

NOME

Thaddeus, Augustine, Lux, Cassius, Hadrian, Lucia, Octavia, Regulus, Valeria, Sanguinus, Titanius, Roland, Arthur, Jenevr

ASPETTO

Occhi gentili, occhi fieri o occhi scintillanti
Elmo, capelli stilosi o pelato
Simbolo sacro consumato o simbolo sacro sgargiante
Corpo in forma, corpo massiccio o corpo sottile

Assegna i seguenti punteggi alle tue caratteristiche: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

FORZA	DESTREZZA	COSTITUZIONE	INTELLIGENZA	SAGGEZZA	CARISMA
DEBOLE -1	INSTABILE -1	MALATO -1	STORDITO -1	CONFUSO -1	SCOSSO -1
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR



DANNO



ARMATURA



PF

I tuoi PF max sono 10+ Costituzione

ALLINEAMENTO

☐ LEGALE

Nega la pietà ad un criminale o ad un infedele.

☐ BUONO

Metti in pericolo te stesso per proteggere qualcuno più debole di te.

MOSSE INIZIALI

IMPORRE LE MANI (CAR)

Quando tocchi qualcuno, pelle contro pelle, e preghi affinché stia bene, tira +CAR. *Con 10+ gli curi 1d8 danni o rimuovi una debilitazione. *Con 7-9, riesci a curarlo ma i suoi danni o la sua debilitazione sono trasferiti su di te.

CORAZZATO

Ignori il tag Goffo quando indossi un'armatura

LA LEGGE SONO IO

Quando impartisci un ordine ad un PNG basandoti sulla tua autorità divina, tira +CAR. *Con 7+ lui sceglie uno:

- Fa ciò che gli hai ordinato
- Arresta cautamente, poi fugge
- Ti attacca

*Con un 10+ prendi anche +1 prossimo contro di lui. *Con un fallimento lui fa ciò che vuole e tu prendi -1 prossimo contro di lui.

MISSIONE

Quando dedichi te stesso ad una missione tramite la preghiera e rituali purificatori, dichiara ciò che hai giurato di fare:

- Uccidere _____, una grande minaccia per queste terre.
- Difendere _____ dalle iniquità che lo assaltono.
- Scoprire la verità su _____

Dopo scegli due doni:

- Un perfetto senso dell'orientamento verso _____.
- Invulnerabilità a _____ (magie di fuoco, armi contundenti, ecc.)
- Un marchio di autorità divina
- Sensi che percepiscono le menzogne
- Una voce che trascende il linguaggio
- La libertà da fame, sete e sonno.

Il GM ti dirà quale voto o voti devi rispettare per mantenere la tua benedizione:

- Onore (proibito: tattiche da codardi e trucchetti)
- Temperanza (proibito: peccati di gola come i cibi, le bevande e i piaceri della carne)
- Pietà (proibito: osservanza giornaliera dei sacri precetti)
- Valore (proibito: lasciare in vita creature malvagie o ignorare la sofferenza)
- Verità (proibito: bugie)
- Ospitalità (Richiede: aiuto per chi ne necessita, non importa chi sono)

RAZZA

Sei umano, quindi prendi questa mossa.

☐ UMANO

Quando preghi per una guida, anche solo per un momento, e chiedi "dove si trova il male", il GM ti risponderà onestamente.

LEGAMI

Scrivi il nome dei tuoi compagni in almeno una delle seguenti:

La folle condotta di _____ mette in pericolo la sua stessa anima!

_____ ha combattuto al mio fianco e mi fido di lui ciecamente.

Rispetto il credo di _____, ma spero che un giorno possa trovare la retta via.

_____ è un'animo impavido, ho molto da imparare da lui.



IL PALADINO

LEVEL
XP

EQUIPAGGIAMENTO

Il tuo peso massimo trasportabile è 12+FOR. Porte con te razioni da Dungeon (5 usi, peso 1) armatura di scaglie (2 armatura, peso 3) e alcuni simboli di fede, descrivili (peso 0). Scegli anche la tua arma:

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

Scegli uno:

- ☐ Attrezzi d'avventura (peso 1)
- ☐ Razioni da Dungeon (peso 1) e pozione curativa (peso 0)

MOSSE AVANZATE

Quando raggiungi un livello tra 2-5, scegli tra queste mosse.

