

COMPÊNDIO DE CLASSES

ESSE DOCUMENTO É UMA COMPILAÇÃO DE NOVAS OPÇÕES DE características de classe para a maioria das classes apresentadas no *Livro do Jogador*, retiradas do *Sword Coast Adventurer Guide*.

CAMINHOS PRIMITIVOS

Os bárbaros dos Reinos Esquecidos possuem as seguintes opções de Caminho Primitivo, além das presentes no *Livro do Jogador*. Bárbaros do Reghed e das Terras do Norte tendem a seguir o Caminho do Furioso, enquanto que os bárbaros de Uthgardt sempre são seguidores próximos do Caminho do Guerreiro Totêmico.

CAMINHO DO RAIVOSO DE BATALHA

Conhecido como *Kuldjargh* (literalmente “machado idiota”) em Anão, os raivosos de batalha são anões seguidores do deus da guerra e que tomam o Caminho do Raivoso de Batalha. Eles se especializam em vestir grossas armaduras de cravos e se jogam no combate, atacando com seus próprios corpos e se entregando à fúria de batalha.

RESTRIÇÃO: EXCLUSIVO PARA ANÕES

Apenas anões podem seguir o Caminho do Raivoso de Batalha. O raivoso de batalha preenche um nicho em particular na sociedade e cultura anãs.

Seu Mestre pode ignorar essa restrição para adequá-la melhor à campanha. A restrição existe nos Reinos Esquecidos. Ela pode não se aplicar ao cenário do seu Mestre ou para a versão dos Reinos do seu Mestre.



ARMADURA DO RAIVOSO DE BATALHA

Quando você escolhe esse caminho no 3º nível, você ganha a habilidade de usar a armadura com cravos (veja a nota “Armadura com Cravos”) como arma.

Enquanto você estiver vestindo uma armadura com cravos e estiver em fúria, você pode usar uma ação bônus para realizar um ataque corpo-a-corpo com arma com sua armadura com cravos contra um alvo a até 1,5 metro de você. Se o ataque atingir, os cravos causam 1d4 de dano perfurante. Você usa seu modificador de Força para as jogadas de ataque e dano.

Além disso, quando você usa a ação de Ataque para agarrar uma criatura, o alvo sofre 3 de dano perfurante se seu agarrão for bem sucedido.

ABANDONO DESCUIDADO

A partir do 6º nível, quando você usa o Ataque Descuidado enquanto está em fúria, você também ganha pontos de vida temporários igual ao seu modificador de Constituição (mínimo 1). Eles somem se ainda sobram quando sua fúria terminar.

INVESTIDA DO RAIVOSO DE BATALHA

Começando no 10º nível, você pode usar a ação de Disparada com uma ação bônus enquanto estiver em fúria.

RETRIBUIÇÃO PERFORANTE

A partir do 14º nível, quando uma criatura a até 1,5 metro de você atinge você com um ataque corpo-a-corpo, o atacante sofre 3 de dano perfurante se você estiver em fúria, não estiver incapacitado e estiver vestindo uma armadura com cravos.

ARMADURA DE CRAVOS

Uma armadura com cravos é um tipo raro de armadura média feita para anões. Ela consiste de casaco de couro e caneleiras cobertos por cravos geralmente feitos de metal.

Preço: 75 po

CA: 14 + modificador de Destreza (máx. 2)

Furtividade: Desvantagem

Peso: 15 kg

CAMINHO DO GUERREIRO TOTÊMICO

Se você segue o Caminho do Guerreiro Totêmico do *Livro do Jogador*, você tem acesso às opções apresentadas aqui.

TOTEM ESPIRITUAL

Essas opções estão disponíveis a você quando você escolhe um totem animal no 3º nível.

Como os espíritos no *Livro do Jogador*, as opções daqui requerem um objeto físico incorporando uma parte da besta totêmica e você deve adquirir atributos físicos menores associados com o totem espiritual, como um nariz proeminente se você tem o totem espiritual do alce ou olhos de felino se você tem o totem espiritual do tigre.

Além disso, seu totem espiritual deve ser um animal similar aos listados aqui, porém, mais apropriado à sua terra natal, como um cavalo ou cervo, ao invés de um alce, ou um leão, pantera ou outro felino grande, ao invés de um tigre.

TOTENS DE UTHGARDT

Os totens dos bárbaros de Uthgardt do Norte correspondem aos espíritos do Caminho do Guerreiro Totêmico, como mostrado na tabela a seguir.

Totem	Espírito
Besta do Trovão	Urso, com a Sintonia Totêmica do Tigre
Corvo Negro	Águia
Fantasma da Árvore	Urso, com <i>falar com plantas</i> no lugar dos rituais normais para a característica Conselheiro Espiritual
Grande Verme	Lobo
Grifo	Águia
Leão Negro	Tigre
Lobo Cinzento	Lobo
Pônei Celeste	Águia, com o Aspecto da Besta do Alce
Tigre Vermelho	Tigre
Urso Azul	Urso

Alce. Enquanto você estiver em fúria, seu deslocamento de caminhada aumenta em 4,5 metros. O espírito do alce deixa você extraordinariamente rápido.

Tigre. Enquanto estiver em fúria, você pode adicionar 3 metros ao seu salto em distância e 90 centímetros ao seu salto em altura. O espírito do tigre potencializa seus saltos.

ASPECTO DA BESTA

Essas opções estão disponíveis a você quando você escolhe um totem animal no 6º nível.

