

Unearthed Arcana: Um Trio de Subclasses

Este documento apresenta opções de playtest para o monge, o paladino e o patrulheiro.

Material de Playtest

O material apresentado aqui é para testes e para acender a sua imaginação. Essas mecânicas de jogo estão na forma de rascunho, podendo ser utilizadas nas suas campanhas, mas não foram refinados por iterações de design ou desenvolvimento total de games.. Elas não são, oficialmente, parte do jogo e não são permitidas em eventos da *D&D Adventurers League*.

Como é típico na *Unearthed Arcana*, as opções aqui não foram ajustadas para multiclasse.

Se nós decidirmos oficializar esse material, ele será aprimorado de acordo com os seus comentários e, então, aparecerá em um livro do D&D.

Tradição Monástica

No 3º nível, o monge ganha a característica Tradição Monástica. Aqui está uma opção de playtest para ela: o Caminho do Mestre Bêbado.

Caminho do Mestre Bêbado

O Caminho do Mestre Bêbado ensina seus alunos a se moverem com os movimentos espalhafatosos e imprevisíveis de um bêbado. Um mestre bêbado balança, cambaleando em pés instáveis, para apresentar o que parece ser um combatente incompetente, mas que se prova frustrante ao se lutar contra ele. Os tropeços erráticos do mestre bêbado escondem uma dança cuidadosamente executada de bloqueios, aparos, avanços, ataques e recuos. Combatentes astutos conseguem ver através da aparente incompetência do mestre do bêbado e reconhecer a técnica magistral empregada.

Técnica Bêbada

Quando você escolhe essa tradição no 3º nível, você ganha proficiência na perícia Atuação. Sua técnica de artes marciais mistura treinamento marcial com a precisão de um dançarino e as palhaçadas de um bufão.

Você também aprende a como recuar e se virar rapidamente como parte de sua Rajada de Golpes. Sempre que você usa a Rajada de Golpes, você ganha uma ação livre de Desengajar e o seu deslocamento de caminhada aumenta em 3 m até o final do turno atual.

Balanço Embriagado

No 6º nível, seu balanço em combate torna-se loucamente imprevisível. Como uma reação, quando um inimigo errar um ataque corpo a corpo contra você, você pode fazer com que esse ataque atinja outra criatura que você possa ver e que esteja a até 1,5 m de você, desde que não seja o próprio atacante. Depois de usar essa característica, você não pode usá-la novamente até você terminar um descanso curto ou longo.

Sorte de Bêbado

A partir do 11º nível, você sempre parece ter uma sorte sobrenatural no momento certo para salvá-lo da destruição. Quando você faz um teste de resistência, você pode gastar 1 ponto de ki para se conceder vantagem nessa jogada. Você deve decidir usar essa característica antes de jogar.

Frenesi Intoxicado

No 17º nível, você ganha a capacidade de fazer uma grande quantidade de ataques contra um grupo de inimigos. Quando você usa sua Rajada de Golpes, você pode fazer até três ataques adicionais com ela (até um total de cinco ataques), desde que cada ataque da Rajada atinja uma criatura diferente nesse turno.

Juramento Sagrado

No 3º nível, um paladino ganha a característica Juramento Sagrado. Aqui está uma opção de playtest para ela: o Juramento da Redenção.

Juramento da Redenção

O Juramento da Redenção põe um paladino em um caminho difícil que exige que este guerreiro sagrado use a violência apenas como último recurso. Os paladinos que se dedicam a este juramento acreditam que qualquer pessoa pode ser redimida e que o caminho da benevolência e da justiça é tal que qualquer um pode trilhar. Esses paladinos enfrentam criaturas malignas com a esperança de trazê-las para a luz e eles só as matam quando essa ação claramente for salvar outras vidas. Paladinos que seguem esse caminho são conhecidos como redentores.

Redentores são idealistas, mas não tolos. Eles sabem que mortos-vivos, demônios, diabos e outras ameaças sobrenaturais podem ser inerentemente

maus. Contra esses inimigos, os paladinos trazem toda a ira de suas armas e magias divinas. No entanto, os redentores rezam para que, um dia, até criaturas malignas tenham sua redenção, ainda que tardia.

Princípios da Redenção

Os princípios do Juramento da Redenção mantêm um paladino com um alto padrão de paz e justiça.

