



CAVALEIRO DO DRAGÃO



D&D HOMEBREW

CAVALEIRO DO DRAGÃO (DRAGON KNIGHT)

Atravessando a cidade todos vêm uma guerreira muito bem vestida. Os habitantes abrem caminho com medo em seus olhos. Ela ouve um grito no meio da cidade e corre para a fonte. Um homem, o governador, acabou de executar outro homem por tropeçar diante dele, seus olhos de raiva queimam atrás de seu capacete intimidador. Ela pula e ataca o governador. Ele se retrai e tenta lançar seus feitiços, sem sucesso. Ela agarra o homem pelo pescoço, e seu manto se espalha, transformando-se em um par de asas quando ela se lança ao ar. Ela grita para o vento e depois joga o homem para baixo, quando ele cai, sua última visão é a boca de um dragão antigo. Ela monta em seu companheiro, depois parte.

No topo de uma montanha enevoada, um grupo de refugiados se encolhe quando o homem diante deles, um elfo, luta contra o dragão azul que destruiu sua cidade. Ele investe e solta um relâmpago enorme, saindo de seu olho. Ele acena para os refugiados para que fiquem calmos e caminha até a criatura ferida. Uma pobre criatura escravizada nas terras inimigas caída a seus pés. Em um último esforço, um raio é lançado do inimigo caído, diretamente no Cavaleiro. Ele cai, e por um momento o dragão vê sua vitória. O Cavaleiro se levanta lentamente. Renovado pelo assalto, ele comanda seu companheiro de Bronze a se fundir com ele. Agora ele crepita com relâmpagos, abrindo suas majestosas asas, ele voa em direção de seu inimigo para um último abraço de morte.

Em meio a uma horda de demônios há um guerreiro e seu amigo de confiança, um dragão de Prata com várias cicatrizes. Ele gira sua lança ao redor, acertando vários de seus inimigos, com pouco esforço. Como um último ato ele expelle uma onda de gelo ao redor dele, matando vários deles. Então ele ordena que seu dragão ataque brutalmente os demônios restantes. Sua destruição lhes garante um pequeno alívio. Ele pega seu machado, respira fundo, sobe para o céu com sua fiel montaria, salta para o que parece ser uma tragédia certa. Assim, ele aterrissa, a terra treme e todos os seus inimigos caem a seus pés. Ele se levanta e olha para o exército caído que os cerca, e então olha para trás com um sorriso e vê o ninho de seu amigo: o último dos dragões de Prata, ainda não nascido.

ENVIADO DO DRAGÃO

Poucos merecem governar dragões, e menos ainda conseguem realizar tal feito, mas aqueles que em sua maioria se tornam Cavaleiros do Dragão, uma antiga ordem que uma vez dedicou suas vidas a proteger os ovos dos dragões. Esses guerreiros entregariam suas vidas em troca da proteção de qualquer raça de dragão. Ocasionalmente um Wyrmling via a devoção desses cavaleiros e dedicava sua vida a proteger aquele a quem deviam sua vida, mas com o número cada vez menor dos dragões, essa ordem simplesmente se desvaneceu na história. Ocasionalmente, um mortal pode se tornar um Cavaleiro Dragão ao criar um dragão, embora muitos tenham encontrado maneiras de escravizar dragões para seus próprios fins. Nem o bem nem o mal impedem que um Cavaleiro do Dragão tome forma, tudo o que é preciso é devoção.

A MAGIA DA SIMBIOSE

Muitos dragões possuem poderes que nem eles conhecem. Um Cavaleiro do Dragão conhece as artes antigas exigidas no envelhecimento artificial e na extração de poder, e forjando uma conexão com o dragão, querendo ou forçando, cria uma relação simbiótica entre os dois, embora o cavaleiro tenda a receber mais do que dá no termos de poder. Aqueles que agem no melhor interesse do dragão podem beneficiar o seu companheiro em grande medida, realizando tarefas que seriam impossíveis por si só. Naturalmente carismáticos, os Cavaleiros do Dragão, embora geralmente temidos, são chamados para realizar tarefas que nem mesmo exércitos podem realizar, e são conhecidos como grandes salvadores, ou vilões. É raro que um Cavaleiro do Dragão não seja conhecido em toda a terra. Sua coragem é ilimitada, sua força magnífica e sua liderança inspiradora.

CRİANDO UM CAVALEIRO DO DRAGÃO

CONSTRUÇÃO RÁPIDA

Você pode fazer um cavaleiro de dragão rapidamente seguindo estas sugestões. Primeiro, Força deve ser a sua maior pontuação de habilidade, seguida pela Constituição, depois Carisma. Segundo, escolher um antecedente mais robusto. A pontuação de habilidade mais alta do seu dragão deve ser Força, seguida de Constituição e, depois, de Inteligência.



