

# VINGADOR



“Tudo que meu deus precisa dizer a você, pode ser dito por minha arma.”

## PERFIL DA CLASSE

**Função:** Agressor. As juras dos vingadores levam a ira divina de seu deus sobre os inimigos. Atuando como uma devastação metódica, eles eliminam um oponente por vez. Eles tendem ao controlador como função secundária.

**Fonte de Poder:** Divino. Os vingadores praticam mistérios esquecidos ou proibidos pela maioria das ordens religiosas. Ainda assim, o poder que eles ostentam é um presente que lhes foi dado por um deus.

**Atributos Principais:** Sabedoria, Destreza, Inteligência

**Proficiência com Armaduras:** Traje

**Proficiência com Armas:** Corpo a corpo simples, corpo a corpo militares, à distância simples

**Implementos:** Símbolos Sagrados

**Bônus na Defesa:** +1 em Fortitude, +1 em Reflexos, +1 em Vontade

**Pontos de Vida no Nível 1:** 14 + valor de Constituição

**Pontos de Vida por Nível:** 6

**Pulsos de Cura por Dia:** 7 + modificador de Constituição

**Perícias Treinadas:** Religião. No nível 1, dentre as perícias abaixo, escolha mais 3 como treinadas.

*Perícias de Classe:* Acrobacia (Des), Atletismo (For), Furtividade (Des), Intimidação (Car), Manha (Car), Percepção (Sab), Religião (Int), Socorro (Sab), Tolerância (Con)

**Características de Classe:** Armadura da Fé, Canalizar Divindade, Censura do Vingador, jura de inimidade

Em templos secretos, longe do alvoroço das cidades e de hierarquias sacerdotais, ordens de guerreiros esotéricos treinam seus iniciados em antigas tradições já esquecidas ou proibidas por outras organizações religiosas. Os campeões dessas ordens são os vingadores – armas mortais nas mãos de seus deuses e imbuídos com poder divino através de rituais secretos de iniciação. Em batalha, os vingadores juram executar a vingança divina, entrando num estado de transe mental que lhes concede concentração plena contra um único inimigo.

Como um vingador, seu personagem foi treinado num monastério desse tipo, iniciado através de ritos secretos e imbuído com o poder de destruir os inimigos de seu deus. Talvez ele seja um discípulo de Ioun que tenha jurado caçar e exterminar os lacaios de Vecna até que um dia ele encare o próprio Deus Aleijado. Ele poderia ser um agente da Rainha de Rapina, levando a morte para os que ousam desafiar sua deusa. Ou talvez ele sirva a Bahamut como um agente da justiça, arruinando tiranos e opressores. As organizações devotadas a seu deus talvez o vejam como um herege ou um herói, mas ele responde somente a seu deus e aos juramentos feitos ao ser iniciado como um vingador.



Para onde seu juramento o levará? Uma coisa é certa: cumprir os desejos de seu deus não é uma tarefa fácil, muito menos segura.

## CARACTERÍSTICAS DE CLASSE DOS VINGADORES

Os vingadores possuem as seguintes características de classe.

### ARMADURA DA FÉ

A predileção de sua entidade protege o vingador contra ferimentos. Enquanto estiver usando um traje ou nenhuma armadura e não estiver usando um escudo, o personagem recebe +3 de bônus na CA.

### CANALIZAR DIVINDADE

Uma vez por encontro, o vingador pode utilizar um poder de Canalizar Divindade. O personagem começa com dois poderes de Canalizar Divindade: *abjurar mortos-vivos* e *orientação divina*. Um vingador pode adquirir novos poderes de Canalizar Divindade por meio de alguns talentos divinos.

### CENSURA DO VINGADOR

Como um vingador, o personagem treina sua mente, corpo e alma para um único propósito: destruir os inimigos de sua fé. Para esse fim, eles recebem auxílio divino para perseguir um único alvo, embora o método que utilizem para eliminá-lo varie. Os vingadores imobilizam o oponente enquanto mantém os demais inimigos distantes ou os perseguem pelo campo de batalha!

**Censura da Perseguição:** Se o alvo da *jura de inimizade* do vingador se afastar voluntariamente do personagem, o vingador recebe um bônus nas jogadas de dano contra o alvo igual a 2 + seu modificador de Destreza até o final do seu próximo turno. O bônus aumenta para 4 + seu modificador de Destreza no nível 11 e para 6 + seu modificador de Destreza no nível 21.

