

SUBCLASSES DE FORGOTTEN REALMS

Este documento de playtest faz parte de uma série de artigos da Unearthed Arcana, que apresenta materiais criados para futuros produtos. Este material utiliza as regras do 2024 *Player's Handbook*.

APRENDA MAIS NO YOUTUBE

Para aprender mais sobre as ideias do artigo, nós lhe convidamos a assistir os vídeos sobre o assunto no YouTube (www.youtube.com/DNDWizards).

O QUE ESTÁ CONTIDO AQUI

Este documento apresenta oito subclasses: subclasses revisadas para o Clérigo (Domínio do Conhecimento), Guerreiro (Cavaleiro Dragão Púrpura) e Mago (Lâmina Cantante); e novas subclasses para o Bardo (Colégio da Lua), Feiticeiro (Feitiçaria Primordial), Guardião (Andarilho Invernal), Ladino (Herdeiro dos Três) e Paladino (Juramento do Gênio Nobre).

ESTE É UM MATERIAL DE PLAYTEST

Apresentamos este artigo para que você teste-o e forneça seu parecer. As opções aqui são experimentais e estão no formato de rascunho. Estas não fazem parte do jogo de forma oficial. Sua opinião nos ajudará a determinar se iremos adotá-las como oficial.

Como testar essa UA. Nós o convidamos para testar este material em jogo. Para jogar com este material, você pode tanto incorporá-lo em sua campanha ou realizar uma ou mais sessões especiais de playtest. Para tal sessão, você pode criar uma aventura por conta própria ou utilizar uma aventura curta de um livro como *Quests from the Infinite Staircase*.

Nível de Poder. As opções de personagens presentes aqui podem ser mais ou menos poderosas do que as apresentadas no 2024 *Player's Handbook*. Se um projeto resistir aos testes, nós ajustaremos seu poder para um nível adequado antes de sua publicação. Isso significa que uma opção pode ser mais ou menos poderosa em sua fase final.

Opinião. A melhor forma de você nos contar sua opinião acerca deste material é através da pesquisa que disponibilizaremos através do D&D Beyond. Se nós tornarmos este material oficial, ele será refinado baseado em sua opinião, e então figurará em um livro de D&D.

Fornecer sua opinião sobre este documento é uma das formas de você ajudar a forjar o futuro de D&D!

SUBCLASSES

Esta seção apresenta as subclasses a seguir: Colégio da Lua, Domínio do Conhecimento, Cavaleiro Dragão Púrpura, Juramento do Gênio Nobre, Andarilho Invernal, Herdeiro dos Três, Feitiçaria Primordial e Lâmina Cantante.

COLÉGIO DA LUA (BARDO)

Inspirando Aliados com Contos Primordiais

O Colégio da Lua possui como origem os anciões círculos drúidicos das Ilhas Moonshae, que confiaram nos primeiros Bardos desta tradição, contando-lhes as histórias das ilhas e seus povos. Bardos deste colégio utilizam-se da magia feérica das ilhas e do poder primordial dos poços lunares para fortalecer seus aliados, proteger o mundo natural e inspirar suas produções bárdicas. Tais criações costumam se basear nos famigerados mitos de Moonshae, como os caprichos das fadas brincalhonas, a perversidade da Fera e os mistérios dos poços lunares.

NÍVEL 3: LENDAS DE MOONSHAE

Com a Ação Magia, você pode invocar o poder de uma lenda, imbuindo a si com energia primordial até que você utilize esta característica novamente. Ao usar esta característica, escolha qual das lendas deseja invocar. Sua escolha lhe fornece certos benefícios enquanto o efeito estiver ativo.

Conto da Vida. Você invoca uma história de vitalidade e prosperidade da terra. Ao restaurar Pontos de Vida de uma criatura com uma magia, você pode consumir um dado de Inspiração de Bardo e aumentar a quantidade de Pontos de Vida restaurados. Essa quantia é igual ao valor rolando em seu dado de Inspiração de Bardo. Você só pode fazer isso uma vez por turno.

Conto do Crepúsculo. Você invoca um conto de mistérios e segredos. Ao usar uma Ação Bônus para fornecer um dado de Inspiração de Bardo a uma criatura, você pode usar as ações Desengajar ou Esconder-se como parte da mesma Ação Bônus.

Conto do Regozijo. Você invoca uma crônica de celebração e malícia feérica. Quando um inimigo à sua vista e a até 18 metros de você for bem-sucedido em uma salvaguarda, você pode usar uma Reação para consumir um dado de Inspiração de Bardo. A criatura, então, deve rolar o dado e subtrair o valor obtido do resultado de sua salvaguarda, potencialmente transformando o sucesso em uma falha.



NÍVEL 3: HISTORIADOR PRIMORDIAL

Você aprende Druídico e um truque da lista de magias do Druida. Ela conta como uma magia de Bardo para você, mas não conta para o número de truques que você conhece.

Além disso, escolha uma das perícias a seguir: Intuição, Lidar com Animais, Medicina, Natureza, Percepção ou Sobrevivência. Você possui proficiência nesta perícia.

