

nome

Nomi: Halwyr, Solaire, Avon, Phiros, Tyrell, Hohenheim, Icaro, Dormin, Kwygon, Byakuren, Lilliastre, Din, Gwyndolin, Porissa, Fina, Aldara, Shou, Ysolde, Zelda

for <i>Debole -1</i>	Base	Mod.	danno	6
des <i>Malfermo -1</i>			arm.	
eos <i>Malato -1</i>			pf	Attuali  Max
int <i>Stordito -1</i>			PF Max = 4 + Costituzione	
sag <i>Confuso -1</i>			carico	Carico = 6 + FOR
car <i>Sfregiato -1</i>				

Legami

Inserisci il nome di uno dei tuoi compagni in almeno uno dei seguenti:

_____ era con me quando ho incontrato Sola per la prima volta

Non credo che _____ abbia a cuore la luce quanto me

Devo mostrare le verità del mondo a _____ conosce il segreto che sto nascondendo

_____ splende così radiosamente che quasi non ha bisogno che io illumini la sua strada.

pe

livello

Per salire = livello + 7 PE



Aspetto

Scegli un'opzione per ogni elemento

- » Occhi luminosi, palmi luminosi, sangue luminoso
- » Capelli acconciati, capo incappucciato, cappello a punta
- » Abiti consumati, abiti alla moda, tunica pratica
- » Pelle luccicante, pelle tatuata, pelle perfetta

Fonte di luce

Scegli come hai ottenuto la tua piccola luce

DONO DIVINO

Sola ha dato questa luce a te personalmente, benedicendo la tua piccola luce con fin troppa energia. Le tue Frecce di luce hanno **3 perforante** e il tuo Scudo di luce continuerà a proteggerti anche mentre lo presti a qualcuno.

DI SECONDA MANO

Il tuo mentore ti ha ceduto questa luce e hai imparato alcuni trucchi per farla comportare bene. **Quando Mostri la via alla tua piccola luce**, ottieni sempre **10+**.

PROPRIETÀ RUBATA

Hai rubato la tua luce, strappata da Sola stessa, e lei ha imparato dal tuo esempio. La tua piccola luce può sollevare ogni cosa che abbia al massimo peso 1, e spesso solleverà cose col solo scopo di muoverle in giro.

Guida

Cosa ti spinge a portare luce nell'oscurità?

Scegli una:

EMISSARIO DELLA LUCE

Allevia la sofferenza di una persona o luogo

NEMICO DELL'OSCURITÀ

Agire per distruggere un luogo o delle creature dell'oscurità

VERITÀ RIVELATRICE

Scopri una verità nascosta o rivela corruzione

Equipaggiamento

Inizi con razioni (5 usi, peso 1) e la lanterna in cui vive la tua piccola luce (peso 1).

Scegli la tua difesa:

- Armatura di tessuto di luce (1 armatura, peso 1)
- Asta uncinata (corpo-a-corpo, a due mani, peso 1)

Scegli uno:

- Una pozione di guarigione
- Tre antidoti
- Borsa di libri (5 usi, peso 2)



La Lanterna

Hai trovato questa piccola luce, o forse lei ha trovato te. Le parli, e talvolta lei ascolta. Può essere una luce che ti guida, uno scudo che ti difende o un'arma per colpire l'oscurità.

La tua piccola luce è nata da Sola. Tramite lei, sei collegato perennemente alla divinità al centro di questo mondo. A te è dato il potere di decidere cosa questo significhi. La responsabilità è tua. Cosa farai con lei?

Questa piccola luce è tua. Splende per te. E tu, in cambio, rifletti quella luce e riveli una via che altri possano seguire. Sei la Lanterna, la luce contro l'oscurità, e brillerai.

mosse iniziali

Cominci con queste mosse

LA TUA PICCOLA LUCE

Porti sempre con te un frammento della grande divinità Sola. Questa sfera di luce raggiante di solito fluttua dove vuole, anche se rimane vicino a te e si riposa in una lanterna che porti.

Di solito segue i tuoi comandi, ma è molto volubile e potrebbe richiedere un po' di convincimento. La tua piccola luce non può parlare, ma può comunicare con te cambiando colore e indicando cose con raggi di luce. Farà sempre luce per te. La tua piccola luce non può toccare nulla fisicamente e non può essere danneggiata in alcun modo.

