

MOSSE AVANZATE

Quando raggiungi un livello dal 2 al 5, scegli una delle seguenti mosse.

□ PRECELTO

Scegli un incantesimo. Questo incantesimo ti viene concesso come se il suo livello fosse inferiore di uno.

□ RINVIGORIRE

Quando guarisci qualcuno, dai anche +2 prossimo al danno.

□ LA BILANCIA DELLA VITA E DELLA MORTE

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

□ SERENITÀ

Quando lanci un incantesimo, ignori il primo -1 di penalità da incantesimi continuativi.

□ PRIMO SOCCORSO

L'incantesimo Cura ferite leggere per te è un'orazione, e non conta ai fini del limite massimo di incantesimi.

□ INTERVENTO DIVINO

Quando entri in comunione, prendi 1 e perdi qualsiasi altra presa tu avessi. Spendi la presa quando tu o un alleato venite danneggiati per invocare il tuo dio, che interviene manifestandosi appropriatamente (un colpo di vento improvviso, uno scivolone fortuito, un lampo di luce), annullando il danno.

□ PENITENTE

Quando subisci danno e ti immergi nel dolore, puoi subire +1d4 danni (questi danni ingorano l'armatura). Se lo fai, prendi +1 prossimo al lancio di un incantesimo.

□ POTENZA

Quando lanci un incantesimo, con 10+ puoi scegliere un'opzione dalla lista del 7-9. Se lo fai, puoi scegliere anche uno dei seguenti:

- Gli effetti dell'incantesimo sono raddoppiati.
- I bersagli dell'incantesimo sono raddoppiati.

□ OFFERTA SACRIFICALE

Quando sacrifichi qualcosa di valore alla tua divinità e preghi per ricevere una guida, il tuo dio ti dirà cosa vorrebbe che facessi. Se lo fai, segna esperienza.

□ PROTEZIONE DIVINA

Quando non indossi armatura né scudo, hai 2 armatura.

□ GUARITORE DEVOTO

Quando curi il danno di qualcun altro, aggiungi il tuo livello al totale di PF guariti.

Quando raggiungi un livello dal 6 al 10, scegli una delle mosse seguenti, o dalla lista 2-5.

□ BENEDETTO

Richiede: Prescelto

Scegli un incantesimo diverso da quello selezionato con Prescelto. Anch'esso ti viene concesso come se fosse più basso di un livello.

□ APOTEOSI

La prima volta che trascorri del tempo in preghiera come prescritto dal tuo dio dopo aver scelto questa mossa, scegli una caratteristica associata al dio (artigli dilanianti, ali di piume di zaffiro, un terzo occhio che vede tutto). Al termine della preghiera, acquisisci permanentemente quella caratteristica fisica.

□ MIETITORE

Quando, dopo un combattimento, dedichi il tempo necessario a consacrare la vittoria al tuo dio e a occuparti dei morti, prendi +1 prossimo.

□ PROVVIDENZA

Sostituisce: Serenità

Ignori la penalità di -1 di due incantesimi continuativi che stai mantenendo.

□ PRIMO SOCCORSO SUPERIORE

Richiede: Primo soccorso

L'incantesimo Cura ferite moderate per te è un'orazione, e non conta ai fini del limite massimo di incantesimi.

□ INVINCIBILITÀ DIVINA

Sostituisce: Intervento divino

Quando entri in comunione, prendi 2 e perdi qualsiasi altra presa tu avessi. Spendi la presa quando tu o un alleato venite danneggiati per invocare il tuo dio, che interviene manifestandosi appropriatamente (un colpo di vento improvviso, uno scivolone fortuito, un lampo di luce), annullando il danno.

□ MARTIRE

Sostituisce: Penitente

Quando subisci danno e ti immergi nel dolore, puoi subire +1d4 danni (ignorando l'armatura). Se lo fai, prendi +1 prossimo al lancio di un incantesimo e aggiungi il tuo livello al danno inflitto o guarito dall'incantesimo.

□ ARMATURA DIVINA

Sostituisce: Protezione divina

Quando non indossi armatura né scudo, ottieni 3 armatura.

□ POTENZIAMENTO SUPERIORE

Sostituisce: Potenza

Quando lanci un incantesimo, con 10-11 puoi scegliere una delle opzioni dalla lista 7-9. Se lo fai, puoi scegliere una delle seguenti opzioni. Con 12+ puoi scegliere gratis una delle due opzioni.

