

## 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](http://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: Fattore 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.