

✓ SCEGLI IL TUO ARCHETIPO E PRENDI LA RELATIVA MOSSA

In base alla tua razza o al tuo background (a tua scelta), prendi una delle seguenti mosse:

□ **Umano:** la tua fede spazia oltre i rigidi dettami della teologia classica: aggiungi alla tua Tradizione Sacra un incantesimo di primo livello dalla lista del Mago;

□ **Elfo:** quando *discerni la realtà*, aggiungi «cosa prevede il mio destino a proposito della situazione corrente?» alle domande che puoi fare;

□ **Nano:** aggiungi alla tua Tradizione Sacra l'orazione Voce della Terra;

□ **Halfling:** quando *arrivi in un luogo sacro o in un luogo civilizzato pieno di devoti*, puoi sempre usare i tuoi servizi da sacerdote come leva per *parlamentare*;

□ **Mezz'orco:** la tua divinità è terribile e vendicativa. Quando *parlamenti usando il tuo dio come leva*, prendi +1 al tiro.

MOSSE INIZIALI

Inizi con queste mosse

✓ LANCIARE INCANTESIMI DIVINI

- ① ② ③ ④

Quando **vuoi lanciare un incantesimo che fa parte della tua Tradizione Sacra**, se si tratta di un'orazione, non importa che tiri, la lanci e basta. Altrimenti, se il tuo livello da Chierico e le tue prese di *Mana* residue sono almeno pari al livello dell'incantesimo che vuoi lanciare, tira+SAG (nota che le prese di *Mana* le stai solo rischiando, non spendendo!). *Con un 10+, l'incantesimo viene lanciato con successo. *Con 7-9, lo stesso, ma devi anche scegliere un'opzione:

- attiri attenzioni indesiderate, ti esponi al pericolo o metti te stesso in difficoltà. Il GM ti dirà come;
- il lancio ti allontana dal tuo dio: prendi -1 continuato a *Lanciare Incantesimi Divini* fino a quando non usi nuovamente la mossa *Mana*. Se scegli più volte quest'opzione, il malus si somma;
- spendi prese di *Mana* pari al livello dell'incantesimo lanciato.

Ricorda che mantenere attivo un incantesimo con effetti continuati potrebbe causare una penalità ai tuoi tiri di *lanciare incantesimi*.

Se prendi questa mossa con una mossa multiclasse, ottieni anche *Mana* e *Divinità*.

✓ **MANA** (____ prese)

Quando **ti accampi e ripassi gli incantesimi che conosci, preghi la tua divinità o rinnovi i reciproci accordi con il tuo Patrono**, perdi tutte le prese di *Mana* che hai e ne prendi un numero pari al tuo più alto livello da Incantatore +1 (massimo 11).

✓ DIVINITÀ

Dai un nome alla divinità che servi e veneri (ad esempio Helferth, Sucellus, o Zorica): _____

Scegli la sua Sfera d'Influenza:

- Guarigione e Ricostruzione;
- Conquista Sanguinaria;
- Progresso e Cultura;
- Conoscenza e Cose Nascoste;
- i Reietti e i Dimenticati;
- Inganno e Tradimento;
- Successo e Affermazione.

Scegli un Fondamento per la tua religione:

- la tua religione predica la santità della sofferenza (Sofferenza);
- la tua religione è settaria e isolata (Ottenere segreti);
- la tua religione richiede importanti sacrifici (Offerta);
- la tua religione crede nell'ordalia (Affermazione personale);
- la tua religione si prende cura degli ultimi e degli oppressi (Pietà);
- la tua religione applica la legge del taglione (Vendetta);
- la tua religione ha complessi rituali (Liturgia);
- la tua religione è materialista (Acquisire tesori).

Scegli la tua Tradizione Sacra, l'insieme di incantesimi che manifesta la Sfera d'Influenza della tua divinità secondo i Fondamenti della tua fede:

- *Crepuscolo* (inganno, furtività, dominio mentale, tenebre);
- *Guarigione* (cura, protezione, ristoro);
- *Illuminazione* (divinazione, luce, intuizione);
- *Necromanzia* (manipolazione della vita e della morte, l'aldilà);
- *Valore* (combattimento, difesa, ispirazione, forza divina).

Non ottieni questa mossa se hai già *Divinità della Natura* (Druido) o *Ordine Sacro* (Paladino).

✓ ASSISTENZA DIVINA

Quando **preghi la divinità in accordo con il Fondamento della tua religione**, ottieni qualche informazione utile o una benedizione relativa alla Sfera d'Influenza della tua divinità. Il GM ti dirà che cosa. Se prendi questa mossa con una mossa multiclasse, ottieni anche *Divinità*.

