

UNEARTHED ARCANA 2022

HERÓIS DE KRYNN REVISITADO

Por Ben Petrisor, F. Wesley Schneider e Jeremy Crawford

Este documento apresenta revisões à Unearthed Arcana "Heróis de Krynn", publicada previamente. Ela contém regras a serem testadas em DUNGEONS & DRAGONS, disponíveis a seguir:

Kender: Estes seres de baixa estatura foram abençoados com destemor e curiosidade extraordinárias.

Antecedentes: Esta seção contém opções de antecedentes para personagens que estiverem participando de campanhas situadas durante a Guerra da Lança. Ela inclui os antecedentes Cavaleiro de Solamnia e Sábio da Alta Feitiçaria.

Talentos: Esta coleção de talentos apresenta opções para aqueles com antecedentes e histórias específicas, bem como uma opção para personagens que possuem fortes conexões com uma divindade.

ESTE É UM MATERIAL DE TESTE

O material deste artigo é apresentado para ser testado e iluminar sua imaginação. Essas mecânicas de jogo são rascunhos, que podem ser usados em sua campanha, mas ainda não refinadas nos processos de desenvolvimento de jogos e edição. Elas não são parte do jogo oficialmente e não são permitidas em eventos da *Adventurer's League*.

Feedback. A melhor forma de você opinar sobre este material é através da pesquisa que disponibilizaremos em breve em nosso site oficial. Se nós decidirmos transformar esse material em algo oficial, ele será refinado baseado no feedback do público, para então figurar em um livro de D&D.

Nível de Poder. As opções de personagens a seguir podem ser mais fortes ou mais fracas que as opções do *Player's Handbook - Livro do Jogador*. Se o protótipo for aprovado após o período de testes, nós ajustaremos seu poder para um nível adequado antes da publicação oficial. Isso significa que uma opção pode se tornar mais ou menos poderosa em sua versão final.

CRIANDO SEU PERSONAGEM

Ao criar seu personagem de D&D, você decide se o seu personagem é um membro da raça humana ou de uma das mais diversas raças fantásticas do jogo, o que inclui a raça presente neste artigo. Se você criar um personagem usando a opção de raça aqui presente, siga estes procedimentos adicionais durante a criação do personagem.

AUMENTO NO VALOR DE ATRIBUTO

Ao determinar os valores de atributo de seu personagem, aumente um de seus valores de atributo em 2 e um atributo diferente em 1, ou aumente três diferentes atributos em 1. Siga esta regra independente do método utilizado para determinar seus valores de atributo, como rolagem de dados ou compra de pontos de atributo.

A seção "Criação Rápida", disponível em sua classe de personagem, oferece sugestões de quais valores aumentar. Você é livre para segui-las ou ignorá-las. Independente dos valores aumentados, nenhum deles pode ser elevado para além de 20.

IDIOMAS

Seu personagem pode falar, ler e escrever Comum e outro idioma que você e seu DM concordarem serem apropriados para seu personagem. O *Player's Handbook: Livro do Jogador* oferece uma ampla lista de idiomas para escolher. O DM é livre para adicionar ou remover idiomas desta lista para uma campanha em particular.

TIPO DE CRIATURA

Cada criatura em D&D, incluindo os personagens dos jogadores, possui uma classificação especial nas regras que identifica o tipo de criatura que ela é. Muitos dos personagens dos jogadores são do tipo Humanoide. A opção de raça apresentada aqui informa qual tipo de criatura seu personagem é.

Abaixo, há uma lista com todos os tipos de criaturas, organizadas em ordem alfabética: Aberração, Celestial, Constructo, Dragão, Elemental, Feérico, Fera, Gigante, Gosma, Humanoide, Infero, Monstruosidade, Morto-Vivo e Planta. Não há regras específicas para tipos de criaturas, mas algumas das regras do jogo afetam criaturas de certos tipos de formas diferentes. Por exemplo: o texto da magia *curar ferimentos* especifica que a magia não surte efeito em uma criatura que possui o tipo Constructo.

EXPECTATIVA DE VIDA

A expectativa de vida típica de um personagem do jogador no multiverso de D&D é de cerca de um século, assumindo que o personagem não encontrará um fim violento em suas aventuras. Membros de algumas raças, como os anões e elfos, podem viver por séculos - fatos estes notados na descrição destas raças.