Alce. Quer esteja montado ou a pé, seu ritmo de viagem é dobrado, assim como o ritmo de viagem de até dez companheiros seus enquanto estiverem a até 18 metros de você e não estiverem incapacitados (veja o capítulo 8 do Livro do Jogador para mais informações sobre ritmo de viagem). O espírito do alce ajuda você a ir mais longe e mais rápido.

Tigre. Você ganha proficiência em duas perícias da lista a seguir: Atletismo, Acrobacia, Furtividade e Sobrevivência. O espírito do felino acentua seus instintos de sobrevivência.

SINTONIA TOTÊMICA

Essas opções estão disponíveis a você quando você escolhe um totem animal no 14º nível.

Alce. Enquanto estiver em fúria, você pode usar uma ação bônus durante seu movimento para atravessar o espaço de uma criatura Grande ou menor. Essa criatura deve ser bem sucedida num teste de resistência de Força (CD 8 + seu bônus de Força + seu bônus de proficiência) ou cairá no chão e sofrerá dano de concussão igual a 1d12 + seu modificador de Força.

Tigre. Enquanto estiver em fúria, se você se mover pelo menos 6 metros em linha reta em direção de um alvo Grande ou menor antes de realizar um ataque corpo-a-corpo com arma contra ele, você pode usar sua ação bônus para realizar um ataque corpo-a-corpo com arma contra ele.

PATRONO TRANSCENDENTAL

Os bruxos nos Reinos Esquecidos tem a seguinte opção de Patrono Transcendental, além das presentes no *Livro do Jogador*.

O IMORTAL

A morte não detém qualquer poder sobre seu patrono, que desvendou os segredos da vida eterna, apesar de tal dádiva – como todo poder – ter um preço. Quando mortal, o Imortal viu vidas mortais passarem como as estações, como centelhas de dias e noites infindáveis. Ele tem os segredos das eras para compartilhá-las, os segredos da vida e da morte. Seres desse tipo, incluindo Vecna, Senhor da Mão e do Olho; o terrível Iuz; a rainha-lich Vol; a Corte Imortal de Aerenal; Vlaakith, rainha-lich dos githyanki; e o mago imortal Fistandantalus.

Nos Reinos, estão inclusos dentre os patronos Imortais Larloch o Rei das Sombras, senhor lendário da Cripta do Bruxo e Gilgeam, o Deus-Rei de Unther.

MAGIAS EXPANDIDAS DO IMORTAL

O Imortal permite que você escolha magias de uma lista expandida quando você for aprender magias de bruxo. As seguintes magias são adicionadas a sua lista de magias de bruxo.

MAGIAS EXPANDIDAS DO IMORTAL

Nível de Magia	Magias
1º	<i>raio adoecente, vida falsa</i>
2º	<i>cegueira/surdez, silêncio</i>
3º	<i>falar com os mortos, forjar morte</i>
4º	<i>aura de vida, proteção contra a morte</i>
5º	<i>conhecimento lendário, praga</i>



ENTRE OS MORTOS

A partir do 1º nível, você aprende o truque *estabilizar*, que conta como um truque de bruxo para você. Você também tem vantagem em testes de resistência contra qualquer doença.

Além disso, mortos-vivos tem dificuldade em ferir você. Se um morto-vivo focar você diretamente com um ataque ou com uma magia nociva, essa criatura deve realizar um teste de resistência de Sabedoria contra a CD de suas magias (um morto-vivo não precisa fazer essa resistência quando incluir você em uma área de efeito, como a explosão de uma *bola de fogo*). Se falhar na resistência, a criatura deve escolher um novo alvo ou desistir de focar alguém ao invés de você, potencialmente desperdiçando o ataque ou a magia. Se obtiver sucesso, a criatura fica imune a esse efeito por 24 horas. Um morto-vivo também fica imune a esse efeito por 24 horas se você afeta-lo com um ataque ou com uma magia nociva.

DESAFIAR A MORTE

A partir do 6º nível, você pode conceder a si mesmo vitalidade quando você enganar a morte ou quando ajudar alguém a enganar-la. Você pode recuperar pontos de vida iguais a 1d8 + seu modificador de Constituição (mínimo 1 ponto de vida) quando você for bem sucedido num teste de resistência contra a morte ou quando você estabilizar uma criatura com a magia *estabilizar*.

Quando você tiver usado essa característica, você não poderá usa-la novamente até terminar um descanso longo.

NATUREZA IMORTAL

Começando no 10º nível, você pode prender a respiração indefinidamente e você não precisa comer, beber ou dormir, apesar de ainda precisar descansar para reduzir exaustão e ainda se beneficia de descansos curtos e longos.

Além disso, você envelhece mais devagar. Para cada 10 anos passados, seu corpo envelhece apenas 1 ano e você é imune a ser envelhecido magicamente.

VIDA INDESTRUTÍVEL

Quando você alcançar o 14º nível, você compartilha de uma parte dos verdadeiros segredos do Imortal. No seu turno, você pode usar uma ação bônus para recuperar pontos de vida iguais a 1d8 + seu nível de bruxo. Além disso, se você colocar uma parte decepada do seu corpo de volta no lugar quando usar essa característica, a parte se gruda novamente.

Quando você tiver usado essa característica, você não poderá usa-la novamente até terminar um descanso curto ou longo.

DOMÍNIO DIVINO

Os clérigos dos Reinos Esquecidos tem a seguinte opção de Domínio Divino, além das presentes no *Livro do Jogador*.

DOMÍNIO DO ARCANISMO

A magia é uma energia que preenche o multiverso e abastece tanto a destruição quanto a criação. Os deuses com o domínio do Arcanismo sabem os segredos e potencial da magia intimamente. Para alguns desses



deuses, o conhecimento mágico é uma grande responsabilidade que vem com uma compreensão especial da natureza da realidade. Outros deuses do Arcanismo veem a magia como poder bruto, para ser usado por seus portadores como desejarem.

