

O Cavaleiro da Morte

Características de Classe

Como um Cavaleiro da Morte, você ganha as seguintes características.

Pontos de Vida

Dado de Vida: 1d8

Pontos de vida no nível 1: 8 + modificador de CON.

Pontos de vida em níveis maiores que 1: 8 + modificador de CON por nível de Cavaleiro da Morte além do primeiro.

Proficiências

Armas: Armas corpo a corpo, simples e marciais. (Cavaleiros da Morte não usam armas à distância.)

Armaduras: Leves e médias. (Cavaleiros da Morte não usam escudos.)

Ferramentas: Ferraria.

Perícias: Escolha duas: arcana, atletismo, história, intimidação, medicina e religião.

Testes de Resistência: Carisma e Constituição.

Equipamentos

- Duas armas corpo a corpo, marciais ou simples.
- Armadura de couro, bolsa do explorador, 1 adaga e 4 javalins.

O Cavaleiro da Morte

Level	Proficiency Bonus	Features	1st	2nd	3rd	4th	5th
1st	+2	Funil da Morte (FdM), Forja Rúnica, Renegado	--	--	--	--	--
2nd	+2	Estilo de Luta, Spellcasting	2	--	--	--	--
3rd	+2	Origem Sombria*	3	--	--	--	--
4th	+2	Melhoramento de Atributo	3	--	--	--	--
5th	+3	(FdM), Extra Attack	4	2	--	--	--
6th	+3	Aperto da Morte	4	2	--	--	--
7th	+3	Origem Sombria*	4	3	--	--	--
8th	+3	Melhoramento de Atributo	4	3	--	--	--
9th	+4	Carne de Alabastro	4	3	2	--	--
10th	+4	Morte Galopante	4	3	2	--	--
11th	+4	--	4	3	3	--	--
12th	+4	Melhoramento de Atributo	4	3	3	--	--
13th	+5	Origem Sombria*	4	3	3	1	--
14th	+5	(FdM)	4	3	3	1	--
15th	+5	Fortitude Gélida	4	3	3	2	--
16th	+5	Melhoramento de Atributo	4	3	3	2	--
17th	+6	Origem Sombria*	4	3	3	3	1
18th	+6	Corpo Longevo	4	3	3	3	1
19th	+6	Melhoramento de Atributo	4	3	3	3	2
20th	+6	Parágono	4	3	3	3	2

Renegado.

Os Cavaleiros da Morte são, acima de tudo, renegados. Outrora grandes guerreiros ou magos escravizados pelas forças da “Scourge”, esse aventureiros libertaram-se de seus grilhões e de seus antigos mestres, porém muitas sequelas e bênçãos permanecem manchando seus corpos.

Um Cavaleiro da Morte é considerado uma criatura do tipo “Morta-Viva” (Undead) para todos os efeitos que essa informação seja relevante. Apesar disso ele não é, **de fato**, um morto-vivo, um Cavaleiro da Morte tem sua existência baseada numa linha sobrenatural tênue entre a vida e a morte.

Adicionalmente, ele não precisa comer, beber ou respirar, apesar de poder fazê-lo se assim o desejar.

Forja Rúnica.

O personagem aprende a realizar um ritual numa arma corpo a corpo com a qual ele seja proficiente, o procedimento demora uma hora, período no qual a arma deve estar dentro do alcance do Cavaleiro da Morte. Apenas duas armas podem estar sob efeito do ritual simultaneamente, realizar o ritual em uma terceira arma anula o efeito mais antigo.

A arma alvo recebe uma runa mística e visível em seu exterior, essa marca sinistra é única para cada Cavaleiro da Morte e representa os poderes sombrios do seu usuário. A arma recebe os seguintes benefícios:

- O Cavaleiro da Morte pode usar uma ação bônus e fazer com que a arma cause danos mágicos durante 1 minuto. Após o uso, essa característica só pode ser usada novamente após um descanso longo.
- O Cavaleiro da Morte pode usar uma ação bônus e saber a direção e

distância exata de uma arma forjada por ele, contanto que esteja no mesmo plano de existência.