NÍVEL 6: BÊNÇÃO DOS POÇOS LUNARES

Você sempre possui a magia *Raio Lunar* preparada.

Com uma Ação Bônus, você pode conjurar Raio Lunar sem consumir um espaço de magia. Ao conjurar-la usando esta característica, você brilha levemente enquanto mantiver a Concentração na magia. Enquanto brilhando, você emite Luz Plena em um raio de 1,5 metros, e sempre que uma criatura falhar em uma salvaguarda contra os efeitos de *Raio Lunar*, outra criatura de sua escolha à sua vista e a até 18 metros de você recupera 2d4 Pontos de Vida.

Uma vez que utilizar esta característica, você não poderá usá-la novamente até que finalize um Descanso Longo. Você também pode restaurar seu uso ao consumir um espaço de magia de 3º círculo ou superior. Nenhuma ação é exigida para tal.

NÍVEL 14: LENDAS FORTALECIDAS.

O poder de suas Lendas de Moonshae aumenta. Ao usar Conto da Vida ou Conto de Regozijo, você pode rolar 1d6 e usar o valor obtido, em vez de consumir um dado de Inspiração de Bardo. Ainda, ao usar seu Conto do Crepúsculo, você também pode teleportar-se para um espaço desocupado à sua vista e a até 9 metros de você, como parte da mesma Ação Bônus.

DOMÍNIO DO CONHECIMENTO (CLÉRIGO)

Descubra Segredos e Domine a Mente

O Domínio do Conhecimento valoriza o aprendizado e o conhecimento acima de tudo. Clérigos que usufruam deste domínio estudam história esotéricas, colecionam tomos antigos, desbravam os locais secretos do planeta e examinam processos relativos à mente.

Deuses do conhecimento variam de mestres da magia arcana até patronos do ofício e invenção. Para eles, conhecimento é mais valioso do que riquezas materiais, e o desejo de aprender é um ato de adoração. Livrarias, universidades e outras instituições dedicadas à educação também fazem uso dos poderes do Domínio do Conhecimento.

Em Faerûn, Clérigos do Domínio do Conhecimento adoram divindades do aprendizado

e ingenuidade, como Oghma e Gond. Outras divindades poderosas — como Asmodeus, Mystra, Jergal e Savras — também contam com Clérigos do Domínio do Conhecimento entre seus devotos. Outras divindades menos adoradas incluem Deneir, o Escriba de Oghma, e Azuth, Serva de Mystra.

NOTAS DE DESIGN: ATUALIZAÇÕES NO DOMÍNIO DO CONHECIMENTO

Estas são as principais atualizações nesta subclasse desde sua aparição no *Player's Handbook* (2014):

- **Bênçãos do Conhecimento** agora lhe fornece proficiência em um tipo de Ferramentas de Artesão.
- **Magias do Domínio do Conhecimento** sofreu ajustes para incluir mais opções de dano e opções relevantes em combate. O número de magias aumentou.
- **Magia Mental** é uma nova característica que lhe permite consumir o uso de Canalizar Divindade para conjurar uma de suas magias de domínio, sem consumir um espaço de magia.
- **Mente Irrestrita** é uma nova característica que lhe fornece telepatia e testes de Inteligência mais consistentes.
- **Presciência Divina** é uma nova característica que lhe permite ter Vantagem em Testes de D20 por 1 hora.

NÍVEL 3: BÊNÇÃOS DO CONHECIMENTO

Você recebe proficiência em um tipo de Ferramenta de Artesão de sua escolha, bem como em duas das seguintes perícias de sua escolha: Arcanismo, História, Natureza ou Religião. Você possui Especialidade nestas duas perícias.

NÍVEL 3: MAGIAS DO DOMÍNIO DO CONHECIMENTO

Ao alcançar os níveis de Clérigo determinados na tabela Magias do Domínio do Conhecimento, você sempre terá as magias listadas daquele nível preparadas.

MAGIAS DO DOMÍNIO DO CONHECIMENTO

Nível de Clérigo	Magias Preparadas
3	<i>Comando, Compreender Idiomas, Detectar Magia, Detectar Pensamentos, Identificar, Talho Mental</i>
5	<i>Dissipar Magia, Indetectável, Línguas</i>
7	<i>Banimento, Confusão, Olho Arcano,</i>
9	<i>Estática Sináptica, Lendas e Histórias, Vidência,</i>

NÍVEL 3: MAGIA MENTAL

Com a ação Magia, você pode consumir um uso de seu Canalizar Divindade para manifestar seu conhecimento mágico. Escolha uma magia da tabela Magias do Domínio do Conhecimento que você tenha preparado. Como parte desta ação, você pode conjurar a magia sem consumir um espaço de



magia e sem a necessidade de apresentar componentes Materiais.

NÍVEL 6: MENTE IRRESTRITA

Você ganha telepatia com alcance de 18 metros. Ao usar a telepatia, você pode simultaneamente contactar um número de criaturas igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo de uma).

Além disso, se seu resultado total para um teste de Inteligência for menor do que seu valor de Sabedoria, você pode usar este valor em vez do resultado do teste.