ALTURA E PESO

Os personagens dos jogadores, independente da raça, costumemente possuem a mesma média de altura e peso dos humanos em nosso mundo. Se você quiser determinar a altura ou peso de seu personagem de forma aleatória, consulte a tabela Altura e Peso Aleatório no *Player's Handbook: Livro do Jogador*, e escolha a coluna na tabela que melhor representa a estrutura física que você imaginou para o seu personagem.

KENDER

Durante a mítica origem do mundo de Krynn, Reorx, deus do ofício, incentivou uma era de criações irrestritas. Muitas pessoas surgiram através de sua forja divina, mas nem todos eles permaneceram com o deus que os criou. Alterados por uma magia irrestrita, um grupo de gnomos foram transformados e abençoados com uma curiosidade e destemor quase sobrenaturais. Estes foram os primeiros kenders.

Nativos do mundo de Krynn, Kender são Humanoides diminutos que se assemelham a humanos, mas com orelhas pontiagudas e aparência diversificada. Kenders possuem um senso de curiosidade sobrenatural, que os levam a se aventurarem. Devido a sua inquietação, muitos kenders entram em portais que os enviam para outros planos ou mundos.

Às vezes, Kenders acumulam coleções impressionantes de objetos. Alguns deles colecionam bugigangas ou relíquias de ruínas mágicas, enquanto outros se tornam ladrões profissionais.

CARACTERÍSTICAS DO KENDER

Como um kender, você possui as seguintes características raciais.

Tipo de Criatura. Você é um Humanoide.

Tamanho. Você é Pequeno.

Deslocamento. Seu deslocamento de caminhada é de 9 metros.

Destemido. Você é imune a condição amedrontado.

Curiosidade Kender. Graças à origem mística de seu povo, você recebe proficiência em uma das perícias a seguir de sua escolha: Furtividade, Intuição, Investigação, Prestidigitação ou Sobrevivência.

Provocar. Você tem uma habilidade sobrenatural para afetar os nervos de uma criatura. Com uma ação bônus, você pode descarregar uma barragem de insultos provocantes em uma criatura que possa lhe ouvir e entender a até 18 metros de você. O alvo deve ser bem sucedido em uma salvaguarda de Sabedoria ou terá desvantagem em jogadas de

ataques contra alvos que não sejam você até o início de seu próximo turno. A CD é igual a 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Inteligência, Sabedoria ou Carisma (escolha ao selecionar esta raça).

Você pode usar esta ação bônus um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência, recuperando todos os usos gastos após finalizar um descanso longo.

ANTECEDENTES DE DRAGONLANCE

Esta seção apresenta dois novos antecedentes para personagens do mundo de Krynn: o Cavaleiro de Solamnia e o Sábio da Alta Feitiçaria.

Quando criar um personagem que faz parte da Guerra da Lança, escolha um dos antecedentes nesta seção ou selecione outro presente em outra fonte.

TALENTOS BÔNUS

Independente do antecedente que você escolher para o seu personagem envolvido no ambiente da Guerra da Lança, você recebe talentos bônus adicionais, como descritos abaixo. Personagens envolvidos neste conflito são inseridos em situações marcantes, que mudaram suas vidas.

TALENTOS BÔNUS DE 1º NÍVEL

Se você selecionar o antecedente Cavaleiro de Solamnia ou Sábio da Alta Feitiçaria, você receberá o talento bônus específico destes antecedentes. Se o antecedente escolhido não lhe provém um talento, você recebe um talento bônus da lista abaixo, de sua escolha (um parêntese menciona onde encontrar o talento):

- Divinamente Favorecido (este documento)
- Habilidade (Player's Handbook - Livro do Jogador)
- Vigoroso (Player's Handbook - Livro do Jogador)

TALENTOS BÔNUS DE 4º NÍVEL

Ao 4º nível, você recebe outro talento bônus de sua escolha, seja da lista de talentos disponíveis no 1º nível, acima, ou da lista a seguir (um parêntese irá lhe dizer onde encontrar o talento):

- Adepto dos Mantos Brancos (este documento)
- Adepto dos Mantos Sombrios (este documento)
- Adepto dos Mantos Vermelhos (este documento)