Dai un nome alla tua piccola luce. *Esempi: Luna, Corinth, Gamma, Granello, Navi, Reun, Spettro, Solpiece, Taltal, Willow, X-Ray.*

ARMAMENTI DI LUCE

Quando ordini alla tua piccola luce di cambiare forma, scegli una forma dalla lista qui sotto: la assumerà fino a quando non penserà te ne serva una diversa.

Quando ottieni un 6- mentre la tua piccola luce è in una di queste forme, ritorna alla sua forma innocua e si rifiuta di cambiare di nuovo per un po'.

- **Frecce di luce** (vicino, mistico, 2 perforante)

Quando dovresti usare munizioni con quest'arma, riduci invece il suo valore di perforante di 1 fino alla prossima volta in cui ti Accampi

- **Scudo di luce** (+1 armatura)

Puoi prestare questo bonus di armatura a chiunque sia entro *portata*

MOSTRARE LA VIA

Quando mostri a un PNG non ostile il corso d'azione migliore per lui, tira+CAR. ▶Con 10+, seguirà questo corso d'azione, anche se lo farà nel modo in cui ne trae più beneficio. ▶Con 7-9, non è sicuro che sia qualcosa che vuole fare, ma ora ti ascolta; hai una leva nei suoi confronti.

Quando un altro giocatore viene a cercare consiglio da te, digli quale pensi sia il miglior corso d'azione. Se agisce in base al tuo consiglio, ha +1 prossimo. **Alla fine della sessione**, se almeno un giocatore che ha agito in base al tuo consiglio ne ha effettivamente tratto vantaggio, segni un PE.

PLASMARE LA LUCE

Quando convinci la luce naturale a piegarsi al tuo volere, scegli uno e tira+CAR. ▶Con 10+, l'effetto scelto funziona perfettamente. ▶Con 7-9, funziona, ma la luce è incostante e l'effetto non durerà a lungo: dovrai sbrigarti per poterlo usare. ▶Con 6-, la luce è stanca di ricevere ordini: il GM sceglie uno dalla lista e lo usa contro di te!

- Ordini alla luce di attaccare: acceca o stordisci temporaneamente un gruppo entro raggio *vicino*
- Calmi la luce finché non resta immobile: crea un muro di luce che blocca un passaggio
- Lodi la luce finché non si avvicina: riempi di luce un'area
- Terrorizzi la luce finché non fugge: avvolgi nell'oscurità un'area

mosse avanzate (2-5)

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

APPRENDISTA DI MAGIA

Ottieni una mossa non-multiclasse dalla lista di una qualunque classe. Scegli la mossa come se fossi di un livello inferiore a quello attuale, a meno che quella mossa non sia basata sulla magia.

FARO D'ISPIRAZIONE

Quando Mostri la via e ottieni 12+, il PNG farà immediatamente come gli hai detto, fidandosi completamente di te. *Se ne trae vantaggio*, ti ringrazierà al meglio delle sue possibilità non appena può.

FUOCO FATUO

Quando usi la tua piccola luce come esca, tira+CAR. Con 7+, attiri una singola creatura entro raggio *vicino* dalla tua piccola luce. La tua piccola luce può farsi seguire finché lo desideri. ▶Con 10+, la creatura non si porta dietro nessun amico e nessuno sa dov'è andata.

GUERRIERO ILLUMINATO

Puoi fare sì che la tua piccola luce assuma due delle forme dei tuoi Armamenti di luce contemporaneamente. Puoi prestare una di queste forme a un alleato, o brandirle entrambe.

LAMA DEL CREPUSCOLO

Aggiungi la forma seguente alla mossa Armamenti di luce:

- **Lama del crepuscolo** (corpo-a-corpo, ignora armatura, mistica)
Quest'arma taglierà facilmente attraverso qualunque cosa: armature, pietra, metallo, acqua, qualunque materiale. **Quando infliggi danno con quest'arma**, puoi rimuovere fisicamente qualcosa dal tuo bersaglio: qualcosa che indossa, che tiene in mano o una piccola parte di lui.

LA VERITÀ AL POTERE

Quando Rivelì conoscenze e ottieni 7+, hai +1 prossimo quando agisci in base alle informazioni che hai ottenuto.

LUCE DELLA RIVELAZIONE

Aggiungi le opzioni seguenti alla mossa Plasmare la luce:

- Obblighi la luce a dire la verità: rivela la verità oltre a illusioni, incantamenti e cose invisibili all'interno dell'area
- Chiedi alla luce di mostrarti qualcosa: rivela un segreto in quest'area

LUCE GUARITRICE

Quando ricuci una ferita con luce solare, tira+INT. ▶Con 7+, il paziente guarisce 1d8 PF. ▶Con 10+, viene riempito di energia e ha +1 prossimo. ▶Con 6-, la luce solare non collabora: il paziente ha -1 prossimo per via del dolore lancinante.