- O Cavaleiro da Morte tem vantagem em testes para evitar ser desarmado dela.

Funil da Morte (FdM).

O Cavaleiro da Morte usa sua ação e canaliza a energia necrótica que flui em seu corpo através de uma arma que tenha recebido a runa sombria oriunda de sua Forja Rúnica (descrita acima). O usuário escolhe uma criatura hostil a até 30 ft., o alvo deve fazer um teste de resistência de DEX a CD é igual a $8 + \text{PROF} + \text{modificador de CON}$ ou receber 2d8 de danos necróticos. O Cavaleiro da Morte pode usar seu funil da morte um número de vezes igual a seu modificador de CON e todos os usos se restauram com um Descanso longo.

No nível 5 o alcance do Funil da Morte aumenta para 60 ft.

No nível 14 o Funil da Morte causa 3d8 de dano e o seu uso também afeta criaturas hostis que estejam a até 5 ft. do alvo original, que são submetidas ao mesmo teste de resistência e aos mesmo efeitos do alvo original.

Estilo de Luta.

No nível 2, você adota um estilo de luta como sua especialidade. Escolha uma das seguintes opções. Você não pode escolher a mesma opção mais de uma vez, mesmo que posteriormente possa escolher outro estilo de luta novamente.

Duelista

Enquanto empunha uma arma corpo a corpo com uma mão e nenhuma outra arma, você ganha +2 nas rolagens de dano com essa arma.

Lutador de Armas Grandes

Enquanto empunha uma arma corpo a corpo usando as duas mãos, você pode rolar novamente dados de dano cujo resultado seja 1 ou 2, mas deve usar o novo resultado. A arma deve ter a propriedade “Duas mãos” (Two-handed) ou “Versátil” (Versatile) para que você ganhe esse benefício.

Luta com Duas Armas

Ao engajar-se em luta com duas armas, você pode adicionar seu modificador de atributo ao dano do ataque feito com a ação bônus.

Proteção*

Quando uma criatura na sua linha de visão ataca um alvo que esteja a até 5 ft. de você, você pode usar sua reação para impor desvantagem no ataque. *Deve estar empunhando uma arma corpo a corpo com a propriedade “Duas mãos” utilizando ambas as mãos, para poder se beneficiar desse estilo de luta.

Spellcasting (Conjuração).

No nível 2 o Cavaleiro da Morte aprende a canalizar as energias sinistras do universo através de foco, meditação, treinamento marcial e disciplina sobrenatural. Consulte as regras gerais de Spellcasting, que se aplicam ao Cavaleiro da Morte assim como a sua lista de feitiços da classe.

Preparando e Conjurando Feitiços

A tabela de progressão do Cavaleiro da Morte explicita quantos espaços de magia você tem para utilizar seus feitiços. Para utilizar-se de um feitiço de nível 1 ou maior, o personagem deve utilizar um de seus espaços de magia do nível do feitiço ou maior. Recuperam-se todos os espaços de magia ao fim de um descanso longo.

Você prepara uma quantidade de feitiços disponíveis para serem utilizados, escolhendo a partir da lista de feitiços do

Cavaleiro da Morte. Quando o faz, escolha um número de feitiços igual ao seu modificador de Constituição + metade do seu nível na classe Cavaleiro da Morte. Os feitiços escolhidos devem ser de um nível o qual você tenha espaços de magia.

O personagem pode mudar sua lista de feitiços preparados ao final de um descanso longo, para fazê-lo o personagem deve passar um tempo em meditação proporcional à quantidade e potência dos feitiços em sua lista. Para cada nível de feitiço escolhido, é necessário 1 minuto de meditação.