O CAVALEIRO DO DRAGÃO

Bônus de Nível	Proficiência	Características
1º	+2	Obter o dragão, Estilo de Luta
2º	+2	Direção do Senhor
3º	+2	Ataque de Sopro, Senhor do Dragão
4º	+2	Incremento no Valor de Habilidade
5º	+3	Coração do Dragão, Ataque Extra
6º	+3	Sentidos de Dragão
7º	+3	Característica do Senhor do Dragão
8º	+3	Incremento no Valor de Habilidade
9º	+4	Rugido do Medo
10º	+4	Característica do Senhor do Dragão
11º	+4	Fortitude Dracônica
12º	+4	Incremento no Valor de Habilidade, Legado do Dragão
13º	+5	Arte do cavaleiro
14º	+5	Assalto do Dragão
15º	+5	Característica do Senhor do Dragão
16º	+5	Incremento no Valor de Habilidade, Ataque Extra
17º	+6	Resistência Lendária
18º	+6	Característica do Senhor do Dragão
19º	+6	Incremento no Valor de Habilidade
20º	+6	Semelhança dracônica

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Como um Cavaleiro do Dragão, você ganha os seguintes recursos de classe.

PONTOS DE VIDA

Dado de Vida: 1d8 por nível de Cavaleiro do Dragão **Pontos de Vida no 1º Nível:** 8 + modificador de Constituição
Pontos de Vida nos Níveis mais Altos: 1d8 (ou 5) + seu modificador de Constituição por nível de Cavaleiro do Dragão após o 1º.

PROFIÇÕES

Armadura: Todas as Armaduras, Escudos

Armas: Armas Simples, Armas Marciais

Ferramentas: Nenhuma

Testes de Resistência: Força, Constituição

Perícias: Escolha duas entre Acrobacia, Atletismo, Atuação, Investigação, Intimidação, Lidar com Animais, Natureza, Percepção ou Sobrevivência.



EQUIPAMENTO

Você começa com o seguinte equipamento, além do equipamento concedido pelo seu antecedente:

- (a) uma arma marcial e um escudo (b) duas armas marciais
- (a) cota de talas (b) couro batido
- (a) um pacote de aventureiro (b) um pacote de explorador
- (a) 2 dardos (b) um arco longo e uma aljava com 20 flechas

ESTILO DE LUTA

Você adota um estilo particular de luta como sua especialidade. Escolha uma das seguintes opções. Você não pode usar a opção Estilo de Luta mais de uma vez, mesmo que depois escolha novamente.

ELEGANTE

Quando você ataca com sua arma, você tende a se mostrar. Quando você ataca um inimigo, você pode fazer um teste de Intimidação ou de Atuação em um inimigo a menos de 10 metros de distância de você contra um teste de Sabedoria dele. Se ele falhar, ele foca sua atenção em você, concedendo-lhe desvantagem em seu próximo ataque, se não for contra você. Você também tem o talento Duelista Defensivo.

ESTRATEGISTA

Sua astúcia em batalha permite que você faça um teste de conhecimento apropriado (Arcanismo, História, Natureza ou Religião) uma vez por encontro contra um tipo particular de inimigo. A CD do teste é determinada pelo Dado de Vida da criatura dividido pelo seu Nível. Se passar no teste, você terá uma visão sobre aquele tipo de criatura (Raça, Fraquezas, etc) e seu CA, testes de resistência, ataque e dano são aumentados em 1 contra essas criaturas. Você também tem o talento Alerta.

BRUTAL

Você se concentra em golpes duros e explosivos em combate. Quando seus ataques físicos acertam, você pode forçar o alvo a fazer um teste de Força com um CD igual a 8 + seu modificador de Força + seu bônus de Proficiência. Se ele falhar, você pode mover o alvo a 1,5 m de distância de você em qualquer direção. Você também tem o talento Mestre das Armas Grandes.

DANÇARINO

Você está sempre pronto para um ataque e constantemente mudando seu trabalho de pé. Quando um ataque corpo a corpo erra contra você, você pode usar sua reação para atacar o alvo. Você também tem o talento Mobilidade.

CARREGADOR

Você é hábil em atacar inimigos no calor da batalha. Quando você usa sua Disparada (Dash) e ataca no mesmo turno ou quando você faz um ataque depois de mover pelo menos metade de seu deslocamento máximo, você ganha vantagem em seu ataque. Você também tem o talento Investida Poderosa.

VELOZ

Você está sempre balançando suas espadas prontamente. Enquanto você tem 2 armas de combate corpo a corpo, você ganha +2 AC. Você também tem o talento Ambidestro.

AFASTADO

Você prefere lutar à distância em comparação com combates de curta distância. Ao usar uma arma de longo alcance, você ganha +2 de bônus nas jogadas de ataque e dano. Você tem o talento Atirador Aguçado.

DIREÇÃO DO SENHOR

No nível 2, você pode, como uma ação bônus, direcionar seu dragão para fazer um único ataque contra um alvo dentro de seu alcance. Se tiver uma Inteligência de 10 ou mais, poderá fazer o ataque sozinho. Além disso, se uma criatura provocar um ataque de oportunidade do seu dragão, você poderá usar sua reação para atacá-lo.

