respinto.

GUIDA IL GREGGE

Quando predichi alla folla, tira+CAR. Con 10+, prendi 3 prese. Con 7-9, prendi 1 presa. In caso di fallimento, la folla ti si rivolta contro.

Per ogni presa che spendi, fanno quanto segue:

- raduna persone e conducile a te.
- ti presentano tutte le loro cose preziose.
- si uniscono per combattere per te.
- cadono in una frenesia di emozioni: gioia, tristezza o rabbia, a te la scelta.
- tornano tranquillamente alle loro vite.

EQUIPAGGIAMENTO

Il tuo carico è 7+FOR. Inizi con delle razioni da viaggio (5 usi, peso 1), una veste da prete (peso 0) e un simbolo della tua divinità, descrivilo (peso 0).

Scegli il tuo armamento:

- Arma divina (corra o media, peso 1). È l'arma preferita della tua divinità: descrivila.
- Bastone (media, due mani, peso 1) e bende (3 usi, peso 0).

Scegli due:

- Attrezzi da avventuriero (peso 1) e razioni da viaggio (5 usi, peso 1).
- Pozione curativa (peso 0).
- Armatura benedetta in pelle (1 armatura, peso 1)
- Borsa di libri (5 usi, peso 2) e bende (3 usi, peso 0)

MOSSE AVANZATE

Quando raggiungi un livello da 2 a 5, scegli tra queste mosse.

INTUIZIONE DELLA DIVINITÀ

Quando prendi un momento per consultare la tua divinità, puoi *Declamare Conoscenze* usando SAG invece di INT.

GUARITORE DEVOTO

Quando *guarisci qualcun altro dal danno*, aggiungi il tuo livello alla quantità di danno guarito

AURA DIVINA

Quando usi *Protezione Divina*, non devi più specificare una singola persona come il soggetto delle tue preghiere. Puoi spendere una presa di *Protezione Divina* su chiunque nelle vicinanze, come è necessario. Inoltre, guadagni una presa quando usi *Protezione Divina*, anche se tiri un 6-.

DIFESA DIVINA

Quando non indossi un'armatura o uno scudo, ottieni armatura 2.

PRIMO SOCCORSO

Ignori l'etichetta "lento" su bende, impacchi ed erbe. Inoltre, prendi +1 armatura se sei attaccato mentre stai guarendo qualcuno.

SANTO FERVORE

Scegli una mossa dal libretto del Templare.

RINVIGORIRE

Quando *guarisci qualcuno*, questi prende +2 al prossimo tiro contro la causa di quel danno.

TAUMATURGO

Scegli una mossa dall'elenco della classe del Mago. Se scegli "lanciare incantesimi", il tuo incantesimo deve riguardare la tua divinità.

ORAZIONE GUIDA

Quando *sacrifichi qualcosa di valore per la tua divinità e preghi in cerca di una guida*, la tua divinità ti dice cosa vorrebbe che tu facessi. Se lo fai, segna esperienza.

PENITENTE

Quando *subisci danni e abbracci il dolore*, puoi subire +1d4 danni (ignorando l'armatura). Se lo fai, prendi +1 al prossimo tiro.

SERENITÀ

Quando *attraversi serenamente una situazione pericolosa*, prendi +1 per Sfidare il pericolo.

LA BILANCIA DELLA VITA E DELLA MORTE

Quando *qualcun altro esala il suo Ultimo respiro in tua presenza*, prende +1 al tiro.

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

ANATEMA

Quando *colpisci a morte un nemico della tua divinità, tira+SAG*. Con 10+, quel nemico è disintegrato, colpito dal potere della tua fede. Con 7-9, il nemico è distrutto, ma scegli uno:

- l'ira della tua divinità non è ancora finita. Provoca enormi danni collaterali.
- la tua divinità attinge alla tua forza per questo atto. Prendi -1 al prossimo tiro. In caso di fallimento, la tua divinità non può distruggere questo Nemico. Il GM ti dirà perché.

APOTEOSI

La prossima volta che passi il tempo in preghiera dopo aver preso questa mossa, scegli una caratteristica associata alla tua divinità (artigli laceranti, ali di piume di zaffiro, un terzo occhio onnivagante, ecc.). Quando emergerai dalla preghiera, otterrai permanentemente quella caratteristica fisica.

ARMATURA DIVINA

§ *Sostituisce: Difesa divina*

Quando non indossi un'armatura o uno scudo, ottieni armatura 3.

SGUARDO FISSO SU DI LUI

Quando usi *Invocazione* e ottieni un risultato di 12+, la magnificenza della tua divinità ispira stupore a tutti coloro che lo vedono. Gli alleati prendono +1 al prossimo tiro e i PNG si prostrano per timore, paura o estasi, come appropriato.

MARTIRE

§ *Sostituisce: Penitente*

Quando *subisci danni e abbracci il dolore*, puoi subire +1d4 danni (ignorando l'armatura). Se lo fai, prendi +1 continuato finché non ottieni un 10+.

MULTICLASSE DILETTANTE

Ottieni una mossa da un altro libretto. Tratta il tuo livello come fosse inferiore di uno per la scelta la mossa.

PREGHIERA DI UNITÀ

§ *Richiede: Aura Divina*

Quando *spendi una presa di Protezione Divina per proteggere un gruppo*, l'effetto prescelto si applica a tutti nel gruppo.

PROVIDENZA

§ *Richiede: Aura Divina*

Aggiungi la seguente opzione alla lista *Protezione Divina*:

- Una mossa nemica fallisce a causa della divina provvidenza, relativo al dominio della tua divinità (una raffica di vento, un lampo di luce o qualcosa di simile).

MIETTITORE

Quando *prendi tempo, dopo un conflitto, per dedicare la tua vittoria alla tua divinità e occuparti dei morti*, prendi +1 al prossimo tiro.