Habilidade de Conjuração

Constituição é sua habilidade de Conjuração para utilizar-se de feitiços de Cavaleiro da Morte, visto que a canalização destes feitiços emana da própria energia vital de seu corpo, distorcido por forças sombrias. Você utiliza sua Constituição sempre que um feitiço (ou regra) se referenciar a sua Habilidade de Conjuração.

Adicionalmente, você utiliza seu modificador de Constituição para calcular a CD de testes de resistência para seus feitiços de Cavaleiro da Morte assim como seu modificador de ataque para feitiço que contenham uma rolagem de ataque.

CD teste de resistência = 8 + bônus de proficiência + modificador de Constituição.

Modificador de ataque = bônus de proficiência + modificador de Constituição.

Origem Sombria.

Ao alcançar o nível 3 o Cavaleiro da Morte entra em contato com suas origens para descobrir seu verdadeiro potencial como aventureiro. Sua origem sombria elucida ao Cavaleiro da Morte suas forças e fraquezas, evidenciando o caminho mais eficiente a ser seguido pelo aventureiro.

O Cavaleiro da Morte pode escolher a Origem Necromântica, especializada em feitiços e efeitos secundários/utilitários. Ou

a Origem Rúnica, que se especializa em combate físico/marcial e prima pela superioridade no campo de batalha.

Melhoramento de Atributo.

Ao alcançar o nível 4, e novamente nos níveis 8, 12, 16 e 19, você pode aumentar um de seus atributos em dois pontos ou aumentar dois de seus atributos em 1 ponto. Como de costume, você não pode aumentar seus atributos além do valor máximo de 20 utilizando essa característica.

Ataque Extra.

A partir do nível 5, o Cavaleiro da Morte pode atacar duas vezes (ao invés de apenas uma) sempre que utilizar a ação “Atacar” em um de seus turnos.

Aperto da Morte.

A partir do nível 6, enquanto estiver empunhando uma arma corpo a corpo que tenha sido alvo do seu ritual da “Forja Rúnica” (descrito acima), o Cavaleiro da Morte pode usar sua ação para conjurar tentáculos de força obscura que puxam uma criatura hostil em sua direção.

A criatura alvo deve estar a até 60 ft., dentro da linha de visão e não pode ter nenhuma cobertura em relação ao Cavaleiro da Morte. Adicionalmente, a criatura alvo não pode ser de uma categoria de tamanho maior do que grande (“*Large*”).

O alvo do aperto da morte deve fazer um teste de resistência de STR, A CD é igual a 08 + bônus de proficiência + modificador de Constituição do Cavaleiro da morte; caso a criatura seja de tamanho grande ela tem vantagem nesse teste. Em caso de falha, o alvo é puxado 30 ft. para o espaço desocupado mais próximo possível do Cavaleiro da Morte.

Essa característica pode ser utilizada duas vezes e recuperam-se os usos com um descanso curto.

Corpo de Alabastro.

A partir do nível 9 o Cavaleiro da Morte torna-se imune a doenças, graças às energias negras que circulam no seu corpo. Ele também recebe resistência à danos necróticos.

Morte Galopante.

A partir do nível 10, os feitiços “*Find Steed*” e “*Phantom Steed*” estão sempre preparados e não contam para o seu número de feitiços preparados de Cavaleiro da Morte.

Adicionalmente, sempre que estiver montado em uma criatura conjurada com um desses dois feitiços o Cavaleiro da Morte faz os seus testes de Carisma (Intimidação) com vantagem.

Montarias conjuradas pelo Cavaleiro da Morte sempre assumem um aspecto fantasmagórico e aterrorizante, refletindo a personalidade e origem de seu dono.

Fortitude Gélida.

A partir do nível 15 o Cavaleiro da Morte aprende a concentrar suas energias negras e congelar o sangue dentro de suas veias, o aventureiro deve usar sua ação bônus para ativar esta característica.