- Gli effetti dell'incantesimo sono raddoppiati.
- I bersagli dell'incantesimo sono raddoppiati.

□ APPRENDISTA MULTICLASSE

Scegli una mossa da un'altra classe. Ai fini della scelta, considera il tuo livello come fosse inferiore di uno.



Il Chierico

Le terre di Dungeon World sono un casino dimenticato da dio. Sono uno schifo pieno di morti viventi, di ogni genere di belva e di vasti spazi innaturali che separano i luoghi civilizzati e benedetti da un tempio. Là fuori c'è un mondo privo di grazia. Ecco perché il mondo ha bisogno di te.

Portare la gloria del tuo dio a quei pagani non è solamente la tua natura: è la tua vocazione. Su di te ricade il compito di fare proseliti con la spada, la mazza e gli incantesimi, di scavare un solco nel cuore selvaggio della natura per piantarvi il seme divino. Alcuni dicono che è meglio tenere gli dei vicino al proprio cuore. Balle. Dio vive sul filo della spada.

Mostra al mondo chi è il signore.

Aspetto:

Scegli un'opzione per ogni elemento

- » Occhi gentili, occhi acuti, occhi tristi
- » Tonsura, capelli strani, calvo
- » Vesti fluttuanti, tonaca, vesti comuni
- » Fisico esile, corpo nodoso, corpo flaccido

Razza:

Ortieni questa mossa

NANO

Sei tutt'uno con la pietra. Quando entri in comunione ricevi anche una speciale versione di Voce del silenzio come orazione che funziona solo sulla pietra.

UMANO

La tua fede è eterogenea. Scegli un incantesimo dei maghi. L'incantesimo può essere concesso e lanciato come un incantesimo dei chierici.

Allineamento:

Scegli un allineamento

BUONO

Ti metti in pericolo per guarire qualcuno

LEGALE

Ti metti in pericolo per seguire i precetti della tua chiesa o divinità

MALVAGIO

Danneggi qualcuno per provare la superiorità della tua chiesa o divinità

Equipaggiamento:

Porti con te delle razioni (5 usi, peso 1) e un simbolo sacro; descrivilo (peso 0).

Scegli la tua armatura:

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

Scegli la tua arma:

- Martello da guerra (corpo-a-corpo, peso 1)
- Mazza (corpo-a-corpo, peso 1)
- Bastone (corpo-a-corpo, a due mani, peso 1) e bende (peso 0)

Scegli una:

- Attrezzi dell'avventuriero (5 usi, peso 1) e razioni (5 usi, peso 0)
- Pozione di guarigione (peso 0)

Nome

Nano: Durga, Aelfar, Gerda, Rurgosh, Bjorn, Drummond, Helga, Siggrun, Freya

Umano: Wesley, Brinton, Jon, Sara, Hawthorn, Elise, Clarke, Lenore, Piotr, Dahlia, Carmine

FOR	Base	Mod.	Danno
Debole -1			6
DES	Base	Mod.	Armatura
Malfermo -1			
COS	Base	Mod.	PF
Malato -1			Attuali PF Max = 8 + Costituzione
INT	Base	Mod.	Carico:
Stordito -1			Carico = 10 + FOR
SAG	Base	Mod.	
Confuso -1			
CAR	Base	Mod.	
Sfregiato -1			

Legami:

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

- _____ ha insultato il mio dio; non mi fido di lui
 - _____ è una persona buona e pia; mi fido di lui senza riserve
 - _____ si mette continuamente in pericolo, lo terrò al sicuro
- Sto cercando di convertire _____ alla mia fede

PE

Livello:

Per salire = livello + 7 PE

MOSSE INIZIALI

Cominci con queste mosse

DIVINITÀ

Sei al servizio di una divinità o di un potere che ti concede l'uso di incantesimi. Dai un nome al tuo dio (per esempio Halfeth, Sucellus, Zorica o Krugon il Nero) e scegli il suo dominio:

- Cura e guarigione
- Conoscenze e verità nascoste
- Conquista sanguinaria
- I reietti e i dimenticati
- Civiltà
- Ciò che giace al di sotto

Scegli un precetto della tua religione:

- la tua religione predica la sacralità della sofferenza; aggiungi Supplica: sofferenza
- la tua religione è settaria e insulare; aggiungi Supplica: scoprire segreti
- la tua religione prevede importanti riti sacrificali; aggiungi Supplica: offerte
- la tua religione prevede duelli rituali per stabilire la colpa; aggiungi Supplica: vittoria personale

ILLUMINAZIONE DIVINA

Quando supplichi il tuo dio in accordo con i precetti della tua religione, ti viene concessa un'informazione utile o un favore correlato al dominio del tuo dio. Il GM ti dirà cosa.

