

MOSSE AVANZATE

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

□ FAVORE DIVINO

Dedica te stesso a una divinità (inventane una nuova oppure scegline una già creata). Ottieni le mosse del chierico Lancia un incantesimo e Comunione. Quando scegli questa mossa, sei considerato un chierico di livello 1 ai fini della scelta degli incantesimi. Ogni volta che guadagni un livello, aumenta di 1 i livelli di chierico.

□ EGIDA INSANGUINATA

Quando subisci danno, puoi stringere i denti e ricevere il colpo. Se lo fai, non subisci danni, ma ricevi un'afflizione a tua scelta. Se hai già tutte e sei le affezioni, non puoi usare questa mossa.

□ CASTIGO

Quando stai compiendo una Cerca, infliggi +1d4 danni.

□ EXTERMINATUS

Quando giuri ad alta voce di sconfiggere un nemico, infliggi +2d4 danni a quel nemico e -4 danni a chiunque altro. L'effetto dura finché il nemico non è sconfitto. Se non riesci a sconfiggere il nemico o rinunci alla lotta puoi ammettere il fallimento, ma l'effetto dura finché non trovi il modo per redimerti.

□ CARICA!

Quando guidi la carica in combattimento, coloro che ti seguono prendono +1 prossimo.

□ FEDELE DIFENSORE

Quando Difendi, ottieni sempre +1 presa, anche con un 6-.

□ COLPO A SEGUIRE

Quando Assali, scegli un alleato. Il suo successivo attacco contro il tuo bersaglio infligge +1d4 danni.

□ PROTEZIONE SACRA

Ottieni +1 armatura quando segui una Cerca.

□ LA VOCE DELL'AUTORITÀ

Ottieni +1 quando dai ordini ai mercenari.

□ OSPEDALIERE

Quando guarisci un alleato, curi +1d8 danni.

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

□ PROVA DI FEDE

Richiede: Favore divino

Quando assisti al realizzarsi della magia divina, chiedi al GM da quale divinità proviene e che effetti ha. Prendi +1 quando agisci di conseguenza.

□ SACRO CASTIGO

Sostituisce: Castigo

Quando stai compiendo una Cerca, infliggi+1d8 danni.

□ SEMPRE AVANTI!

Sostituisce: Carica!

Quando guidi la carica in combattimento, coloro che ti seguono prendono +1 prossimo e +2 prossimo all'armatura.

□ DIFENSORE INATTACCABILE

Sostituisce: Fedele difensore

Quando Difendi, ottieni sempre +1 presa, anche con un 6-. Con un 12+, invece che ottenere una presa, il nemico più vicino viene ostacolato conferendoti un chiaro vantaggio. Il GM te lo descriverà.

□ COLPO SINCRONO

Sostituisce: Colpo a seguire

Quando Assali, scegli un alleato. Il suo successivo attacco contro il tuo bersaglio infligge +1d4 danni, e prende +1 prossimo contro il nemico.

□ PROTEZIONE DIVINA

Sostituisce: Protezione sacra

Ottieni +2 armatura quando stai compiendo una Cerca.

□ AUTORITÀ DIVINA

□ SOSTITUISCE: LA VOCE DELL'AUTORITÀ

Prendi +1 quando dai ordini ai mercenari. Con 12+, il seguace supera il momento di paura e dubbio e porta a termine con particolare efficienza e fervore il compito assegnatogli.

□ MAESTRO OSPEDALIERE

Sostituisce: Ospedaliere

Quando guarisci un alleato, curi +2d8 danni.

□ INDOMITO

Quando prendi un'afflizione (anche quando causata da Egida insanguinata) prendi+1 prossimo contro qualsiasi cosa l'abbia causata.

□ PERFETTO CAVALIERE

Quando intraprendi una Cerca, scegli tre bonus invece che due.



Il Paladino

L'inferno ci attende. Un'eternità di tormento nel fuoco, nel ghiaccio o in qualsiasi cosa meglio si adatti ai peccati delle legioni di dannati di Dungeon World. Tu sei tutto ciò che si frappona tra le fosse dell'eterno tormento e la salvezza. Sant'uomo, macchina da guerra in armatura, templare del Bene e della Luce, giusto? Il chierico potrà pregare gli dei durante la notte, mentre visita il loro paradiso. Il guerriero potrà impugnare una spada nel nome del "bene", ma tu sai. Solo tu.

