

NOME

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

ASPETTO

Occhi compassionevoli, occhi fieri o occhi tristi
Tonsura, capelli strani o calvo
Tonaca lunga, abiti cerimoniali o abiti comuni
Corpo esile, corpo atletico o corpo flaccido

Assegna i seguenti punteggi alle tue caratteristiche: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

FORZA	DESTREZZA	COSTITUZIONE	INTELLIGENZA	SAGGEZZA	CARISMA
DEBOLE -1	INSTABILE -1	MALATO -1	STORDITO -1	CONFUSO -1	SCOSSO -1
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR

DANNO  ARMATURA  PF  I tuoi PF max sono 6+ Costituzione

ALLINEAMENTO

☐ BUONO

Metti in pericolo te stesso per curare qualcun'altro.

☐ LEGALE

Metti in pericolo te stesso seguendo i precetti del tuo dio o chiesa.

☐ MALVAGIO

Ferisci qualcun'altro per dimostrare la superiorità del tuo dio o chiesa.

MOSSE INIZIALI

DIVINITÀ

Servi e adori qualche divinità o potere che garantisce le tue magie. Dai un nome al tuo dio (magari Helfferth, Suelhus, Zorica o Krugon l'oscuro) e scegli il suo dominio:

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Cura e Guarigione | <input type="checkbox"/> Conoscenza e Mistero |
| <input type="checkbox"/> Conquista sanguinaria | <input type="checkbox"/> Gli Oppressi e i Dimenticati |
| <input type="checkbox"/> Civilizzazione | <input type="checkbox"/> Ciò che giace nelle profondità |

Scegli un precetto della tua religione:

- ☐ La tua religione predica la santità della sofferenza, aggiungi Supplica: Sofferenza
- ☐ La tua religione è una setta isolata, aggiungi Supplica: Ottenere segreti
- ☐ La tua religione ha importanti riti sacrificali, aggiungi Supplica: Offerte
- ☐ La tua religione crede nell'ordalia, il duello rituale, aggiungi Supplica: Vittoria personale

GUIDA DIVINA

Quando supplichi la tua divinità in accordo con i precetti della tua religione, ti è concessa qualche conoscenza utile o aiuto relativo al dominio della divinità. Il GM ti dirà cosa.

PREGHIERA

Quando spendi tempo ininterrotto (un'ora o più) in comunione con la tua divinità, tu:

- Perdi tutte le magie che ti sono concesse.
- Ti sono concesse nuove magia di tua scelta il cui livello totale non deve superare il tuo livello +1 e nessuna deve essere di livello superiore al tuo.
- Prepari tutte le tue Orazioni, che non contano mai per il limite di livello.

LANCIARE MAGIE

Quando lanci una magia concessa dalla tua divinità, tira +SAG. *Con 10+, la magia è lanciata con successo, la tua divinità non te la revoca e puoi rilanciarla nuovamente. *Con un 7-9 la magia è lanciata, ma scegli uno:

- Attiri attenzioni indesiderate o ti metti in una brutta situazione. Il GM ti dirà cosa esattamente.
- Crei distanza tra te e la tua divinità — prendi -1 uno a tutti i prossimi tiri per lanciare magie fino a che non preghi nuovamente.
- Dopo che lanci la magia questa ti viene revocata. Non puoi rilanciare nuovamente la magia finché non preghi e ti viene concessa di nuovo.

Nota che mantenere magie con un effetto duraturo potrebbe causarti penalità ai tiri per il lancio di altre magie.

RAZZA

☐ NANO

Sei tutt'uno con la pietra. Quando preghi ricevi una versione speciale di Parole dei Senza Voce come Orazione, ma funziona solo sulla pietra.

☐ UMANO

La tua fede è versatile. Scegli una magia del Mago. Puoi lanciare e trattare quella magia come se fosse del Chierico.

LEGAMI

Scrivi il nome dei tuoi compagni in almeno una delle seguenti:

_____ ha insultato la mia divinità. Non mi fido di lui.
_____ è una persona buona e di fede. Mi fido di lui in modo implicito.