ATAQUE DE SOPRO

começando no nível 3, como uma ação bônus, você pode comandar seu dragão para usar seu ataque de respiração. Se o seu dragão tiver uma inteligência de 12 ou estiver sob seu serviço por pelo menos um ano, ele poderá realizar seu ataque de respiração sozinho. Depois de ter usado a arma de sopro, no início de cada turno do dragão, role 1d8, se o número estiver entre o intervalo da tabela abaixo, ele tem seu ataque de sopro novamente. A respiração é um cone ou uma linha, o tipo do ataque de sopro dependendo da cor do dragão.

Tamanho	Dano	Recarga	Cone	Linha
Miúdo	2d6	8	1,5	3
Pequeno	4d6	7-8	3	6
Médio	6d6	6-8	6	12
Grande	8d6	6-8	9	18
Enorme	10d6	5-8	12	24



ATAQUES DE SOPRO ESPECIAIS

Alguns dragões têm ataques de sopro especializados, esses ataques não causam dano, mas causam efeitos diferentes. O efeito é aplicado apenas em um teste de Contituição falho. A CD do Teste é 8 + Mod Car + Bônus de Proficiência.

ATAQUES DE SOPRO ESPECIAIS

Nome	Descrição
------	-----------

Sono	Faz com que uma criatura caia inconsciente, este efeito termina se a criatura receber dano ou uma outra criatura usar uma ação para acordá-la.
Repulsão	O alvo é empurrado 3 m do dragão e faz um teste (CD 10) para não cair.
Lentidão	A criatura não pode usar reações, sua velocidade é reduzida pela metade e não pode fazer mais de um ataque em seu turno. Além disso, a criatura pode usar uma ação ou uma ação bônus em seu turno, mas não ambas.
Enfraquecimento	A criatura tem desvantagem em ataques com base em Força, testes de Força e testes de resistência de Força.
Paralisante	Faz com que a criatura fique paralisada.

Obs.: Para os Sopros de Lentidão, Enfraquecimento e Paralisante, a criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada um de seus turnos, terminando o efeito com um teste bem-sucedido.

SENHOR DO DRAGÃO

No 3º nível, você escolhe o tipo de senhor do dragão em que você se tornará. Escolha Blood Lord, Dragon Slayer ou Dragoon, detalhados no final da descrição da classe. O Senhor que você escolhe concede-lhe recursos no 3º nível e novamente no 7º, 10º, 15º e 18º. Você também começa a compartilhar pontos de vida com seu dragão. O dano recebido por você ou pelo dragão, são distribuídos metade para cada um.

INCREMENTO NO VALOR DE HABILIDADE

Quando você atinge o 4º nível e novamente no 8º, 12º, 16º e 19º nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de habilidade, à sua escolha em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

CORAÇÃO DO DRAGÃO

Começando no nível 5, você ganha a imunidade de dano do seu dragão como resistência (Necrótico para Sombra e Radiante para Platina). Se você já tem resistência ao elemento do seu dragão, você ganha imunidade.

ATAQUE EXTRA

No 5º e 16º nível, você pode atacar mais uma vez por ação de ataque.

SENTIDOS DE DRAGÃO

No nível 6 você ganha vantagem nos testes de Sabedoria (Percepção). Além disso, você pode adicionar o dobro do seu bônus de proficiência ao fazer testes de percepção contra criaturas relacionadas a dragões que estão dentro do seu alcance de visão.

RUGIDO DO MEDO

No 9º nível, como uma ação, você pode soltar um rugido terrível como o dos dragões. Cada criatura a menos de 40 metros de você deve ser bem-sucedida em um teste de resistência à Sabedoria ou ficará com medo de você por um minuto. Você pode permitir que criaturas amigáveis para você tenham sucesso. No final do turno da criatura, ela pode repetir o teste, se tiver sucesso, não ficará mais assustada e ficará imune a essa habilidade por 24 horas. Contra inimigos assustados, você também ganha vantagem em jogadas de ataque.

FORTITUDDE DRACONICA

No 11º nível, você pode optar por ter vantagem em qualquer teste de Força ou Constituição ou teste de resistência, você só pode usar esse recurso uma vez por descanso longo ou curto.

LEGADO DO DRAGÃO

Começando no nível 12º, você compartilha uma parte da vida útil do dragão. A cada 20 anos, você terá apenas 1 ano de idade e estará imune aos efeitos do envelhecimento.

ARTE DO CAVALEIRO

Quando você atingir o 13º nível, você pode adicionar um bônus adicional às suas jogadas de ataque e dano igual a metade do seu bônus de proficiência (arredondado para baixo) para ataques de arma com os quais você é proficiente.

ASSALTO DO DRAGÃO

Começando no nível 14, você pode, como uma ação bônus, permitir que seu dragão faça uma ação de ataque adicional. Além disso, pode mover-se sem provocar ataques de oportunidade. Você pode usar esse recurso uma vez por descanso curto.

RESISTÊNCIA LENDÁRIA

No nível 17, quando você ou seu dragão falharem, você poderá usar uma reação para ser bem-sucedido automaticamente no teste. Vocês podem usar esse recurso uma vez por dia para cada um de vocês.

