

DND Next adaptação: Necromante

Objetivos

- Escravos sem quebrar a economia das ações
- Número limitados de escravos
- Escalar poder dos escravos baseado no bestiário
- Quebrar a classe de Mago/Clérigo
- Balancear habilidades e magias comparando com bardo, mago e clérigo

Necromante

Um necromante é devotado a controlar e manipular os mortos. Ele pode servir divindades mas tendem a servir a si mesmos. Um necromante está envolvido com magia negra, a qual eles usam para transformar corpos em vampiros, esqueletos e outros escravos mortos-vivos. Eles usam um símbolo profano, o foco que permite canalizar sua necromancia.

Existem dois caminhos possíveis para o Necromante; o caminho do osso e o caminho da carne.

Magia negra é o poder da morte, na forma arcana. Ela flui pelo mundo e através, e é apenas maligna nas mãos de alguém que tenham a intenção de usá-la para o mal. Como um necromante, você é o condutor de tal mágica. Sua fome de poder combinada ao fluxo de energia permite a falsificação da vida. Esse poder não é facilmente obtido, leva anos de estudo metuculoso, na maior parte dos casos, obsessão.

Nv	Bônus de Proficiência	Características	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º
1	+2	Lançar feitiços, Canalizar Necromancia (1)	2								
2	+2	Caminho de Necromante	3								
3	+2	--	4	2							
4	+2	Aumento de habilidade	4	3							
5	+3	--	4	3	2						
6	+3	Canalizar Necromancia (2)	4	3	3						
7	+3	--	4	3	3	1					
8	+3	Aumento de habilidade	4	3	3	2					
9	+4	--	4	3	3	3	1				
10	+4	Canalizar Necromancia (3)	4	3	3	3	2				
11	+4	--	4	3	3	3	2	1			
12	+4	Aumento de habilidade	4	3	3	3	2	1			
13	+5	--	4	3	3	3	2	1	1		
14	+5	Benefício do caminho	4	3	3	3	2	1	1		
15	+5	--	4	3	3	3	2	1	1	1	
16	+5	Aumento de habilidade	4	3	3	3	2	1	1	1	
17	+6	--	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Canalizar Necromancia (4)	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Aumento de habilidade	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Auge do caminho	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Características da Classe

Dado de vida: 1d6 por nível de Necromante

Pontos de Vida no 1º nível: 8 + Con

Pontos de Vida em níveis superiores: 1d8 + Con por nível de Necromante

Proficiências

Armadura: Nenhuma

Armas: Todas as armas simples, e foice

Ferramentas: Nenhuma

Testes de Resistência: Inteligência, Sabedoria

Habilidades: Arcana e Religião

Livro de Feitiços (Grimório)

No 1º nível, você começa o jogo com 3 pontos para escolher truques e mais 6 pontos para magias de 1º nível. Toda vez que você ganhar um nível, receberá mais 2 pontos para escolher magias que possam ser usadas pelos espaços de magia conforme a tabela do necromante. No final deste guia há uma listagem com magias do necromante. A troca destes pontos por magias se dá usando esta lista na seguinte razão:

- Magias da escola necromancia, marcadas com [Necromancia]) custam 1 ponto;
- Magias não marcadas, mas presentes na lista custam 2 pontos;
- Magias não presentes na listagem, mas da 5ª edição do D&D custam 3 pontos.

Nas suas aventuras você pode encontrar magias e adicioná-las ao livro a custo de 50 gp e 2 horas de seu tempo. Magias da escolha de necromancia gastam metade do ouro e do tempo.

Feitiços

Como um estudante do fluxo negativo de magia negra pelo mundo, você coletou um número de magias no seu livro de magias. Este livro contém tanto magias menores, chamadas truques, quanto as mais poderosas magias que mostram um vislumbre do seu verdadeiro poder.

Magias por dia

O nível do Necromante determina o número de magias que ele pode utilizar no primeiro nível adiante como notado na tabela anterior. Você precisa completar um descanso longo para recuperar os espaços de magia usados.

Preparação de Magia: Você decide quais magias o Necromante tem disponível para uso. Toda vez que um necromante completar um descanso longo, você prepara uma lista de magias de 1º nível ou superior a partir das conhecidas em seu livro de magias. Alternativamente, você pode esquecer a preparação de magias para usar a mesma lista de magias do dia anterior. Sua lista inclui um número de magias igual a 1+ nível do Necromante, e os espaços de magia podem ser preenchidos com qualquer magia disponível a você como mostrado na tabela.