Os deuses desse domínio são frequentemente associados ao conhecimento, já que aprendizado e poder arcano tendem a andar de mãos dadas. Nos Reinos, as divindades desse domínio incluem Azuth e Mystra, assim como Corellon Larethian do panteão élfico. Em outros mundos, esse domínio inclui Hecate, Math Mathonwy e Isis; os deuses tríplexes da lua Solinari, Lunitari e Nuitari de Krynn; e Boccob, Vecna e Wee Jas de Greyhawk.

MAGIAS DO DOMÍNIO DO ARCANISMO

Nível de Clérigo Magias

1º	<i>detectar magia, mísseis mágicos</i>
3º	<i>arma mágica, aura mágica de Nystul</i>
5º	<i>círculo mágico, dissipar magia</i>
7º	<i>arca secreta de Leomund, olho arcano</i>
9º	<i>âncora planar, círculo de teletransporte</i>

INICIADO ARCANO

Quando você escolhe esse domínio no 1º nível, você ganha proficiência na perícia Arcanismo e você ganha dois truques, à sua escolha, da lista de magias do mago. Para você, esses truques contam como truques de clérigo.

CANALIZAR DIVINDADE: ABJURAÇÃO ARCANA

A partir do 2º nível, você pode usar seu Canalizar Divindade para abjurar criaturas de outros planos.

Com uma ação, você apresenta seu símbolo sagrado e um celestial, corruptor, elemental ou fada que esteja a até 9 metros de você deve realizar um teste de resistência de Sabedoria, considerando que a criatura possa ver e ouvir você. Se a criatura fracassar na resistência, ela é expulsa por 1 minuto ou até sofrer qualquer dano.

Uma criatura expulsa deve usar seu turno para fugir da melhor forma possível e de forma alguma pode aproximar-se a mais de 9 metros de você por vontade própria. Ela também não pode usar reações. Como uma ação, a criatura pode apenas realizar uma Disparada ou tentar escapar de um efeito que a impeça de se mover. Se não há lugar para ir, a criatura pode usar a ação Esquivar.

Após você alcançar o 5º nível, quando um criatura falhar no teste de resistência contra a sua característica Abjuração Arcana, ele é instantaneamente banida por 1 minuto (como na magia banimento, não requer concentração) se ela não estiver no seu plano de origem e o Nível de Desafio dela for menor ou igual um certo limite, como mostrado na tabela Banimento Arcano.

BANIMENTO ARCANO

Nível de Clérigo	Bane Criaturas de ND...
5º	1/2 ou menor
8º	1 ou menor
11º	2 ou menor
14º	3 ou menor
17º	4 ou menor

ROMPEDOR DE MAGIA

A partir do 6º nível, quando você recuperar pontos de vida de um aliado com uma magia de 1º nível ou superior, você também pode terminar um efeito de magia, à sua escolha, nessa criatura. O nível da magia que você termina deve ser igual ou menor que o nível do espaço de magia que você usou para conjurar a magia de cura.

CONJURAÇÃO POTENTE

A partir do 8º nível, você pode adicionar seu modificador de Sabedoria ao dano causado com qualquer truque de clérigo.

MAESTRIA ARCANO

No 17º nível, você escolhe quatro magias da lista de magias de clérigo, uma de cada um dos níveis a seguir: 6º, 7º, 8º, 9º. Você adiciona elas à sua lista de magias de domínio. Como suas outras magias de domínio, elas sempre estão preparadas e contam como magias de clérigo para você.

ORIGEM DE FEITIÇARIA

Os feiticeiros nos Reinos Esquecidos tem a seguinte opção de Origem de Feitiçaria, além das presentes no *Livro do Jogador*.

FEITIÇARIA DA TEMPESTADE

Sua magia inata vem do poder elemental do ar. Muitos que possuem esse poder podem rastrear sua mágica de uma experiência de quase-morte causada pela Grande Chuva, mas talvez você tenha nascido durante um temporal vociferante tão poderoso que o povo ainda conta histórias sobre ele, ou sua linhagem pode incluir a influência de poderosas criaturas do ar, como os vaati ou djinn. Qualquer que seja o caso, a magia das tempestades permeia seu ser.



Feiticeiros da tempestade são membros inestimáveis de tripulações de embarcações. Sua mágica permite que eles exerçam controle sobre os ventos e clima nas áreas próximas. Suas habilidades também mostram-se úteis em repelir ataques de sahuagin, piratas e outras ameaças marinhas.

ORADOR DO VENTO

A magia arcana que você controla é infundida com ar elemental. Você pode falar, ler e escrever em Primordial. (Conhecer esse idioma permite que você compreenda e seja entendido por aqueles que falar seus dialetos: Aquan, Auran, Ignan e Terran.)

MAGIA TEMPESTUOSA

A partir do 1º nível, você pode usar uma ação bônus no seu turno para fazer com que lufadas rodopiantes de ar elemental envolvam você momentaneamente, imediatamente antes ou depois de você conjurar uma magia de 1º nível ou superior. Fazer isso permite que você voe até 3 metros sem provocar ataques de oportunidade.

CORAÇÃO DA TEMPESTADE

No 6º nível, você ganha resistência a dano elétrico e trovejante. Além disso, sempre que você começar a conjurar uma magia de 1º nível ou superior que cause dano elétrico ou trovejante, mágica tempestuosa irrompe de você. Essa erupção faz com que criaturas de sua escolha, que você possa ver a até 3 metros de você, sofram dano elétrico ou trovejante (escolha a cada vez que essa habilidade se ativar) igual à metade do seu nível de feiticeiro.



