

DEVOTO

¿QUIÉN ERES?

Has sido llamado para predicar a un rebaño de almas descarriadas que han perdido su camino. Te has encontrado con el mal en sus diferentes formas, y sabes que sobre los de corazón fuerte y convicción férrea recae la responsabilidad de mantener el rumbo.

NOMBRE

Padre Brown, Hermano Michaels, Rabí Luca, Joshua White, Madre Jones, Hermana Janice, Teresa Hollister

APARIENCIA

Elige uno de cada categoría

- Sexo:** Hombre, mujer
- Ropajes:** Vestimenta formal, vestimenta anticuada, toga, hábito, ropas informales, ropas de misionero
- Rostro:** Despejado, enjuto, amigable, calmado, ascético, serio, honesto
- Mirada:** Brillante, penetrante, pacífica, acusadora
- Complexión:** Delgada, rellena, pesada, angulosa, esbelta

EQUIPO

Comienzas con lo siguiente:

- » Un símbolo de tu fe
- » 1d6 Recursos
- » Una biblia u otro libro sagrado
- » Sin Saber

Además elige 2 de las siguientes:

- » Una (extraña) reliquia que te ha sido entregada por tu antiguo mentor.
- » Una arma corta.
- » Una camioneta (poco fiable).
- » Un bastón

ATRIBUTOS

RAZÓN

educación, intelecto

SUERTE

destino, fortuna

PASIÓN

emoción, instinto

AFINIDAD

encanto, carisma

FÍSICO

fuerza, arrojo

Elige una combinación de atributos

- » Razón 0, Pasión 0, Físico 0, Suerte +1, Afinidad +2
- » Razón +1, Pasión +1, Físico -1, Suerte +1, Afinidad +1
- » Razón 0, Pasión 0, Físico +1, Suerte +2, Afinidad 0
- » Razón +1, Pasión +1, Físico -1, Suerte +2, Afinidad 0

SABER

conocimiento arcano

RECURSOS

dinero, bienes

¿EN QUIÉN CONFÍAS

MOVIMIENTOS

Todos los movimientos básicos más 2 movimientos especiales elegidos de entre los siguientes

- ☐

INSPIRACIÓN DIVINA:

Puedes meditar o rezar durante largo rato y reflexionar sobre asuntos importantes. Cuando lo hagas puedes ENCAJAR LAS PIEZAS y TIRAR+SUERTE en lugar de TIRAR+RAZÓN.
- ☐

TRATO AGRADEABLE:

Ganas +1 a Afinidad.
- ☐

BENDECIDO:

Ganas +1 a Suerte.
- ☐

LUGAR DE CULTO:

Tienes una pequeña iglesia, sinagoga, templo o casa acondicionada donde atiendes a tu rebaño. En la parte de arriba tienes una pequeña habitación donde duermes y guardas tus efectos personales. Dentro de la congregación hay 10 almas leales a las que puedes acudir cuando la situación lo demande. Ganas 1d6 Recursos al mes.
- ☐

SANTIFICAR:

Puedes llevar a cabo rituales, utilizando agua bendita, incienso y elementos similares (los llamaremos en general Stock) para salvaguardar una casa, hogar o individuo de cualquier fuerza proveniente de otro mundo. Hacerlo consume 1d6 de Stock (si es un lugar muy grande o tiene muchos puntos de acceso probablemente consuma 2d6). En el caso de que tras la tirada no tengas suficiente Stock a mano, todo el que haya sido invertido se perderá y deberás comenzar de nuevo. Si hay una presencia maléfica presente ACTÚAS BAJO PRESIÓN. En otro caso deberás TIRAR+RAZÓN.

SALUD

1

RASGUÑOS

2

MAGULLADO

3

MALTRECHO

4

HERIDO

5

MALHERIDO

6

MORIBUNDO

+

MUERTO

CORDURA

1

SORPRENDIDO

2

ESTUPEFACTO

3

TRASTORNADO

4

TRAUMATIZADO

5

HISTÉRICO

6

DEMENTE

+

LOCO

MOVIMIENTOS DE SABER

FULMINAR:
Puedes gastar un punto de Saber para para TIRAR+SUERTE en lugar de TIRAR+FÍSICO al RECURRIR A LA VIOLENCIA o AMENAZAR.