_____ si caccia sempre nei guai. Lo terrò al sicuro.
Sto cercando di convertire _____ al mio credo.

SCACCIARE NON MORTI

SCACCIARE NON MORTI

Quando innalzi il tuo simbolo sacro e invochi la tua divinità come protezione, tira +SAG. *Con 7+, finché continui a pregare e a brandire il tuo simbolo sacro, nessun non morto riuscirà ad avvicinarsi a te. *Con 10+, riesci anche a stordire momentaneamente i non morti intelligenti e far fuggire quelli non intelligenti. Un'aggressione blocca gli effetti e permette loro di agire normalmente. Quelli intelligenti possono sempre trovare il modo di colpirti da lontano. Sono abbastanza furbi per farlo!



IL CHIERICO

LEVEL _____
XP _____

EQUIPAGGIAMENTO

Il tuo peso massimo trasportabile è 10+FOR. Porti con te razioni da Dungeon (5 usi, peso 0) e il simbolo della tua divinità, descrivilo (peso 0). Scegli la tua difesa:

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

Scegli il tuo armamentario:

- ☐ Martello da guerra (medio, peso 1)
- ☐ Mazza (medio, peso 1)
- ☐ Bastone (medio, due mani, peso 1) e bendaggi (peso 0)

Scegli uno

- ☐ Attrezzi d'avventura (peso 1) e razioni da Dungeon (5 usi, peso 1)
- ☐ Pozione curativa (peso 0)

MOSSE AVANZATE

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

☐ PRESCELTO

Scegli una magia. Quella magia ti è garantita come se fosse di un livello inferiore.

☐ RINVIGORIRE

Quando curi qualcuno questi prende +2 al suo prossimo danno.

☐ LA BILANCIA DELLA VITA E DELLA MORTE

Quando qualcuno esala l'ultimo respiro in tua presenza, prende +1 al tiro.

☐ SERENITÀ

Quando lanci una magia ignori il primo -1 dovuto ad una magia mantenuta.

☐ PRIMO SOCCORSO

Cura Ferite Minori è un'Orazione per te, e ovviamente non conta nel limite delle magie garantite.

☐ INTERVENTO DIVINO

Quando preghi ottieni 1 presa e perdi ogni presa che già possedevi. Spendi ciò che hai preso per invocare la tua divinità quando tu o i tuoi alleati subite danno. Interverrà con un'appropriata manifestazione (un'improvviso soffio di vento, una scivolata fortunata, un lampo di luce, ecc.) e negherà il danno.

☐ PENITENTE

Quando subisci danno e abbracci il dolore, puoi subire ulteriori +1d4 danni (che ignorano l'armatura) ma prendere +1 al tiro alla prossima magia lanciata.

☐ POTENZA

Quando lanci una magia, con un 10+ puoi scegliere uno dalla lista del 7-9. Se lo fai, puoi scegliere una delle seguenti opzioni:

- Gli effetti della magia sono raddoppiati.
- I bersagli della magia sono raddoppiati.

☐ OFFERTA SACRIFICALE

Quando sacrifichi qualcosa di valore alla tua divinità e preghi per una guida, la tua divinità ti dirà cosa vuole che tu faccia. Se lo fai, segna XP.

☐ PROTEZIONE DIVINA

Quando non indossi armatura o non impugn timer scudi, hai 2 armatura.

☐ GUARITORE DEVOTO

Quando curi qualcuno dai danni, aggiungi il tuo livello all'ammontare di danno curato.

Quando raggiungi un livello tra 6-10, scegli tra queste mosse o tra le mosse del 2-5 livello.

☐ BENEDETTO

Richiede: Prescelto

Scegli una magia in aggiunta a quella scelta per Prescelto. La hai garantita come se fosse di un livello inferiore.

☐ APOTEOSI

La prima volta che spendi tempo in preghiera com'è appropriato per il tuo dio dopo aver preso questa mossa, scegli una caratteristica associata alla tua divinità (un terzo occhio che vede tutto, ali di piume azzurre, artigli laceranti, ecc.). Quando emergi dalla preghiera ricevi permanentemente quella caratteristica fisica.

☐ MIETITORE

Quando dopo un conflitto vinto dedichi un po di tempo alla tua divinità e alla consacrazione dei morti, prendi +1 al prossimo tiro.

☐ PROVVIDENZA

Rimpiazza: Serenità

Ignori il -1 di penalità di due magie mantenute attive.