### JURA DE INIMIZADE

O deus de um vingador concede a ele o poder para aniquilar um inimigo escolhido. O personagem recebe o poder *jura de inimizade*.

## IMPLEMENTOS

Assim como os clérigos e paladinos, os vingadores usam símbolos sagrados para canalizar e direcionar seus poderes divinos. Quando eles criam seus próprios símbolos sagrados, eles muitas vezes são de alguma forma diferente dos usados por outros personagens. Apesar disso, eles também podem utilizar os mesmos símbolos sagrados utilizados por clérigos e paladinos.

Quando empunha um símbolo sagrado, o vingador adiciona o bônus de melhoria desse item às jogadas de ataque e dano dos poderes de vingador e de trilha exemplar de vingador que possuam a palavra-chave implemento. Sem um símbolo sagrado, eles ainda podem usar esses poderes.

## CRIANDO UM VINGADOR

Os três principais atributos de um vingador são a Sabedoria, a Destreza e a Inteligência. Os vingadores normalmente escolhem talentos, perícias e poderes que complementem o valor de atributo relacionado à sua escolha de Censura do Vingador.

### VINGADOR PERSEGUIDOR

Depois de rogar sua *jura de inimizade* contra um inimigo, seu personagem o persegue onde quer que ele vá. Não importa o quanto ele tente escapar de sua cólera, seus poderes o permitem rastreá-lo e puni-lo por tentar fugir. A Sabedoria deve ser seu atributo principal, seguido da Destreza para ajudá-lo a perseguir o oponente com maior facilidade. Escolha poderes que impeçam o inimigo de fugir e que permitam que o personagem se teleporte para próximo do inimigo.

**Característica de Classe Sugerida:** Censura da Perseguição

**Talento Sugerido:** Perseguição Revigorante

**Perícias Sugeridas:** Acrobacia, Furtividade, Percepção, Religião

**Poderes Sem Limite Sugeridos:** *elo da perseguição*, *vingança radiante*

**Poder Por Encontro Sugerido:** *fulgor angelical*

**Poder Diário Sugerido:** *jura do duelo final*

## PODERES DE VINGADOR

Os poderes de vingador são chamados de orações. Muitos vingadores descrevem a experiência de invocar o poder de seu deus em combate como um estado onde as orações são proferidas quase que por instinto, como se a própria divindade controlasse suas ações.

### CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Todos os vingadores possuem o poder *jura de inimizade*, além dos poderes de Canalizar Divindade: *abjurar mortos-vivos* e *orientação divina*.

#### Jura de Inimizade

#### Característica de Vingador

*Sua ira é direcionada contra um único inimigo e seus golpes contra ele se tornam mais precisos.*

#### Encontro (Especial) ♦ Divino

**Ação Mínima** Explosão contígua 10

**Alvo:** Um inimigo dentro da explosão e na linha de visão

**Efeito:** Quando o vingador realiza uma jogada de ataque corpo a corpo contra um alvo e esse alvo é o único inimigo adjacente ao personagem, o vingador realiza duas jogadas de ataque e utiliza um dos resultados. Este efeito persiste até o final do encontro ou até que o alvo seja reduzido a 0 ponto de vida ou menos, quando o personagem recupera então a utilização deste poder.

Se durante um ataque, um efeito permite ao vingador realizar duas jogadas de ataque e utilizar o maior resultado, este poder não surte efeito. Se durante um ataque, um efeito obrigue o vingador a realizar duas jogadas de ataque e utilizar o pior resultado, este poder também não surte efeito.

Se um efeito permite ao vingador refazer uma jogada de ataque e o personagem realizou duas jogadas devido ao efeito deste poder, ele então refaz as duas jogadas.

## Canalizar Divindade: Abjurar Mortos-Vivos

Característica de Vingador

Ao lançar um raio brilhante de poder radiante contra um inimigo morto-vivo, você o compele a vir em sua direção.

**Encontro** ♦ Divino, Implemento, Radiante

**Ação Padrão** Explosão contígua 5

**Alvo:** Um morto-vivo dentro da explosão

**Ataque:** Sabedoria vs. Vontade

**Sucesso:** 3d10 + modificador de Sabedoria de dano radiante e o alvo é puxado um número de quadrados igual a 1 + o modificador de Sabedoria do vingador. O alvo também fica imobilizado até o final do próximo turno do personagem.