Os efeitos desta resistência sobrenatural duram por um minuto e ela pode ser utilizada um número de vezes igual a metade do modificador de Constituição do Cavaleiro da Morte (mínimo de 1 uso). Todos os usos recuperam-se com um descanso longo.

Enquanto sob os efeitos da Fortitude Gélida, o Cavaleiro da Morte recebe os seguintes benefícios:

- Imunidade a acertos críticos de ataques realizados com armas não mágicas.
- Imunidade a condição Atordoado (“*Stunned*”) e Assustado (“*frightened*”).
- Vantagem em testes de resistência de Carisma, Constituição e Força.
- Se não estiver usando nenhuma armadura ou armadura leve, o Cavaleiro da Morte adiciona metade de seu modificador de Constituição no cálculo de sua CA (mínimo de um).

Corpo Longevo.

A partir do nível 18 o Cavaleiro da Morte não envelhece mais num ritmo normal, para cada 10 anos que passam o seu corpo envelhece apenas 1.

Parágonos.

No ápice de sua carreira o Cavaleiro da Morte recebe permanentemente um bônus de +2 ou em sua Força ou em sua Constituição. O valor máximo do atributo escolhido passa a ser 22 ao invés de 20.

Adicionalmente, o Cavaleiro da Morte adquire uma das seguintes características:

- Em seu turno quando usa a ação Atacar e acerta ao menos um de seus ataques, o Cavaleiro da Morte pode canalizar seu Funil da Morte utilizando uma ação bônus.
- O Cavaleiro da Morte pode conjurar o feitiço “*Revivify*” sem precisar utilizar nenhum componente material ou espaços de magia. Uma vez usada, esta habilidade se recupera em 7 dias.

Origem Sombria

Tornar-se por completo um Cavaleiro da Morte é um processo extremamente

traumático, os Cavaleiros da Morte costumavam ser (normalmente) aventureiros de outras classes que foram mortos de forma terrível ou heroica e depois tiveram almas de bruxos necromantes inseridas em seus cadáveres, propositalmente por alguma criatura mágica poderosa (critério do narrador) ou espontaneamente de forma misteriosa/espiritual (destino, vingança, etc.).

Há duas origens possíveis que marcam profundamente alguns aspectos essenciais de cada Cavaleiro da Morte, a Origem Necromântica e a Origem Rúnica.

A primeira apresenta características que favorecem o estilo conjurador, especialmente em relação a escola da necromancia. O Segundo é o caminho marcial do Cavaleiro da Morte, letal em combate corpo a corpo e resistência.

Origem Necromântica Conjurador Nato.

No nível 3 em diante, o Cavaleiro da Morte descobre, latente em sua alma e em sua mente, várias memórias do seu passado como conjurador. E talvez memórias do passado de outros Cavaleiros da Morte também, confusas e misturadas entre as memórias reais do próprio personagem. O Cavaleiro da Morte recebe os seguintes incrementos a sua característica de Conjuração.

Truques

O Cavaleiro da Morte aprende os truques “*Chill Touch*” e “*Spare the Dying*”.

Foco de Conjuração

O Cavaleiro da Morte pode usar sua arma que tenha sido alvo da Forja Rúnica (descrita acima) como um foco de conjuração para seus feitiços de Cavaleiro da Morte.

Ritualista

Você pode utilizar um feitiço de Cavaleiro da Morte como um ritual, contanto que ele tenha a marca “Ritual”. Para fazê-lo, o feitiço deve ter sido previamente preparado pelo personagem.

Memórias Negras.

A partir do nível 7 o Cavaleiro Necromante aprimorou seus conhecimentos sobre a vida, morte e as forças vitais e negativas que circulam nos planos de existência. O personagem faz testes de resistência de morte com vantagem.

Legião.

A partir do nível 13, os feitiços “*Animate Dead*” e “*Speak with Dead*” estão sempre preparados e não contam para o seu número de feitiços preparados de Cavaleiro da Morte.