Preparar suas magias requer tempo gasto meditando: pelo menos um minuto por nível de magia para cada uma que você prepare. Você não tem que preparar todas as magias de uma vez. Se você quiser, pode preparar algumas mais tarde naquele dia.

Conjurando uma magia preparada: Quando você conjura uma magia preparada, você gasta um espaço do nível da magia ou níveis superiores. A mágica em si não é gasta. Por exemplo, se você tem preparada a magia de 1º nível "Causar Ferimentos" e ainda pode usar uma magia de 1º nível e uma de 2º nível, você pode usar Causar Ferimentos uma ou duas vezes gastando o(s) espaço(s) de magia.

Habilidade Mágica

Inteligência é a habilidade mágica para suas magias de Necromancia. Seu entendimento do fluxo natural da magia negra lhe ajuda a manipular os mortos com facilidade.

Classe de Dificuldade (DC) nos Testes de Resistência: O DC para resistir a uma de suas magias é de 8 + seu modificador de inteligência.

Bônus de lançar feitiços: Se você apresentar seu símbolo profano quando conjurar uma magia, você pode adicionar seu bônus de proficiência ao DC de teste de resistência da magia e a qualquer rolagem de ataque que fizer com a magia. Para apresentar o símbolo profano, você precisa segurá-lo, usá-lo visivelmente, ou suportá-lo em uma arma.

Conjuração de Ritual

Você pode conjurar qualquer magia como um ritual se você a tiver preparada e a magia tiver sua versão ritual. Para conjura-la como um ritual, precisa adicionar 10 minutos ao tempo de conjuração, durante o qual você executa a cerimônia que inclui seu símbolo profano.

Recuperação de Magia Negra

Uma vez por dia durante um descanso breve, você pode recuperar um pouco de sua energia mágica estudando as notas de seu livro de magias. Você escolhe espaços gastos de magia para recuperar. Os espaços devem ter combinados um nível que seja menor ou igual a metade do nível do Necromante (arredondado para cima), e nenhum dos espaços pode ser de nível 8 ou superior. Por exemplo, um necromante de nível 6 pode recuperar até 3 para os níveis de espaço magia; ele pode recuperar tanto um espaço de 3º nível de magia, quanto um de 2º e outro de 1º, ou ainda três de 1º nível.

Canalizar Necromancia

Desde o 1º nível, você ganha a habilidade de canalizar o fluxo negativo de magia negra do mundo, usando esse fluxo como combustível para efeitos mágicos. Conforme o caminho escolhido, você causa efeitos diferentes usando a canalização de necromancia. Você deve então completar um descanso breve ou um longo para usar novamente sua canalização de necromancia. Começando no nível 6, você pode usá-la duas vezes entre descansos, no 10º nível 3 vezes, e no 18º nível 4 vezes. Um descanso breve ou longo recupera os usos.

Criar morto-vivos

Como uma ação, você apresenta seu símbolo profano e fala uma expressão sobrenatural sobre um corpo, reanimando-o. Esse corpo animado toma forma de um morto-vivo, que o serve fielmente dentro e fora de combate até que ele seja morto ou dispensado por você. O morto-vivo ou não tem tempo limite e não irá expirar. Ele não pode ser disfarçado sem proficiência no uso do Quito de Disfarce, e mesmo se disfarçado, qualquer NPC pode fazer um teste DC15 + seu nível de classe de teste de resistência para determinar que é um morto-vivo.

Desde o **1º nível**, você pode reanimar membros de corpos mortos para criar Garras Rastejantes (Crawling Claw, MM pág45). Você pode criar uma quantidade de Garras igual a seu nível (até um máximo de 4) desde que hajam membros suficientes disponíveis. O ritual exige 1 turno em combate e usa uma carga de Canalizar Necromancia por ritual mesmo que várias sejam criadas.

No **5º nível**, adicione a magia Animar Mortos (Animate Dead, MM pág193) ao seu grimório. A partir do **6º nível**: (1) quando utilizá-la você pode criar um zumbi ou esqueleto extra usando uma pilha de ossos ou corpo adicional conforme apropriado; (2) sempre que criar um morto-vivo usando uma magia necromântica ganhará os seguintes benefícios:

- * A vida máxima da criatura é aumentada por um valor igual ao nível do necromante;
- * A criatura adiciona seu bônus de proficiência às rolagens de dano de arma.