SCACCIARE I NON MORTI

Quando tieni alto il tuo simbolo sacro e invochi la protezione del tuo dio, tira+SAG. Con 7+, finché continui a pregare mentre brandisci il simbolo sacro nessun non morto può avvicinarsi a più di qualche metro. Con 10+, i non morti intelligenti sono momentaneamente storditi e quelli più stupidi fuggono. Un'azione aggressiva interrompe l'effetto, rendendoli liberi di agire normalmente. I non morti intelligenti potrebbero comunque trovare un modo per danneggiarti da lontano. Sono dei tipi furbi.

COMUNIONE

Quando trascorri ininterrottamente del tempo (un'ora o giù di lì) in quieta comunione con il tuo dio:

- Perdi tutti gli incantesimi che ti erano stati concessi.
- Ti vengono concessi nuovi incantesimi la cui somma dei livelli non superi il tuo livello+1, nessuno dei quali può essere di livello superiore al tuo.
- Prepari tutte le tue orazioni, nessuna delle quali è conteggiata nel tuo limite di incantesimi.

LANCIARE UN INCANTESIMO

Quando scagli un incantesimo concesso dal tuo dio tira+SAG. Con 10+, l'incantesimo viene lanciato con successo, e la divinità non lo revoca, così puoi lanciarlo nuovamente. Con 7-9, l'incantesimo viene lanciato, ma scegline una:

- Attiri attenzione indesiderata e ti metti all'angolo. Il GM ti dirà come.
- Le tue azioni ti allontanano dal tuo dio. Prendi -1 continuato a lanciare un incantesimo finché non entri nuovamente in comunione.
- Dopo averlo lanciato, l'incantesimo viene revocato dalla divinità, e non sei più in grado di lanciarlo finché non entri in comunione ed esso ti viene concesso.

ORAZIONI

Ogni volta che entri in comunione, hai acceso a tutte le orazioni senza bisogno di selezionarle, o di contarle ai fini del tuo limite massimo di incantesimi concessi.

☐ VOCE DEL SILENZIO

Orazione nanica

Puoi parlare agli spiriti delle pietre che tocchi. Gli spiriti risponderanno a tre domande che gli poni, al meglio delle loro possibilità. Funziona solo su pietra e roccia naturale. Questa orazione è disponibile solo ai chierici nani.

☐ LUCE

Orazione

Un oggetto che hai toccato brilla di luce divina, più o meno con la stessa intensità di una torcia, ma non emette calore o suoni, né ha bisogno di combustibile. Hai il controllo completo del colore della fiamma. L'effetto dura finché resta in tua presenza.

☐ PURIFICAZIONE

Orazione

Cibo o acqua che tieni in mano mentre lanci questo incantesimo viene consacrata dalla tua divinità. In aggiunta ad essere ora sacro o empio, la sostanza influenzata viene purificata da ogni deterioramento mondano.

☐ GUIDA

Orazione

Il simbolo del tuo dio appare davanti a te e si muove verso la direzione, o il modo di agire, che il tuo dio vorrebbe che seguissi, prima di scomparire. Il messaggio avviene solo attraverso un gesto; la comunicazione, attraverso questo incantesimo, è seriamente limitata.

LIVELLO 1

☐ BENEDIZIONE

Livello 1

continuato

Il tuo dio sorride a un combattente a tua scelta, che prende +1 continuato finché la battaglia va avanti e lui continua a lottare. Mentre l'incantesimo è attivo, prendi -1 continuato al lancio degli incantesimi.

☐ CURA FERITE LEGGERE

Livello 1

Al tuo tocco le ferite si rimarginano e le ossa cessano di far male. Guarisci 1d8 danni a un alleato.

☐ INDIVIDUAZIONE DELL'ALLINEAMENTO

Livello 1

Quando lanci questo incantesimo, scegli un allineamento: buono, malvagio, legale o caotico. Uno dei tuoi sensi è momentaneamente in grado di percepirlo. Il GM ti riferirà se sei in presenza di qualcosa che risponde a quell'allineamento.