NÍVEL 17: PRESCIÊNCIA DIVINA

Com uma Ação Bônus, você magicamente expande sua mente para as possibilidades do futuro. Por 1 hora, você tem Vantagem em Testes de D20. Uma vez que usar esta característica, você não pode usá-la novamente até que finalize um Descanso Longo. Você também pode restaurar o uso desta característica ao consumir um espaço de magia de 6º círculo ou superior (o que não exige qualquer ação).

FEITIÇARIA PRIMORDIAL (FEITICEIRO)

Irradiando Magia Pura em Potencial

Seu poder inato origina-se da própria fonte da magia: a Trama. Essa conexão manifesta-se como uma habilidade rara, conhecida como fogo primordial, e você emite surtos explosivos desta magia pura. Seu talento com fogo primordial lhe permite curar aliados, queimar inimigos e absorver magias poderosas.

Portadores do fogo primordial tendem a ser almas aventureiras, inclinadas a vagar. Muitos viajam entre assentamentos cosmopolitas, como aqueles ao longo da Costa da Espada, manipulando essa magia em serviço ao bem maior. Outros priorizam a execução de seus poderes esquisitos enquanto vagueiam por terras estranhas, como a vastidão magicamente devastada do Deserto Anauroch aos ermos tocados pelos deuses do Antigo Império. Independentemente de como trafegam pelos Reinos, Feiticeiros Primordiais são frequentemente assediados por facções com interesses em artes arcanas, como os Harpistas e o Culto do Dragão.

NÍVEL 3: EXPLOÇÃO DE FOGO PRIMORDIAL

Ao consumir ao menos 1 Ponto de Feitiçaria como parte da ação Magia ou através de uma Ação Bônus em seu turno, você pode desencadear um efeito mágico de sua escolha, a seguir. Você só pode fazer isso uma única vez por turno.

Chamas Fortificantes. Você ou uma criatura à sua vista e a até 9 metros de você recebe Pontos de Vida Temporários igual a 1d4, acrescido de seu modificador de Carisma.

Chama Radiante. Uma criatura à sua vista e a até 9 metros de você deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza contra a CD de suas magias, ou sofrerá 1d6 de dano Ígneo ou Radiante (você escolhe).

NÍVEL 3: MAGIAS PRIMORDIAIS

Quando você alcança os níveis de Feiticeiro especificados na tabela Magias do Feiticeiro Primordial, você sempre terá as magias listadas daquele nível preparadas.

MAGIAS DO FEITICEIRO PRIMORDIAL

Nível de Feiticeiro	Magias
3	Curar Ferimentos, Raio Ardente, Raio Guia, Restauração Menor
5	Aura de Vitalidade, Dissipar Magia
7	Escudo Ardente, Muralha de Fogo
9	Coluna de Chamas, Restauração Maior

NÍVEL 6: ABSORVER MAGIAS

Você sempre possui a magia *Contramagia* preparada.

Além disso, sempre que um alvo falhar na salvaguarda contra uma *Contramagia* conjurada por você, você recupera 1d4 Pontos de Feitiçaria.

NÍVEL 14: FOGO PRIMORDIAL APERFEIÇOADO

Sua Explosão de Fogo Primordial melhorou. Você adiciona seu nível de Feiticeiro aos Pontos de Vida Temporários fornecidos por Chamas Fortificantes. Ainda, Chama Radiante agora causa 3d6 de dano.

NÍVEL 18: COROA DO FOGO PRIMORDIAL

Com uma Ação Bônus, você recebe os benefícios a seguir por 1 minuto. Uma vez que você usar esta característica, você não poderá usá-la novamente até que você conclua um Descanso Longo. Você pode restaurar o uso da característica antecipadamente ao consumir 7 Pontos de Feitiçaria (o que não requer ações).

Evasão Mágica. Quando você for alvo de uma magia ou efeito mágico que lhe permite realizar uma salvaguarda para sofrer apenas metade do dano, você, em vez disso, não sofrerá dano se você for bem-sucedido na salvaguarda, e sofrerá metade do dano caso falhe. Você não pode usufruir deste benefício caso possua a condição Incapacitado.

Força Vital Ardente. Uma vez por turno, ao ser atingido por uma jogada de ataque, você pode consumir um número de Dados de Vida, até um máximo igual ao seu modificador de Carisma



(mínimo de um). Role os dados consumidos e reduza a quantidade de dano sofrido do ataque por uma quantia igual ao resultado dos dados, acrescido de seu nível de Feiticeiro.

Voo. Você tem Deslocamento de Voo de 18 metros e pode pairar.

ANDARILHO INVERNAL (GUARDIÃO)

Opondo-se aos Horrores dos Desertos Gélidos

Andarilhos Invernais aprimoram suas capacidades no gélido e congelado ermo de regiões como o Vale do Vento Gélido. Coberto pela geada, estes Guardiões implacáveis caçam os monstros que assombram desertos gélidos, eventualmente tornando-se os horrores que caçam.

