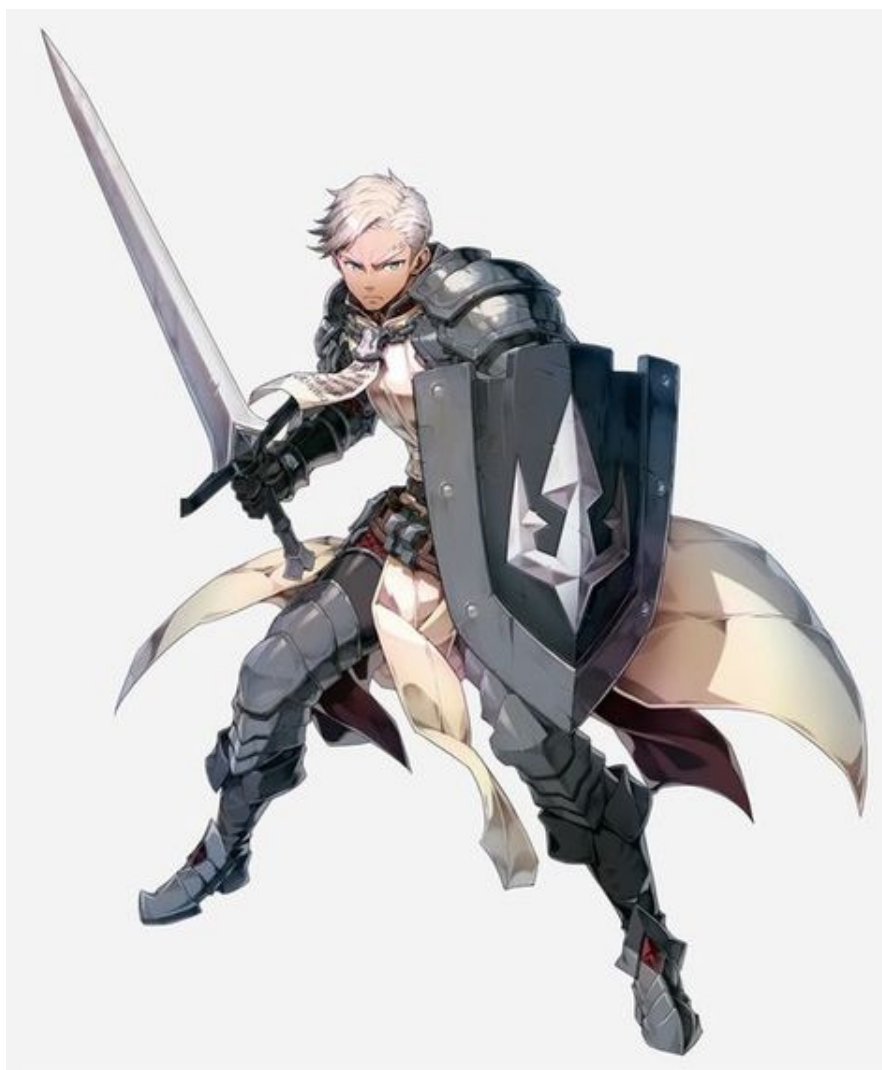


Classe Cruzado



Artista Desconhecido

1	Ataque Santo (1d6)	Devoto	
2	Sentinela	Magias (1º Círculo)	Poder de Cruzado
3			Poder de Cruzado
4			Poder de Cruzado
5	Ataque Santo (2d6)	Sentinela Estoico	Poder de Cruzado
6			Poder de Cruzado
7		Magias (2º Círculo)	Poder de Cruzado
8			Poder de Cruzado
9	Ataque Santo (3d6)		Poder de Cruzado
10			Poder de Cruzado

11	Magias (3º Círculo)	Poder de Cruzado
12		Poder de Cruzado
13	Ataque Santo (4d6)	Poder de Cruzado
14		Poder de Cruzado
15	Fanatismo	Magias (4º Círculo)
16		Poder de Cruzado
17	Ataque Santo (5d6)	Poder de Cruzado
18		Poder de Cruzado
19		Poder de Cruzado
20	Lealdade Santificada	Poder de Cruzado

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PV. Um cruzado começa com 16 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 4 PV (+ mod. Con) por nível.

PM. 4 PM por nível.

Perícias. Fortitude (Con) e Luta (For) ou Pontaria (Des), mais 3 a sua escolha entre Atletismo (For), Diplomacia (Car), Guerra (Int), Investigação (Int), Intimidação (Car), Luta (For), Ofício (Int), Percepção (Sab), Pilotagem (Des), Pontaria (Des), Religião(Sab) e Vontade (Sab).

Proficiências. Armas Marciais, Armaduras Pesadas e Escudos.

HABILIDADES DE CLASSE

Ataque Santo. Quando faz um Ataque a um inimigo, seja esse ataque corpo-a-corpo ou à distância, você pode escolher gastar 1 PM para adicionar +1d6 de dano de luz ou trevas ao seu ataque (o tipo do dano varia conforme a sua divindade), e a cada 4 níveis você pode gastar 1 PM adicional para somar +1d6 por ponto de mana.

