

Nome



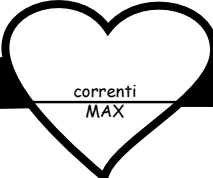
Thaddeus, Augustine, Lux, Cassius, Hadrian, Lucia, Octavia, Regulus, Valeria, Sanguinus

Aspetto Fisico

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

Assegna questi punteggi alle tue statistiche: 16(+2), 15(+1), 13(+1), 12(+0), 9(+0), 8(-1)

Forza	Destrezza	Costituzione	Intelligenza	Saggezza	Carisma
Debole -1	Tremolante -1	Malato -1	Stordito -1	Confuso -1	Sfregiato -1
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR

Danno  Armatura  HP  correnti MAX Max HP 10 + Costituzione

Allineamento

☐ Legale

Nessuna pietà per un criminale o infedele

☐ Malvagio

Esponi te stesso per proteggere qualcuno più debole di te

Razza

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.

Legami

Scrivi il nome dei tuoi compagni in almeno una tra le seguenti:

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

- _____ ha combattuto con me e mi fido di lui totalmente.

- Rispetto la fede di _____ ma spero che un giorno veda la Verità.

- _____ è un uomo esemplare, ho solo da imparare da lui.

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 marchio 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 (proibito: indulgere nei piaceri carnali o del cibo)
- Pietà (richiesto: osservanza dei sacri precetti)
- Valore (proibito: lasciar vivere un malvagio)
- Verità (proibito: mentire)
- Ospitalità (richiesto: aiutare chi ha necessità, non importa chi sia)



Il Paladino

Livello
XP

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.

☐ 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.

☐ 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 già tutte le 6 debilità, non puoi usare questa mossa.

☐ 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. 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.

☐ Carica

Quando guidi una carica in combattimento, quelli che guidi hanno +1 al prossimo tiro.

☐ Difensore Ostinato

Quando usi difendere hai sempre +1 presi, anche su un 6-.

☐ Attacco Preparatorio

Quando usi combattere in mischia, scegli un alleato. Il loro prossimo attacco contro il tuo bersaglio farà 1d4 extra di danno.

☐ Protezione Sacra

Hai +1 Arm mentre fai una missione.

☐ Voce dell'Autorità

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

☐ Infermiere

Quando curi un alleato, curi 1d8 extra.

Quando raggiungi un livello tra 6-10, scegli tra queste mosse o tra quelle precedenti.

☐ Fedele Esperto

Richiede: Favore Divino

Quando vedi una magia divina nel momento in cui è lanciata, puoi chiedere al GM quale divinità ha concesso la magia e quali sono i suoi effetti. Prendi +1 al prossimo tiro che fai considerando le risposte.

☐ Punire Superiore

Rimpiazza: Punire

Mentre sei in una missione, fai 1d8 extra di danni.

☐ Leader in prima linea

Rimpiazza: Carica

Quando guidi una carica in combattimento, quelli che guidi prendono +1 al prossimo tiro e +2 Arm al prossimo danno subito.

☐ Difensore Impervio

Rimpiazza: Difensore Ostinato

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 GM dice come)

☐ 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.

☐ Protezione Divina

Rimpiazza: Protezione Sacra

Hai +2 Arm mentre fai una missione.

☐ Autorità Divina

Rimpiazza: Voce dell'Autorità

Quando comandi dei sottoposti, hai +1 agli eventuali tiri richiesti. Se fai 12+ i sottoposti trascendono le loro paure e dubbi e eseguono i tuoi ordini con particolare efficienza ed effetto.

☐ Infermiere Esperto

Rimpiazza: Infermiere

Quando curi un alleato, curi 2d8 extra.

☐ Indomabile

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

☐ Cavaliere Esemplare

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