☐ PRONTO SOCCORSO MAGGIORE

Richiede: Primo soccorso

Cura Ferite Moderate è un'Orazione per te, ed ovviamente non conta nel limite delle magie garantite.

☐ INVINCIBILITÀ DIVINA

Rimpiazza: Intervento Divino

Quando preghi ottieni 2 prese e perdi ogni presa che già possedevi. Spendi ciò che hai preso per invocare la tua divinità quando tu o i tuoi alleati subite danno. Interverrà con un'appropriata manifestazione (un'improvviso soffio di vento, una scivolata fortunata, un lampo di luce, ecc.) e negherà il danno.

☐ MARTIRE

Rimpiazza: Penitente

Quando subisci danno e abbracci il dolore, puoi subire ulteriori +1d4 danni (che ignorano l'armatura) ma prendere +1 al tiro alla prossima magia lanciata e inoltre aggiungere il tuo livello al danno inflitto o curato con quella magia.

☐ ARMATURA DIVINA

Rimpiazza: Protezione Divina

Quando non indossi armatura o non impugn timer scudi, hai 3 armatura.

☐ ANCORA PIÙ POTENZA

Rimpiazza: Potenza

Quando lanci una magia, con un 10-11 puoi scegliere uno dalla lista del 7-9. Se lo fai, puoi scegliere una delle seguenti opzioni. Con un 12+ puoi scegliere uno dei seguenti effetti gratuitamente:

- Gli effetti della magia sono raddoppiati.
- I bersagli della magia sono raddoppiati.

☐ APPRENDISTA MULTICLASSE

Prendi una mossa da un'altra classe. Conta il tuo livello come inferiore di uno quando scegli la mossa.

ORAZIONI

Ogni volta che preghi hai accesso a tutte le tue orazioni senza bisogno di selezionarle o contarle nel tuo numero di incantesimi preparabili.

☐ LUCE

ORAZIONE

Un oggetto che tocchi brilla di luce arcana, intensa come una torcia. Non rilascia ne calore ne rumore e non richiede combustibile, ma per il resto è come una torcia normale. Hai il totale controllo del colore della fiamma. La magia dura fino a che la luce è in tua presenza.

☐ SANTIFICARE

ORAZIONE

Cibo o acqua che tieni nelle tue mani mentre casti questa magia sono consacrati dalla tua divinità. In aggiunta al fatto che ora sono sacri o sconsacrati, la sostanza è purificata da ogni deterioramento materiale.

☐ GUIDA

ORAZIONE

Il simbolo della tua divinità appare davanti a te e ti indica la direzione o la linea d'azione che la tua divinità vuole che tu intraprenda. Il messaggio ti è comunicato solo tramite gesti; la tua comunicazione attraverso questa magia è davvero molto limitata.

MAGIE DI PRIMO LIVELLO

☐ BENEDIZIONE

LIVELLO 1

DURATA

La tua divinità sorride ad un combattente a tua scelta. Prende +1 su tutti i tiri fino a che la battaglia continua e lui rimane a combattere. Finché questa magia è mantenuta tu prendi -1 nel lanciare magie.

☐ CURA FERITE MINORI

LIVELLO 1

Al tuo tocco le ferite e le ossa rotte cessano di far male. Ad un alleato così toccato curi 1d8 danni.

☐ SCOPRIRE ALLINEAMENTO

LIVELLO 1

Quando lanci questa magia scegli un allineamento: Buono, Malvagio, Legale o Caotico. Uno dei tuoi sensi è ricettivo a quell'allineamento. Il GM ti dirà chi qui è di quell'allineamento.

☐ INCUTI PAURA

LIVELLO 1

DURATA

Scegli un bersaglio visibile e un oggetto vicino. Il bersaglio è spaventato proprio da quell'oggetto finché mantieni la magia. La sua reazione sta a lui: fuga, panico, piangere, combattere. Finché questa magia è mantenuta prendi -1 nel lanciare magie. Non puoi lanciarla su bersagli che hanno meno di un'intelligenza animale (costrutti magici, non morti, automi e cose del genere).

