

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 gentili, Occhi acuti o Occhi tristi
 Tonsura, Capelli stravaganti o Calvo
 Vesti fluenti, Tonaca o Abiti comuni
 Corpo esile, Corpo tozzo o Corpo flaccido

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



I TUOI PF MASSIMI SONO 8+COSTITUZIONE

ALLINEAMENTO

- BUONO
Mettiti in pericolo per guarire qualcuno.
- LEGALE
Mettiti in pericolo per difendere i precetti della tua chiesa o dio.
- MALVAGIO
Fai del male a qualcuno per provare la superiorità della tua chiesa o dio.

RAZZA

- NANO
Sei una sola cosa con la pietra. Quando entri in *comunione* ti viene concessa una versione speciale di Voce dei Taciturni come orazione che funziona solo sulla pietra.
- UMANO
La tua fede è varia: scegli un incantesimo da Mago. Puoi riceverlo dal tuo dio come se fosse un incantesimo da Chierico.

LEGAMI

Inserisci il nome di un compagno d'avventura in almeno uno dei seguenti:

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

_____ è una persona buona e di fede: mi fido implicitamente di lui.

_____ è in costante pericolo, lo terrò al sicuro.

Mi sto impegnando per convertire _____ alla mia fede.

SCACCIARE NON MORTI

Quando **alzi in alto il tuo simbolo sacro e invochi la tua divinità per proteggerti**, tira+SAG. *Con un 7+, fintanto che continui a pregare e brandire il tuo simbolo sacro, nessun non morto può avvicinarsi a te. *Con un 10+ i non morti intelligenti sono temporaneamente storditi dalla luce del tuo dio e quelli non senzienti fuggono. Se effettui un'azione aggressiva contro un non morto mentre scacci non morti l'effetto termina, e possono agire come di consueto. I non morti intelligenti, i vampiri e simili, riusciranno a trovare comunque modi di farti del male da lontano. Sono abbastanza furbi.

MOSSE INIZIALI

Inizi il gioco con queste mosse:

DIVINITÀ

Servi e veneri una divinità o una potenza che ti concede incantesimi. Dai un nome alla tua divinità (ad esempio Helferth, Sucellus, or Zorica) e scegli il suo dominio:

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Guarigione e Ricostruzione | <input type="checkbox"/> Conoscenza e Cose Nascoste |
| <input type="checkbox"/> Conquista Sanguinaria | <input type="checkbox"/> I Reietti e i Dimenticati |
| <input type="checkbox"/> Civiltà | <input type="checkbox"/> Ciò che Giace Sotto |

Scegli un precetto per la tua religione:

- La tua religione predica la santità della sofferenza, aggiungi Supplica: Sofferenza
- La tua religione è settaria e isolata, aggiungi Supplica: Ottenere Segreti
- La tua religione ha importanti riti sacrificali, aggiungi Supplica: Offerta
- La tua religione crede nel processo per singular tenzone, aggiungi Supplica: Vittoria Personale

ASSISTENZA DIVINA

Quando **supplichi la tua divinità in accordo con il precetto della tua religione**, ottieni qualche informazione utile o una benedizione relativa al dominio della tua divinità. Il GM ti dirà che cosa.

COMUNIONE

Quando **trascorri del tempo non interrotto (un'ora o più) in quieta comunione con la tua divinità**:

- Perdi tutti gli incantesimi che ti erano stati concessi
- La tua divinità ti concede dei nuovi incantesimi a tua scelta il cui livello totale non superi il tuo livello+1.
- Prepara tutte le orazioni, che non contano mai ai fini del limite.

LANCIARE INCANTESIMI (SAG)

Quando **lanci un incantesimo concessoti dalla tua divinità**, tira+SAG.

*Con un 10+, l'incantesimo viene lanciato con successo e la tua divinità non lo revoca: puoi lanciarlo nuovamente in futuro.

*Con un 7-9, l'incantesimo viene lanciato, ma scegli un'opzione:

- Attiri attenzioni indesiderate o metti te stesso in difficoltà. Il GM ti dirà come.
- Il lancio ti allontana dalla tua divinità: prendi -1 continuato a lanciare incantesimi fino alla tua prossima *comunione*.
- Dopo che l'hai lanciato, la tua divinità revoca l'incantesimo. Non puoi più lanciarlo fino alla tua prossima *comunione*.

Nota che mantenere attivo un incantesimo con effetti continuati potrebbe causare una penalità al tuo tiro di *lanciare incantesimi*.

EQUIPAGGIAMENTO

Il tuo Carico è 10+FOR. Porti con te delle razioni da dungeon (peso 1, 5 utilizzi) e un simbolo della tua divinità, descrivilo (peso 0).

