



# O LORDE ESCARLATE

**DUNGEONS & DRAGONS**



Alguns dizem que o Lorde Escarlata é o primeiro vampiro, usando avatares para alimentar sua fome insaciável. Seu patrono é tão antigo quanto a linhagem mais antiga fluindo através do rio vermelho.





## O LORDE ESCARLATE

### PATRONO TRANSCENDENTAL

Alguns dizem que o Lorde Escarlata é o primeiro vampiro, usando avatares para alimentar sua fome insaciável. Seu patrono é tão antigo quanto a linhagem mais antiga fluindo através do rio vermelho. O sangue cursando através das veias de todas as coisas vivas possui um poder que poucos aprenderam a manejar, salvo aqueles que escolhem o Lorde Escarlata como um patrono. Sua motivação é amplamente desconhecida, embora o desejo de sangue pode ser sentido em todos os que o deixaram entrar.

## LISTA DE MAGIAS EXPANDIDA

O Lorde Escarlata 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 LORDE ESCARLATE

Nível de Magia	Magia
1°	Infligir Ferimentos, Raio Adoecente
2°	Cegueira/Surdez, Nublar
3°	Forjar Morte, Dificultar Detecção
4°	Proteção Contra a Morte, Assassino Fantasmagórico
5°	Dominar Pessoa, Modificar Memória

## SANGUE É PODER

Você é capaz de restituir sangue infundindo ele com energia arcana para que você possa usar depois. No 1° nível, como um ritual que tem duração de 1 hora você pode sacrificar pontos de vida igual a duas vezes o seu nível de espaço magia atual de bruxo para ganhar espaços de magia do mesmo nível. O número de espaços de

magias extras que você faz é igual a quantidade máxima de espaços de magia de bruxo disponíveis para você. Enquanto você tiver esses espaços de magia adicionais seus pontos de vida máximo é reduzido por uma quantidade igual aos pontos de vida gastos. Esses espaços de magia duram até serem gastos ou você fazer um descanso longo, qual ocorrer primeiro.

## LAÇO DE SANGUE

No 6° nível, quando você for atingido por um ataque ou for sofrer dano de magia você pode usar sua reação para sacrificar 1 ponto de vida para cada dano sofrido. Você causa o triplo dos pontos de vida sacrificados como dano de energia ao atacante. Quando você usar essa característica, não poderá utilizá-la novamente antes de realizar um descanso curto ou longo.

## SIFÃO DE SANGUE

No 10° nível, quando causar dano com uma magia ou ataque você ganha um número de pontos de vida igual ao valor de constituição do alvo, até seu máximo de pontos de vida.

## EXSANGUINAÇÃO

No 14° nível, você pode usar uma ação bonus quando acertar uma criatura com uma magia e sacrificar 5 pontos de vida para causar dano de energia ao alvo, adicional ao dano da magia. O dano é 2d10 para os primeiros 5 pontos sacrificados, mais 1d10 para cada 5 pontos adicionais até um máximo de 5d10