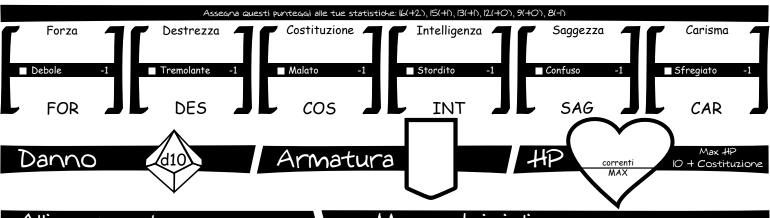
Nome

spetto Fisico

Thaddeus, Augustine, Lux, Cassius, Hadrian, Lucia, Octavia, Regulus, Valeria, Sanguinus

Occhi buoni, Occhi fieri o Occhi scintillanti Elmetto, Capelli ben pettinati o Calvo Simbolo sacro consumato o Simbolo sacro sgarciante Corpo atletico, Corpo massiccio o Corpo magro



Allineamento

■ Legale

Nessuna pieta' per un criminale o infedele

■ Malvagio

Esponi te stesso per proteggere qualcuno piu' debole di te

azza

Sei Umano, dunque acquisisti questa mossa

☐ Umano

Quando preghi per una indicazione, anche solo per un momento, e chiedi "Dov'è il male?" il GM te lo dirà onestamente.

egami

seguenti: - La condotta folle di la sua stessa anima!		mette in pericolo
totalmente.	ha combattuto con	me e mi fido di lui
- Rispetto la fede di giorno veda la Verità.		_ ma spero che un
- imparare da lui.	_ è un uomo esem	plare, ho solo da

Scrivi il nome dei tuoi compagni in almeno una tra le

Mosse Iniziali

Imporre le Mani (Car)

Quando tocchi qualcuno pelle a pelle, e preghi perché stiano bene, tira +CAR. Con 10+: Curi 1d8 di danni o rimuovi una malattia; Con 7-9: Curi 1d8 danni o rimuovi una malattia, ma il danno o la malattia è trasferita a te.

Corazzato

Ignora l'etichetta Impacciante, sull'armatura che indossi.

Io sono la Legge (Car)

Quando dai un ordine a un NPC basato sulla tua autorità divina, tira +CAR. Con 7+: Loro scelgono uno fra:

- Fanno quello che chiedi
- Arretrano cautamente e poi fuggono
- Ti attaccano

Con 10+: Hai inoltre un +1 contro di loro.

Con 6-: Fanno quello che vogliono, e hai -1 contro di loro.

Missione

Quando ti consacri a una missione tramite preghiere e rituali sacri, dichiara cosa hai deciso di fare (scegli uno):

- Uccidere , un grosso pericolo per la zona
- Difendere dalle iniquità che lo perseguono
- Scoprire la verità su

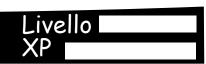
Quindi scegli due doni (scegli due):

- Un perfetto senso di dove sia _
- Sensi che percepiscono le bugie
- Invulnerabile a _
- (es.: armi affilate, fuoco, malefici) - Una voce che trascende i linguaggi
- Un marhio di autorità divina
- La libertà da fame, sete e sonno

Il GM sceglierà quale voto o voti devi rispettare per avere la benedizione divina:

- Onore (proibito: tattiche scorrette e trucchi)
- Moderazione (probito: indulgiare nei piaceri carnali o del cibo)
- Pietà (richiesto: osservanza dei sacri precetti)
- Valore (probito: lasciar vivere un malvagio)
- Verità (probito: mentire)
- Ospitalita' (richiesto: aiutare chi ha necessità, non importa chi sia)