Scegli le tue difese (una sola opzione):

- Armatura di maglia (armatura 1, peso 1)
- Scudo (+1 armatura, peso 2)

Scegli le tue armi (una sola opzione):

- Martello da guerra (medio, peso 1)
- Mazza (medio, peso 1)
- Bastone (medio, a due mani, peso 1) e bende

Scegli un'opzione:

- Attrezzi da avventuriero (peso 1, 5 utilizzi) e razioni da dungeon (peso 1, 5 utilizzi)
- Pozione curativa (peso 0)

MOSSE AVANZATE

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

PRESCELTO

Scegli un incantesimo. Ti viene sempre concesso come fosse di un livello più basso.

RINVIGORIRE

Quando guarisci qualcuno questi prende +2 al prossimo tiro di danni.

LE BILANCE DELLA VITA E DELLA MORTE

Quando qualcuno esala il suo *ultimo respiro* in tua presenza, prende +1 al tiro.

SERENITÀ

Sei in grado di dividere efficacemente il tuo potere. Quando lanci un incantesimo ignori la prima penalità di -1 proveniente dagli incantesimi continuati.

PRIMO SOCCORSO

Cura Ferite Leggere è un'orazione per te, e perciò non conta ai fini del tuo limite di incantesimi concessi.

INTERVENTO DIVINO

Quando entri in comunione prendi 1 e perdi tutta la presa che avevi in precedenza. Quando tu o un alleato subite danni, spendi 1 presa per annullare il danno invocando la tua divinità, che interviene con una manifestazione appropriata (un soffio improvviso di vento, uno scivolone fortuito, un lampo di luce).

PENITENZA

Quando subisci danno e ti immergi nel dolore, puoi subire +1d4 danni (ignora l'armatura). Se lo fai, prendi +1 al prossimo tiro di *lanciare incantesimi*.

POTENZIARE

Quando lanci un incantesimo, con un 10+ hai la possibilità di scegliere dalla lista del 7-9. Se lo fai, puoi scegliere una di queste opzioni:

- Gli effetti dell'incantesimo sono massimizzati
- L'incantesimo ha effetto su un numero doppio di bersagli

UN'OFFERTA PER UN CONSIGLIO

Quando sacrifichi qualcosa di valore alla tua divinità per pregare chiedendogli consiglio, la tua divinità ti dirà cosa vorrebbe che tu facessi. Se lo fai, guadagni un PE.

PROTEZIONE DIVINA

Quando non indossi armatura né scudo hai armatura 2.

GUARITORE DEVOTO

Quando guarisci qualcuno, aggiungi il tuo livello alla quantità di danni guariti.

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

BENEDETTO

Richiede: Prescelto

Scegli un incantesimo in aggiunta a quello che hai scelto per *prescelto*. Prepari sempre l'incantesimo scelto come fosse di un livello più basso.

APOTEOSI

Una sola volta, dopo aver preso questa mossa, se trascorri del tempo in preghiera in modo appropriato per la tua divinità, scegli una caratteristica associata alla tua divinità (artigli dilananti, ali piumate di zaffiro, un terzo occhio che vede tutto, etc.). Al termine della preghiera, acquisisci permanentemente questa caratteristica fisica.

MIETITORE

Quando spendi del tempo dopo una battaglia per dedicare la vittoria alla tua divinità e occuparti dei morti, prendi +1 al prossimo tiro.

PROVVIDENZA

Sostituisce: Serenità

Ignori la penalità di -1 proveniente da due incantesimi che mantieni attivi.

PRIMO SOCCORSO MIGLIORATO

Richiede: Primo Soccorso

Cura Ferite Moderate è un'orazione per te, e perciò non conta ai fini del tuo limite di incantesimi concessi.

INVINCIBILITÀ DIVINA

Sostituisce: Intervento Divino

Quando entri in comunione prendi 2 e perdi tutta la presa che avevi in precedenza. Quando tu o un alleato subite danni, spendi 1 presa per annullare il danno invocando la tua divinità, che interviene con una manifestazione appropriata (un soffio improvviso di vento, uno scivolone fortuito, un lampo di luce).

MARTIRE

Sostituisce: Penitenza

Quando subisci danno e ti immergi nel dolore, puoi subire +1d4 danni (ignora l'armatura). Se lo fai, prendi +1 al prossimo tiro di *lanciare incantesimi* e aggiungi il tuo livello ai danni inflitti o guariti dall'incantesimo.

ARMATURA DIVINA

Sostituisce: Protezione Divina

Quando non indossi armatura né scudo hai armatura 3.

POTENZIARE MIGLIORATO

Sostituisce: Potenziare

Quando lanci un incantesimo, con un 10-11 hai la possibilità di scegliere dalla lista del 7-9. Se lo fai, puoi scegliere una di queste opzioni. Con un 12+ puoi sceglierne una automaticamente.

- Gli effetti dell'incantesimo sono raddoppiati
- L'incantesimo ha effetto su un numero doppio di bersagli

APPRENDISTA MULTICLASSE

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