Occhi, mano e dolce colpo di grazia degli dei, tu sei questo. Tuoi sono i doni della rettitudine e della virtù, della giustizia e della rivelazione. Una purezza d'intenti che i tuoi compagni non possiedono.

Dunque, guida questi stolti, paladino. Raccogli la tua giusta causa e porta la salvezza a questo mondo impigrito.

Vae victis, giusto?

Aspetto:

Scegli un'opzione per ogni elemento

- » Occhi gentili, occhi fiammeggianti, od occhi sfavillanti
- » Elmo, capelli acconciati, o calvo
- » Simbolo sacro logoro, o simbolo sacro decorato
- » Corpo in forma, corpo massiccio, o corpo esile

Razza:

Ortieni questa mossa

- UMANO

Quando preghi per un'illuminazione, anche per un solo momento, e chiedi "Cosa c'è di malvagio, qui?", il GM te lo dirà, onestamente.

Allineamento:

Scegli un allineamento

- LEGALE

Nega clemenza a un criminale o miscredente

- BUONO

Sfida il pericolo per proteggere chi è più debole

Equipaggiamento:

Cominci il gioco con razioni(5 usi, peso 1), armatura a scaglie (2 armatura, peso 3) e un simbolo della tua fede (peso 0). Descrivilo.

Scegli la tua arma:

- Alabarda (portata, +1 danno, a due mani, peso 2)
- Spada lunga (corpo-a-corpo, +1 danno, peso 1) e scudo (+1 armatura, peso 2)

Sceglino uno:

- Attrezzi dell'avventuriero (5 usi, peso 1)
- Razioni (peso 1) e una pozione di guarigione (peso 0)

Nome

Nomi: Thaddeus, Augustine, Lux, Cassius, Hadrian, Lucia, Octavia, Regulus, Valeria, Sanguinus, Titianus

FOR	Base	Mod.	Danno
Debole -1			10
DES			Armatura
Malfermo -1			
COS			PF
Malato -1			Max:
INT			Attuali
Sordito -1			PF Max = 10 Costituzione
SAG			Carico:
Confuso -1			Carico = 12 + FOR
CAR			
Sfregiato -1			

Legami:

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

Il comportamento sconsiderato di _____ mette in pericolo la sua anima!

_____ è stato al mio fianco in battaglia ed è una persona totalmente fidata

Rispetto le convinzioni di _____, anche se spero che un giorno si incammini sul sentiero giusto

_____ è un'anima valorosa, da cui ho molto da imparare

PE

Livello:

Per salire = livello + 7 PE

MOSSE INIZIALI

Cominci con queste mosse

IMPOSIZIONE DELLE MANI

Quando tocchi qualcuno, a contatto di pelle, e preghi per il suo benessere, tira+CAR. Con 10+, curi 1d8 PF o curi una malattia. Con 7-9, effettui la guarigione, ma la malattia o i danni sono trasferiti su di te.

CORAZZATO

Ignori l'etichetta ingombrante delle armature che indossi.

IO SONO LA LEGGE

Quando dai un ordine a un PNG in virtù della tua autorità divina, tira+CAR. Con 7+, il PNG sceglie una:

- Fa ciò che gli chiedi
- Arretra prudentemente, poi scappa
- Ti attacca

Con 10+, prendi anche+1 prossimo contro il PNG.

Con un fallimento, il PNG è libero di agire come vuole, e tu prendi -1 prossimo contro di lui.

CERCA

Quando consacri te stesso a una missione tramite la preghiera e la purificazione rituale, dichiara qual è il tuo scopo:

- Uccidere _____, un grande flagello della terra
- Difendere _____ dalle iniquità che lo perseguitano
- Scoprire la verità riguardo a _____

Dopodiché scegli fino a due favori:

- Un infallibile senso dell'orientamento verso _____
- Invulnerabilità a _____ (es. armi affilate, fuoco, controllo della mente, ecc.)
- Un marchio dell'autorità divina
- Sensi che penetrano le menzogne
- Una voce che trascende il linguaggio
- Libertà da fame, sete e sonno

Il GM ti informerà sul voto o i voti da mantenere affinché tu possa conservare la benedizione:

- Onore (divieto: tattiche e trucchi codardi)
- Temperanza (divieto: ghiottoneria nel mangiare e nel bere e l'indulgere nei piaceri della carne)
- Devozione (obbligo: osservanza dei riti sacri giornalieri).
- Valore (divieto: permettere a una creatura malvagia di vivere)
- Onestà (divieto: menzogne)
- Ospitalità (obbligo: aiutare i bisognosi, non importa di chi si tratti)