SEMELHANÇA DRACÔNICA

No 20º nível, seu corpo muda, transformando-se em uma criatura mais semelhante a um dragão sempre que quiser. Escolha uma das seguintes opções sempre que você se transformar: garras, dentes, escamas ou asas e uma cauda. Você pode atacar com uma de suas novas armas naturais como se fosse do seu dragão. O ataque é considerado mágico. Se você escolher escamas, sua CA aumenta em 2. Se você escolher asas, você pode voar com a mesma velocidade de vôo do seu dragão.

SENHOR DO DRAGÃO

Os Dragon Knights dominam seus dragões de maneiras muito originais. Tipicamente categorizados por sua forte conexão com eles. Assim, são capazes de canalizar o espírito de um dragão de maneiras poderosas.

SENHOR DO SANGUE (BLOOD LORD)

O Senhor do Sangue misturou sangue com o do dragão, concedendo-lhes uma conexão mais profunda com o dragão e permitindo que eles assumissem algumas de suas características. Muitos feiticeiros podem traçar sua linhagem até um antigo Senhor do Sangue Cavaleiro do Dragão.

PODER DO SANGUE

No nível 3, o Senhor do Sangue ganha mais fortitude, aumentando 3 pontos de vida. Toda vez que você passar de nível, você ganha 1 ponto de vida adicional. Além disso, sua fortitude reforçada lhe concede o dobro de sua proficiência em testes de Constituição ou Força (você escolhe).

ATAQUE DE ANTIMAGIA

Começando no 7º nível, você pode gastar uma hora para abençoar uma arma, a bênção dura um dia, quando você acertar um alvo que é um lançador de feitiços com esta arma, ele deve fazer um teste de Constituição de $CD = 8 +$ proficiência + modificador de força ou destreza) ou será incapaz de lançar magias até o final do seu próximo turno. Além disso, se eles estão se concentrando em um feitiço, eles precisam fazer uma verificação de concentração com desvantagem. Você pode abençoar um número de armas igual ao seu modificador de Carisma por um longo descanso.

ESCAMAS DE DRAGÃO

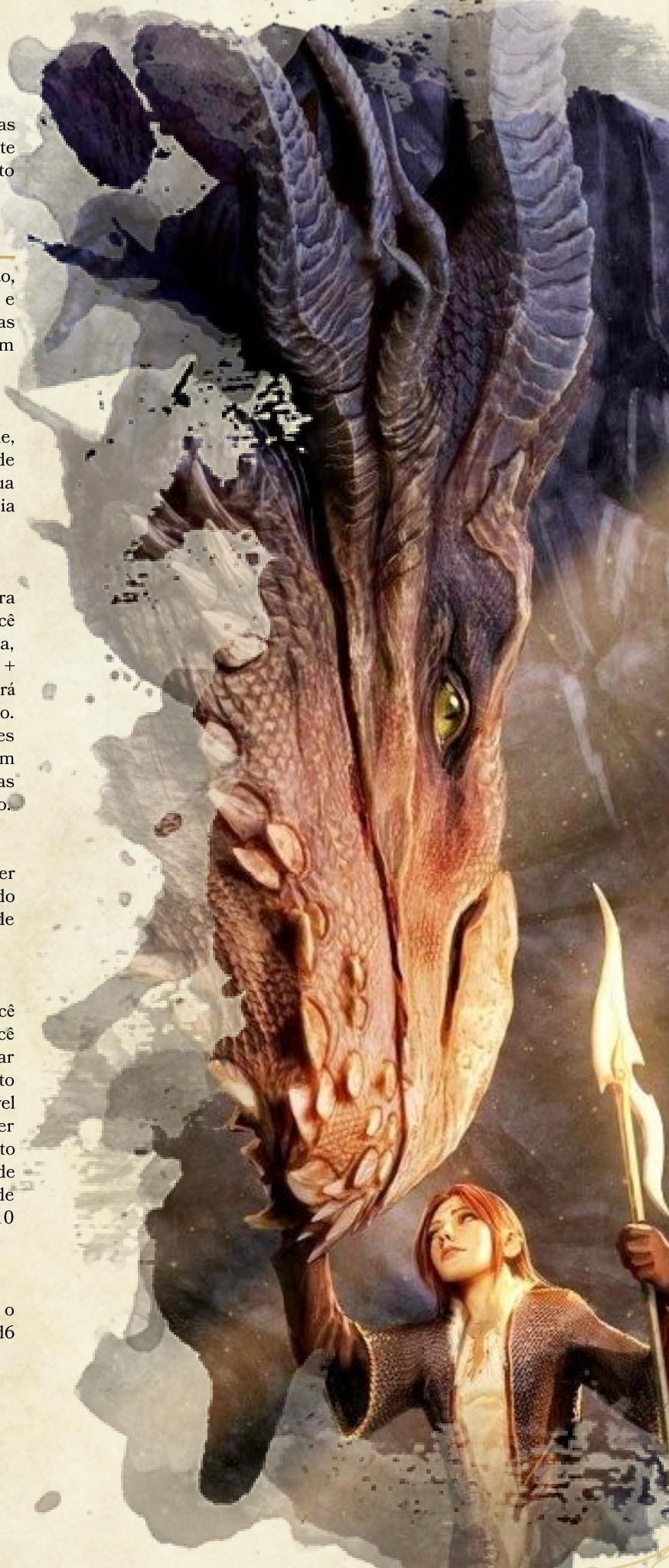
Quando você alcança o nível 10, você começa a desenvolver escamas sobre suas costas e braços que combinam com o do seu dragão. Sua CA aumenta em 1 e você ganha imunidade ao elemento do seu dragão.