Paz: A violência é uma arma de último recurso. Diplomacia e compreensão são os caminhos para uma paz duradoura.

Inocência: Todas as pessoas iniciam a vida em um estado de inocência e é o meio ambiente deles ou a influência das forças das trevas que as levam ao mal. Ao estabelecer o exemplo apropriado e trabalhar para curar as feridas de um mundo profundamente imperfeito, você pode colocar qualquer um em um caminho correto.

Paciência: A mudança leva tempo. Aqueles que caminharam pelo caminho dos ímpios devem receber lembretes para mantê-los honestos e verdadeiros. Uma vez que você plantou a semente da justiça em uma criatura, você deve trabalhar dia após dia para permitir que ela sobreviva e depois floresça.

Sabedoria: Seu coração e mente devem permanecer claros, pois eventualmente você será forçado a admitir a derrota. Embora toda criatura pode ser redimida, algumas estão tão longe no caminho do mal que você não tem outra escolha além de acabar com suas vidas pelo bem maior. Qualquer ação desse tipo deve ser cuidadosamente pesada e as consequências completamente entendidas, mas uma vez que você tomou a decisão, siga com ela, sabendo que seu caminho é justo.

Magias da Redenção

Você ganha magias da redenção nos níveis de paladino listados:

Magias do Juramento da Redenção

Nível de Paladino	Magias
3º	<i>escudo, sono</i>
5º	<i>imobilizar pessoas, raio do enfraquecimento</i>
9º	<i>contramagia, padrão hipnótico</i>
13º	<i>esfera resiliente de Otiluke, pele rochosa</i>
17º	<i>imobilizar monstros, muralha de força</i>

Armadura da Paz

Começando no 3º nível, seu compromisso com a paz permite que você entre nas situações mais perigosas sem armadura. Enquanto você não estiver usando armadura ou empunhando um escudo, sua CA base é 16 + seu modificador de Destreza.

Guerreiro da Reconciliação

No 3º nível, você abdica das armas de guerra em favor de ferramentas simples. Enquanto você empunhar uma arma simples que cause dano de concussão, você ganha um benefício especial se reduzir uma criatura para 0 ponto de vida com essa arma e decidir poupar a vida dela. Em vez de cair inconsciente, a criatura é enfeitiçada por você por 1 minuto. Durante esse tempo, a criatura enfeitiçada é pacífica e dócil, recusando-se a mover-se ou a tomar ações ou reações, a menos que você a ordene. Você não pode ordenar a criatura para atacar, forçar alguém a fazer um teste de resistência ou causar dano a si próprio ou a outros. Este efeito termina mais cedo se você estiver incapacitado ou se você ou seus companheiros atacarem a criatura, causarem dano ou forçá-la a fazer um teste de resistência. Quando o efeito termina, a criatura cai inconsciente se ainda tiver com 0 ponto de vida.

Canalizar Divindade

Quando você faz este juramento no 3º nível, você ganha as duas opções de Canalizar Divindade a seguir:

Emissário da Paz: Você pode usar seu Canalizar Divindade para imbuir sua presença com poder divino. Com uma ação bônus, você concede um bônus de +5 ao próximo teste de Carisma (Persuasão) que você fizer no próximo minuto.

Reprender a Violência: Você pode usar seu Canalizar Divindade para repreender aqueles que usam a violência. Como uma reação, quando um inimigo a até 3 m de você causa dano com um ataque corpo a corpo contra uma criatura diferente de você, você força esse atacante a fazer um teste de resistência de Sabedoria. Em caso de falha, o atacante recebe dano radiante igual ao dano que ele infligiu. Se for bem-sucedido, o atacante sofre apenas metade do dano.

Aura do Guardião

A partir do 7º nível, você pode proteger seus aliados de danos ao custo de sua própria saúde. Como uma reação, quando um aliado a até 9 m de você sofrer dano, você magicamente toma esse dano no lugar dele. Esta característica não transfere quaisquer outros efeitos que possam acompanhar o dano.

Espírito Protetor

A partir do 15º nível, uma presença sagrada repara suas feridas em combate. Você recupera pontos de vida iguais a 1d6 + metade do seu nível de paladino se você terminar o seu turno em combate com menos de metade dos seus pontos de vida e você não estiver incapacitado.