Mais do que qualquer outro Guardião do Vale do Vento Gélido, Andarilhos Invernais são famosos por serem conhecedores dos fenômenos paranormais específicos dos reinos, incluindo a magia remanescente das cidades Netheresas caídas, monstros endêmicos como *yetis* e felinos escarpados e a crescente ameaça de invasores da Umbraeterna. Em troca de seu frio pragmatismo, feitiços assustadores e conhecimentos da região, estes Andarilhos Invernais são tratados com respeito e medo, em partes iguais.

Os moradores dos Dez-Burgos dizem que os poderes dos Andarilhos Invernais se originam da frequente exposição dos Andarilhos Invernais às entidades malignas da região. Já os nômades Reghed, por outro lado, creem que os espíritos da natureza amaldiçoam os Andarilhos Invernais com uma praga única.

NÍVEL 3: EXPLORADOR GÉLIDO

Você recebe os benefícios a seguir.

Resistir à Friaca. Você possui Resistência a dano Gélido.

Golpes Polares. Quando você atingir uma criatura com uma arma, você pode causar 1d4 de dano Gélido adicional ao alvo, que pode sofrer este dano adicional apenas uma vez por turno. Este dano adicional ignora a Resistência ao dano Gélido. Ao alcançar o 11º nível de Guardião, este dano adicional aumenta para 1d6.

NÍVEL 3: GEADA DO CAÇADOR

O gelo traz a geada para você, protegendo-o; e sua presa, emaranhando-a. Ao conjurar *Marca do Predador*, você recebe Pontos de Vida Temporários igual a 1d10, acrescido de seu nível de Guardião.

Além disso, quando a criatura for marcada por sua *Marca do Predador*, ela não poderá realizar a ação Desengajar.

NÍVEL 3: MAGIAS DO ANDARILHO INVERNAL

Quando você alcança os níveis de Guardião especificados na tabela Magias do Andarilho Invernal, você sempre terá as magias listadas daquele nível preparadas.

MAGIAS DO ANDARILHO INVERNAL

Nível de Magias Preparadas

Guardião

3	<i>Faca de Gelo</i>
5	<i>Passo Sem Rastro</i>
9	<i>Remover Maldição</i>
13	<i>Tempestade Glacial</i>
17	<i>Cone de Frio</i>

NÍVEL 7: ALMA FORTIFICANTE

Sua experiência sobrevivendo aos ambientes angustiantes lhe permite fortificar não apenas você, mas também seus aliados. Ao finalizar um Descanso Curto, você pode escolher um número de criaturas à sua vista igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo de uma). Uma criatura escolhida recupera Pontos de Vida igual a 1d10, acrescido de seu nível de Guardião e recebe Vantagem em salvaguardas para evitar ou encerrar a condição Amedrontado por 1 hora.

Uma vez que você usar esta característica, você não poderá usá-la novamente até que finalize um Descanso Longo.

NÍVEL 11: RETRIBUIÇÃO CONGELANTE

Quando uma criatura atingir você com uma jogada de ataque, você pode usar uma Reação para forçar a criatura a realizar uma salvaguarda de Sabedoria contra a CD de suas magias. Em uma falha, o alvo recebe a condição Amedrontado até o fim de seu próximo turno. Enquanto Amedrontado, o Deslocamento do alvo é reduzido para 0.

Você pode usar sua Reação um número de vezes igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo de uma vez). Você recupera todos os usos gastos ao concluir seu Deslocamento Longo.

NÍVEL 15: FANTASMA CONGELANTE

Ao conjurar *Marca do Predador*, você pode adotar uma forma fantasmagórica e nevada. Esta forma dura até o término da magia, e enquanto estiver sob esta forma, você recebe os benefícios a seguir. Uma vez que usar esta característica, você não poderá usá-la novamente até que finalize um Descanso Longo. Você pode restaurar o uso da característica ao consumir um espaço de magia de 4º círculo (nenhuma ação exigida).

Alma Congelada. Você possui Imunidade a dano Gélido. Ao assumir esta forma e na primeira vez em cada um de seus turnos subsequentes, cada criatura



de sua escolha em uma área de Emissão de 4,5 metros sofrerá 2d4 de dano Gélido.

Parcialmente Incorpóreo. Você possui Imunidade às condições Agarrado, Caído e Contido. Você pode mover-se através de criaturas e objetos como se estes fossem Terreno Difícil, mas você sofre 1d10 de dano Energético caso você encerre seu turno dentro de uma criatura ou objeto. Se a forma se encerrar enquanto estiver dentro de uma criatura ou objeto, você é ejetado para o espaço desocupado mais próximo.

CAVALEIRO DRAGÃO PÚRPURA (GUERREIRO)

Arauto da Majestosidade dos Dragões Ametistas

Os Cavaleiros Dragões Púrpuras são exemplos de honra e liderança que se aliam com dragões ametistas. Tais cavaleiros aspiram proteger os inocentes e agrupam-se com aventureiros pelas causas de justiça e liberdade. Apesar dos Dragões Púrpuras terem sido originados de Cormyr, novos recrutas juntam-se à causa a partir de quaisquer reinos onde ordens cavaleirescas existem em abundância, como em Chessenta, Damara e nas Fronteiras Prateadas.