Devoto. Você se torna devoto de um deus maior.

Você deve obedecer às Obrigações & Restrições de seu deus, mas, em troca, ganha os Poderes Concedidos dele.

Veja a lista de deuses na página 97. Como alternativa, você pode cultuar o Panteão como um todo.

Não recebe nenhum Poder Concedido, mas sua única Obrigação & Restrição é não usar armas cortantes ou perfurantes (porque derramam sangue, algo que cruzados do Panteão consideram proibido). O nome desta habilidade varia de acordo com a divindade escolhida: Devoto de Azgher, Devoto de Thyatis... ou Devoto dos Deuses, se escolher cultuar o Panteão como um todo.

Magias. Escolha três escolas de magia. Uma vez feita, essa escolha não pode ser mudada. Você pode lançar magias divinas de 1º círculo que pertençam a essas escolas. À medida

que sobe de nível, pode lançar magias de círculos maiores (2º círculo no 7º nível, 3º círculo no 11º nível e 4º círculo no 15º nível). Você começa com duas magias de 1º círculo. A cada nível par (4º, 6º etc.), aprende uma magia de qualquer círculo e escola que possa lançar. Seu atributo-chave para lançar magias é a Sabedoria e você soma seu bônus de Sabedoria no seu total de PM. Veja o Capítulo 4 para as regras de magia.

Sentinela. No 2º nível, você passa a ser um protetor do templo de sua divindade, some seu bônus de sabedoria na defesa.

PODERES DE CRUZADO

- **Ambidestria.** Se estiver usando duas armas (e pelo menos uma delas for leve) e fizer a ação atacar, você pode fazer dois ataques, um com cada arma. Se fizer isso, sofre -2 em todos os testes de ataque até o seu próximo turno. Pré-requisito: Des 15.
- **Aumento de Atributo.** Você recebe +2 em um atributo a sua escolha. Você pode escolher este poder várias vezes. A partir da segunda vez que escolhê-lo para o mesmo atributo, o aumento diminui para +1.
- **Arma Sagrada.** Sua arma é um instrumento da fé, gastando 1 PM e uma ação padrão você pode somar seu bônus de Sabedoria nas rolagens de dano até o fim da cena, além disso pode substituir o bônus de luta ou pontaria por sabedoria no teste de ataque.
- **Arqueiro.** Se estiver usando uma arma de ataque à distância, você soma seu bônus de Sabedoria em rolagens de dano (limitado pelo seu nível). Pré-requisito: Sab 13
- **Canalizar Energia Positiva/Negativa.** Você pode gastar uma ação padrão e 1 PM para liberar uma onda de energia positiva ou negativa (de acordo com sua divindade) que afeta todas as criaturas em alcance curto. Energia positiva cura 1d6 pontos de dano em criaturas vivas a sua escolha e causa 1d6 pontos de dano de luz em mortos-vivos. Energia negativa tem o efeito inverso — causa dano de trevas em criaturas vivas a sua escolha e cura mortos-vivos. Uma criatura que sofra dano tem direito a um teste de Vontade (CD Sab) para reduzi-lo à metade. Para cada 2 PM extras que você gastar, a cura ou dano aumenta em +1d6 PV (ou seja, pode gastar 3 PM para curar 2d6 PV, 5 PM para curar 3d6 PV e assim por diante). @
- **Força da Fé: Benemerência.** Você está acostumado a repartir, uma vez por turno quando for dividir comida ou poções com o próximo, pode gastar 3 PM para que aquele item cause o efeito em ambos os personagens (Você e mais um). Pré-requisito: nível 6 de cruzado.
- **Força da Fé: Estratagema.** Você pode somar seu bônus de sabedoria em testes resistidos como parte de um plano para superar esse desafio.
- **Força da Fé: Marcha.** Você e seus aliados em alcance curto recebem um bônus de Iniciativa igual ao seu bônus de sabedoria e ganham +3m de movimentação.
- **Força da Fé: Revide.** Quando um inimigo acerta um ataque corpo-a-corpo em você, ganhe +2 em defesa a partir do próximo turno cumulativo até que consiga se defender, sempre que tomar esse ataque, pode gastar 2 PM para ganhar um ataque adicional como reação. Pré-requisito: 8º nível de Cruzado
- **Fulgor Divino.** Quando usa o Ataque Santo, todos os inimigos em alcance curto ficam ofuscados até o início do seu próximo turno.

