

Opções de Classe de Vilão

Você pode usar as regras do *Livro do Jogador* para criar PNJs com classes e níveis, do mesmo modo que se cria personagens de jogadores. As opções de classe abaixo deixa você criar dois específicos arquétipos de vilão: o sumo sacerdote do mal e o cavaleiro do mal ou antipaladino.

O Domínio da Morte é uma escolha adicional de domínio para clérigos do mal, e o Perjuro (Quebrador de Juramento – Oathbreaker) oferece um caminho alternativo para paladinos que caem em desgraça. Um jogador pode escolher uma dessas opções com a sua aprovação.

Clérigo: Domínio da Morte

O Domínio da Morte está relacionado com as forças que causam morte, bem como a energia negativa que ergue as criaturas mortos-vivos. Divindades como Chemosh, Myrkul, e Wee Jas são patronos dos necromantes, cavaleiros da morte, liches, múmias e vampiros. Deuses do domínio da Morte também encorparam assassinato (Anubis, Bhaal, e Pyremius), dor (Iuz ou Loviatar), doença ou veneno (Incubulos, Talona, ou Morgion), e o submundo (Hades e Hel).

Magias do Domínio da Morte

Nível de Magias Clérigo

1º	<i>Vitalidade ilusória (false life), Raio Doentio (ray of sickness)</i>
3º	<i>Cegueira/Surdez (Blindness/Deafness), Raio do Enfraquecimento (ray of enfeeblement)</i>
5º	<i>Animar os Mortos (animate dead), Toque Vampírico (vampiric touch)</i>
7º	<i>Secar (Blight), Proteção Contra a Morte (death ward)</i>
9º	<i>Barreira Antivida (antilife shell), Névoa Mortal (cloudkill)</i>

Bônus de Proficiência

Quando o clérigo escolhe esse domínio no 1º nível, ele ou ela ganha proficiência com armas marciais.

Ceifador

No 1º nível, o clérigo aprende um truque de necromancia a escolha dele (a) de qualquer lista de magia. Quando o clérigo conjurar um truque de necromancia que normalmente tem como alvo somente uma única criatura, a magia pode

em vez disso ter como alvo duas criaturas dentro do alcance e distantes 1,5m uma da outra.

Canalizar Divindade: Toque da Morte

A partir do 2º nível, o clérigo pode usar Canalizar Divindade para destruir a força vital de outra criatura com um toque.

Quando o clérigo acertar uma criatura com um ataque corpo-a-corpo, o clérigo pode usar Canalizar Divindade para causar dano necrótico extra no alvo. O dano é igual a 5 + duas vezes o nível de clérigo dele(a).

Destruição Inevitável

A partir do 6º nível, a habilidade do clérigo de canalizar energia negativa se torna mais potente. Dano necrótico causado pelas magias de clérigo do personagem e opções de Canalizar Divindade ignoram resistência a dano necrótico.

Golpe Divino

No 8º nível, o clérigo ganha a habilidade de imbuir o golpe da arma dele(a) com energia necrótica. Uma vez em cada turno do clérigo quando ele(a) acertar uma criatura com um ataque de arma, o clérigo pode causar ao ataque um dano necrótico extra de 1d8 no alvo. Quando o clérigo alcança o 14º nível, o dano extra aumenta para 2d8.

Ceifador Melhorado

A partir do 17º nível, quando o clérigo conjurar uma magia de necromancia de 1º ao 5º nível que tem como alvo somente uma única criatura, a magia pode em vez disso ter como alvo duas criaturas dentro do alcance e distantes 1,5m uma da outra. Se a magia consumir componente material, o clérigo tem que providenciá-los para cada alvo.

Paladino: Perjuro

Um Perjuro é um paladino que quebrou seu juramento sagrado para perseguir alguma ambição escura ou servir um poder maligno. O que quer que seja que acendia a luz no coração do paladino foi extinta. Somente a escuridão permanece.

Um paladino tem que ser mal e pelo menos 3º nível para se tornar um Perjuro. O paladino substitui as características específicas do seu Juramento Sagrado pelas características do Perjuro.

Magias do Perjuro

Um paladino Perjuro perde as magias de juramento que ganhou anteriormente e ganha as

seguintes magias de Perjuro nos níveis de paladinos listados.