Inoltre, scegli una delle seguenti mosse:

□ LA BILANCIA DELLA VITA E DELLA MORTE

Quando **qualcuno, incluso te stesso, esala il suo ultimo respiro in tua presenza**, prende +1 al tiro. Inoltre, quando **spendi del tempo dopo una battaglia per dedicare la vittoria alla tua divinità e ad occuparti dei morti**, prendi +1 al prossimo tiro.

□ SENTI IL POPOLO CANTARE?

Gli oppressi ti trattano sempre con gentilezza e rispetto, a meno che tu o la tua chiesa non abbiate dato loro un valido motivo per non farlo, ma potrebbero anche venire a chiedere il tuo aiuto.

□ SCACCIARE NON MORTI

Quando **alzi in alto il tuo simbolo sacro e invochi la tua divinità per proteggerti**, tira+SAG. *Con un 7+, fintanto che continui a pregare e a brandire il tuo simbolo sacro, nessun non morto può avvicinarsi a te. *Con un 10+ i non morti intelligenti sono temporaneamente storditi dalla luce del tuo dio e quelli non senzienti fuggono. Se effettui un'azione aggressiva contro un non morto mentre *Scacci Non Morti*, l'effetto termina. I non morti intelligenti, come vampiri e simili, riusciranno comunque a trovare il modo di farti del male da lontano: sono tipi abbastanza furbi!

MOSSE AVANZATE

Quando raggiungi esattamente il secondo livello, puoi scegliere la seguente mossa o una avanzata dei livelli 2-5 della tua classe:

□ INFANZIA COMPLESSA

Scegli un secondo archetipo tra quelli della tua classe.

Quando raggiungi un livello tra 2 e 5, scegli tra queste mosse:

□ ALLARGARE LE BASI

Scegli una mossa iniziale del Chierico che non hai già preso.

□ ARMA CONSACRATA

Richiede: *Divinità*, *Divinità della Natura* o *Ordine Sacro*

Quando **disponi del tempo e della tranquillità necessari in un luogo consacrato alla tua divinità**, puoi benedire un'arma in tuo possesso. Descrivi come questo si riflette sul suo aspetto: _____

Scegli una delle seguenti etichette, che si andrà ad aggiungere a quelle che l'arma ha già: □ *possente*, □ +1 *perforante*, □ *luminosa* (può emettere il bagliore di una torcia a comando) o □ *sacra* (ti avverte se nei paraggi c'è una creatura, un oggetto o un luogo contrario alla tua divinità). Ogni volta che **ti accampi e preghi la tua divinità**, puoi decidere di passare un po' più di tempo a pregare, e cambiare l'etichetta che hai scelto per la tua *Arma Consacrata*. Puoi avere una sola *Arma Consacrata* per volta.

□ PROTEZIONE DIVINA

Richiede: *Divinità*, *Divinità della Natura* o *Ordine Sacro*

Hai +2 Armatura contro danni provocati da poteri o creature invisibili alla tua divinità. Inoltre, quando **non indossi armatura né imbracci uno scudo**, hai Armatura 1.

□ **INTERVENTO DIVINO** (____ prese)

Richiede: *Divinità, Divinità della Natura o Ordine Sacro*

Quando **ti accampi e preghi la tua divinità**, perdi tutte le prese che avevi in precedenza e prendi 1. Quando tu o un alleato subite danni, spendi 1 presa per annullare il danno invocando la tua divinità, che interviene con una manifestazione appropriata (un soffio improvviso di vento, uno scivolone fortuito, un lampo di luce).

□ **PRIMO SOCCORSO**

Richiede: *Divinità, Divinità della Natura o Ordine Sacro*

Considera Cura Ferite Leggere un incantesimo di livello 0 ai fini delle prese di *Mana* necessarie a lanciarlo.

□ **PRESELTO**

Richiede: *Divinità, Divinità della Natura o Ordine Sacro*

Scegli un incantesimo della tua Tradizione Sacra: _____

Da ora in poi lo consideri di 1 livello più basso ai fini dei requisiti di *Mana* e di livello della mossa *Lanciare Incantesimi Divini*.

□ **PENITENZA**

Richiede: *Lanciare Incantesimi (Arcani, Divini o del Patrono)*

Quando **subisci danno e ti immergi nel dolore**, puoi decidere di subire 1d4 danni aggiuntivi (*ignora armatura*). Se lo fai, prendi +1 al prossimo tiro di *lanciare incantesimi*.

□ **SERENITÀ**

Richiede: *Lanciare Incantesimi (Arcani, Divini o del Patrono)*

Sei in grado di dividere efficacemente il tuo potere: quando **lanci un incantesimo**, ignori la prima penalità di -1 causata dal mantenere incantesimi *continuati*.

