

NOME

Thaddeus, Augustine, Lux, Cassius, Adrian, Lucia, Octavia, Regulus, Valeria, Sanguinus, Titanius

ASPETTO

Occhi gentili, Occhi ardenti o Occhi luminosi
Elmo, Capelli acconciati, o Calvo
Simbolo sacro indossato o Simbolo sacro stravagante
Corpo atletico, Corpo massiccio o Corpo esile

Assegna questi punteggi alle tue capacità : 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 11 (+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 10+ COSTITUZIONE

ALLINEAMENTO

☐ **LEGALE**
Nega la pietà a un miscredente.

☐ **BUONO**
Mettiti in pericolo per proteggere qualcuno di più debole di te.

RAZZA

Sei umano, quindi ottieni questa mossa.

☐ **UMANO**
Quando preghi in cerca di consiglio, anche per un istante, e chiedi:
«Che cosa qui è malvagio?» il GM te lo dirà onestamente.

LEGAMI

Inserisci il nome di un compagno d'avventura in almeno uno dei seguenti:
Il comportamento deviato di _____ mette in pericolo la sua stessa anima!

_____ ha combattuto al mio fianco e posso fidarmi di lui completamente.

Rispetto le credenze di _____ ma spero che un giorno si convertiranno alla retta via.

_____ è un'anima nobile, ho molto da imparare da lui.

MOSSE INIZIALI

Inizi il gioco con queste mosse:

IMPOSIZIONE DELLE MANI (CAR)

Quando **tocchi qualcuno, pelle contro pelle, e preghi per la sua salute**, tira+CAR.

*Con un 10+, guarisci 1d8 danni o rimuovi una malattia.

*Con un 7-9, lo guarisci come sopra, ma i danni o la malattia sono trasferiti a te.

CORAZZATO

Ignori l'etichetta *ingombrante* sull'armatura che indossi.

IO SONO LA LEGGE

Quando **dai un ordine a un PNG basandoti sulla tua autorità divina**, tira+CAR.

*Con un 7+, il PNG sceglie un'opzione:

- Fare ciò che dici
- Allontanarsi con prudenza e scappare
- Attaccarti

*Con un 10+ in aggiunta prendi +1 al prossimo tiro contro di lui.

*Con un fallimento, il PNG fa ciò che vuole e prendi un -1 al prossimo tiro contro di lui.

MISSIONE

Quando **ti consacri a una missione con la preghiera e la purificazione rituale**, dichiara il tuo scopo:

- Uccidere _____, un grande flagello di queste terre
- Difendere _____ dalle iniquità che lo perseguitano
- Scoprire la verità riguardo a _____

Dopodiché scegli fino a due benedizioni:

- Un instancabile senso d'orientamento verso _____.
- Invulnerabilità a _____ (es. armi da taglio, fuoco, stregonerie, etc.)
- Un segno inequivocabile dell'autorità divina
- Sensi acuti che vedono oltre le menzogne
- Una voce che trascende ogni linguaggio
- Libertà dalla fame, dalla sete e dal sonno

Il GM ti informerà quindi di quale voto o voti tu debba mantenere per conservare la benedizione:

- Onore (divieto: tattiche da codardo e trucchi sporchi)
- Temperanza (divieto: cedere ai piaceri del mangiare, del bere e della carne)
- Devozione (obbligo: osservanza dei riti sacri ogni giorno)
- Valore (divieto: permettere a una creatura malvagia di vivere)
- Onestà (divieto: menzogne)
- Ospitalità (obbligo: aiutare i bisognosi, non importa di chi si tratti)



IL PALADINO

regolamento gratuito disponibile
online su www.dungeonworld.it

LIVELLO _____
PE _____

EQUIPAGGIAMENTO

Il tuo Carico è 8+FOR. Inizii il gioco con delle razioni da dungeon (peso 1, 5 utilizzi), armatura a scaglie (armatura 2, peso 3) e un qualche simbolo di fede, descrivilo (peso 0). Scegli la tua arma:

- ☐ Alabarda (lunga, +1 danni, a due mani, peso 3)
- ☐ Spada lunga (media, +1 damage, 1 weight) e scudo (+1 armatura, peso 2)

Scegli un'opzione:

- ☐ Attrezzi da avventuriero (1 weight)
- ☐ Razioni da dungeon (peso 1, 5 utilizzi) e una pozione curativa

MOSSE AVANZATE

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

☐FAVORE DIVINO

Scegli una divinità (inventane una nuova o scegline una già stabilita al tavolo) a cui dedicarti. Ottieni le mosse da Chierico *comunione* e *lanciare incantesimi*. Quando scegli questa mossa, considerati un Chierico di livello 1 ai fini degli incantesimi. Ogni volta che sali di livello, aumenta il tuo livello efficace da Chierico di 1.