VÔO MÍTICO

No 15º nível, sua conexão com seu dragão permite que você encante um manto e o transforme em asas de dragão. Você pode criar essas asas com um ritual que dura 4 horas. Ativar a transformação requer apenas uma ação bônus. O manto mantém suas características e ainda é um pouco reconhecível de sua forma original, quando encantado. Você pode ter apenas 1 manto encantado de cada vez. Se ele sofrer muito dano direto, ficará inutilizável como asas. Sua velocidade de vôo é igual à sua velocidade de caminhada, mas você pode voar por apenas 1 hora antes de retrair suas asas por 10 minutos.

LÂMINA DO DRAGÃO

Começando no 18º nível, você impregna sua arma com o poder elemental do seu dragão. Ao causar dano, adicione 3d6 de dano extra ao poder elemental de seu dragão.



MATADOR DE DRAGÃO (DRAGON SLAYER)

Um matador de dragão não nasce, é feito. Os Slayers controlam a força a magica de seu alvo para conceder-lhes habilidades especificamente criadas para desolar dragões. Há apenas uma criatura que um dragão teme, e essa é um Dragon Slayer.

COMBUSTÍVEL DO MATADOR

No nível 3, quando você é afetado por uma habilidade elementar, feitiço de primeiro nível ou superior, ou um ataque de respiração baseado em seu elemento ou o elemento oposto que nem você nem seu dragão causaram, como uma reação você pode ganhar metade do dano como pontos de vida temporários antes de recebe-lo.

EXPULSÃO DRACÔNICA

Começando no 7º nível, você é capaz de usar o ataque da respiração do seu dragão como uma ação. Você mantém o mesmo tempo de recarga do sopro que seu dragão, mas a rolagem é individual.

INTENSIDADE INIGUALÁVEL

Quando você atinge o 10º nível, seu ataque de respiração ignora a resistência e trata a imunidade como resistência.

INTERFERÊNCIA LENDÁRIA

Começando no nível 15, quando uma criatura a menos de 1,5 metros de você usar uma ação lendária ou sua resistência entra em vigor, você pode usar uma reação para cancelá-la. Você pode usar essa habilidade uma vez por descanso curto ou longo.

FÚRIA DO DRAGÃO

No 18º nível você pode usar uma ação para mesclar o espírito do seu dragão com o seu, enquanto se fundem, vocês crepitam com energia elementar e seu dragão fica incapacitado. Todos os seus ataques ganham 2d10 de dano extra no elemento do seu dragão, você ganha um ataque extra quando você ataca, e você ignora resistência e imunidades aos seus ataques físicos. Isso dura por 1 minuto e você pode usar isso apenas uma vez por descanso longo. Enquanto nesta forma, você ganha pontos de vida temporários iguais à saúde do seu dragão, se forem reduzidos a 0, a mesclagem termina e seu dragão cai inconsciente. Quando essa forma é revertida, a saúde do dragão se torna a mesma que a saúde temporária e ele não está mais incapacitado.



DRAGÃO (DRAGOON)

Um Dragoon comanda o poder de um dragão e se concentra nas antigas habilidades de conjuração dos dragões. Os Dragoons normalmente buscam o poder dos dragões ou recebem a força de um dragão se os considerarem dignos de governar dragões.

ARTE DA GUERRA

Começando no nível 3, você ganha treinamento em 2 das armas da tabela abaixo, e você pode utilizar uma única especialização de combate quando fizer um ataque, com base em sua arma atual. Além disso, você ganha o talento Adepto Marcial.

Dança do Esmagamento (*Espadas / Martelos*): Quando você ataca em sua ação e seu ataque se conecta, você pode fazer um ataque secundário contra o mesmo alvo com a mesma arma. Você não adiciona seu modificador ao dano.

Golpe Cruzado (*Espadas / Machados*): Quando você ataca em sua ação, se seu ataque conecta e há outro alvo ao seu alcance, você pode adicionar 2 à CA do alvo secundário e ataca-lo. Você não adiciona seu modificador ao dano.

Bastão Giratório (*Bordões*): Você pode fazer dois ataques adicionais ao usar a ação de ataque. Você não adiciona seu modificador ao dano e você deve se mover pelo menos 1,5 metros entre cada ataque.

Tiro de Alfinete (*Combate à Distância*): Quando você executa a ação de ataque, você pode aplicar uma penalidade na sua jogada de ataque de 2. Se o ataque se conecta, eles fazem um teste de Destreza contra o seu ataque. Se eles falharem, você imobiliza o alvo (se possível) no chão, forçando-os a executar uma ação de bônus e metade de seu movimento para remover o projétil com segurança.