Personagens desta subclasse são especiais entre os membros da ordem. Diferente de vários Dragões Púrpuras, que se aliam com dragões de ametista quando estes alcançam a fase adulta, um Cavaleiro Dragão Púrpura desenvolve vínculos psiônicos com um dragão ametista filhote. Este vínculo irrevogavelmente transforma cavaleiro e dragão, permitindo que o dragão cresça em força junto com seu companheiro.

NOTAS DE DESIGN: ATUALIZAÇÕES NO CAVALEIRO DRAGÃO PÚRPURA

Estas são as principais atualizações nesta subclasse desde sua aparição no *Sword Coast Adventurer's Guide*:

- **Cavaleiro Emissário** (anteriormente Emissário Real) agora é uma característica de 3º nível. Ela agora lhe permite aprender um idioma adicional, bem como conjurar a magia *Compreender Idiomas* como um Ritual.
- **Companheiro Dragão Púrpura** é uma nova característica que fornece ao Cavaleiro Dragão Púrpura um companheiro dragão.
- **Cavaleiro Dragão** é uma nova característica que aprimora o companheiro dragão, lhe permitindo curá-lo com seu Recuperar Fôlego e montá-lo, ainda que de forma limitada.
- **Surto Coletivo** (anteriormente Inspirar Surto) agora lhe permite escolher até três criaturas, em um alcance mais limitado. Ele também fornece a opção de recuo para estas criaturas.
- **Pináculo Ametista** é uma nova característica que, novamente, aprimora seu companheiro dragão, lhe permitindo montá-lo de forma irrestrita e atacar em conjunto.
- **Comandante Durável** é uma nova característica que garante Resistências a você e a seu dragão.

NÍVEL 3: CAVALEIRO EMISSÁRIO

Você aprende um idioma de sua escolha. Escolha uma opção dentre as opções da tabela de idiomas do *Player's Handbook*.

Além disso, você pode conjurar a magia *Compreender Idiomas*, mas apenas como um Ritual. Inteligência é seu atributo de conjuração para a magia.

NÍVEL 3: COMPANHEIRO DRAGÃO PÚRPURA

Você se vincula com um dragão ametista filhote, que serve a você como seu companheiro dragão púrpura. Ele usa o bloco de estatística do **Companheiro Dragão Púrpura**. O dragão púrpura é Amigável a você e a seus aliados e obedece seus comandos.

O Dragão em Combate. Em combate, o dragão age durante seu turno. Ele pode se mover e usar sua Reação por conta própria, mas a única ação que realizará é a ação Desviar, a menos que você use uma Ação Bônus para comandá-la a realizar uma ação presente em seu bloco de estatística ou qualquer outra ação. Se você possuir a condição Incapacitado, o dragão age por conta própria e não está limitado a realizar a ação Desviar.

Revivendo o Dragão. Se o companheiro dragão morrer dentro da última hora, você pode usar a ação Magia para tocar o dragão e consumir um uso de seu



Recuperar Fôlego. O dragão retorna à vida após 1 minuto e com todos os seus Pontos de Vida restaurados.

COMPANHEIRO DRAGÃO PÚRPURA

Dragão Pequeno, Neutro

Classe de Armadura 13 + seu modificador de Inteligência

Pontos de Vida 4 + quatro vezes seu nível de Guerreiro (o dragão possui uma quantidade de Dados de Vida [d6s] igual ao seu nível de Guerreiro)

Deslocamento 9 m, Natação 9 m, Voo 9 m

	MOD	SLV		MOD	SLV		MOD	SLV
For 16	+3	+3	Des 16	+3	+3	Con 12	+1	+1
Int 8	-1	-1	Sab 13	+1	+1	Car 10	+0	+0

Sentidos Visão no Escuro 18 m, Percepção Passiva 11

Idiomas Entende os idiomas que você conhece, Telepatia 9 m.

Nível de Desafio Não há (XP 0; BP igual ao seu Bônus de Proficiência)

TRAÇOS

Anfíbio. O dragão pode respirar água e ar.

Elo Inabalável. Adicione metade de seu Bônus de Proficiência (arredondado para baixo) em qualquer teste de atributo ou salvaguarda realizado pelo dragão.

AÇÕES

Rasgar. Jogada de Ataque Corpo a Corpo: +3 mais seu modificador de Inteligência, alcance 1,5 m. Acerto: 1d6 mais seu modificador de Inteligência de dano Energético.

Sopro Gravitacional (2/Dia). Salvaguarda de Constituição: CD 8 mais seu Bônus de Proficiência e seu modificador de Inteligência. Afeta cada criatura em um Cone de 4,5 metros. Falha: O alvo é empurrado ou puxado 4,5 metros para longe ou perto do dragão (sua escolha).

NÍVEL 7: CAVALEIRO DRAGÃO

Você e seu dragão púrpura recebem os benefícios a seguir.

Montaria Dragão. O dragão cresce, tornando-se do tamanho Médio. Você pode usar o dragão como montaria caso você seja de tamanho Médio ou menor, mas enquanto estiver montado nele, o dragão desabarará ao fim do turno se ele estiver no ar e a única coisa que o mantém no ar é seu Deslocamento de Voo. Você precisa de apenas 1,5 metros de deslocamento para montar ou desmontar do dragão.