□ **MAGIA POTENZIATA**

Richiede: *Lanciare Incantesimi (Arcani, Divini o del Patrono)*

Quando **lanci un incantesimo**, *con un 10+ puoi, se vuoi, scegliere dalla lista del 7-9. Se lo fai, ottieni uno dei seguenti esiti (se applicabile):

- gli effetti dell'incantesimo sono massimizzati;
- l'incantesimo ha effetto su un numero doppio di bersagli.

□ **CELEBRAZIONE DIVINA** (____ prese)

Richiede: *Lanciare Incantesimi Divini*

Quando **uffici un rituale per il tuo dio alla presenza di un nutrito gruppo di fedeli**, prendi 1. Puoi spendere la presa per trasformare un risultato di 7-9 su *Lanciare Incantesimi Divini* in un 10+, o per tirare di nuovo in caso di fallimento.

□ **RINVIGORIRE**

Richiede: *Lanciare Incantesimi (Arcani, Divini o del Patrono)*

Quando **trasformi l'energia di un incantesimo continuato in una magia di guarigione**, esso termina e il suo bersaglio (tu se l'effetto non aveva un alleato come bersaglio) recupera un numero di PF pari al livello dell'incantesimo cui hai posto fine +1.

□ **GUARITORE DEVOTO**

Quando **guarisci direttamente qualcuno** (con incantesimi, mosse, oppure usando Bende o Erbe e Unguenti), aggiungi il tuo livello (massimo 10) ai PF curati.

□ **SEMINARIO SPERIMENTALE**

Mossa *multiclasse*: _____

Il tuo seminario proponeva anche una □ formazione accademica o era un □ monastero (scegli). Ottieni una *Regola (della Battaglia, del Lavoro o della Pietà)* del Monaco, oppure una mossa a tua scelta tra *Scuola per Giovani Maghi* o *Scudo Magico* del Mago.

□ **CONOSCENZE CLERICALI**

Sei un pozzo di conoscenze religiose. Quando **declami conoscenze o discerni la realtà riguardo qualcosa di religioso o divino**, *con un risultato di 10+ il GM ti rivelerà anche un segreto poco conosciuto riguardo quel qualcosa.

□ **UN'OFFERTA PER UN CONSIGLIO**

Quando **sacrifichi qualcosa di valore alla tua divinità e preghi chiedendole consiglio**, il tuo dio ti dirà cosa vorrebbe che tu facessi. Se lo fai, guadagni un PE, ma non più di una volta per sessione.

□ **GUIDARE IL GREGGE**

Quando **predichi alla folla**, tira+**CAR**. *Con 10+ prendi 3, *con 7-9 prendi 1. Spendì una presa per ottenere uno dei seguenti effetti:

- ti consegnano qualcuno che stavi cercando;
- si offrono di donarti i beni o il denaro di cui hai bisogno, compatibilmente con le loro possibilità;
- ti seguono e combattono per te;
- si abbandonano a un'emozione violenta e incontrollata: gioia, dolore o rabbia, come preferisci;
- ritornano silenziosamente alle loro vite;
- intonano inni di lode alla tua divinità (il GM stabilirà con quali conseguenze). Se hai *Celebrazione Divina* ottieni una presa per tale mossa.

*Con 6- la folla ti si rivolta contro.

Quando raggiungi un livello tra il 6 e il 10, scegli tra queste mosse o tra le mosse dei livelli 2-5:

□ **ARMA BENEDETTA**

Richiede: *Arma Consacrata*

Puoi scegliere due etichette da aggiungere alla tua arma anziché una. Inoltre aggiungi alle opzioni di scelta □ *possente* e □ *anatema* (è in grado di ferire qualsiasi creatura contraria alla tua divinità), oltre a sostituire l'etichetta +1 *perforante* con □ +2 *perforante*.

□ **ARMATURA DIVINA**

Richiede: *Protezione Divina*

Ottieni +1 Armatura, oltre ad un ulteriore +1 Armatura contro danni provocati da poteri o creature invisibili alla tua divinità.

□ **INVINCIBILITÀ DIVINA** (____ prese)

Sostituisce: *Intervento Divino*

Quando **ti accampi e preghi la tua divinità**, perdi tutte le prese che avevi in precedenza e prendi 2. Quando tu o un alleato subite danni, spendi 1 presa per annullare il danno invocando la tua divinità, che interviene con una manifestazione appropriata (un soffio improvviso di vento, uno scivolone fortuito, un lampo di luce).

□ **PRIMO SOCCORSO MIGLIORATO**

Richiede: *Primo Soccorso*

Aggiungi Curare Ferite Moderate alla lista di incantesimi che le tue Tradizioni Sacre ti consentono di lanciare.

□ **BENEDETTO**

Richiede: *Prescelto*

Scegli un incantesimo della tua Tradizione Sacra, in aggiunta a quello che hai selezionato con *Prescelto*: _____

Da ora in poi lo consideri di 1 livello più basso ai fini dei requisiti di *Mana* e di livello della mossa *Lanciare Incantesimi Divini*.