☐EGIDA INSANGUINATA

Quando subisci dei danni puoi stringere i denti e accogliere il colpo. Se lo fai non prendi alcun danno, subendo invece una debilitazione a tua scelta. Se hai già tutte e sei le debilitazioni non puoi usare questa mossa.

☐CASTIGO

Mentre persegui la tua *missione* infliggi +1d4 danni.

☐EXTERMINATUS

Quando pronunci ad alta voce il tuo giuramento di sconfiggere un nemico, infliggi +2d4 contro di lui e -4 danni contro chiunque altro. L'effetto dura fino a quando il nemico non è sconfitto. Se non riesci a sconfiggere il nemico, o ti arrendi, puoi ammettere il tuo fallimento, ma l'effetto continua fino a quando non trovi un modo per redimerti.

☐CARICA!

Quando carichi davanti a tutti gettandoti nella mischia, coloro che ti seguono prendono +1 al prossimo tiro.

☐DIFENSORE DEVOTO

Quando *difendi* hai sempre +1 presa, anche con un 6-.

☐ATTACCO A SEGUIRE

Quando *tagli e spacchi*, scegli un alleato. Il suo prossimo attacco contro il bersaglio infligge +1d4 danni.

☐PROTEZIONE SACRA

Hai +1 armatura quando persegui la tua *missione*.

☐LA VOCE DELL'AUTORITÀ

Prendi +1 per *dare ordini a un gregario*.

☐OSPITALIERE

Quando guarisci un alleato, guarisci +1d8 danni.

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

☐LA PROVA DELLA FEDE

Richiede: Favore Divino

Quando osservi il manifestarsi della magia divina, puoi chiedere al GM quale divinità abbia concesso l'incantesimo e i suoi effetti. Prendi +1 quando agisci in base alle risposte.

☐CASTIGO DIVINO

Sostituisce: Castigo

Mentre persegui la tua *missione* infliggi +1d8 danni.

☐SEMPRE AVANTI!

Sostituisce: Carica!

Quando carichi davanti a tutti gettandoti nella mischia, coloro che ti seguono prendono +1 al prossimo tiro e +2 armatura al prossimo tiro di danni.

☐DIFENSORE IMPENETRABILE

Sostituisce: Difensore Devoto

Quando *difendi* hai sempre +1 presa, anche con un 6-. Con un 12+ a difendere invece di ottenere presa il nemico più vicina che ti sta attaccando viene ostacolato, conferendoti un chiaro vantaggio. Il GM lo descriverà.

☐ATTACCO COORDINATO

Sostituisce: Attacco a Seguire

Quando *tagli e spacchi*, scegli un alleato. Il suo prossimo attacco contro il bersaglio infligge +1d4 danni e l'alleato prende +1 al prossimo tiro contro il bersaglio.

☐PROTEZIONE DIVINA

Sostituisce: Protezione Sacra

Hai +3 armatura quando persegui la tua *missione*.

☐AUTORITÀ DIVINA

Sostituisce: La Voce dell'Autorità

Prendi +1 per *dare ordini a un gregario*. Con un 12+ il gregario supera il proprio momento di paura e dubbio ed esegue il tuo ordine con particolare efficienza o efficacia.

☐MAESTRO OSPITALIERE

Sostituisce: Ospitaliere

Quando guarisci un alleato, guarisci +2d8 danni.

☐IRRIDUCIBILE

Quando subisci una debilitazione (anche con *egida sanguinante*) prendi +1 al prossimo tiro contro qualunque cosa l'abbia causata.

☐PERFETTO CAVALIERE

Quando vai in *missione* scegli tre benedizioni invece di due.