CONJURADORES ARCANOS

O povo comum de Faerûn frequentemente faz pouca distinção entre feiticeiros, bruxos ou magos. A maioria dos arcanos dão pouca importância a rivalidades de gênero com outros tipos de conjuradores arcanos – magia é magia, independente dos meios – e para a maior parte, feiticeiros, magos e bruxos se respeitam como camaradas praticantes da Arte, compreendendo o poder que ela representa.

GUIA DA TEMPESTADE

No 6º nível, você ganha a habilidade de controlar subitamente o clima à sua volta.

Se estiver chovendo, você pode usar uma ação para fazer a chuva parar de cair numa esfera de 6 metros de raio, centrada em você. Você pode terminar esse efeito com uma ação bônus.

Se estiver ventando, você pode usar uma ação bônus a cada rodada para escolher a direção que o vento sopra numa esfera de 30 metros de raio, centrada em você. O vento sopra nessa direção até o final do seu próximo turno. Essa característica não altera a velocidade do vento.

FÚRIA DA TEMPESTADE

A partir do 14º nível, quando você for atingido por um ataque corpo-a-corpo, você pode usar sua reação para causar dano elétrico ao atacante. O dano é igual ao seu nível de feiticeiro. O atacante também deve realizar um teste de resistência de Força contra a CD de suas magias de feiticeiro. Se falhar na resistência, o atacante é afastado de você 6 metros em linha reta.

ALMA DO VENTO

No 18º nível, você ganha imunidade a dano elétrico e trovejante.

Você também ganha um deslocamento de voo mágico de 18 metros. Com uma ação, você pode reduzir seu deslocamento de voo para 9 metros por 1 hora e escolher uma quantidade de criaturas a até 9 metros de você igual a 3 + seu modificador de Carisma. As criaturas escolhidas ganham deslocamento de voo mágico de 9 metros por 1 hora. Quando você reduzir seu deslocamento de voo desse jeito, você não pode fazê-lo novamente até terminar um descanso curto ou longo.

ARQUÉTIPO MARCIAL

Os guerreiros nos Reinos Esquecidos tem a seguinte opção de Arquétipo Marcial, além das presentes no *Livro do Jogador*.

CAVALEIRO DO DRAGÃO PÚRPURA

Cavaleiros do Dragão Púrpura são guerreiros que saúdam o reino de Cormyr. Comprometidos em proteger a coroa, eles se empenham em lutar contra o mal além das fronteiras do seu reino. Eles são incumbidos de vagar pelas terras como cavaleiros errantes, contando com seu julgamento, bravura e fidelidade ao código de cavalaria para guia-los a derrotar os malfeitores.

Um cavaleiro do Dragão Púrpura inspira grandeza nos outros ao cometer atos de bravura em batalha. A mera presença de um cavaleiro em uma vila é suficiente para fazer alguns orcs e bandidos buscarem presas mais fáceis. Um cavaleiro solitário é um guerreiro habilidoso, mas um cavaleiro liderando um grupo de aliados pode transformar até a mais mal equipada milícia em um bando de guerra feroz.

Um cavaleiro prefere liderar através de ações, não de palavras. Conforme o cavaleiro lidera um ataque, as ações dele podem despertar uma reserva de coragem e convicção nos aliados que eles nunca imaginaram ter.

RESTRIÇÃO: CAVALARIA

Os cavaleiros do Dragão Púrpura estão ligados a uma ordem específica de cavalaria Cormyriana.

Marechal serve como um nome genérico para esse arquétipo se você usá-lo em outros cenários de campanha ou como modelo de senhores da guerra diferentes dos cavaleiros do Dragão Púrpura.

GRITO ANIMADOR

Quando você escolhe esse arquétipo no 3º nível, você aprende como inspirar seus aliados a lutar, ignorando seus ferimentos.

Quando você usa a característica Retomar o Fôlego, você pode escolher até três criaturas a até 18 metros de você que sejam suas aliadas. Cada uma recupera pontos de vida igual ao seu nível de guerreiro, considerando que a criatura possa ver e ouvir você.

EMISSÁRIO REAL

Um cavaleiro do Dragão Púrpura serve como um inspirador da coroa Cormyriana. Espera-se que os cavaleiros de alta patente se portem com elegância.

No 7º nível, você ganha proficiência na perícia Persuasão. Se você já for proficiente com ela, você ganha

proficiência em uma das seguintes perícias, à sua escolha: Adestrar Animais, Atuação, Intimidação ou Intuição.

Seu bônus de proficiência é dobrado em qualquer teste de habilidade que você fizer usando Persuasão. Você recebe esse benefício independentemente da proficiência em perícia que você ganhou com essa característica.

SURTO DE INSPIRAÇÃO

A partir do 10º nível, quando você usa sua característica Surto de Ação, você pode escolher uma criatura a até 18 metros de você que seja sua aliada. Essa criatura pode realizar um ataque corpo-a-corpo ou à distância com arma com a reação dela, considerando que ela possa ver ou ouvir você.

A partir do 17º nível, você pode escolher dois aliados a até 18 metros de você, ao invés de um.

BALUARTE

A partir do 15º nível, você pode estender o benefício da sua característica Indomável para um aliado. Quando você decide usar Indomável para jogar novamente um teste de resistência de Inteligência, Sabedoria ou Carisma e você não estiver incapacitado, você pode escolher um aliado a até 18 metros de você que também tenha fracassado no teste de resistência contra o mesmo efeito. Se essa criatura puder ver ou ouvir você, ela pode jogar novamente seu teste de resistência e deve usar a nova jogada.