- Alerta (*Player's Handbook - Livro do Jogador*)
- Cavaleiro da Coroa (este documento)
- Cavaleiro da Espada (este documento)
- Cavaleiro da Rosa (este documento)
- Conjurador Bélico (*Player's Handbook - Livro do Jogador*)
- Ligeiro (*Player's Handbook - Livro do Jogador*)
- Sentinela (*Player's Handbook - Livro do Jogador*)

Você recebe este talento bônus no 4º nível, independente do seu antecedente - mesmo se você possuir os antecedentes Cavaleiro de Solamnia ou Sábio da Alta Feitiçaria. Você deve cumprir todos os pré-requisitos do talento escolhido, caso haja.

CAVALEIRO DE SOLAMNIA

Você treinou para se tornar um valoroso guerreiro conhecido como Cavaleiro de Solamnia. Regras rigorosas o guia em todas as suas ações, e você trabalha para mantê-las enquanto se empenha para defender os fracos e se opor a todas as formas de maldade. Sua honra é tão importante para você quanto a sua vida.

Proficiências em Perícias: Atletismo, Sobrevivência

Idiomas: Dois de sua escolha

Equipamento: Uma insígnia de sua patente, um baralho de cartas, um conjunto de roupas comuns e uma algibeira contendo 10 po.

CARACTERÍSTICA: ESCUDEIRO DE SOLAMNIA

Você recebe o talento Escudeiro de Solamnia (apresentado no final deste documento).

Além disso, os Cavaleiros de Solamnia lhe concedem alojamento modesto e comida gratuitamente em qualquer um de seus acampamentos ou fortalezas.

CRIANDO UM PERSONAGEM CAVALEIRO DE SOLAMNIA

Qualquer classe ou subclasse que possui proeza marcial pode se encaixar como um Cavaleiro de Solamnia. Guerreiros e paladinos compõem grande maioria das forças da cavalaria. Clérigos (frequentemente relacionados ao Domínio da Guerra) também podem ser encontrados nas fileiras da ordem.

Para uma escolha mais incomum como um Cavaleiro de Solamnia, considere jogar com um bardo do Colégio da Bravura (ou o Colégio das Espadas, presente no *Guia de Xanathar Sobre Todas as Coisas*) ou um bárbaro devoto aos ideais do deus da natureza Habbakuk (talvez adotando a Trilha do

Fanático, presente no *Guia de Xanathar Sobre Todas as Coisas*).

Características Sugeridas. Aventureiros que se dedicarem a proteger os inocentes e defender virtudes honrosas serão bem-vindos entre os Cavaleiros de Solamnia. A tabela Traços de Personalidade do Cavaleiro de Solamnia lhe sugere diversos traços que você poderia adotar para o seu personagem.

TRAÇOS DE PERSONALIDADE DO CAVALEIRO DE SOLAMNIA

d6	Item
1	Eu jurei minha espada a um bem maior. Se eu tiver que perecer em nome deste bem, que assim seja.
2	Meus companheiros de armas são a minha família. Não medirei esforços para que eles fiquem seguros.
3	Proteger os inocentes é a minha prioridade. Quaisquer outras preocupações ficam em segundo plano.
4	Eu entrei na ordem pela alimentação grátis, mas as lições da ordem me cativaram com o tempo.
5	Desejo que meus feitos se tornem objetos de lendas, assim como ocorreu com os heróis fundadores da cavalaria.
6	Um ato desonroso me levou a me tornar cavaleiro. Eu agi com honra desde então.

Bugigangas do Cavaleiro de Solamnia. Quando você estiver criando o seu personagem, você pode rolar uma vez na tabela Bugigangas do Cavaleiro de Solamnia, em vez de utilizar a tabela de Bugigangas do *Player's Handbook: Livro do Jogador*, para definir sua bugiganga inicial.