Quando você utiliza um destes feitiços, você pode ter como alvo um alvo adicional. Os mortos-vivos criados utilizando estes feitiços recebem os seguintes benefícios:

- Pontos de vida adicionais igual a metade de nível do Cavaleiro da Morte.
- A criatura adiciona o modificador de Constituição do Cavaleiro da Morte nas rolagens de dano dela.

Frio e Decadência.

O Cavaleiro Necromante pode concentrar-se por 10 minutos durante um descanso curto e recuperar uma quantidade de espaços de magia igual a 1 + seu modificador de Constituição. Nenhum espaço de magia de nível maior que 3 pode ser recuperado utilizando essa habilidade e o seu uso recupera-se com um descanso longo.

Origem Rúnica Combatente Nato.

No nível 3 ao escolher este arquétipo, o Cavaleiro da Morte recebe proficiência com armaduras pesadas. O personagem também recebe 1 ponto de vida adicional e toda vez que ganha um nível nesta classe ele recebe mais 1 ponto de vida.

Ameaça Profana.

No nível 7 o deslocamento do Cavaleiro Rúnico aumenta em 10 ft., qualquer criatura sob seu controle também recebe esse bônus.

Lâminas Negras.

A partir do nível 13 as armas do Cavaleiro da Morte que passaram pelo seu ritual da Forja Rúnica passam a causar 1d4 de dano adicional toda vez que acertam uma criatura hostil.

Adicionalmente, qualquer criatura hostil ao Cavaleiro da Morte que ouse empunhar uma dessas armas deve fazer um teste de resistência de CON contra a dificuldade de conjuração do Cavaleiro da Morte. Caso falhe, a criatura é obrigada a soltar a arma e está assustada (“*Frightened*”) do Cavaleiro da Morte por 1 minuto.

Sede Vampírica.

A partir do nível 17, o Cavaleiro Rúnico pode optar por causar metade do dano em um ataque com arma corpo a corpo e em troca receber o seu modificador de Constituição em pontos de vida, caso o ataque acerte uma criatura hostil. Essa habilidade pode ser utilizada uma quantidade de vezes igual a 1 + o modificador de Constituição do Cavaleiro Rúnico e os usos recuperam-se num descanso longo.

Lista de Feitiços: O Cavaleiro da Morte

Level 1

Armor of Agathys (Abjuration)
Bane (Enchantment)
Compelled Duel (Enchantment)
Comprehend Languages (Divination)
Detect Magic (Divination)
False Life (Necromancy)
Fog Cloud (Conjuration)
Hellish Rebuke (Evocation)
Ice Knife (Conjuration)
Inflict Wounds (Necromancy)
Ray of Sickness (Necromancy)
Shield (Abjuration)
Witch Bolt (Evocation)

Level 2

Blindness/Deafness (Necromancy)
Blur (Illusion)
Darkness (Evocation)
Darkvision (Transmutation)
Find Steed (Conjuration)
Hold Person (Enchantment)
Locate Object (Divination)
Magic Weapon (Transmutation)
Mirror Image (Illusion)
Ray of Enfeeblement (Necromancy)
See Invisibility (Divination)
Silence (Illusion)

Level 3

Animate Dead (Necromancy)
Counterspell (Abjuration)
Fear (Illusion)
Feign Death (Necromancy)
Haste (Transmutation)
Nondetection (Abjuration)
Phantom Steed (Illusion)
Sleet Storm (Conjuration)
Speak with Dead (Necromancy)
Slow (Transmutation)
Vampiric Touch (Necromancy)

Level 4

Blight (Necromancy)
Death Ward (Abjuration)
Freedom of Movement (Abjuration)
Ice Storm (Evocation)
Phantasmal Killer (Illusion)

Level 5

Banishing Smite (Abjuration)
Cloudkill (Conjuration)
Cone of Cold (Evocation)
Contagion (Necromancy)
Raise Dead (Necromancy)