ARQUÉTIPOS DE LADINO

Os ladinos nos Reinos Esquecidos tem as seguintes opções de Arquétipo de Ladino, além das presentes no *Livro do Jogador*.

MANIPULADOR

Seu foco é em pessoas e na influência e segredos que elas tem. Muitos espiões, cortesãos e conspiradores seguem esse arquétipo, levando vidas de intriga. Palavras são suas armas com tanta frequência quanto facas ou veneno, e segredos e favores são alguns dos seus tesouros prediletos.

MESTRE DA INTRIGA

Quando você escolhe esse arquétipo, no 3º nível, você ganha proficiência com kit de disfarce, kit de falsificação e um tipo de jogo, à sua escolha. Você também aprende dois idiomas, à sua escolha.

Além disso, você pode copiar perfeitamente os padrões de diálogo e sotaque de uma criatura que você tenha ouvido falar por pelo menos 1 minuto, permitindo que você se passe por um orador nativo de uma terra em particular, considerando que você conheça o idioma.

MESTRE DE ESTRATÉGIAS

A partir do 3º nível, você pode usar a ação de Ajuda com uma ação bônus. Além disso, quando você usa a ação de Ajuda para auxiliar um aliado a atacar uma criatura, o alvo do ataque pode estar a até 9 metros de você, ao invés de a 1,5 metro, se o alvo puder ver ou ouvir você.

MANIPULADOR PERSPICAZ

A partir do 9º nível, se você passar pelo menos 1 minuto observando ou interagindo com outra criatura fora de

combate, você pode aprender certas informações sobre suas capacidades em comparação com as suas. O Mestre conta a você se a criatura é equivalente, superior ou inferior em relação a duas das seguintes características, à sua escolha:

- Valor de Inteligência
- Valor de Sabedoria
- Valor de Carisma
- Níveis de classe (se possuir)

À escolha do Mestre, você também pode descobrir que sabe um pedaço da história da criatura ou um dos seus traços de personalidade, se ela tiver um.

DESORIENTAÇÃO

Começando no 13º nível, você pode, às vezes, fazer com que outra criatura sofra um ataque destinado a você. Quando você for alvo de um ataque enquanto uma criatura que está a 1,5 metro de você estiver concedendo cobertura a você contra o ataque, você pode usar sua reação para fazer a criatura ser alvo do ataque, ao invés de você.

ALMA ENGANADORA

A partir do 17º nível, seus pensamentos não podem ser lidos através de telepatia ou outros meios, a não ser que você permita. Você pode apresentar pensamentos falsos ao realizar um teste de Carisma (Enganação) resistido por um teste de Sabedoria (Intuição) do leitor de mente.

Além disso, não importa o que você diga, magia que deveria determinar se você está dizendo a verdade indicará que você está sendo sincero, se você assim escolher, e você não pode ser obrigado a dizer a verdade através de magia.



ESPADACHIM

Você foca seu treinamento nas artes da lâmina, contando com velocidade, elegância e charme em partes iguais. Enquanto que alguns guerreiros são brutamontes vestidos em armaduras pesadas, seu métodos de luta parecem muito mais uma atuação. Duelistas e piratas geralmente pertencem a esse arquétipo.

Um espadachim se destaca em combate singular e pode lutar com duas armas enquanto se afasta em segurança de um oponente.

SAPATEADO

Quando você escolhe esse arquétipo, no 3º nível, você aprende como efetuar um golpe e depois se afastar sem sofrer uma retaliação. Durante seu turno, se você fizer um ataque corpo-a-corpo contra uma criatura, essa criatura não pode realizar ataques de oportunidade contra você pelo resto do seu turno.

AUDÁCIA DISSOLUTA

A partir do 3º nível, sua confiança inconfundível impulsiona você em batalha. Você pode adicionar seu modificador de Carisma às suas rolagens de iniciativa.

Além disso, você não precisa de vantagem em suas jogadas de ataque para usar seu Ataque Furtivo se nenhuma criatura além do seu alvo estiver a 1,5 metro de você. Todas as outras regras da habilidade de classe Ataque Furtivo ainda se aplicam.

FANFARRONADA

No 9º nível, seu charme torna-se extraordinariamente cativante. Com uma ação, você pode fazer um teste de Carisma (Persuasão) resistido por um teste de Sabedoria (Intuição) de uma criatura. A criatura deve ser capaz de ouvir você e ambos devem partilhar um idioma.

Se você for bem sucedido no teste e a criatura for hostil a você, ela tem desvantagem nas jogadas de ataque contra alvos diferentes de você e não pode realizar ataques de oportunidade contra outros alvos diferentes de você. Esse efeito dura por 1 minuto, até um dos seus companheiros atacar o alvo ou afeta-lo com uma magia, ou até você e o alvo estarem a mais de 18 metros de distância um do outro.

Se você for bem sucedido no teste e a criatura não for hostil a você, ela fica enfeitiçada por você por 1 minuto. Enquanto estiver enfeitiçada, ela considera você como um conhecido amigável. Esse efeito termina imediatamente se você ou seus companheiros fizerem qualquer coisa nociva contra ela.

MANOBRA ELEGANTE

A partir do 13º nível, você pode usar uma ação bônus no seu turno para ganhar vantagem no próximo teste de Destreza (Acrobacia) ou Força (Atletismo) que você fizer durante o mesmo turno.

MESTRE DUELISTA

Começando no 17º nível, sua maestria com a lâmina permite que você transforme um fracasso em um sucesso em combate. Se você errar em uma jogada de ataque, você pode jogar novamente com vantagem. Quando você tiver feito isso, você não poderá usar essa característica novamente até ter terminado um descanso curto ou longo.