Agitação de Estige (*Desarmado*): Quando você faz um ataque desarmado, você pode fazer 2 ataques. Se ambos os ataques se conectarem, você pode empurrar o alvo do segundo ataque a 1,5 m de você.

Triturador de Ossos (*Duas Mão*): Quando você ataca em sua ação, você coloca uma grande quantidade de força com seu ataque, adicionando 1d6 ao dano da arma, e se você rolar um 6 no dado extra o alvo é derrubado.

MAGIA DO DRAGÃO

Quando você alcança o 7º nível, você pode acessar a magia de dragão ancestral com base no seu tipo de dragão. Você pode usar uma ação para lançar seu feitiço uma vez após um descanso curto ou longo. CD = 8 + Bônus de Proficiência + Modificador de Carisma.

Flameshot (*Vermelho/Latão/Ouro*): Você lança fogo em uma bola concentrada e arremessa em uma linha de 1,5 metro de largura, causando 4d6 + dano de fogo ao modificador de Carisma em todas as criaturas da linha e um dano de 2d6 adicional para o primeiro alvo. Teste de Destreza para levar metade do dano.

Astral Drain (*Sombra*): Sombras cercam sua arma. Você então faz um ataque a distância (você pode usar uma arma sem a propriedade arremesso em um intervalo de 6/18 metros), se seu ataque acerta, o alvo recebe 3d6 de dano necrótico, e você cura um número de pontos de vida igual ao dano necrótico.

Moonlight (*Platina*): O luar brilha diretamente em você e irradia com um raio de 9 m (deve estar em uma área escura ou à noite para usar isso). Cada criatura que você escolher cura 3d10 + seu Modificador de Carisma, e se algum morto-vivo estiver dentro do luar, ele recebe 2d10 + Modificador de Carisma de dano radiante.

Thunder God (*Azul / Bronze*): Alguns raios atingem seu corpo. Seu corpo brilha com essa energia, sua velocidade de movimento dobra e você pode fazer 6 ataques corpo a corpo. Cada ataque que acerta causa mais 1d6 + seu Modificador de Carisma de dano Elétrico, e você pode se mover sem provocar ataques de oportunidade.

Diamond Dust (*Branco / Prata*): O ar da área se torna gelado e todas as chamas são apagadas. Gelo se acumula ao seu redor e você lança uma onda de frio: cada criatura dentro de um raio de 9 m de você faz teste de Constituição. Se eles falharem, eles tomam 4d6 + seu Modificador de Carisma de dano de Frio e são desacelerados até o início do seu próximo turno, se tiverem sucesso, eles recebem metade do dano e não são desacelerados.

Rainbow Breath (*Preto / Verde / Cobre*): Inspira profundamente, depois expira em um cone de 18 m: cada criatura dentro do cone deve fazer um teste de Destreza ou tomar 4d6 + seu Modificador de Carisma de dano Ácido. Eles recebem metade do dano em um teste bem-sucedido. Eles devem fazer um teste de Constituição, se falharem recebem 2d4 de dano venenoso e ficam envenenados por 1 minuto. Se tiverem sucesso, eles recebem metade do dano e não são envenenados.

ARMADURA DE OUTRORA

No nível 10, você pode passar 8 horas infundindo sua armadura com a antiga magia de dragão. Enquanto você veste esta armadura, você se torna imune a efeitos de veneno e medo, e não pode ser atordoado. Você pode ter apenas 1 conjunto dessa armadura. Se você encantar outra, a original perde essa propriedade. Outras personagens que usam a armadura não são afetados.

CANALIZAR O PODER DO DRAGÃO

Começando no 15º nível, como uma ação, você pode canalizar a força do seu dragão através do seu corpo: para o próximo minuto, você pode adicionar o modificador de Carisma do seu dragão ao dano de todos os seus ataques (mesmo que ele já tenha sido adicionado). Você pode fazer isso várias vezes por descanso longo igual ao seu modificador de Carisma.

VOCAÇÃO DO DRAGÃO

Quando você alcança o nível 18, você pode usar os feitiços mágicos e os traços maiores e menores do seu dragão (aqueles que pertencem apenas ao dragão) um número de vezes igual ao seu modificador de Carisma depois de um curto ou longo descanso.

MULTICLASSE

Pré-Requisitos: Para se qualificar para multiclasse na classe de Cavaleiro do Dragão, você deve atender a estes pré-requisitos: Força ou Destreza 13 e Carisma 15.

Proficiências: Quando você se qualifica para multiclasse na classe de cavaleiro do dragão, você ganha as seguintes proficiências: todas as armaduras e escudos.

CRIANDO SEU DRAGÃO

Seu nível de Cavaleiro do Dragão determina o nível do seu dragão, como se fosse uma classe. O dragão começa com as seguintes pontuações de habilidade (ordenadas da maneira que você quiser) 12, 12, 11, 10, 10, 8. Seu dragão é proficiente em 2 perícias de sua escolha e é proficiente em um teste de resistência entre Destreza, Constituição e Sabedoria. O dragão tem as seguintes restrições de pontuação de habilidade: Médio e Pequeno: Máximo de 24, Grande: 26 e Enorme: 28.