☐ INCUTI PAURA

Livello 1

continuato

Scegli un bersaglio che sei in grado di vedere e un oggetto nelle vicinanze. Il bersaglio avrà paura dell'oggetto finché mantieni attivo l'incantesimo. La reazione è a sua discrezione: fuga, panico, supplica, lotta. Mentre l'incantesimo è attivo, prendi -1 continuato al lancio degli incantesimi. Non puoi scegliere come bersaglio una creatura con intelligenza meno che animale (costrutti magici, non morti, automi e simili).

☐ ARMA MAGICA

Livello 1

continuato

L'arma che impugni mentre lanci l'incantesimo causa +1d4 danni finché non lo fai cessare. Mentre l'incantesimo è attivo, prendi -1 continuato al lancio degli incantesimi.

☐ SANTUARIO

Livello 1

Quando lanci questo incantesimo, traccia un perimetro coi tuoi passi, consacrando l'area al tuo dio. Finché resti al suo interno, percepisci immediatamente quando qualcuno agisce con intento maligno (incluso entrare nel santuario con l'intenzione di far del male). Chi viene guarito all'interno del santuario, guarisce +1d4 PF.

☐ PARLARE CON I MORTI

Livello 1

Puoi avere una breve conversazione con un cadavere, che risponderà alle prime tre domande che gli porrai, al meglio delle conoscenze che aveva in vita e che ha ottenuto da morto.

LIVELLO 3

☐ ANIMARE MORTI

Livello 3

continuato

Evochi uno spirito vorace perché possieda un cadavere fresco e si metta al tuo servizio, creando uno zombi che seguirà i tuoi ordini al meglio delle sue limitate possibilità. Tratta lo zombi come un personaggio che ha accesso esclusivamente alle mosse base, +1 a tutti i modificatori e 1 PF.

Scegli per lo zombi 1d4 dei seguenti aspetti:

- È abbastanza abile: ha uno dei modificatori a +2 invece che +1.
- È resistente: ha +2 PF per ogni tuo livello.
- Ha un cervello funzionante e può eseguire ordini complessi.
- Non sembra un cadavere, almeno per un altro paio di giorni.

Lo zombi dura finché non viene distrutto, quando subisce danno superiore ai suoi PF o finché poni fine all'incantesimo. Mentre l'incantesimo è attivo, prendi -1 continuato al lancio degli incantesimi.

☐ CURA FERITE MODERATE

Livello 3

La tua magia ferma le emorragie e rinsalda le ossa. Guarisci un alleato di 2d8 danni.

☐ OSCURITÀ

Livello 3

continuato

Scegli un'area che puoi vedere: essa è oscurata magicamente. Mentre l'incantesimo è attivo, prendi -1 continuato al lancio degli incantesimi.

☐ RESURREZIONE

Livello 3

continuato

Dichiara al GM che vuoi far risorgere un morto la cui anima non ha ancora lasciato questo mondo. La resurrezione è sempre possibile, ma il GM ti darà una o più di queste condizioni da soddisfare (forse anche tutte):

- Ci vorranno giorni/settimane/mesi
- Devi ottenere l'aiuto di _____
- Ti costerà un sacco di soldi
- Devi sacrificare _____ per poterlo fare

Il GM può, a seconda delle circostanze, permetterti di resuscitare il cadavere sul momento, sapendo di dover soddisfare le condizioni per rendere l'effetto permanente, o chiederti di soddisfare le condizioni prima di effettuare la resurrezione.

☐ BLOCCA PERSONE

Livello 3

Scegli una persona che puoi vedere. Finché non lanci un incantesimo o lasci la sua presenza, la persona non può muoversi se non per parlare. L'effetto cessa immediatamente se il bersaglio subisce qualsiasi tipo di danno.



LIVELLO 5

❑ RIVELAZIONI

Livello 5

Il tuo dio risponde alle tue preghiere inviandoti un momento di piena comprensione. Il GM farà luce sulla situazione corrente. Quando agisci secondo le informazioni ricevute, prendi +1 prossimo.

❑ CURA FERITE CRITICHE

Livello 5

Guarisci con un tocco 3d8 PF a un alleato.

❑ DIVINAZIONE

Livello 5

Nomina una persona, luogo od oggetto di cui vuoi conoscere qualcosa. Il tuo dio ti concede una visione del bersaglio, chiara come se fossi in sua presenza.

❑ CONTAGIO

Livello 5

continuato

Scegli una creatura che puoi vedere. Finché non poni fine all'incantesimo, il bersaglio soffre di una malattia a tua scelta. Mentre l'incantesimo è attivo, prendi -1 continuato al lancio degli incantesimi.