ESPADACHINS E COMBATE COM DUAS ARMAS

O Duelista conta com uma boa compreensão das regras de D&D para liberar seu potencial, especialmente quando ele decide lutar com duas armas. Outros personagens devem usar uma ação para Desengajar se eles quiserem escapar em combate corpo-a-corpo, mas a característica Sapateado do Duelista permite uma versão mais limitada de Desengajar com seu ataque. Isso permite que você use sua ação bônus para lutar com duas armas e então escape em segurança de cada inimigo que você atacou.

TRADIÇÃO ARCANA

Os magos nos Reinos Esquecidos tem a seguinte opção de Tradição Arcana, além das presentes no *Livro do Jogador*.

TROVA DA LÂMINA

Os trovadores da lâmina são elfos que defendem bravamente seus povos e terras. Eles são magos elfos que dominaram uma escola de luta com espada agrupada em uma tradição de magia arcana. Em combate, um trovador da lâmina usa uma série de elegantes manobras intrincadas que afastam ferimentos e permitem que o trovador canalize magia em ataques devastadores e em uma defesa astuta.

SÍMBOLOS ARCANOS

Os magos e muitos outros conjuradores arcanos desenvolvem uma assinatura rúnica, que eles usam para identificar seus pertences, assinar seus nomes e dar avisos. Conforme um arcano ganha poder, mais indivíduos reconhecem seu símbolo e o ligam com um conjurador poderoso, com quem não se deve mexer. Alguns símbolos arcanos são usados em conjunto com magias como *glifo de vigilância*, que reforça a tendência de pessoas comuns evitarem os itens marcados com tais símbolos. Existem contos populares, de fato, sobre os próprios deuses punirem uma pessoa que abuse do símbolo de um mago – contos absurdos que provavelmente surgiram a partir dos próprios magos. Não existe penalidade por violar ou usar sem permissão o símbolo de assinatura pessoal de outro arcano. Magos poderosos tendem a punir tais atividades pessoalmente para desencorajar usos posteriores.

Aprendizes de mago em Faerûn são lembrados dos perigos de fazer mal uso do símbolo de outro conjurador através de uma rima: “Sempre que uma magia o acaso traçar / Nunca, jamais será sábio enganar.”

RESTRIÇÃO: EXCLUSIVA PARA ELFOS

Apenas elfos e meio-elfos podem escolher a tradição arcana trovador da lâmina. No mundo de Faerûn, os elfos guardam bem os segredos da trova da lâmina.

Seu Mestre pode ignorar essa restrição para adequá-la melhor a campanha. A restrição reflete a história dos trovadores da lâmina nos Reinos Esquecidos, mas ela pode não se aplicar ao cenário do seu Mestre ou à versão dos Reinos do seu Mestre.

TREINAMENTO EM GUERRA E CANÇÃO

Quando você adota essa tradição, no 2º nível, você ganha proficiência em armadura leve e ganha proficiência com um tipo de arma corpo-a-corpo de uma mão, à sua escolha.

Você também ganha proficiência na perícia Atuação se você ainda não tiver.

ESTILOS DO TROVADOR DA LÂMINA

Devido a sua iniciação nas artes marcial e mágica, a Trova da Lâmina se ligou à espada, mais especificamente à espada longa. Mesmo assim, muitas gerações de estudo elevaram diversos estilos de Trova da Lâmina baseados nas armas corpo-a-corpo empregadas. As técnicas desses estilos foram passadas de mestres para estudantes em pequenas escolas, algumas das quais tem uma construção dedicada à instrução. Mesmos os estilos mais novos tem centenas de anos, mas ainda são ensinados por seus criadores originais devido às longas vidas dos elfos. Um começou em Myth Drannor, mas a destruição da cidade dispersou os estudantes que sobreviveram.

Os estilos de Trova da Lâmina são vastamente categorizados baseado no tipo de arma empregada, e cada uma é associada com uma categoria de animal. Dentro desse estilo existem especializações nomeadas após a especificação do tipo de animal, baseada nos tipos de magias empregadas, das técnicas do mestre e de uma arma em particular usada. Os trovadores da lâmina que aprendem com um mestre geralmente recebem uma tatuagem do animal do seu estilo escolhido. Alguns trovadores aprendem diversos estilos e ostentam várias tatuagens, vestindo um aviso em sua pele de suas habilidades letais.

Gato. Estilos que empregam uma espada pertencente a sua família. O estilo do leão, o mais antigo, treina seus praticantes no uso da espada longa e não favorece qualquer tipo de magia em particular. O estilo do leopardo se foca na espada curta e em magias de ilusão e furtividade. O tigre vermelho, um estilo de apenas três séculos, tem seus trovadores usando a cimitarra em uma dança giratória de defesa na qual eles se lançam em saltos súbitos e atacam.

Pássaro. Estilos que se focam no uso de armas de cabo longo, como machados ou martelos, foram agrupados como estilos de pássaros, apesar de variarem bastante. Sendo todos estilos relativamente novos, eles usam armas que não são tipicamente favorecidas pelos elfos. Os trovadores do estilo da águia usam pequenos machados de mãos, e muitas manobras no estilo se focam em meios fluidos de arremessar a arma e sacar uma nova. O estilo do corvo usa uma picareta e magias associadas com ela fornecem ao trovador mais agilidade em combate.

Cobra. Praticantes desses estilos usam um manguel, corrente ou chicote. O estilo da víbora usa um chicote, apesar de sua deselegância como arma, e tem uma história tão longa quanto o estilo do leão. Seus mestres pontuam suas canções da lâmina com um ritmo estonteantemente rápido de estalos de chicote, que pode impedir muitos oponentes de se aproximar e permite que o trovador tenha espaço para conjurar as cruéis magias de veneno e doença favorecidas por esse estilo.