Nível 5: 4d10 + modificador de Sabedoria.

Nível 11: 5d10 + modificador de Sabedoria.

Nível 15: 6d10 + modificador de Sabedoria.

Nível 21: 7d10 + modificador de Sabedoria.

Nível 25: 8d10 + modificador de Sabedoria.

**Fracasso:** Metade do dano e o alvo é puxado 1 quadrado.

## Canalizar Divindade: Orientação Divina

Característica de Vingador

A ajuda de seu deus recai sobre o ataque de um aliado contra um inimigo.

**Encontro** ♦ Divino

**Interrupção Imediata** Explosão contígua 10

**Gatilho:** Um aliado a até 10 quadrados do vingador realiza uma jogada de ataque contra o alvo da *jura de inimizade* do personagem

**Alvo:** O aliado que ativou o gatilho

**Efeito:** O alvo realiza uma segunda jogada de ataque e utiliza um dos resultados.

## ORAÇÕES SEM LIMITE DE NÍVEL 1

### Elo da Perseguição

Ataque de Vingador 1

Com um ataque, você promete perseguir o inimigo se ele tentar fugir.

**Sem Limite** ♦ Arma, Divino

**Ação Padrão** Arma corpo a corpo

**Alvo:** Uma criatura

**Ataque:** Sabedoria vs. CA

**Sucesso:** 1[A] + modificador de Sabedoria de dano. Se o alvo não terminar seu próximo turno adjacente ao vingador, o personagem pode ajustar um número de quadrados igual a 1 + seu modificador de Destreza usando uma ação livre, mas deve terminar o ajuste mais próximo do alvo.

Nível 21: 2[A] + modificador de Sabedoria.

### Vingança Radiante

Ataque de Vingador 1

Ao convocar os poderes de sua divindade, você transfere a dor de seus ferimentos para um inimigo, recuperando um pouco de energia vital no processo.

**Sem Limite** ♦ Divino, Implemento, Radiante

**Ação Padrão** À distância 10

**Alvo:** Uma criatura

**Ataque:** Sabedoria vs. Reflexos

**Sucesso:** 1d8 + modificador de Sabedoria de dano radiante e o vingador recebe um número de pontos de vida temporários igual ao seu modificador de Sabedoria.

Nível 21: 2d8 + modificador de Sabedoria de dano.

## ORAÇÕES POR ENCONTRO DE NÍVEL 1

### Fulgor Angelical

Ataque de Vingador 1

Você focaliza sua energia através de seu corpo para adquirir velocidade sobrenatural ao atacar um inimigo.

**Encontro** ♦ Arma, Divino

**Ação Padrão** Arma corpo a corpo

**Efeito:** Antes do ataque, o vingador ajusta 2 quadrados.

**Censura da Perseguição:** O vingador ajusta um número de quadrados igual a 1 + seu modificador de Destreza.

**Alvo:** Uma criatura

**Ataque:** Sabedoria vs. CA

**Sucesso:** 2[A] + modificador de Sabedoria de dano.

## ORAÇÕES DIÁRIAS DE NÍVEL 1

### Jura do Duelo Final

Ataque de Vingador 1

Você promete eliminar o inimigo diante de você. Enquanto você tentar cumprir esse juramento, o inimigo jamais escapará.

**Diário** ♦ Arma, Divino, Teleporte

**Ação Padrão** Arma corpo a corpo

**Alvo:** Uma criatura

**Ataque:** Sabedoria vs. CA

**Sucesso:** 2[A] + modificador de Sabedoria de dano.

**Fracasso:** Metade do dano.

**Efeito:** Até o final do encontro, se o alvo estiver a 3 quadrados ou mais do vingador no começo do turno do personagem, o vingador pode se teleportar para um espaço a até 3 quadrados do alvo usando uma ação mínima. Este efeito se encerra se o personagem terminar seu turno a mais do que 3 quadrados do alvo.

## TALENTO

### PERSEGUIÇÃO REVIGORANTE

**Pré-requisitos:** Vingador, característica de classe Censura da Perseguição, poder *jura de inimizade*

**Benefício:** Quando obtém sucesso numa investida contra o alvo de sua *jura de inimizade*, o vingador recebe +2 de bônus na CA e nas jogadas de dano até o final do seu próximo turno.