No **11º nível**, adicione a magia Criar morto-vivo (Creat Undead, MM pág 210) ao seu grimório.

Conforme a magia e nível do espaço de magia usado, o necromante tem acesso a estes monstros:

- Garra Rastejante (Crawling Claw) - Monster Manual pág45, CR0
- Esqueleto (Skeleton) - Monster Manual pág273, CR1/4
- Zumbi (Zombie) - Monster Manual pág317, CR1/4
- Ghoul – Monster Manual pág149, CR1
- Ghast – Monster Manual pág149, CR2
- Criatura (Wight) – Monster Manual pág301, CR3
- Mumia (mummy) – Monster Manual pág229, CR3

Comandar Mortos-vivos

Começando no **14º nível**, você pode usar magia para trazer mortos-vivos para seu controle, mesmo que estes sejam criados por outro mago. Com um ação, você pode escolher um morto-vivo quer você possa ver em até 60 metros de você. Essa criatura deve fazer um teste de resistência de de Carisma contra a classe de dificuldade de magia do necromante (8+ seu bônus de inteligência). Se tiver sucesso, você não pode usar esse comando novamente. Se falhar, ele se torna amigável a

you e obedece seus comandos até que você use esse comando novamente. Mortos-vivos inteligentes são mais difíceis de controlar dessa forma. Se o alvo tiver inteligência de 8 ou mais, ele tem vantagem nos testes de resistência. Se ele falhar no teste de resistência e tiver inteligência de 12 ou mais, ele pode repetir o teste no final de todo turno até que tenha sucesso e fique livre.

Caminhos de Necromante

Necromantes tem a habilidade única de manipular a magia negra que flui através de tudo no plano material. Essa habilidade deriva de um antigo poder misterioso, e muitos tentaram dominá-lo. O estudo da necromancia é tipicamente desaprovado pela sociedade e, assim, muitos dos que tentam entendê-lo abandonam qualquer companhia em seus estudos. Mesmo que suas magias derivem da mesma fonte da maioria da magia arcana, apenas eles carregam a habilidade de manipular a magia negra.

Necromantes seguem um dos dois caminhos a medida que aprofundam na magia da morte. Eles perseguem o conhecimento para enganar a morte para eles mesmos, ou lutam para entender como dominar a morte dos outros.

Necromancia: Ossos

Necromantes que buscam a habilidade para enganar a morte e prolongar suas próprias vidas geralmente acabam abrindo mão da vida por um tempo como morto-vivo. Estes necromantes entendem o verdadeiro significado do sacrifício, e estão dispostos a abrir mão das algemas do sangue e respiração pelo poder de evitar suas mortes. Esse caminho é conhecido entre eles como o caminho dos ossos porque aqueles que enganam a morte geralmente se encontram fisicamente frágeis na troca do poder enorme.

Poder Frágil No **2º nível**, você pode usar Canalizar Necromancia para sacrificar até 2 AC até o início do seu próximo turno. Aumenta a DC do teste de resistência das próximas duas magias que conjurar por metade do número sacrificado (arredondado para cima). Você pode sacrificar 2 AC extras para ganhar aumento adicional para a resistência DC nos **níveis 9, 15 e 19**.

Transformação Seus estudos de necromancia te ensinam como compreender aspectos de mortos-vivos para si mesmo. Se você escolher o caminho dos ossos, a partir do **7º nível** efeitos de doenças e veneno tem dano reduzido pelo valor de seu bônus de Inteligência. No **11º nível**, ganha imunidade a veneno e doença. No **15º nível**, ganha imunidade a medo.

Desespero Uma vez que chegue no **9º nível**, você pode Canalizar Necromancia para sacrificar 6 AC até o início do seu próximo turno. Você imediatamente restaura um espaço de magia já gasto que poderá ser usado apenas no seu próximo turno.

Presença Assustadora No **13º nível**, você começa a radiar uma aura de medo uma vez que seu conhecimento de magia negra se torna aparente para aqueles a sua volta. Inimigos e pessoas ou criaturas hostis em até 5 metros de você devem ter sucesso em um teste de resistência de sabedoria de DC10. Uma falha resulta no inimigo ficar Assustado; eles devem usar sua ação de movimento para se mover o mais longe de você possível. Um sucesso o torna imune ao efeito por 24 horas. A DC aumenta para 15 no **nível 20**.