CANÇÃO DA LÂMINA

A partir do 2º nível, você pode invocar uma magia élfica secreta chamada Canção da Lâmina, considerando que você não esteja vestindo uma armadura média ou pesada ou usando um escudo. Ela agracia você com velocidade, agilidade e foco sobrenatural.

Você pode usar uma ação bônus para iniciar a Canção da Lâmina, que dura por 1 minuto. Ela termina prematuramente se você ficar incapacitado, vestir uma armadura média ou pesada ou um escudo, ou se você usar as duas mãos para fazer um ataque com uma arma. Você também pode dissipar a Canção da Lâmina a qualquer momento que quiser (não requer uma ação).

Enquanto sua Canção da Lâmina estiver ativa, você ganha os seguintes benefícios:

- Você ganha um bônus na sua CA igual ao seu modificador de Inteligência (mínimo +1).
- Seu deslocamento de caminhada aumenta em 3 metros.
- Você tem vantagem em testes de Destreza (Acrobacia).

- Você ganha um bônus em qualquer teste de resistência de Constituição que você fizer para manter sua concentração em uma magia. O bônus é igual ao seu modificador de Inteligência (mínimo +1).

Você pode usar essa característica duas vezes. Você recupera todos os usos gastos dela quando termina um descanso curto ou longo.

ATAQUE EXTRA

A partir do 6º nível, você pode atacar duas vezes, ao invés de uma, sempre que você fizer a ação de Ataque no seu turno.

CANÇÃO DE DEFESA

Começando no 10º nível, você pode direcionar sua magia para absorver dano enquanto sua Canção da Lâmina estiver ativa. Quando você sofrer dano, você pode usar sua reação para gastar um espaço de magia e reduzir o dano causado a você em uma quantidade igual a cinco vezes o nível do espaço de magia.

CANÇÃO DA VITÓRIA

A partir do 14º nível, você adiciona seu modificador de Inteligência (mínimo +1) ao dano causado por seus ataques corpo-a-corpo com arma enquanto sua Canção da Lâmina estiver ativa.



TRADIÇÕES MONÁSTICAS

Os monges dos Reinos Esquecidos tem as seguintes opções de Tradições Monásticas, além das presentes no *Livro do Jogador*.

CAMINHO DA MORTE AMPLA

Os monges do Caminho da Morte Ampla são obcecados com o significado e mecanismos da morte. Eles capturam criaturas e preparam experimentos elaborados a elas, registrando e compreendendo os momentos do seu falecimento. Eles, então, usam esse conhecimento para guia-los na compreensão das artes marciais, criando um estilo de luta mortal.

TOQUE DA MORTE

Começando quando você escolhe essa tradição, no 3º nível, seu estudo sobre a morte permite que você extraia a vitalidade de uma outra criatura quando ela está próxima de morrer. Quando você reduzir uma criatura a até 1,5 metro de você a 0 pontos de vida, você ganha pontos de vida temporários igual a seu modificador de Sabedoria + seu nível de monge (mínimo de 1 ponto de vida temporário).

HORA DE CEIFAR

No 6º nível, você ganha a habilidade de abalar ou aterrorizar aqueles a sua volta com uma ação, pois sua alma foi tocada pela sombra da morte. Quando você realiza essa ação, cada criatura a até 9 metros de você que puder ver você, deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria ou ficará amedrontada em relação a você até o final do seu próximo turno.

MAESTRIA DA MORTE

Começando no 11º nível, você usa sua familiaridade com a morte para escapar do abraço dela. Quando você for reduzido a 0 pontos de vida, você pode gastar 1 ponto de chi (não requer ação) para ter 1 ponto de vida, ao invés.

TOQUE DA MORTE AMPLA

A partir do 17º nível, seu toque pode canalizar a energia da morte em uma criatura. Com uma ação, você toca uma criatura a até 1,5 metro de você e pode gastar 1 a 10 pontos de chi. O alvo deve realizar um teste de resistência de Constituição e sofrerá 2d10 de dano necrótico por ponto de chi gasto se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso.

CAMINHO DA ALMA SOLAR

Os monges do Caminho da Alma Solar aprendem a canalizar sua própria energia vital em rajadas de luz ardente. Eles ensinam que meditação pode desbloquear a capacidade de liberar a luz indômita emitida pela alma de cada criatura viva.

RAJADA SOLAR RADIANTE

Começando quando você escolhe essa tradição, no 3º nível, você pode arremessar rajadas ardentes de radiação mágica.

Você adquire um ataque à distância com magia que você pode usar com uma ação de Ataque. O ataque tem alcance de 9 metros. Você é proficiente com ele e adiciona

seu modificador de Destreza às suas jogadas de ataque e dano. Seu dano é radiante e seu dado de dano é um d4. Esse dano muda conforme você ganha níveis de monge, como mostrado na coluna Artes Marciais da tabela O Monge.

Quando você usa a ação de Ataque no seu turno para usar esse ataque especial, você pode gastar 1 ponto de chi para realizar dois ataques adicionais com ela, com uma ação bônus.

GOLPE EM ARCO ARDENTE

No 6º nível, você ganha a habilidade de canalizar seu chi em ondas de energia ardente. Imediatamente após você realizar a ação de Ataque no seu turno, você pode gastar 2 pontos de chi para conjurar a magia de 1º nível *mãos flamejantes*, com uma ação bônus.