BUGIGANGAS DO CAVALEIRO DE SOLAMNIA

d6	Item
1	Um disco de prata plano, onde você registra seus atos heróicos
2	Um pedaço de armadura de um cavaleiro caído
3	Um pingente na forma de uma coroa, uma rosa, uma espada ou a combinação das três figuras
4	O pomo da espada de seu mentor
5	Uma cortesia significativa de alguém que você defendeu, talvez uma luva ou um lenço
6	Um medalhão de cobre com o rascunho de um dragão de prata dentro

SÁBIOS DA ALTA FEITIÇARIA

Sua habilidade com a magia chamou a atenção dos Sábios da Alta Feitiçaria, uma organização de conjuradores que estudam a magia e previnem seu mau uso. Você treinou entre os Sábios, mas ainda deve ser determinado se você encarou os testes perigosos para se tornar um verdadeiro membro do grupo ou não. Sua paixão para estudar a magia lhe deixou predisposto a adentrar em uma das três ordens da organização: a benevolente Ordem dos Mantos Brancos (ou Ordem do Manto Branco do Bem), a equilibrada Ordem dos Mantos Vermelhos (ou Ordem dos Mantos Vermelhos da Neutralidade)



ou a implacável Ordem dos Mantos Sombrios (ou Ordem dos Mantos Sombrios do Mal).

No mundo de Krynn, muitos se referem aos Sábios da Alta Feitiçaria como Magos da Alta Feitiçaria. A organização aceita mais do que magos, contudo, com bruxos, feiticeiros e outros conjuradores inclusos entre suas fileiras.

Proficiências em Perícias: Arcanismo, História

Idiomas: Dois de sua escolha

Equipamento: Uma garrafa de tinta colorida, uma caneta tinteiro, um conjunto de roupas comuns e uma algibeira contendo 10 po.

CARACTERÍSTICA: INICIADO DA ALTA FEITIÇARIA

Você recebe o talento Iniciado da Alta Feitiçaria (apresentando no final deste documento).

Além disso, os Sábios da Alta Feitiçaria lhe concedem moradia e comida para sempre em qualquer Torre da Alta Feitiçaria ocupada, e por uma noite na casa de qualquer membro da organização.

CRIANDO UM PERSONAGEM SÁBIO DA ALTA FEITIÇARIA

Sábios da Alta Feitiçaria são tipicamente bruxos, feiticeiros e magos, com quaisquer subclasses. Conjuradores que recebam suas magias através da devoção ou que possuam magias inatas são menos prováveis de serem aceitos entre os sábios tradicionalistas. Contudo, os Sábios são perspicazes, e raramente deixam oportunidades ou indivíduos únicos passarem. Mesmo membros de classes marciais que treinam as artes mágicas podem encontrar seu espaço (ainda que raro) entre as três ordens do grupo.

Personagens Sugeridos. O estudo da magia guia os Sábios da Alta Feitiçaria. Considere em qual das três ordens do grupo você aspira entrar. A tabela Traços de Personalidade do Sábio da Alta Feitiçaria sugere traços que você poderia adotar para o seu personagem.

TRAÇOS DE PERSONALIDADE DO SÁBIO DA ALTA FEITIÇARIA

d6	Item
1	Desejo usar meu conhecimento sobre a magia para melhorar a vida das pessoas.
2	Meu estudo da magia poderá revelar todas as formas de segredo.
3	Magia é uma forma de poder, e eu irei usá-la para perseguir minhas ambições.
4	Eu aprendi a conjurar magias, portanto, estou apto a proteger aqueles com quem me preocupo.
5	Eu uso minhas magias para manter o equilíbrio entre todas as coisas.

6 Seja no passado, presente ou futuro, eu serei o maior mago já conhecido.

Bugigangas do Sábio da Alta Feitiçaria.

Quando você estiver criando o seu personagem, você pode rolar uma vez na tabela Bugigangas do Sábio da Alta Feitiçaria, em vez de utilizar a tabela de Bugigangas do *Player's Handbook: Livro do Jogador*, para definir sua bugiganga inicial.