☐ ARMA MAGICA

LIVELLO 1

DURATA

L'arma che impugn timer mentre lanci la magia fa +1d4 danni fino a che non annulli la magia. Finché la magia è mantenuta tu prendi -1 nel lanciare magie.

☐ SANTUARIO

LIVELLO 1

Mentre lanci la magia puoi camminare tracciando il perimetro di un'area, consacrandola alla tua divinità. Finché stai nell'area sei avvertito quando qualcuno agisce malevolmente contro il santuario (come l'entrare con intenti nocivi per te). Chiunque venga curato dentro il santuario cura +1d4 PF.

☐ PARLARE CON I MORTI

LIVELLO 1

Hai una breve conversazione con un cadavere. Risponderà a tre tue domande al meglio delle conoscenze che possedeva in vita e di quelle che ha ottenuto con la morte.

MAGIE DI TERZO LIVELLO

☐ ANIMARE I MORTI

LIVELLO 3

DURATA

Evoca uno spirito arrabbiato che possiede un corpo morto da poco e ti serve. In questo modo crei uno zombie che segue i tuoi ordini meglio che può. Tratta lo zombie come un personaggio, ma con accesso alle sole mosse base. Ha +1 in tutte le caratteristiche e 1PF. Lo zombie ottiene anche 1d4 tratti a tua scelta:

- è talentuoso. Un mod. di caratteristica è a +2
- è resistente. Ha +2PF per ogni tuo livello.
- Ha un cervello funzionante e può svolgere mansioni complesse
- Non appare come un morto, al massimo per uno o due giorni.

Lo Zombie rimane finché non viene distrutto dai danni in eccesso dei suoi PF o finché non annulli la magia. Finché la mantieni prendi -1 nel lancio di magie.

☐ CURA FERITE MODERATE

LIVELLO 3

Al tuo tocco le ferite e le ossa rotte cessano di far male. Ad un alleato così toccato curi 2d8 danni.

☐ OSCURITA' PROFONDA

LIVELLO 3

DURATA

Scegli un'area che puoi vedere: viene coperta da un'oscurità soprannaturale. Finché questa magia è mantenuta prendi -1 nel lanciare magie.

☐ RESURREZIONE

LIVELLO 3

Comunica al GM che vuoi resuscitare un cadavere la cui anima non ha ancora abbandonato questo mondo. La resurrezione è sempre possibile, ma il GM ti imporrà una o più (anche tutte) delle seguenti condizioni:

- Richiederà giorni/settimane/mesi
- Ti serve l'aiuto di _____
- Richiederà un sacco di monete
- Devi sacrificare _____ per riuscirci

Il GM, a seconda delle circostanze, può permetterti di resuscitare ora il cadavere sapendo lasciandoti soddisfare le condizioni più avanti per rendere la cosa permanente, o richiederti di soddisfare le condizioni prima di poter fare la resurrezione.

☐ BLOCCA PERSONE

LIVELLO 3

Scegli una persona che puoi vedere: finché non lanci una magia o lasci la sua presenza non può fare niente tranne che parlare. Questo effetto termina se il bersaglio subisce un danno di qualsiasi tipo.



MAGIE DA CHIERICO

MAGIE DI QUINTO LIVELLO

☐ RIVELAZIONE

LIVELLO 5

La tua divinità risponde alle tue preghiere con un momento di comprensione totale. Il GM farà luce sulla situazione corrente. Quando agisci in accordo con le informazioni prendi +1 ai tiri.

☐ CURA FERITE CRITICHE

LIVELLO 5

Cura di 3d8 danni un alleato che tocchi.

☐ DIVINAZIONE

LIVELLO 5

Nomina una persona, posto o oggetto su cui vuoi sapere qualcosa. La tua divinità ti garantirà una visione del bersaglio, chiara come se fossi lì.

☐ CONTAGIO

LIVELLO 5

DURATA

Scegli una creatura visibile. Finché non annulli questa magia il bersaglio soffre una debilitazione di tua scelta. Finché mantieni questa magia prendi -1 su tutti i lanci di magia.

☐ PAROLE DEI SENZA VOCE

LIVELLO 5

Con un tocco puoi parlare agli spiriti dentro le cose. Gli oggetti non viventi che tocchi rispondono a tre tue domande al meglio che possono.