Sopro Gravitacional Aprimorado. O Sopro Gravitacional do dragão torna-se um Cone de 9 metros. Quando uma criatura falhar na salvaguarda contra este efeito, a criatura também sofrerá 2d6 de dano Energético.

Recuperar Fôlego Compartilhado. Quando você usar Recuperar Fôlego para recuperar Pontos de Vida, o dragão também recupera Pontos de Vida igual a 1d6 mais seu nível de Guerreiro. O dragão também recupera um uso de seu Sopro Gravitacional.

NÍVEL 10: SURTO COLETIVO

Ao utilizar seu Surto de Ação, você pode escolher até 3 criaturas em uma área de Emanação de 9 metros, originado de você. Cada aliado pode realizar uma Reação para usar uma das opções a seguir.

Avançar. O aliado realiza um ataque armado ou um Ataque Desarmado. Se seu dragão púrpura for um dos aliados afetados por Avançar, o dragão pode realizar um ataque de Rasgar.

Recuar. O aliado move-se por até metade de seu Deslocamento, sem provocar Ataques de Oportunidade.

NÍVEL 15: PINÁCULO AMETISTA

Você e seu dragão púrpura recebe os benefícios a seguir.

Montaria Superior. O dragão púrpura cresce, tornando-se Grande. O Deslocamento de Caminhada e o Deslocamento de Voo do dragão aumenta para 12 metros. Ainda, o dragão não mais desaba ao fim de seu turno enquanto você estiver montado no dragão e ele estiver no ar.

Ataque em Conjunto. Quando você realizar a ação Atacar em seu turno, você pode abrir mão de um de seus ataques para comandar o dragão para realizar um ataque de Rasgar. Como alternativa, você pode abrir mão de dois ataques para comandá-lo a usar Sopro Gravitacional.

NÍVEL 18: COMANDANTE DURÁVEL

Você e seu dragão púrpura recebem Resistência a dano Energético e Psíquico.

HERDEIRO DOS TRÊS (LADINO)

Torne-se um Terrível Agente da Malícia

O Herdeiro dos Três recebe seus poderes de um grupo de deuses malignos, conhecidos como os Três Mortos: Bane, deus da tirania; Bhaal, divindade da violência e assassinato; e Myrkul, deus da morte. Enquanto alguns Ladinos desta subclasse adoram ardentemente estes três deuses macabros; outros são empurrados para este caminho, através de uma maldição. De qualquer forma, o poder de um herdeiro manifesta-se como uma série de bênçãos ocultas, bem como através de um talento sobrenatural para golpear e assustar seus inimigos.

Herdeiro dos Três são mais comuns em Portal de Baldur, onde os Três Mortos competiram pela influência de corações mortais por muito tempo. Cultos subterrâneos voltados para Bane, Bhaal e Myrkul frequentemente contam com Herdeiros dos Três entre seus agentes mais úteis. Fora de Portal de Baldur, guildas seculares de ladrões como os Ladrões das Sombras de Amn ou a guilda de Xanathar em Águas Profundas cautelosamente



convocam Herdeiros dos Três para realizarem contratos particularmente violentos.

NÍVEL 3: SEDE DE SANGUE

Se seu Ataque Furtivo atingir uma criatura Sangrando, o alvo sofre dano adicional igual a metade do seu nível de Ladino (arredondado para cima). O tipo de dano é o mesmo de sua arma.

Além disso, quando uma criatura à sua vista tiver seus Pontos de Vida reduzidos para 0, você pode usar uma Reação para teleportar-se para um espaço desocupado à sua vista e a até 9 metros de você. Você também pode realizar um ataque corpo a corpo. Você pode usar esta Reação um número de vezes igual ao seu modificador de Inteligência (mínimo de uma vez), recuperando todos os usos gastos da característica ao concluir um Descanso Longo.

NÍVEL 3: ALIANÇA PAVOROSA

Escolha um dos Três Mortos: Bane, Bhaal ou Myrkul. Você recebe Resistência a um tipo de dano e a capacidade de conjurar um truque, como detalhado na tabela abaixo. Inteligência é seu atributo de conjuração para o truque. Ao concluir um Descanso Longo, você pode mudar sua escolha.

Deus	Resistência à Dano	Truque
Bane	Psíquico	<i>Ilusão Menor</i>
Bhaal	Veneno	<i>Proteção Contra Lâminas</i>
Myrkul	Necrótico	<i>Toque Necrótico</i>

NÍVEL 9: APAVORAR

Você recebe a seguinte opção para o Golpe Ardiloso.

Apavorar (Custo: 1d6). O alvo deve ser bem-sucedido em uma Salvaguarda de Sabedoria, ou o alvo obterá a condição Amedrontado por 1 minuto. O alvo Amedrontado repetirá a salvaguarda no fim de cada um dos turnos dele, encerrando o efeito em um sucesso.

NÍVEL 13: AURA MALÉVOLA

Você erradia uma energia maligna, associada com um dos Três Mortos. No começo de cada um de seus turnos, cada criatura de sua escolha em uma área de Emissão de 3 metros a partir de você sofre dano igual ao seu modificador de Inteligência (mínimo de 1 ponto de dano). O dano causado é do mesmo tipo da Resistência fornecida pela característica Aliança Pavorosa.