BUGIGANGAS DO SÁBIO DA ALTA FEITIÇARIA

d6	Item
1	Uma carta nunca aberta de seu primeiro professor
2	Um cajado quebrado feito de madeira branca, negra ou vermelha
3	Um pergaminho contendo uma fórmula incompreensível
4	Um dispositivo sem propósito coberto por pedras coloridas, que se entrelaçam em diversas formas enigmáticas
5	Uma algibeira ou grimório com o brasão da lua tripla, símbolo dos Sábios da Alta Feitiçaria
6	Uma lente por onde, através dela, você consegue ver a lua negra de Krynn, Nuitari

MAGOS DE DRAGONLANCE

Nas últimas aparições do cenário de Dragonlance, muitas das classes conjuradoras modernas de *DUNGEONS & DRAGONS* não existiam. Para acomodar estas classes, o grupo conhecido como os Magos da Alta Feitiçaria evoluiu para Sábios da Alta Feitiçaria. As ordens distintas do grupo e seus mantos que lhe servem de assinatura permanecem, mas a organização agora aceita membros de uma ampla lista de tradições conjuradoras.

TALENTOS DE DRAGONLANCE

Esta seção introduz talentos associados com os Cavaleiros de Solamnia e os Sábios da Alta Feitiçaria, além de um talento genérico disponível para qualquer personagem que busque conexões únicas com uma divindade. Estes talentos estão disponíveis para você sempre que puder escolher um talento, e elas seguem as regras de talento disponível no *Player's Handbook: Livro do Jogador*.

ADEPTO DOS MANTOS BRANCOS

Pré-requisito: 4º nível, Talento Iniciado da Alta Feitiçaria (Solinari)

Você escolheu a lua Solinari para influenciar sua magia, e seu juramento para usar suas magias para tornar o mundo um local melhor foi reconhecido pela Ordem dos Mantos Brancos, o que lhe concede estes benefícios:



Magia Protetora: Você aprende uma magia de 2º círculo de sua escolha. Esta magia de 2º círculo deve ser das escolas de magia de abjuração ou adivinhação. Você pode conjurar a magia de 2º círculo fornecida por este talento sem consumir um espaço de magia, e você deve finalizar um descanso longo para conjurá-la desta forma novamente. Você também pode conjurar esta magia através dos espaços de magia de círculos apropriados que você possui. O atributo de conjuração da magia é aquele escolhido por você ao receber o talento Iniciado da Alta Feitiçaria.

Sentinela Protetora. Quando você ou uma criatura a sua vista e a até 9 metros de você sofrer dano, você pode usar sua reação para consumir um espaço de magia e tecer uma magia protetora ao redor do alvo. Role um número de d6s igual ao círculo do espaço de magia consumido e reduza a quantidade de dano sofrido igual a soma dos dados + seu modificador de conjuração.

ADEPTO DOS MANTOS SOMBRIOS

Pré-requisito: 4º nível, Talento Iniciado da Alta Feitiçaria (Nuitari)

Você determinou que sua magia seria influenciada pela lua Nuitari, e sua ambição e lealdade à Ordem dos Mantos Negros foi reconhecida, o que lhe concede os benefícios a seguir:

Magia Ambiciosa: Você aprende uma magia de 2º círculo de sua escolha. Esta magia de 2º círculo deve ser das escolas de magia de encantamento ou necromancia. Você pode conjurar a magia de 2º círculo fornecida por este talento sem consumir um espaço de magia, e você deve finalizar um descanso longo para conjurá-la desta forma novamente. Você também pode conjurar esta magia através dos espaços de magia de círculos apropriados que você possui. O atributo de conjuração da magia é aquele escolhido por você ao receber o talento Iniciado da Alta Feitiçaria.

Canalizar Vida. Você pode canalizar sua força vital para amplificar o poder de sua magia. Quando uma criatura a sua vista e a até 18 metros de você falhar em uma salvaguarda contra uma magia que cause dano que você conjurar, você pode consumir seus Dados de Vida, até um limite igual ao círculo da magia. Role os Dados de Vida: o dano que a criatura recebe é amplificado por uma quantia igual a soma dos dados.

ADEPTO DOS MANTOS VERMELHOS

Pré-requisito: 4º nível, Talento Iniciado da Alta Feitiçaria (Lunitari)

Você optou por escolher a lua Lunitari para influenciar sua magia, e sua dedicação para manter o equilíbrio em todas as coisas foi recompensada

pela Ordem dos Mantos Vermelhos, o que lhe concede estes benefícios:

Magia Intuitiva: Você aprende uma magia de 2º círculo de sua escolha. Esta magia de 2º círculo deve ser das escolas de magia de ilusão ou transmutação. Você pode conjurar a magia de 2º círculo fornecida por este talento sem consumir um espaço de magia, e você deve finalizar um descanso longo para conjurá-la desta forma novamente. Você também pode conjurar esta magia através dos espaços de magia de nível apropriado que você possui. O atributo de conjuração da magia é aquele escolhido por você ao receber o talento Iniciado da Alta Feitiçaria.