❑ VOCE DEL SILENZIO

Livello 5

Puoi parlare agli spiriti degli oggetti inanimati che tocchi. Gli spiriti risponderanno a tre domande che gli poni, al meglio delle loro possibilità.

❑ VISIONE DEL VERO

Livello 5

continuato

La tua vista rivela la vera natura di ogni cosa su cui posi lo sguardo. Puoi smascherare le illusioni e vedere ciò che è nascosto. Il GM ti descriverà l'area in cui ti trovi, ignorando illusioni e falsità, magiche o meno. Mentre l'incantesimo è attivo, prendi -1 continuato al lancio degli incantesimi.

❑ TRAPPOLA DELL'ANIMA

Livello 5

Intrappoli in una gemma l'anima di una creatura che sta per morire. La creatura è conscia di essere prigioniera ma può essere manipolata attraverso incantesimi, Parlé e altri effetti. Tutte le mosse contro la creatura hanno +1. Puoi liberare l'anima in ogni momento, ma in seguito non può mai più essere catturata.

LIVELLO 7

❑ PAROLA DEL RITORNO

Livello 7

Scegli una parola. La volta successiva in cui la pronunci dopo aver lanciato l'incantesimo, tu e ogni alleato che stavi toccando al momento del lancio venite immediatamente trasportati nel luogo in cui l'incantesimo è stato lanciato. Puoi mantenere una singola parola per volta. Lanciare nuovamente Parola del ritorno rimpiazza il lancio precedente.

❑ GUARIGIONE

Livello 7

Toccando un alleato, puoi guarirlo di un numero di danni pari ai tuoi PF massimi.

❑ FERIRE

Livello 7

Tocca un nemico e colpiscilo con la furia divina: fa 2d8 danni a lui e 1d6 a te. Questo danno ignora l'armatura.

❑ SEPARAZIONE

Livello 7

continuato

Scegli un arto del bersaglio, come un braccio, un tentacolo o un'ala. L'arto viene magicamente staccato dal corpo, senza causare danno, ma provocando un forte dolore. Un'appendice mancante può impedire, per esempio, a un esse alato di spiccare il volo, o a un toro di impalarti con le sue corna. Mentre l'incantesimo è attivo, prendi -1 continuato al lancio degli incantesimi.

❑ SIGILLO DI MORTE

Livello 7

Scegli una creatura di cui conosci il vero nome. Questo incantesimo crea delle rune permanenti su una superficie, che uccideranno la creatura, se le leggerà.

❑ CONTROLLARE TEMPO ATMOSFERICO

Livello 7

Prega per la pioggia, o il sole, il vento, la neve. Entro un giorno circa, il tuo dio risponderà. Il tempo cambierà secondo la tua supplica e resterà tale per qualche giorno.

LIVELLO 9

❑ TEMPESTA DI VENDETTA

Livello 9

Il tuo dio scatena un fenomeno atmosferico innaturale a tua scelta. Pioggia di sangue o acido, nuvole di anime, vento che sradica gli edifici, o qualsiasi cosa tu possa immaginare: chiedi e ti sarà dato.

❑ RIMEDIO

Livello 9

Scegli un evento nel passato del bersaglio. Tutte le conseguenze di quell'evento, inclusi danni, veleno, malattie ed effetti magici, hanno termine e sono risolti. PF e malattie sono curati, il veleno neutralizzato e le magie dissolte.

❑ MANIFESTAZIONE DIVINA

Livello 9

continuato

Ogni creatura deve chiederti il permesso per arrivare al tuo cospetto o allontanarsi da te. Ogni creatura priva del permesso subisce +1d10 danni quando subisce danno in tua presenza. Mentre l'incantesimo è attivo, prendi -1 continuato al lancio degli incantesimi.

❑ CONSUMA NON MORTE

Livello 9

Un non morto privo di coscienza che tocchi viene distrutto, e puoi rubare la sua essenza di morte per guarire te stesso o il primo alleato che tocchi. La quantità di danno recuperato è pari ai PF del non morto immediatamente prima di essere distrutto.

❑ PESTILENZA

Livello 9

continuato

Nomina una città, paese, accampamento o altro luogo dove vivono delle persone. Finché l'incantesimo è attivo, il luogo è stretto nella morsa di una piaga appropriata al dominio del tuo dio (locuste, morte dei primogeniti, ecc.). Mentre l'incantesimo è attivo, prendi -1 continuato al lancio degli incantesimi.