Seu dragão não pode empunhar armas, é considerado proficiente com seus próprios ataques. Ele usa 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Carisma para seus CDs. Sua CA = 13 + Modificador de Destreza + Bônus de Nível, a menos que esteja usando uma armadura especificamente adaptada ao tamanho e forma do dragão, que, devido à sua natureza especializada, custará 4 vezes mais do que a armadura base, sua CA nesse caso é 13 + Bônus de nível + Bônus da armadura. Se o seu dragão morrer (valem as mesmas regras que a morte de um jogador) você não conseguirá recuperar um dragão diferente, mas deverá ressuscitar ou reencarnar seu dragão original, seja por mágica ou uma missão dada pelo Mestre.

TIPOS DE DRAGÕES

Tipo	Tendência	Arma de Sopro	Teste de Resistência
Azul	Leal Mal	Elétrico	Destreza
Branco	Caótico Mal	Frio	Constituição
Preto	Caótico Mal	Ácido	Destreza
Sombra	Leal Mal	Necrótico	Destreza
Verde	Leal Mal	Elétrico	Constituição
Vermelho	Caótico Mal	Fogo	Destreza
Bronze	Leal Bom	Elétrico	Destreza
Cobre	Caótico Bom	Ácido	Constituição
Latão	Caótico Bom	Fogo	Destreza
Ouro	Leal Bom	Fogo	Destreza
Platina	Caótico Bom	Radiante	Destreza
Prata	Leal Bom	Frio	Constituição

COMBATE

Durante um combate ambos compartilham da mesma iniciativa. No seu turno, o dragão se move separadamente (a menos que você esteja pilotando). Durante sua ação você pode comandar verbalmente / telepaticamente a ação do seu dragão. Além disso, quando você tiver o recurso Ataque Extra, você e seu dragão podem atacar juntos em qualquer combinação até o máximo de ataques que você tiver. Se você estiver incapacitado, ausente ou incapaz de dar ordens, o dragão age por conta própria. Ele não requer seu comando para usar suas próprias reações, como em um ataque de oportunidade. O estilo de jogo mostra a ligação entre o dragão e seu cavaleiro.

TRAÇOS MENORES

EKOANDO A VOZ

A voz do dragão pode ser ouvida em até 1,5 km. Ele deve ser pelo menos de tamanho grande.

PROFICIENTE

Você e seu dragão podem escolher 1 habilidade (não Perícia) de sua escolha para ganhar proficiência, você pode selecionar esta característica várias vezes.

LÍNGUA

Você e seu dragão aprenderem um novo idioma, você pode selecionar este traço várias vezes.

VISÃO

A primeira vez que o seu dragão escolhe isto, vocês ganham visão no escuro em 18 m, na segunda vez vocês obtêm visão cega em 3 m.

ANFÍBIO

Você e seu dragão podem respirar em baixo da água./

CAMINHADA NO GELO

O dragão pode se mover e subir em superfícies geladas sem precisar fazer uma verificação de habilidade. Terreno difícil, composto de gelo ou neve, não custa movimento extra.

RÁPIDO

A velocidade de caminhada do seu dragão aumenta em 10 pés, você pode selecionar este traço várias vezes.

NADADOR

Seu dragão ganha uma velocidade de nado igual a velocidade de caminhada.

VOAR

Você (se tiver asas) e seu dragão ganham a habilidade de voar a uma velocidade igual a duas vezes sua velocidade de caminhada.

ESCAVAR

Seu dragão ganha uma velocidade de escavar igual a sua velocidade de caminhada.

IMUNIDADE

Escolha encantado, exaustado, assustado ou paralisado, seu dragão ganha imunidade à condição escolhida. Você pode selecionar esse traço várias vezes.

TRAÇOS MAIORES

Quando o seu dragão ganha acesso a um traço maior, ele pode escolher um dos seguintes.

TALENTO

Seu dragão ganha um Talento a qual ele se qualifica. Você pode selecionar este traço várias vezes selecionando um Talento diferente cada vez que ele faz.

RESISTÊNCIA

Seu dragão ganha proficiência em um dos seguintes testes, Inteligência ou Carisma.

CONJURADOR

Você e seu dragão aprendem um feitiço da lista de feitiços de feiticeiros. Essas magias são recarregadas após um descanso cruto ou longo. Seu dragão deve ser pequeno ou maior para selecionar esse traço. Cada categoria de tamanho aumenta o acesso ao próximo nível de magia. Miúdo nível 0, Pequeno 1º nível, etc. Você e seu dragão usam o carisma como modificador de lançamento de feitiços. Se algum de vocês usar o feitiço, o outro não poderá usá-lo até um descanso curto ou longo. Você pode selecionar esse traço várias vezes.