Equilíbrio Mágico. Quando realizar uma jogada de ataque ou teste de atributo e obter um resultado 9 ou menos no d20, você pode equilibrar o destino e tratar o resultado da rolagem como um 10. Você pode equilibrar o destino um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência, recuperando todos os usos gastos ao finalizar um descanso longo.

CAVALEIRO DA COROA

Pré-requisito: 4º nível, Talento Escudeiro de Solamnia

Você é um cavaleiro de Solamnia alinhado com os ideais da Ordem da Coroa, um grupo que enaltece as virtudes da cooperação, lealdade e obediência. Você se sobressai no combate em grupo, recebendo estes benefícios:

Aumento no Valor de Atributo: Aumente seu valor de Força ou Destreza em 1, até o máximo de 20.

Manobras da Coroa. Você aprende uma das seguintes manobras, descritas na subclasse de Guerreiro Mestre da Batalha, disponível no *Player's Handbook: Livro do Jogador*: Ataque para Distrair ou Ataque Provocante (escolha a manobra ao receber este talento). Se a manobra exigir uma salvaguarda, a CD da salvaguarda será igual a 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Força ou Destreza (você escolhe). Ao finalizar um descanso longo, você pode substituir a manobra aprendida com este talento por outra manobra oferecida por ele.

Dado de Superioridade. Você recebe dois dados de superioridade, que você adiciona aos dados recebidos pelo talento Escudeiro de Solamnia. Todos os dados se tornam d8s.

CAVALEIRO DA ESPADA

Pré-requisito: 4º nível, Talento Escudeiro de Solamnia

Você é um cavaleiro de Solamnia alinhado com a Ordem da Espada, um grupo devotado aos ideais do heroísmo e coragem. A bravura fortalece seu espírito, lhe concedendo estes benefícios:



Aumento no Valor de Atributo: Aumente seu valor de Inteligência, Sabedoria ou Carisma em 1, até o máximo de 20.

Manobras da Espada. Você aprende uma das seguintes manobras, descritas na subclasse de Guerreiro Mestre da Batalha, disponível no *Player's Handbook: Livro do Jogador*: Ataque Ameaçador ou Manobrar (escolha a manobra ao receber este talento). Se a manobra exigir uma salvaguarda, a CD da salvaguarda será igual a 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Força ou Destreza (você escolhe). Ao finalizar um descanso longo, você pode substituir a manobra aprendida com este talento por outra manobra oferecida por ele.

Dado de Superioridade. Você recebe dois dados de superioridade, que você adiciona aos dados recebidos pelo talento Escudeiro de Solamnia. Todos os dados se tornam d8s.

CAVALEIRO DA ROSA

Pré-requisito: 4º nível, Talento Escudeiro de Solamnia

Você é um cavaleiro de Solamnia alinhado com a Ordem da Rosa, organização conhecida por sua justiça, liderança e sabedoria. Sua determinação lhe concede estes benefícios:

Aumento no Valor de Atributo: Aumente seu valor de Constituição ou Carisma em 1, até o máximo de 20.

Manobras da Rosa. Você aprende uma das seguintes manobras, descritas na subclasse de Guerreiro Mestre da Batalha, disponível no *Player's Handbook: Livro do Jogador*: Golpe do Comandante ou Recuperar (escolha a manobra ao receber este talento). Ao finalizar um descanso longo, você pode substituir a manobra aprendida com este talento por outra manobra oferecida por ele.

Dado de Superioridade. Você recebe dois dados de superioridade, que você adiciona aos dados recebidos pelo talento Escudeiro de Solamnia. Todos os dados se tornam d8s.

MEMBROS DE MÚLTIPLAS ORDENS DE CAVALARIA

Cavaleiros de Solamnia são membros de apenas uma das ordens da organização. No curso de seu treinamento, muitos cavaleiros começam como membros da Ordem da Coroa e, dali, movem-se para outras ordens. Esteja um personagem escolhendo esta trilha ou outra, ele mantém o que aprendeu como membro de uma ordem mesmo se ele se juntar a outra ordem. Personagens podem mudar a ordem de cavaleiros do qual faz parte, mas eles sempre possuem acesso a quaisquer talentos do Cavaleiro de Solamnia que tenham obtido.