Fortitude Impossível Começando no **15º nível**, sua compreensão do mistério da morte aumenta exponencialmente. Seus estudos revelam um caminho para você enganar seu corpo a pensar que ele pode aguentar mais do que realmente pode. A qualquer momento em que leve dano que reduziria sua vida a zero ou menos, você pode fazer um teste de resistência de constituição com DC (5 + dano recebido). Um sucesso resulta em ficar com 1 de vida. Fortitude impossível não ativa se você atingido por um acerto crítico, a vida for reduzida a -10 ou menos, ou se você já estiver com vida abaixo de zero.

Dreno de energia A partir do **nível 17**, você pode usar Canalizar Necromancia para sacrificar 10 AC e ganhar essa quantidade de cargas de energia drenadas. Quando uma de suas magias causar dano, você pode gastar uma carga de energia drenada para dar dano a um dos atributos do inimigo (str, dex, con, etc). Dreno de energia pode apenas afetar um inimigo e causar apenas um ponto de dano de atributo por vez. A cada carga de energia drenada gasta, você recebe de volta seu ponto de AC.

Trapaceiro da Morte Seus estudos finalmente compensam quando você chega ao **20º nível** e conquista a morte. Você descobre o significado de se fazer um *Mummy* (*Monster Manual* pág229) e de criar um talismã para você. Esse talismã custa 1000gp para ser feito e os materiais para realizar o ritual *Sere Rite* custam outros 1000 gp. O ritual leva uma semana e requer no mínimo duas pessoas inteligentes para ajudar no processo. Você se torna um morto-vivo, garantindo resistência a dano perfurante e gelo. Você ganha +2 de inteligência e sabedoria, e -2 em força e constituição. Ganha visão no escuro de 60 metros, imunidade a polimorfia contra a vontade, não come, dorme ou respira. Se você morrer, irá renascer em 1d10 dias, aparecendo com todas suas posses no local aberto mais próximo de seu talismã.

Necromancia: Carne

Entre os mais verdadeiros estudos da necromancia, estão os estudantes do caminho da carne. Esses necromantes dão a si mesmos para criar alguma coisa nova. O caminho da carne gira em torno da reanimação de corpos, criação de mortos-vivos e o domínio sobre a morte que desnuda tudo, menos a carne. Esses estudantes procuram não pelo poder de enganar a morte, mas sim por entende-lo e manipula-lo.

Dar poder No **2º nível**, você pode usar Canalizar Necromancia para criar um morto-vivo mais poderoso. Esse bônus pode apenas afetar um morto-vivo que você controla por vez. O próximo morto vivo que criar ganhará seu bônus de proficiência nas rolagens de ataque. No **nível 9**, esse bônus também é adicionado à AC.

Cura Profana Começando no **nível 5**, seus estudos de magia negra te ensinaram a absorver as energias negativa e necróticas que escoam através das rachaduras. Fontes Negativas e Necróticas, como Infligir Ferimentos, agora curam você.

Transfusão No **7º nível**, você pode usar Canalizar Necromancia para transferir até 3d6 [+1d6/2 níveis, máximo 10d6] de vida de você para um morto vivo que você controla, ou vice-versa. Se você pegar mais vida do que seu morto-vivo tem, ele morre. Se você dar mais vida do que o morto-vivo tem, ele ganha o excedente como vida temporária. Você não pode reduzir a si mesmo a menos de 10 pontos de vida usando essa habilidade.

Expurgo No **9º nível**, suas criações mortas-vivas ganham mais uma camada de mistério de poder através de sua mágica. Você imbui cada morto-vivo que criar com uma poderosa explosão de energia necrótica. Essa energia aguarda com eles até que a criatura seja destruída. Ao ser morto ou destruído, o morto-vivo explode causando 1d6 de dano necrótico a todos em 10 metros dele. Seu dano aumenta para 2d6 no **13º nível** e 3d6 no **19º nível**.

Fedor apodrecido No **15º nível**, a magia negra que você tem aprendido a guardar em seus mortos-vivos agora tende a vazar pelas fendas e se expor. Cada morto-vivo que você criar é criado com um fedor apodrecido. Você é imune a esse fedor, mas todas as outras criaturas vivas em 10 metros de um de seus mortos-vivos devem fazer um teste de resistência de constituição de DC15 ou ficar nauseados, causando desvantagens em todos os testes de rolagem de ataque ou de habilidades enquanto a 20 metros do seu morto-vivo. Um sucesso o torna imune ao cheiro por 24 horas. A qualquer momento, você pode usar Canalizar Necromancia para evitar esse efeito por 1 hora.