☐ FAVORE DIVINO

Dedica te stesso ad una divinità (nominane una nuova o scegli una divinità già esistente). Guadagni Preghiera e Lanciare Magie dalle mosse del Chierico.

Quando scegli questa mossa è come se fossi un Chierico di livello 1 per il lancio delle magie. Quando sali di livello, aumenti il tuo livello di Chierico di 1.

☐ EGIDA DI SANGUE

Quando subisci danno puoi stringere i denti ed accettare la cosa. Se lo fai, non prendi nessun danno ma al suo posto segni una debilitazione di tua scelta. Se hai già sei debilitazioni non puoi usare questa mossa.

☐ COLPIRE

Quando sei in missione infliggi sempre +1d4 danni.

☐ EXTERMINATUS

Quando prometti solennemente di sconfiggere un nemico, fai +2d4 danni contro quel nemico ma -4 danni contro tutti gli altri. Questo effetto dura fino a che il nemico non è sconfitto. Se non riesci a sconfiggerlo o abbandoni la lotta, puoi ammettere di aver fallito, ma l'effetto continua finché non riesci a redimerti.

☐ CARICA!

Quando guidi la carica in un combattimento, chi guidi prende +1 prossimo.

☐ DIFENSORE DEVOTO

Quando difendi prendi sempre 1 presa anche se fai 6-.

☐ PREPARARE L'ATTACCO

Quando combatti in mischia scegli un'alleanza. Il suo prossimo attacco contro il tuo bersaglio infliggerà +1d4 danni.

☐ PROTEZIONE SACRA

Quando sei in missione prendi sempre +1 armatura.

☐ VOCE DELL'AUTORITA'

Prendi +1 quando dai ordini ad un compagno assoldato.

☐ OSPITALIERE

Quando curi un alleato curi +1d8 danni.

Quando raggiungi un livello tra 6-10, scegli tra queste mosse o tra le mosse del 2-5 livello.

☐ EVIDENZA DELLA FEDE

Richiede: Favore Divino

Quando vedi una magia divina nel momento in cui è lanciata, chiedi al GM qual'è la divinità che la garantisce e i suoi effetti. Prendi +1 se agisci in accordo con la risp.

☐ COLPO SACRO

Rimpiazza: Colpire

Quando sei in missione infliggi sempre +1d8 danni.

☐ IN PRIMA LINEA

Rimpiazza: Carica!

Quando guidi la carica in un combattimento, chi guidi prende +1 prossimo e +2 armatura a seguire.

☐ DIFENSORE INATTACCABILE

Rimpiazza: Difensore Devoto

Quando difendi prendi sempre 1 presa anche se fai 6-. Quando ottieni un 12+ invece di ottenere prese riesci a sorprendere la creatura più vicina, ottenendo così un chiaro vantaggio, il GM ti descriverà come.

☐ ATTACCO COORDINATO

Rimpiazza: Preparare l'Attacco

Quando combatti in mischia scegli un'alleanza. Il suo prossimo attacco contro il tuo bersaglio infliggerà +1d4 danni e lui prende +1 prossimo contro il bersaglio.

☐ PROTEZIONE DIVINA

Rimpiazza: Protezione Divina

Quando sei in missione hai sempre +2 armatura.

☐ AUTORITA' DIVINA

Rimpiazza: Voce dell'Autorità

Prendi +1 quando dai ordini ad un compagno assoldato. Se ottieni un 12+ il compagno dimentica la paura o i dubbi e segue alla cieca i tuoi ordini con particolare efficienza e abilità.

☐ PERFETTO OSPITALIERE

Rimpiazza: Ospitaliere

Quando curi un alleato curi +2d8 danni.

☐ INDOMABILE

Quando soffri una debilitazione (anche per via di Egida di Sangue) prendi +1 prossimo contro qualsiasi cosa l'abbia causata.

☐ PERFETTO CAVALIERE

Quando inizi una missione scegli tre doni invece che due.