DIVINAMENTE FAVORECIDO

Um deus lhe escolheu para carregar uma faísca de seu poder divino.

Você aprende um truque da lista de magias do clérigo de sua escolha e uma magia de 1º círculo baseado no alinhamento de seu personagem, como especificado na tabela Magias de Alinhamento. Você também aprende a magia *augúrio*.

Você pode conjurar a magia de 1º círculo escolhida e a magia *augúrio* sem consumir um espaço de magia, precisando finalizar um descanso longo antes de poder conjurar uma destas magias desta forma novamente. Você também pode conjurar estas magias usando quaisquer espaços de magia de nível apropriado que possua.

Seu atributo de conjuração para este talento é Inteligência, Sabedoria ou Carisma (escolha ao selecionar este talento).

MAGIAS DE ALINHAMENTO

Alinhamento	Magia de 1º círculo
Mau	Escolha uma magia de 1º círculo de bruxo.
Bom	Escolha uma magia de 1º círculo de clérigo.
Neutro	Escolha uma magia de 1º círculo de druida.

Por fim, você pode usar um símbolo sagrado como um foco de conjuração para quaisquer magias que use o atributo de conjuração escolhido por você ao selecionar este talento.

ESCUDEIRO DE SOLAMNIA

Pré-requisito: Classes Guerreiro ou Paladino ou Antecedente Escudeiro dos Cavaleiros de Solamnia

Seu treinamento na ordem dos Cavaleiros de Solamnia lhe concede os benefícios a seguir:

Montar: Montar ou desmontar de uma montaria lhe custa apenas 1,5 metros de movimento.

Manobras do Escudeiro. Você aprende uma das seguintes manobras, descritas na subclasse de Guerreiro Mestre da Batalha, disponível no *Player's Handbook: Livro do Jogador*: Ataque Estendido, Ataque Preciso ou Encontrão (escolha a manobra ao receber este talento). Se a manobra exigir uma salvaguarda, a CD da salvaguarda será igual a 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Força ou Destreza (você escolhe). Ao finalizar um descanso longo, você pode substituir a manobra aprendida com este talento por outra manobra oferecida por ele.

Dado de Superioridade. Você recebe um número de dados de superioridade igual ao seu bônus de proficiência. Estes dados são d6s, e você pode usá-los apenas para as manobras recebidas por este talento e com quaisquer manobras que você receber de outros talentos que tenham este como pré-requisito. Um dado de superioridade é



consumido ao usá-lo, e você recupera todos os dados de superioridade gastos ao finalizar um descanso longo.

INICIADO DA ALTA FEITIÇARIA

Pré-requisito: Classes Mago ou Feiticeiro ou Antecedente Aprendiz da Alta Feitiçaria

Você foi treinado por conjuradores afiliados com os Sábios da Alta Feitiçaria.

Escolha uma das três luas de Krynn para influenciar sua magia: a lua negra, Nuitari; a lua vermelha, Lunitari; ou a lua branca Solinari. Você aprende um truque presente na lista de magias do mago de sua escolha e duas magias de 1º círculo baseadas na lua escolhida, como mostrado na tabela Magias Lunares.

Você pode conjurar cada uma das magias de 1º círculo sem consumir um espaço de magia, e você deve finalizar um descanso longo antes de poder conjurá-las novamente desta forma. Você também pode conjurá-las usando quaisquer espaços de magia que possua.

Seu atributo de conjuração para este talento é Inteligência, Sabedoria ou Carisma (escolha ao selecionar este talento).

MAGIAS LUNARES

Lua	Magia de 1º círculo
Nuitari	Escolha duas: <i>danação, raio nauseante, sussurros dissonantes, vitalidade vazia</i>
Lunitari	Escolha duas: <i>disfarçar-se, leque cromático, passos largos, queda suave</i>
Solinari	Escolha duas: <i>compreender idiomas, detectar o bem e o mal, égide, proteção contra o bem e o mal</i>