MUDAR DE FORMA

O dragão magicamente polimorfa em um humanóide ou besta que tem um Nível de Dificuldade não superior a 1/4 (arredondando para cima) do seu nível de Cavaleiro. Ele volta para a sua verdadeira forma se morrer. Qualquer equipamento que esteja usando ou carregando é absorvido ou suportado pela nova forma (a escolha do dragão). Em uma nova forma, o dragão mantém seu alinhamento, Pontos de Vida, Dados de Vida, capacidade de falar, perícias, resistências e valores de Inteligência, Sabedoria e Carisma. Suas estatísticas, capacidades e ataques são substituídos pelos da nova forma, exceto quaisquer características de classe, ataques múltiplos e ações lendárias dessa forma.

DISCURSO HIPNÓTICO

Seu dragão pode falar com criaturas não hostis, eles faz um teste de resistência contra ($8 + \text{proficiência} + \text{modificador de Carisma do seu dragão}$). Se falharem, ficarão encantados pelo seu dragão por um dia, e então ficarão imunes a esse efeito por 24 horas depois que ele terminar. Se uma criatura tiver sucesso em seu teste de resistência, ela não ficará encantada e ficará imune por 24 horas. Seu dragão deve ter pelo menos um tamanho pequeno para selecionar esse traço. Use uma vez por descanso longo.

SOPRO ESPECIAL

Você pode escolher um dos sopros da tabela de Sopros Especiais para seu dragão. Agora você pode comandá-lo a usar qualquer um de seus sopros, porém apenas um por tempo de recarga. Você pode selecionar esse traço apenas uma vez.



DRAGÃO

Dragão, tendência baseada no tipo

Classe de Armadura: 13 + Mod Des + Bônus + Armadura

Pontos de Vida: 8 + Mod Con + Nível(1d8 + Mod Con)

Velocidade Base: 9 m.

Stat Spread: 12, 12, 11, 10, 10, 8

Mordida: Perfurante, alcance 1,5m. O alcance aumenta para 3m no nível 7 e para 4,5m no nível 20.

Garra: Cortante, alcance 1,5m. O alcance aumenta para 3m no nível 20. Acuidade.

Cauda: Concussão, raio de 4,5m. O raio aumenta para 6m no nível 20. CD de Destreza para esquivar.

Nível Tamanho Proficiência Mordida Garras Cauda CA Bônus Caractéristicas

1	Miúdo	+2	-	-	-	0	Traço Maior, Traço Menor
2	Miúdo	+2	1d4	-	-	0	Incremento no Valor de Habilidade, Traço Menor
3	Pequeno	+2	1d4	-	-	1	Traço Maior
4	Pequeno	+2	1d4	-	-	1	Incremento no Valor de Habilidade, Traço Menor
5	Pequeno	+3	1d4	-	-	1	Traço Maior
6	Pequeno	+3	1d6	-	-	1	Incremento no Valor de Habilidade, Traço Menor
7	Pequeno	+3	1d6	-	-	1	Traço Maior
8	Médio	+3	1d6	-	-	2	Incremento no Valor de Habilidade, Traço Menor
9	Médio	+4	1d6	-	-	2	Traço Maior
10	Médio	+4	1d8	1d4	-	2	Incremento no Valor de Habilidade, Traço Menor
11	Médio	+4	1d8	1d4	-	2	Traço Maior
12	Médio	+4	1d8	1d4	-	2	Incremento no Valor de Habilidade, Traço Menor
13	Grande	+5	1d8	1d4	-	3	Traço Maior
14	Grande	+5	1d10	1d6	1d4	3	Incremento no Valor de Habilidade, Traço Menor
15	Grande	+5	1d10	1d6	1d4	3	Traço Maior
16	Grande	+5	1d10	1d6	1d4	3	Incremento no Valor de Habilidade, Traço Menor
17	Grande	+6	1d10	1d6	1d4	3	Traço Maior
18	Enorme	+6	1d12	1d8	1d6	4	Incremento no Valor de Habilidade, Traço Menor
19	Enorme	+6	1d12	1d8	1d6	4	Traço Maior
20	Enorme	+6	1d12	1d8	1d6	5	Incremento no Valor de Habilidade, Traço Menor



CRÉDITOS

DADOS

- [https://www.dandwiki.com/wiki/Dragon_Knight_\(5e_Class\)](https://www.dandwiki.com/wiki/Dragon_Knight_(5e_Class))
- <http://homebrewery.naturalcrit.com/share/r1rVw5Bt8W>

IMAGENS

- <https://www.dandwiki.com/>
- <http://jeremyvarner.com/>
- <https://www.pinterest.com/>
- <http://loot-the-body.blogspot.com/>
- <http://weknowyourdreams.com/dragon.html>

CRIAÇÃO

- http://homebrewery.naturalcrit.com/share/B1Hju_QaTx
<https://homebrewery.naturalcrit.com/share/HJWLQsTwUZ>

PERFIL DO NATURALCRIT

<http://homebrewery.naturalcrit.com/user/AuqueMiah>

CONTATO

TRADUÇÃO

Mateus Marochi Olenik

EMAIL

mateusmarochi@hotmail.com