- **Inflamar Sangue.** Você carrega consigo o legado dos santos heróis do passado, e seu sangue queima com isso, quando sofre um ataque corpo a corpo que te acerta, pode gastar 1PM para inflamar seu sangue e queimar inimigos em alcance curto com 2d6 de dano de fogo. Pré-requisito: 6º nível de Cruzado. @
- **Intolerância à (Criatura).** Escolha um tipo de criatura entre animal, construto, espírito, monstro ou morto-vivo, ou duas raças humanoides (por exemplo, orcs e gnolls, ou elfos e qareen). Quando você usa a habilidade Ataque Santo contra uma criatura do tipo ou da raça escolhida, dobra os dados de bônus no dano. O nome desta habilidade varia de acordo com o tipo de criatura escolhida (Intolerância à Monstros, Intolerância à Mortos-Vivos etc.). Você pode escolher este poder outras vezes para inimigos diferentes.
- **Mestre Cerimonialista.** Você pode conduzir qualquer combate como se fosse um templo sacro, gaste 2 PM para fazer um aliado em alcance curto rolar novamente um teste recém realizado. Pré-Requisito: nível 5 de cruzado.
- **Passo Sacro.** Uma vez por turno você pode gastar 2 PM para ganhar mais uma ação de movimento!
- **Provocação Herege.** Você é ameaçador naturalmente, gastando uma ação padrão, todos os inimigos em alcance curto devem fazer um teste de vontade resistido pela sua intimidação, se falharem, quando atacarem, focam seus ataques em você até o final do turno, ou até você cair, o que ocorrer primeiro. Porém, efeitos de medo se sobrepõem a essa habilidade.
- **Sacrifício Final.** Você pode aumentar o dano causado pelo seu inflamar sangue em +1d6 a cada 2PV de dano extra que escolha queimar quando usa o Inflamar Sangue. Pré-requisito: Inflamar Sangue, 12º nível de Cruzado. @
- **Tabardo Sacro.** Você cobre sua armadura com o Tabardo de seu deus, ganhe +2 de defesa.
- **Virtude Santificada: Companheirismo.** Sua irmandade com os aliados e amigos ultrapassa até a barreira da morte, uma vez por turno você pode trocar de lugar com um aliado adjacente para receber dano no lugar dele ao custo de 3 PM. Quando faz isso, ambos ficam caídos.
- **Virtude Santificada: Cortesia.** Você pode gastar 2 PM para impressionar as pessoas com sua polidez e educação, personagens do mestre começam com uma categoria de atitude melhor para com você, além disso você ganha +2 em diplomacia. Este poder é ativado com uma ação livre.
- **Virtude Santificada: Fidelidade.** O vínculo de vida que você tem com seus companheiros é lendário, quando você usa a VS: Fraternidade, recebe de volta metade dos PV que perderia. Pré-Requisito: VS: Fraternidade.
- **Virtude Santificada: Fraternidade.** Gastando 2 PM você pode conceder a um aliado em alcance curto uma quantidade de PV igual a 2d6+Sab, porém esses PV são retirados da sua própria vida.
- **Virtude Santificada: Idolatria Respeitosa.** Você ganha +2 de bônus em ataque e dano contra criaturas devotas de deuses que canalizam energias opostas à sua. Ex. Se sua divindade canaliza energia positiva, você ganha bônus contra devotos de energia negativa e vice-versa.
- **Virtude Santificada: Hastear Estandarte.** O patriotismo de um cruzado é quase tão forte como sua fé. Gaste uma ação padrão e 1 PM por aliado que quiser direcionar (limitado pelo seu modificador de Sabedoria). No próximo turno do aliado, ele ganha

uma ação de movimento inspirada pelo seu Patriotismo. Pré-requisitos: Int 13, treinado em Guerra, 8º nível de cruzado.

- **Virtude Santificada: Pureza.** Você tem sua mente sã e pode tornar seu corpo são, uma vez por turno ao custo de 2 PM você pode se curar das condições envenenado, sangrando e em chamas como ação livre, embora o dano sofrido não retorne. Pré-requisito: nível 8 de Cruzado.

Sentinela Estóico. No quinto nível você recebe uma quantidade de redução de dano igual ao seu bônus de Sabedoria. Além disso, você pode gastar sua ação de movimento para se tornar imóvel e ganhar +2 de defesa até o seu próximo turno.

Fanatismo. A partir do 15º nível, você pode resistir a golpes e feitiços fatais com uma determinação sem igual. Se sofrer dano que for deixá-lo com menos do que 1 PV, você é reduzido a 1 PV, e desconta o dano em excesso de seus PM. Em outras palavras, seus PM funcionam como um segundo montante de PV. Se você ficar sem PM, o dano que sobrar é aplicado a seus PV. Por exemplo, um cruzado com 9 PV e 20 PM remanescentes sofre um ataque que causa 15 pontos de dano. Seus PV são reduzidos a 1, e ele perde 7 PM, ficando com 13 PM. Se mais tarde ele sofrer outro ataque que causa 18 pontos de dano, perde seus 13 PM e sofre 5 pontos de dano (ficando com -4 PV).

Lealdade Santificada. No Vigésimo nível, você é tão leal a seu Deus, aliados e convicções que se torna quase um anjo vivo. Ganha 18m de deslocamento de vôo e asas de um anjo, bem como passa a poder gastar a quantidade de PM necessária para invocar um poder de devoto que sua divindade concede para conceder esse poder a um aliado em alcance curto. (com a mesma duração e efeito que teria se fosse conjurado em si mesmo.) Além disso, pode lançar magias a partir de seus aliados.

REGRA ADICIONAL

Força da Fé. Você pode usar quantas forças da fé quiser por turno, a não ser que o texto diga o contrário.

Virtude Santificada. As VS custam uma ação de movimento para serem usadas.

Classe por @brunnorett