O dano causado por esta aura ignora Resistência. A aura torna-se inativa quando você estiver com a condição Incapacitado.

NÍVEL 17: ENCARNAÇÃO PAVOROSA

Você recebe os seguintes benefícios.

Tirano de Batalha. Você possui Vantagem em jogadas de ataque contra qualquer criatura com a condição Amedrontado.

Intenção Assassina. Quando você rolar o dano de seu Ataque Furtivo, trate qualquer rolagem 1 ou 2 como o resultado 3.

LÂMINA CANTANTE (MAGO)

Maneje Espada e Magia em uma Combinação Elegante

Lâminas Cantantes aperfeiçoam a tradição mágica que incorpora à dança ao jogo de espadas. Em combate, uma Lâmina Cantante usa uma série de manobras elegantes e complexas que defendem-no de golpes, canalizando magia para desferir ataques devastadores e erguer defesas astuciosas. Muitos que observaram um Lâmina Cantante em serviço lembram-se desta visão ser uma das mais belas experiências de suas vidas, em uma combinação de gloriosa dança acompanhada por uma espada cantante.

Lâminas Cantantes são fortemente associados com as anciãs sociedades élficas que primeiro aperfeiçoaram esta arte, cunhando este termo. Mesmo hoje, muitas Lâminas Cantantes ainda se originam dos mais velhos reinos élficos, como Cormanthor, ou de sociedades não-élficas que compartilham da terra e da história dos Elfos, como as Fronteiras Prateadas. Independente da origem, Lâminas Cantantes são reconhecidas por levar seus talentos através dos Reinos para ajudar o povo comum e realizar ações heroicas. Poucas são as comunidades que não enxergam a chegada de uma Lâmina Cantante como um sinal de bom presságio.

NOTAS DE DESIGN: ATUALIZAÇÕES NO LÂMINA CANTANTE

Estas são as principais atualizações nesta subclasse desde sua aparição no *Tasha's Cauldron of Everything*:

- **Canção da Lâmina** agora lhe permite usar seu modificador de Inteligência para as suas jogadas de ataque e dano enquanto a canção estiver ativa. O número de usos está atrelado ao seu modificador de Inteligência.
- **Treinamento na Guerra e na Canção** agora lhe garante proficiência em uma perícia escolhida através de uma lista de opções. Proficiências expandidas com armas substitui proficiências com armaduras, e agora você pode usar uma arma como um Foco de Conjuração.
- **Canção da Vitória** agora oferece a possibilidade de realizar um ataque armado como uma Ação Bônus após conjurar uma magia com uma ação.

NÍVEL 3: CANÇÃO DA LÂMINA

Se você não estiver vestindo armaduras ou usando um Escudo, você pode usar sua Ação Bônus para



invocar uma magia élfica intitulada Canção da Lâmina.

A Canção da Lâmina dura 1 minuto e se encerra prematuramente caso você receba a condição Incapacitado, se você vestir uma armadura ou Escudo, ou se você usar duas mãos para realizar um ataque armado. Você pode encerrar a Canção da Lâmina a qualquer momento (não exige ações).

Enquanto a Canção da Lâmina estiver ativa, você recebe os seguintes benefícios. Você pode invocar a Canção da Lâmina um número de vezes igual ao seu modificador de Inteligência (mínimo de uma vez), recuperando todos os usos gastos da característica ao concluir um Descanso Longo.

Agilidade. Você recebe um bônus na sua CA igual ao seu modificador de Inteligência (mínimo de +1), e seu Deslocamento aumenta em 3 metros.

Foco. Ao realizar uma salvaguarda de Constituição para manter sua Concentração, você pode adicionar seu modificador de Inteligência ao resultado do teste.

Manejo de Espadas. Sempre que você atacar com uma arma na qual você possua proficiência, você pode usar seu modificador de Inteligência para as jogadas de ataque e dano, em vez de usar Força ou Destreza.

NÍVEL 3: TREINAMENTO NA GUERRA E NA CANÇÃO

Você recebe proficiência com todas as Armas Marciais que não possuam as propriedades Duas Mãos ou Pesada. Você pode usar uma Arma Corpo a Corpo na qual você possua proficiência como um Foco de Conjuração para as suas magias de Mago.

Você também recebe proficiência em uma das perícias a seguir de sua escolha: Acrobacia, Atletismo, Atuação ou Persuasão.

NÍVEL 6: ATAQUE EXTRA

Você pode atacar duas vezes, em vez de uma, sempre que usar a ação Atacar em seu turno. Ainda, você pode conjurar um de seus truques de Mago que possua o tempo de conjuração de uma ação no lugar de um destes ataques.

NÍVEL 10: CANÇÃO DA DEFESA

Ao sofrer dano enquanto sua Canção da Lâmina estiver ativa, você pode usar sua Reação para consumir um de seus espaços de magia para reduzir o dano sofrido em uma quantia igual a cinco vezes o espaço de magia gasto.