Massacre Começando no **17º nível**, você pode usar Canalizar Necromancia para dar ainda mais poder ao seu morto-vivo. Depois de usar Massacre, seu morto-vivo pode criticar em rolagens de

18-20. Cada acerto critico, ao invés de causar um dado extra de dano, pode causar uma quantidade fixa de dano de até 20. Você recebe o dobro deste valor, qualquer que seja o dano extra causado. Você não pode receber dano suficiente para deixa-lo com 10 ou menos pontos de vida.

Mestre da Morte Seus estudos finalmente compensam quando você atinge o **20º nível** e aprende não a conquistar a morte, mas a manipula-la. Sua compreensão da morte e magia negra que dá vida falsa de volta aos corpos revela os significados dos quais você pode usar a própria energia negativa de suas magias para criar mortos-vivos. Você se torna uma criatura *Wight*, e sempre que uma magia que cause danos necrótico ou negativo matar um inimigo, o inimigo é ressuscitado em 1d4 turnos como uma criatura *Wight* (*Monster Manual* pág301) sob seu controle. Você pode ter até 5 criaturas controladas desta forma, independente dos mortos-vivos que você já controle por outros meios. Você ganha +2 bonus em Inteligência e Sabedoria, -2 em força e constituição. Ganha imunidade a polimorfia contra sua vontade e não mais come, dorme ou respira.

Magias de Necromante

COMPONENTS (pag 185): V Verbal / S Somatic / M Material

Truques

[Necromancia] Toque gélido (Chill Touch) – pág202
[Necromancia] Poupar os moribundos (Spare the Dying) – pág255
Luzes dançantes (Dancing Lights) – pág211
Mão mágica (Mage Hand) – pág235
Mensagem (Message) – pág238
Prestidigitação (Prestidigitation) – pág246

Magias de 1º círculo

[Necromancia] Vida Falsa (False Life) – pág219
[Necromancia] HEX – pág230
[Necromancia] Infligir ferimentos (Inflict Wounds) – pág232
[Necromancia] Raio de doença (Ray of Sickness) – pág249
Braços de Hadar (Arms of Hadar) – pág196
Nuvem de fumaça (Fog Cloud) – pág223

Magias de 2º círculo

[Necromancia] Cegueira/Surdez (Blindness/Deafness) – pág200
[Necromancia] Raio de Enfraquecimento (Ray of Enfeeblement) – pág249
Força fantasmagórica (Phantasmal Force) – pág243
Escuridão (Darkness) – pág211
Visão no escuro (Darkvision) – pág211

Magias de 3º círculo

[Necromancia] Animar Mortos (Animate Dead) – pág193 **ganha no nível 5**
[Necromancia] Aplicar maldição (Bestow Curse) – pág199
[Necromancia] Fingir morte (Feign Death) – pág220
[Necromancia] Falar com os mortos (Speak with Dead) – pág255
[Necromancia] Toque Vampírico (Vampiric Touch) – pág263
Medo (Fear) – pág219
Núvem Fétida (Stinking Cloud)

Magias de 4º círculo

[Necromancia] Arruinar (Blight) – pág200
Cão fiel de Mordenkainen (Mordenkainen's Faithful Hound) – pág240
Assassino fantasma (Phantasmal Killer) – pág244

Banimento (Banishment) – pág198

Tentáculos Negros de Evard (Evard's Black Tentacles) – pág218

Magias de 5º círculo

[Necromancia] Contágio (Contagion) – pág208

Assombrar (Hallow) – pág228

Névoa mortal(Cloudkill)

Praga de insetos (Insect Plague) – pág233

Magias de 6º círculo

[Necromancia] Criar morto-vivo (Creat Undead) – pág210 **ganha no nível 11**

[Necromancia] Círculo da Morte (Circle of Death) – pág202

[Necromancia] Mordida de olho (Eyebite) – pág218

[Necromancia] Ferir (Harm) – pág 228

[Necromancia] Jarra mágica (Magic Jar) – pág236

Magias de 7º círculo

[Necromancia] Dedo da morte (Finger of Death) – pág221

Etherealness – pág218

Magias de 8º círculo

[Necromancia] Clone (Clone) – pág203

Mente débil (Feeblemind) – pág219

Magias de 9º círculo

[Necromancia] Projeção astral (Astral Projection) – pág196

Palavra de poder: Matar (Power Word: Kill) - pág246