



## Crociato

Mentre i Guerrieri appartengono a una casta di nobili di lignaggio aristocratico e il loro valore e onore e coraggio non possono essere messi in discussione, i Crociati vengono da qualsiasi strato sociale, ma abbandonano la loro vita passata quando prendono i voti militari e religiosi, entrando nel nobile e sacro Ordine dei Cavalieri del Tempio del Roc di Crescentium, che unisce rigore e abilità marziale ai poteri della fede.

Il tuo addestramento militare è in parte simile a quello dei Guerrieri, ma comprende in più poteri religiosi che sono paragonabili a veri e propri Incantesimi divini. Se appartieni all'Ordine dei Crociati probabilmente le avventure che compisci sono dovute a missioni più o meno segrete che l'Ordine stesso ti ha impartito e il tuo comportamento deve rispecchiare in ogni momento il codice immacolato dei tuoi precettori, compagni e maestri.

Livello	Esperienza	Prodezza	Intelligenza	Prontezza	Resistenza	Impatto	Talenti
1	0	7	6	6	6	1D	Crociato/Tecnica dello Scudo
2	250	8	6	6	12	1D+1	Armature Pesanti
3	500	8	6	6	18	1D+2	Cavalierato 1
4	750	8	6	7	24	2D	Determinazione
5	1000	8	6	7	30	2D+1	Poteri della Fede 1
6	1250	8	6	7	36	2D+2	Cavalierato 2
7	1500	8	7	7	42	3D	Poteri della Fede 2
8	1750	9	7	7	48	3D+1	Inesorabilità
9	2000	9	7	7	54	3D+2	
10	2250	9	8	7	60	4D	Poteri della Fede 3
11	2500	9	8	7	66	4D+1	
12	2750	9	8	7	72	4D+2	Poteri della Fede 4
13	3000	9	9	8	78	5D	
14	3250	9	9	8	84	5D+1	
15	3500	9	9	8	90	5D+2	
16	3750	10	9	8	96	6D	Cavalierato 3
17	4000	10	9	8	102	6D+1	
18	4250	10	9	8	108	6D+2	
19	4500	10	9	8	114	7D	
20	5000	10	10	8	120	7D+1	Ascensione

Scrivi il tuo Livello e le tue Caratteristiche sulla Scheda del Personaggio.

Cominci l'avventura con i seguenti Oggetti che dovresti segnare nel tuo Equipaggiamento:

- 1 Spada e 1 Scudo, dal terzo Livello 1 Spada, 1 Scudo e 1 Destriero.
- 1 Cotta di Maglia (Protezione 2); dal secondo Livello 1 Giaco di Maglia (Protezione 3); dal sesto livello 1 Corazza di Piastre (Protezione 4).
- 1 Borsa del denaro con dentro 5 Pezzi d'Oro (+5 per ogni Livello superiore al primo in cui si genera il Personaggio).

**Ordine dei Crociati:** appartieni da anni a questo rigoroso e ieratico ordine di paladini. Anche se a volte la purezza può diventare integralismo, la maggior parte dei Crociati ha una condotta irreprensibile e una fede incrollabile nelle forze del bene e della luce. Questo vuol dire anche che l'Ordine stesso è rigorosissimo verso i propri membri e i Crociati dell'ordine sono i giudici più severi di loro stessi. Un comportamento che si discosti dai precetti che ti sono stati impartiti per anni (verità, giustizia, dedizione, onore, intransigenza verso il male) causerà dei malus ai punti Esperienza ottenuti e ti potrebbe fare perdere i seguenti benefici: Dedizione, Cavalierato, Poteri della Fede, Inesorabilità, Ascensione.

**Tecnica dello Scudo:** Sei in grado di utilizzare al meglio gli Scudi: quando ne impugni uno con la sinistra puoi tirare 1D ogni volta che subisci colpi da attacchi in mischia, a distanza. Se ottieni 1-2 il colpo è parato e non subisci alcun danno, ma se ottieni 6 lo Scudo si spezza e diviene inutilizzabile.

**Armature pesanti:** Sei ormai abbastanza forte e abile da poter indossare Armature pesanti, con valore di Protezione di 3 o 4.

**Cavalierato:** dopo un lungo esercizio come armigero dell'Ordine e combattente di basso rango hai finalmente acquisito il Cavalierato vero e proprio. Anche se non dovessi avere la possibilità di farti riconoscere questo privilegio dagli ufficiali, sai che esso è ormai iscritto nel tuo cuore. Da questo momento il tuo valore e la tua fede ti rendono un membro a pieno titolo della più pura cavalleria di Legend. Gli ufficiali del tuo Ordine e quelli di altre cavallerie *che non ti siano espressamente nemici* saranno lieti di farti piccoli favori come rifocillarti, accoglierti per la notte o farti viaggiare assieme a loro. Ottieni anche un +2 nelle Prove di Cavalcare.