NÍVEL 14: CANÇÃO DA VITÓRIA

Após conjurar uma magia que possui tempo de conjuração de uma ação, você pode realizar um ataque armado com uma Ação Bônus.

JURAMENTO DO NOBRE GÊNIO (PALADINO)

Portador do Esplendor Elemental dos Gênios

Paladinos juramentados no Juramento do Nobre Gênio reverenciam as forças dos Planos Elementais. Ao adotar este juramento, Paladinos apoiam-se nos poderes dos quatro diferentes tipos de gênios: Dao, mestres da terra, Djinn, mestres do ar; Efreet, mestres do fogo; e Marids, mestres da água. Unidos com tais capacidades, criam verdadeiros feitos de destruição e esplendor elemental.

Em Faerûn, Paladinos que adotam este juramento originam-se de Calimshan, uma terra onde os gênios são abundantes. Apesar de estarem atrelados a este local, estes Paladinos Calishitas frequentemente aceitam tarefas que os levam para todos os locais dos Reinos e ao longo do multiverso — o que naturalmente inclui os Planos Elementais.

Estes paladinos compartilham dos seguintes princípios.

- Crie através da destruição.
- Lidere com esplendor e graça;
- Respeite os elementos e tema sua ira.

NÍVEL 3: DESTRUIÇÃO ELEMENTAL

Imediatamente após você conjurar Destruição Divina, você pode consumir um de seus usos de Canalizar Divindade para invocar um dos seguintes efeitos.

Esmagar de Dao. O alvo recebe a condição Agarrado (a CD para escapar é igual ao CD de suas magias). Enquanto Agarrado, o alvo possui a condição Contido.

Fuga de Djinni. Você teleporta para um espaço desocupado à sua vista e a até 9 metros de você enquanto assume a forma de névoa, que perdura até o fim de seu próximo turno. Enquanto nesta forma, você possui Imunidade às condições Agarrado, Caído e Contido.

Fúria de Efreeti. O alvo recebe 2d4 de dano Ígneo adicional.

Surto de Marid. O alvo e cada criatura de sua escolha em uma área de Emissão de 3 metros a partir de você deve realizar uma salvaguarda de Força contra a CD de suas magias. Em uma falha, a criatura é empurrada 4,5 metros para longe de você e recebe a condição Caído.

NÍVEL 3: MAGIAS DO GÊNIO

Quando você alcança os níveis de Paladino especificados na tabela Magias do Gênio, você sempre terá as magias listadas daquele nível preparadas.



MAGIAS DO GÊNIO

Nível de Paladino	Magias
3	<i>Destruição Estrondosa, Elementarismo, Orbe Cromática</i>
5	<i>Força Espectral, Reflexos</i>
9	<i>Forma Gasosa, Voo</i>
13	<i>Invocar Elemental, Invocar Elementais Menores</i>
17	<i>Banimento Destruidor, Contato Extraplanar</i>

NÍVEL 3: ESPLENDOR DO GÊNIO

Enquanto você não estiver vestindo armadura Média ou Pesada, você recebe um bônus em sua CA igual ao seu modificador de Carisma (mínimo de +1).

Além disso, você também recebe proficiência em uma das perícias a seguir de sua escolha: Acrobacia, Atuação, Intimidação e Persuasão.

NÍVEL 7: AURA DE PROTEÇÃO

ELEMENTAL

Escolha um dos seguintes tipos de dano: Ácido, Elétrico, Gélido, Ígneo ou Trovejante. Você e seus aliados possuem Resistência ao tipo de dano escolhido enquanto estiverem sob a sua Aura de Proteção.

No início de cada um de seus turnos, você pode alterar o tipo de dano afetado por esta característica por outro tipo de dano listado nesta característica (não requer ação).

NÍVEL 15: REPREENSÃO ELEMENTAL

Quando você for atingido por uma jogada de ataque, você pode usar sua Reação para diminuir o dano sofrido por você pela metade (arredondado para baixo). O atacante também deve realizar uma salvaguarda de Destreza contra a CD de suas magias. Em uma falha, o atacante sofre uma quantidade de dano igual a 4d10, acrescido de seu modificador de Carisma. O tipo de dano é um dentre as opções a seguir (você escolhe): Ácido, Elétrico, Gélido, Ígneo ou Trovejante. Em um sucesso, o atacante sofre metade do dano.

Você pode usar esta característica um número de vezes igual ao seu modificador de Carisma (mínimo de uma vez). Você recupera todos os usos gastos da característica ao concluir um Descanso Longo.

NÍVEL 20: HERDEIRO NOBRE

Com uma Ação Bônus, você recebe os benefícios a seguir por 10 minutos ou até que você encerre os efeitos (o que não requer ações). Uma vez que você usar esta característica, você não poderá usá-la novamente até que você conclua um Descanso Longo. Você também pode restaurar o uso da característica ao consumir um espaço de magia de 5º círculo (o que não requer ações).

Desejo Menor. Quando você ou um aliado presente em sua Aura de Proteção falhar em um Teste de D20, você pode usar uma Reação para tornar o Teste de D20 em um sucesso, em vez disso.

Voo. Você tem Deslocamento de Voo de 18 metros e pode pairar.