Magias de Perjuro

Nível de Magias Paladino

3°	<i>Repreensão Infernal (hellish rebuke), Infligir Ferimentos (inflict wounds)</i>
5°	<i>Coroa da Loucura (crown of madness), Escuridão (darkness)</i>
9°	<i>Animar os Mortos (animate dead), Rogar Maldição (bestow curse)</i>
13°	<i>Secar (blight), Confusão (confusion)</i>
17°	<i>Epidemia (contagion), Dominar Pessoa (dominate person)</i>

Canalizar Divindade

Um paladino Perjuro de 3° nível ou maior ganha as duas opções seguintes de Canalizar Divindade

Controlar Morto-vivo. Como uma ação, o paladino tem como alvo uma criatura morta-viva que ele ou ela possa ver a até 9 metros dele ou dela. O alvo tem que fazer um teste de resistência de Sabedoria. Em uma falha no teste, o alvo deve obedecer os comandos do paladino pelas próximas 24 horas, ou até o paladino usar essa opção de Canalizar Divindade novamente. Um morto-vivo cujo nível de desafio é igual ou maior do que o nível do paladino é imune a esse efeito.

Aspecto Terrível. Como uma ação, o paladino canaliza as emoções mais escuras e direciona-as em uma explosão de ameaça mágica. Cada criatura a escolha do paladino a até 9 metros do paladino deve fazer um teste de resistência de Sabedoria se ela puder ser vista pelo paladino. Em uma falha no teste, o alvo está assustado (*frightened*) do paladino por 1 minuto. Se uma criatura assustada por esse efeito terminar o turno dela mais do que 9 metros longe do paladino, ela pode tentar outro teste de resistência de Sabedoria para terminar o efeito nela.

Aura de Ódio

Começando no 7° nível, o paladino, bem como qualquer demônio (fiends) e morto-vivo a até 3 metros do paladino, ganha um bônus em jogadas de dano de armas corpo a corpo igual ao modificador de Carisma do paladino (mínimo de +1). Uma criatura pode se beneficiar dessa característica de somente um paladino por vez.

No 18° nível, o alcance dessa aura aumenta para 9 m.

Resistencia Supernatural

No 15° nível, o paladino ganha resistência a danos de concussão, perfurante e cortante de armas não-mágicas

Senhor do Medo

No 20° nível, o paladino pode, como uma ação, cercar-se com uma aura de escuridão que dura 1 minuto. A aura reduz qualquer luz brilhante em um raio de até 9 metros ao redor do paladino para penumbra. Sempre que um inimigo que está assustado pelo paladino começa seu turno na aura, ele leva 4d10 de dano psíquico. Adicionalmente, o paladino e as criaturas que ele ou ela escolher na aura são envolvidos em sombra profunda. Criaturas que dependem de visão tem desvantagem em jogadas de ataque contra criaturas envolvidas nessas sombras.

Quando a aura terminar, o paladino pode usar uma ação bônus no turno dele ou dela para fazer com que as sombras na aura ataquem uma criatura. O paladino faz um ataque de magia corpo a corpo contra o alvo. Se o ataque acertar, o alvo leva dano necrótico igual a 3d10 + o modificador de Carisma do paladino.

Depois de ativar a aura, o paladino não pode ativar novamente até ele ou ela terminar um descanso prolongado.

Reparação do Perjuro

Se você permitir um jogador escolher a opção Perjuro, você pode posteriormente permitir o paladino se reconciliar e se tornar um paladino verdadeiro mais uma vez.

O paladino que deseja se reconciliar deve primeiro mudar sua tendência e demonstrar a mudança da tendência através de palavras e ações. Tendo feito isso, o paladino perde todas as características do Perjuro e pode escolher uma divindade e um juramento sagrado. (Com sua permissão, o jogador pode selecionar uma divindade ou juramento sagrado diferente que o personagem tinha anteriormente.) Entretanto, o paladino não pode ganhar as características específicas de classe para aquele juramento sagrado até que ele ou ela complete algum tipo de busca ou teste, como o Mestre determinar.

Um paladino que quebra o seu juramento sagrado uma segunda vez pode se tornar um Perjuro mais uma vez, mas não pode reconciliar.