□ **MARTIRE**

Sostituisce: *Penitenza*

Quando **subisci danno e ti immergi nel dolore**, puoi decidere di subire 1d4 danni aggiuntivi (*ignora armatura*). Se lo fai, prendi +1 al prossimo tiro di *lanciare incantesimi* e aggiungi il tuo livello da Incantatore (massimo 10) ai danni inflitti o guariti dall'incantesimo.

□ **PROVVIDENZA**

Sostituisce: *Serenità*

Quando **lanci un incantesimo**, ignori la penalità di -1 causata da due incantesimi *continuati* che stai mantenendo attivi.

☐ **TEOLOGIA APPLICATA**

Richiede: *Divinità, Divinità della Natura* o *Ordine Sacro*
Scegli una seconda Tradizione Sacra dalla lista della mossa *Divinità*.

☐ **MAGIA POTENZIATA SUPERIORE**

Sostituisce: *Magia Potenziata*
Quando **lanci un incantesimo**, *con 10+ puoi, se vuoi, scegliere dalla lista del 7-9. Se lo fai, ottieni uno degli esiti della seguente lista (se applicabile). *Con un 12+ puoi sceglierne uno automaticamente:

- gli effetti dell'incantesimo sono massimizzati;
- l'incantesimo ha effetto su un numero doppio di bersagli.

☐ **GUARIRE L'ANIMA**

Quando **trascorri una notte intera a pregare per l'anima di qualcuno, inclusa la tua**, rimuovi una delle sue Debitazioni.

☐ **SECONDA LAUREA**

Richiede: *Seminario Sperimentale*
Mossa *multiclasse*: _____
Scegli una mossa appartenente alla classe del Mago o Monaco (a seconda del tipo di *Seminario Sperimentale* che hai frequentato). Non scegliere mosse multiclasse.

☐ **LE VIE DEL SIGNORE SONO INFINITE**

Mossa *multiclasse*: _____
Scegli una mossa non multiclasse da un'altra classe. Ai fini della scelta, considera il tuo livello come fosse inferiore di uno, a meno che quella mossa non appartenga alla classe del Mago o del Monaco.

☐ **APOTEOSI**

Una sola volta, dopo aver preso questa mossa, quando **trascorri del tempo in preghiera in modo appropriato**, vieni benedetto dalla tua divinità. Descrivi come: _____
In base alla benedizione che hai ricevuto, scegli se ☐ concordare una nuova mossa con il GM oppure se ☐ aumentare una Caratteristica di 1 (al massimo 18): _____

La mossa avrà sempre l'innescio “*Quando...*” e un effetto “*allora...*”, ma non dovrà richiedere alcun tiro per essere usata.

☐ **ARCIVESCOVO**

Richiede: *Divinità, Divinità della Natura* o *Faro di Devozione*
Quando **tenti di esercitare la tua influenza all'interno della gerarchia ecclesiastica**, tira+CAR. *Con 7+, scegli cosa ottieni:

- la cieca obbedienza dei tuoi sottoposti ad un ordine ragionevole;
- il favore di una figura chiave nella gerarchia ecclesiastica;
- risorse o supporto significativi per raggiungere un tuo obiettivo;
- un segreto o un'informazione tenuta nascosta dalla tua chiesa.

*Con 7-9, il GM introdurrà una complicazione o un costo.

Quando raggiungi un livello superiore al 10, puoi scegliere una delle seguenti mosse o una qualsiasi mossa avanzata della tua classe:

☐ **APPRENDISTA MULTICLASSE**

Mossa *multiclasse*: _____
Scegli una mossa iniziale di un'altra classe. Non prendere mosse multiclasse.

☐ **ADEPTO MULTICLASSE**

Richiede: *Apprendista Multiclasse*
Mossa *multiclasse*: _____
Scegli una mossa iniziale o una avanzata di livello 2-5 da un'altra classe. Non prendere mosse multiclasse.

☐ **ESPERTO MULTICLASSE**

Richiede: *Adepto Multiclasse*
Mossa *multiclasse*: _____
Scegli una mossa iniziale o una avanzata di livello 2-5 da un'altra classe. Non prendere mosse multiclasse.

☐ **MAESTRO MULTICLASSE**

Richiede: *Esperto Multiclasse*
Mossa *multiclasse*: _____
Scegli una mossa qualsiasi da un'altra classe. Non prendere mosse multiclasse.

☐ **GRAN MAESTRO MULTICLASSE**

Richiede: *Maestro Multiclasse*
Mossa *multiclasse*: _____
Scegli una mossa qualsiasi da un'altra classe. Non prendere mosse multiclasse.

NOTE/APPUNTI/ALTRO