Al Livello 6 sei ormai pari a un Capitano e i benefici nei tuoi confronti aumentano fino a consentirti l'accesso alle armerie, ai refettori e alle camerate o a ottenere lasciapassare e lettere di raccomandazione per permetterti di svolgere i tuoi incarichi e spostamenti; in ogni fortezza cavalleresca ci sarà sempre un alloggio dignitoso per te e in ogni stalla 1 Cavallo che ti attende. Quando ti trovi a guidare delle armate, la Forza della Truppa aumenta di +1.

Al Livello 16 sei ormai considerato un Campione dell'Ordine e il Comandante Generale potrebbe offrirti ogni cosa tu abbia bisogno per sostenere le tue imprese. Quando ti trovi a guidare delle armate, la Forza della Truppa aumenta di +2.

**Determinazione:** la tua purezza e risolutezza sono talmente cresciute che non vi è spazio nella tua mente per altro. Non puoi essere asservito da nessun Incantesimo o effetto che cerchi di controllarti mentalmente o emotivamente, come l'Incanto di Asservimento o malie di fattucchiere; inoltre non puoi essere soggetto a dipendenze.

**Poteri della Fede:** la tua Fede incrollabile ti garantisce dei Poteri soprannaturali. Al Livello 5 puoi Lanciare Crisoteuchìa; al Livello 7 a questo si aggiunge anche Euectìa; al Livello 10 ad essi si aggiunge anche Catacronismo e infine al Livello 12 Cerausanizzazione.

**Inesorabilità:** La tua vita è consacrata alla distruzione delle creature malvagie. Le Protezioni di Demoni e Nonmorti non assorbono l'Impatto dei tuoi colpi ed essi non possono usare Incantesimi o effetti Psicici di alcun tipo su di te.

**Ascensione:** Hai raggiunto ormai la totale incarnazione dei tuoi ideali di fede e purezza. Nessun effetto o incantesimo Psicico ha la possibilità di nuocerti e sei divenuto immune a Maledizioni, Malattie e Veleni. Inoltre, ottieni permanentemente gli effetti dell'Incantesimo Crisoteuchìa, senza doverlo più Lanciare o Richiamare alla mente.

# BREVIARIO DEL CROCIATO

Gli Incantesimi del Crociato funzionano secondo le comuni regole della Magia (sebbene essi credano che questi Poteri siano di tutt'altro genere). Il Crociato è un Incantatore che può Richiamare gli Incantesimi cui ha accesso e Lanciarli seguendo le regole già spiegate nel Libro dell'Avventuriero.

Il Crociato acquisisce la possibilità di Richiamare e Lanciare Incantesimi man mano che sale di livello, come spiegato nel Talento "Poteri della Fede". A differenza dello Stregone, il Crociato può Lanciare senza problemi i propri Incantesimi anche se indossa Armature di ferro e acciaio.

Il Crociato non può trascrivere i propri Incantesimi su Pergamene o trafonderle in Pozioni o imparare altri Incantesimi.

Se uno Stregone intende Apprendere uno o più Incantesimi del Crociato può farlo secondo le regole del proprio Talento "Apprendimento" e in seguito anche trascriverlo su Pergamena, secondo le regole del proprio Talento "Trascrizione".

**CRISOTEUCHIA** (Speciale: Complessità 1). L'Incantatore si circonda con un guscio protettivo che gli conferisce +2 Protezione contro Colpi, Forza, Fuoco, Gelo, Folgoramento e Acido per la durata dello Scontro (o per 1 Minuto).

**EUECTIA** (Speciale: Complessità 2). Se l'Incantesimo riesce, permette di cicatrizzare ferite appena aperte e far recuperare a sé stesso o 1 alleato 2D+2 punti Resistenza. Questo Incantesimo non ha effetto, se lanciato 3 o + Round dopo che il Danno è stato ricevuto e funziona solo contro Danni da Colpi, Fuoco, Acido, Folgoramento e Forza.

**CATACRONISMO** (Psichico: Complessità 3). L'Incantesimo ha effetto su tutti gli Avversari entro un numero di Caselle pari all'Intelligenza corrente dell'Incantatore. Se l'Incantesimo riesce, tutti i bersagli che falliscono a resistervi acquisiscono per 6 Round (a partire da quello in corso) una visione distorta del tempo, potendo agire solo 1 Round su 2. Nel Round in cui l'Incantatore lancia Catacronismo, tutti i soggetti bersaglio possono agire comunemente e salteranno quello successivo.

**CERAUSANIZZAZIONE**: (Distruttivo: Complessità 4). L'Incantatore sceglie 1 avversario come bersaglio. Se l'Incantesimo riesce, il bersaglio subisce 1Dx7 punti Impatto (da Forza).