Você pode gastar pontos de chi adicionais para conjurar *mãos flamejantes* como uma magia de nível superior. Cada ponto de chi adicional que você gastar aumenta o nível da magia em 1. A quantidade máxima de pontos de chi (2 mais seu quaisquer pontos adicionais) que você pode gastar na magia é igual à metade do seu nível de monge (arredondado para baixo).



EXPLOÇÃO SOLAR ARDENTE

No 11º nível, você ganha a habilidade de criar uma orbe de luz que irrompe em uma explosão devastadora. Com uma ação, você cria uma orbe e a arremessa em um ponto, à sua escolha, a até 45 metros de você, onde ela irrompe em uma esfera de luz radiante por um breve, porém mortal momento.

Cada criatura numa esfera de 6 metros de raio deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição ou sofrerá 2d6 de dano radiante. Uma criatura não precisa realizar esse teste de resistência se estiver atrás de uma cobertura total que seja opaca.

Você pode aumentar o dano da esfera ao gastar pontos de chi. Cada ponto gasto, até o máximo de 3, aumenta o dano em 2d6.

ESCUDO SOLAR

No 17º nível, você fica envolto em uma aura luminosa. Você emite luz plena num raio de 9 metros e penumbra por mais 9 metros adicionais. Você pode extinguir ou restaurar a luz com uma ação bônus.

Se uma criatura atingir você com um ataque corpo-a-corpo enquanto você estiver brilhando, você pode usar sua reação para causar dano radiante a essa criatura. O dano radiante é igual a 5 + seu modificador de Sabedoria.

JURAMENTO SAGRADO

Os paladinos dos Reinos Esquecidos tem a seguinte opção de Juramento Sagrado, além das presentes no *Livro do Jogador*.

JURAMENTO DA COROA

O Juramento da Coroa é feito em prol dos ideais de civilização, ser o espírito de uma nação, fidelidade a um soberano ou servir a uma divindade da ordem e governança. Os paladinos que fazem esse juramento dedicam-se a servir a sociedade, em particular, as leis justas que mantem a sociedade unida. Esses paladinos são guardiões zelosos nas muralhas, opondo-se as ondas de caos do barbarismo e são geralmente conhecidos como guardiões, exemplares ou sentinelas. Frequentemente, os paladinos que fazem esse juramento são membros de uma ordem de cavalaria e se submetem ao juramento como parte da admissão às fileiras da ordem.

DOGMAS DA COROA

Os dogmas do Juramento da Coroa são frequentemente feitos aos soberanos a quem se jura fidelidade, mas geralmente enfatiza os seguintes dogmas.

Lei. A lei é suprema. Ela é a argamassa que mantem as pedras da civilização unidas e deve ser respeitada.

Lealdade. Sua palavra é sua garantia. Sem lealdade, juramentos e leis não tem sentido.

Coragem. Você deve estar disposto a fazer o que é preciso ser feito pela causa da ordem, mesmo ao enfrentar perigos avassaladores. Se você não agir, quem agirá?

Responsabilidade. Você deve lidar com as consequências dos seus atos e você é responsável por cumprir seus deveres e obrigações.

MAGIAS DE JURAMENTO

Você ganha magias de juramento nos níveis de paladino descritos.

MAGIAS DE JURAMENTO DA COROA

Nível de Clérigo	Magias
3º	<i>comando, duelo compelido</i>
5º	<i>vínculo protetor, zona da verdade</i>
9º	<i>aura de vitalidade, espíritos guardiões</i>
13º	<i>banimento, guardião da fé</i>
17º	<i>círculo de poder, missão</i>

CANALIZAR DIVINDADE

Quando você faz esse juramento, no 3º nível, você ganha as seguintes opções de Canalizar Divindade.

Desafio do Campeão. Você emite um desafio que compele outras criaturas a batalhar contra você. Cada criatura, à sua escolha, que puder ver você a até 9 metros, deve realizar um teste de resistência de Sabedoria. Se falhar na resistência, uma criatura não poderá se afastar voluntariamente a mais de 9 metros de você. Esse efeito termina em uma criatura se você estiver incapacitado ou morto, ou se a criatura for movida para mais de 9 metros de você.

Virar o Jogo. Com uma ação bônus, você pode fortalecer criaturas feridas com seu Canalizar Divindade. Cada criatura, à sua escolha, que puder ouvir você a até 9 metros, recupera uma quantidade de pontos de vida igual a 1d6 + seu modificador de Carisma (mínimo de 1) se não estiver com mais da metade do máximo de pontos de vida dela.



OBEDIÊNCIA DIVINA

A partir do 7º nível, quando uma criatura a até 1,5 metro de você sofrer dano, você pode usar sua reação para substituir magicamente sua saúde pela da criatura alvo, fazendo com que essa criatura não sofra dano. Ao invés, você sofre o dano. Esse dano não pode ser reduzido ou prevenido por quaisquer meios.

ESPÍRITO OBSTINADO

A partir do 15º nível, você tem vantagem nos testes de resistência para evitar ser paralisado ou atordoadado.

CAMPEÃO ENALTECIDO

No 20º nível, sua presença no campo de batalha é uma inspiração para aqueles dedicados à sua causa. Você pode usar sua ação para ganhar os seguintes benefícios por 1 hora.

- Você tem resistência a dano de concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas.
- Seus aliados tem vantagem em testes de resistência à morte enquanto estiverem a até 9 metros de você.
- Você tem vantagem em testes de resistência de Sabedoria, assim como seus aliados a até 9 metros de você.

Esses efeitos terminam prematuramente se você estiver incapacitado ou morto. Um vez que você usar essa característica, você não poderá usa-la novamente até terminar um descanso longo.