Emissário da Redenção

No 20º nível, você se torna um avatar da paz, o que lhe concede os seguintes benefícios:

- Você tem resistência a todos os danos causados por outras criaturas (ataques, magias e outros efeitos).
- Sempre que uma criatura lhe causa dano, ela sofre metade do dano causado a você.

Se você atacar uma criatura, lhe causar dano ou forçá-la a fazer um teste de resistência, nenhum dos dois benefícios funcionam contra essa criatura até você terminar um descanso longo.

Arquétipo de Patrulheiro

No 3º nível, um patrulheiro ganha a característica Arquétipo de Patrulheiro. Aqui está uma opção de playtest para ela: o Matador de Monstros.

Matador de Monstros

Os patrulheiros do Conclave dos Matadores caçam vampiros, dragões, fadas malignas, demônios e outras ameaças mágicas poderosas. Treinados em uma variedade de técnicas arcanas e divinas para superar tais monstros, os matadores são especialistas em caçar e derrotar inimigos poderosos.

Misticismo de Matador

Você aprende uma magia adicional quando você alcança certos níveis nesta classe, conforme mostrado na tabela Magias de Matador. A magia conta como uma magia de patrulheiro para você, mas não conta contra o número de magias de patrulheiro que você conhece.

Magias de Matador

Nível de Patrulheiro	Magia
3º	<i>proteção contra o bem e o mal</i>
5º	<i>zona da verdade</i>
9º	<i>círculo mágico</i>
13º	<i>banimento</i>
17º	<i>âncora planar</i>

Olho de Matador

A partir do 3º nível, você ganha a capacidade de estudar e desvendar as defesas de uma criatura. Como uma ação bônus, escolha uma criatura a até 36 m que você possa ver. Você aprende imediatamente as vulnerabilidades, imunidades e resistências do alvo. Você também aprende quaisquer efeitos especiais desencadeados quando o alvo sofre danos como: dano flamejante interrompendo sua regeneração, etc.

Além disso, a primeira vez em cada turno que você atingir o alvo com um ataque com arma, o alvo sofre 1d6 de dano extra. O tipo de dano é o mesmo da arma.

Este benefício dura até você escolher uma criatura diferente com esta característica ou até terminar um descanso curto ou longo.

Ataque Adicional

Se você estiver jogando com o patrulheiro revisado da *Unearthed Arcana*, você também ganha a característica Ataque Adicional.

A partir do 5º nível, você pode atacar duas vezes quando realizar a ação Atacar no seu turno.

Defesa Sobrenatural

No 7º nível, você ganha uma resiliência adicional para seu corpo e mente contra os ataques da sua presa. Sempre que o alvo do seu Olho de Matador forçá-lo a fazer um teste de resistência, adicione 1d6 à sua jogada.

Matador Implacável

No 11º nível, você ganha a habilidade de parar a capacidade do seu inimigo de escapar. Seu estudo do folclore e do conhecimento arcano lhe dá uma visão chave para manter sua presa encurralada. Se o alvo do seu Olho de Matador tentar se teletransportar, mudar de forma, viajar para outro plano de existência ou se transformar em forma gasosa, você pode usar sua reação para fazer um teste de Sabedoria contra outro feito pelo alvo. Para usar essa habilidade, você deve poder ver o alvo e estar a até 9 m dele. Se você tiver sucesso, você frustra a tentativa dele, fazendo com que ele desperdice a ação, a ação bônus ou a reação usada.

Contra-Ataque de Matador

No 15º nível, você ganha a capacidade de contra-atacar quando sua presa tenta atacar você. Se o alvo do seu Olho de Matador forçá-lo a fazer um teste de resistência, você pode usar sua reação para fazer um ataque com arma contra ele. Você faz esse ataque imediatamente antes de fazer o teste de resistência. Se o ataque atingir, o seu teste de resistência é

automaticamente bem-sucedido, além dos efeitos normais do ataque.

Tradução: Fernando “Floor Jansen” Santana

Equipe REDERPG

Revisão: Leidiane “Lady” Campos e Marcelo Telles

Artigo original:

<http://dnd.wizards.com/articles/unearthed-arcana/trio-subclasses>