Equipaggiamento	
Carico massimo: 12 + FOR. Inizi con razioni da viaggio (5 utilizzi, 1 peso), armatura a scaglie (2CA, peso 3) e un marchio della fede (peso 0): descrivilo	
Scegli la tua arma: Alabarda (a Portata, danno+1, 2mani, peso 2) Spada Lunga (Ravvicinato, danno+1, peso 1) e scudo (CA+1, peso 2)	
Scegli uno: 1 pozione curativa 3 pozioni di antitossina	
Mosse avanzate	
Quando raggiungi un livello tra 2-5, scegli tra queste mosse.	Quando raggiungi un livello tra 6-10, scegli tra queste mosse o tra quelle precedenti.
Favore Divino Dedicati a una divinità (creane una nuova o scegli una già stabilita). Guadagni Meditare e Lanciare una Magia dalla scheda del Chierico. Quando scegli questa mossa, considerati come se fossi un chierico di livello 1 per usare le magie. Ogni volta che guadagni un livello poi, incrementa anche il tuo livello da chierico di 1.	Fedele Esperto Quando vedi una magia divina nel momento in cui è lanciata, puo chiedere al GM quale divinità ha concesso la magia e quali sono i suo effetti. Prendi +1 al prossimo tiro che fai considerando le risposte.
☐ Egida di Sangue Quando prendi danno, puoi stringere i denti e accettare il colpo. Se lo fai, non prendi danno, ma invece soffri una debilità di tua scelta. Se hai	Punire Superiore Rimpiazza: Punire Mentre sei in una missione, fai 1d8 extra di danni.
già tutte le 6 debilità, non puoi usare questa mossa.	☐ Leader in prima linea Rimpiazza: Carica Quando guidi una carica in combattimento, quelli che guidi prendono +1 a prossimo tiro e +2 Arm al prossimo danno subito.
☐ Punire Mentre compi una missione, fai +1d4 di danno extra.	
Exterminatus Quando gridi a piena voce della tua promessa di sconfiggere un nemico, fai +2d4 danni extra a quel nemico e -4 danni contro tutti gli altri. Questo effetto rimane attivo fin quando il nemico non è sconfitto.	☐ Difensore Impervio Quando usi difendere, hai sempre +1 preso, anche su un 6 Se fai un 12+, invece di prendere, la creatura che ti attacca più vicina rimane sorpresa dandoti un chiaro vantaggio (il <i>GM</i> dice come)
Se fallisci a sconfiggere il nemico o abbandoni il combattimento, puoi ammettere il tuo fallimento, ma l'effetto rimarrà fin quando non trovi una maniera di redimere te stesso.	Attacco Coordinato Rimpiazza: Attacco Preparatorio Quando usi combattere in mischia, scegli un alleato. Il loro prossimo attacco verso il tuo bersaglio farà 1d4 extra di danni e avrà +1 al tiro.
 ☐ Carica Quando guidi una carica in combattimento, quelli che guidi hanno +1 al prossimo tiro. 	☐ Protezione Divina Rimpiazza: Protezione Sacra Hai +2 Arm mentre fai una missione.
☐ Difensore Ostinato Quando usi difendere hai sempre +1 presi, anche su un 6	Autorita' Divina Rimpiazza: Voce dell'Autorita Quando comandi dei sottoposti, hai +1 agli eventuali tiri richiesti. Se fa 12+ i sottoposti trascendono le loro paure e dubbi e eseguono i tuo
☐ Attacco Preparatorio Quando usi combattere in mischia, scegli un alleato. Il loro prossimo	ordini con particolare efficienza ed effetto.

☐ Voce dell'Autorita' Quando comandi dei sottoposti

☐ **Protezione Sacra**Hai +1 Arm mentre fai una missione.

Quando comandi dei sottoposti hai un +1 agli eventuali tiri richiesti.

attacco contro il tuo bersaglio farà 1d4 extra di danno.

☐ Infermiere

Quando curi un alleato, curi 1d8 extra.

Indomabile
Quando soffri una d

Quando soffri una debilità (anche attraverso Aegis di Sangue), prendi +1 al prossimo tiro coinvolgente chi l'ha causata.

Rimpiazza: Infermiere

☐ Cavaliere Esemplare

☐ Infermiere Esperto

Quando curi un alleato, curi 2d8 extra.

Quando usi missione, scegli tre doni al posto di due.