☐ VISIONE DEL VERO

LIVELLO 5

DURATA

La tua vista sa cogliere la vera essenza di tutto ciò che di solito ti è celato. Perfori ogni illusione e vedi le cose come realmente sono. Il GM ti descriverà l'area davanti a te ignorando qualsiasi illusione o falsità, magica o non magica. Finché mantieni questa magia prendi -1 nel lanciare magie.

☐ LEGARE ANIMA

LIVELLO 5

Intrappoli l'anima di una creatura morente dentro una gemma. La creatura è consapevole della sua prigionia ma può essere manipolata con incantesimi o parlarla. Tutte le mosse contro la creatura intrappolata hanno +1. Puoi liberare l'anima in qualsiasi momento ma una volta libera non potrai ricatturarla.

MAGIE DI SETTIMO LIVELLO

☐ PAROLA DI RICHIAMO

LIVELLO 7

Scegli una parola. La prima volta che pronunci quella parola dopo aver lanciato la magia, tu e gli alleati che ti hanno toccato quando la lanciavi ritornano subito nell'esatto luogo dove hai lanciato la magia. Puoi mantenere solamente una singola località. Lanciare nuovamente parola di richiamo prima di pronunciare una nuova parola farà ritornare in vigore la vecchia parola.

☐ CURA

LIVELLO 7

Tocca un alleato e potrai curare i suoi danni di un numero di punti pari ai tuoi PF massimi.

☐ INFLIGGI FERITE

LIVELLO 7

Tocca un nemico e colpiscilo con l'ira divina —gli infliggi 2d8 danni ma anche 1d6 danni a te stesso. Questo danno ignora l'armatura.

☐ DISGIUNGERE

LIVELLO 7

DURATA

Scegli un'appendice del bersaglio come una mano, un tentacolo o un'ala. La sua appendice scompare magicamente dal suo corpo, senza causare danno ma sicuramente paura. La mancanza di un'appendice, ad esempio, impedirebbe ad una creatura volante di volare o ad un toro di incomarti con le corna. Finché questa magia è mantenuta prendi -1 nel lanciare magie.

☐ MARCHIO DI MORTE

LIVELLO 7

Scegli una creatura di cui conosci il vero nome. Questa magia crea una rune permanente su una superficie e quella creatura muore, se la legge.

☐ CONTROLLO ATMOSFERICO

LIVELLO 7

Prega per la pioggia —o il sole, il vento, la neve, ecc. In un giorno o giù di lì, la tua divinità risponderà alla tua preghiera cambiando il tempo in accordo alla tua richiesta e durerà una manciata di giorni.

MAGIE DI NONO LIVELLO

☐ TEMPESTA DI VENDETTA

LIVELLO 9

La tua divinità infligge un temporale immaturale di tua scelta. Pioggia di sangue, acido, nuvole di anime, vento che spazza via gli edifici e tutto ciò che riesci ad immaginare di simile: chiedi e ti verrà dato.

☐ RIPARARE

LIVELLO 9

Scegli un evento nel passato del bersaglio. Tutti gli effetti di quell'evento, come danni, disabilità ed effetti magici finiscono e sono ripatati. PF e disabilità sono curati, i veleni neutralizzati e gli effetti magici hanno fine.

☐ PRESENZA DIVINA

LIVELLO 9

DURATA

Ogni creatura deve chiedere il tuo lasciapassare per entrare in tua presenza, e tu devi concederglielo per farle avvicinare. Ogni creatura senza il tuo permesso subisce +1d10 danno extra quando subisce danno in tua presenza. Finché questa magia è mantenuta prendi -1 nel lanciare magie.

☐ CONSUMARE NON MORTI

LIVELLO 9

I non morti senza intelligenza che tocchi sono distrutti e tu mantieni la loro energia per curare te stesso o un alleato che tocchi. L'ammontare di danni curati è uguale ai PF che la creatura aveva prima che tu la distruggessi.

☐ PIAGA

LIVELLO 9

DURATA

Nomina una città, un accampamento o un altro posto abitato. Finché questa magia è mantenuta il posto è ammorbatto da piaghe appropriate al dominio della tua divinità (locuste, morte dei primi nati, acqua di sangue, ecc.). Finché la magia è mantenuta prendi -1 nel lancio di magie.