PUGNO DEL MATTINO

Aggiungi la forma seguente alla mossa Armamenti di luce:

- **Pugno del mattino** (intimo, nessun danno, mistico, impatto)
Quest'arma non infligge danno, ma fa volare via le cose lungo un raggio di luce. **Quando dovresti infliggere danno con quest'arma**, scegli invece un punto entro raggio *vicino* in cui far atterrare il tuo bersaglio. Puoi usare quest'arma anche per Tirare con qualunque cosa tu possa sollevare. Quando lo fai, sostituisci le sue etichette con *vicino* e *lancio*.

STRADA ARCOBALENO

Aggiungi l'opzione seguente alla mossa Plasmare la luce:

- Convinci la luce a farti passare: crea un ponte verso un luogo entro raggio *vicino*

mosse avanzate (6-10)

Quando raggiungi un livello dal 6 al 10, scegli una mossa qui o dalla lista 2-5

ARCONTE

La tua piccola luce ha imparato a combattere da sola, finché tu sei presente per darle indicazioni.

Fintantoché puoi vedere la tua piccola luce, puoi Assalire con i tuoi Armamenti di luce come se fossi nel punto in cui è lei.

Se la tua piccola luce subisce danno mentre combatte, ritorna alla sua forma innocua e riposa per un breve periodo.

AURA SOLARE

Aggiungi la forma seguente alla mossa Armamenti di luce:

Aura solare

In questa forma, sei circondato da un'aura di luce che racchiude al suo interno ogni cosa entro raggio *vicino*. Assolutamente nulla può penetrarla dall'esterno. **Quando qualcosa all'interno dell'aura ne esce o attacca qualcosa che ne è al di fuori**, la tua piccola luce ritorna immediatamente alla sua forma innocua.

ESECUZIONE CREPUSCOLARE

Richiede: Lama del crepuscolo

Quando infliggi danno con la tua Lama del crepuscolo a un nemico sorpreso, indifeso o che ha già subito danni, puoi separare una qualunque cosa dal bersaglio: la sua vita, un arto, il suo titolo, la sua relazione con qualcuno, il suo bene più caro, i suoi pensieri su un argomento, qualunque cosa. **Se lo fai**, non infliggi danno.

EVANESCENZA

Aggiungi l'opzione seguente alla mossa Plasmare la luce:

- Dici alla luce di evitare qualcosa o qualcuno, rendendolo invisibile

GABBIA DELL'ALBA

Richiede: Pugno dell'alba

Quando dovresti infliggere danno con il tuo Pugno dell'alba, dopo averlo spostato puoi circondare il bersaglio con una prigione di luce da cui non può fuggire. **Quando lo fai**, la tua piccola luce forma la gabbia e non puoi usarla per fare nient'altro finché non liberi il tuo prigioniero.

INIZIATO ALLA MAGIA

Richiede: Apprendista di magia

Otteni una mossa non-multiclasse dalla lista di una qualunque classe. Scegli la mossa come se fossi di un livello inferiore a quello attuale, a meno che quella mossa non sia basata sulla magia.

LUCE DELLA RINASCITA

Richiede: Luce guaritrice

Quando cuci della luce solare in un'anima, tira+INT. ▶Con 7+, rimuovi un'afflizione o una condizione dal paziente, o sostituisci un arto mancante con uno di luce solida. ▶Con 10+, guarisce anche 1d8 PF. ▶Con 6-, l'energia sfolgorante del sole brucia la sua anima.

ORATORE DI SOLA

Quando ottieni un 12+ per Plasmare la luce, le luci ti prendono in simpatia. **Fino a quando non lasci questa zona o fai qualcosa per indisporre le luci**, ottieni sempre il risultato 10+ quando usi la mossa Plasmare la luce.

SCUDO RIFLETTENTE

Quando blocchi dei danni col tuo Scudo di luce, infliggi 1d6 danni *ignora armatura* alla causa del danno.

UNA LUCE NELL'OSCURITÀ

Quando fai fronte a una minaccia in avvicinamento e non indietreggi, tu e ogni alleato che ti spalleggia ottenete +1 prossimo.

