

Unearthed Arcana: Subclasses

Revisadas

Este documento apresenta versões revisadas de cinco subclasses que apareceram em artigos anteriores da *Unearthed Arcana*. Estas subclasses tornaram-se populares e as revisões foram feitas a partir dos comentários que milhares de vocês forneceram nos questionários.

As subclasses são o Caminho do Guardião Ancestral do bárbaro, o Colégio das Espadas do bardo, Arqueiro Arcano do guerreiro, o Caminho do Kensei do monge e a Alma Favorecida do feiticeiro.

Material de Playtest

Esta classe de personagem está apresentada aqui para testes e para estimular a sua imaginação. Estas mecânicas de jogo estão em forma de rascunho, utilizáveis em sua campanha, mas com o desenvolvimento não finalizado completamente. Esta classe não é oficialmente parte do jogo. Por essas razões, o material desta coluna não é permitido nos eventos da *D&D Adventurers League*.

Bárbaro: Caminho do Guardião Ancestral

Alguns bárbaros são provenientes de culturas que reverenciam seus antepassados. Essas tribos ensinam que os guerreiros do passado permanecem no mundo como espíritos poderosos, que podem guiar e proteger os vivos.

Quando um bárbaro que segue este caminho entra em fúria, o bárbaro entra em contato com o mundo espiritual e invoca a ajuda destes espíritos guardiões em um momento de necessidade.

Os bárbaros que invocam seus guardiões ancestrais podem lutar melhor para proteger suas tribos e seus aliados. Para materializar os laços com seus guardiões ancestrais, os bárbaros que seguem este caminho se cobrem com tatuagens elaboradas que celebram os feitos de seus ancestrais. Essas tatuagens contam sagas de vitórias contra monstros terríveis e outros rivais temíveis.

Características do Caminho do Guardião Ancestral

Nível do Bárbaro	Características
3º	Protetores Ancestrais
6º	Escudo Espiritual (2d8)
10º	Consultar os Espíritos, Escudo Espiritual (3d8)
14º	Ancestrais Vingativos, Escudo Espiritual (4d8)

Protetores Ancestrais

A partir do momento em que você escolhe este caminho no 3º nível, guerreiros espectrais aparecem quando você entra em fúria. Estes guerreiros distraem o inimigo que você ataca e impedem que tentem ferir seus companheiros.

Enquanto você estiver em fúria, a primeira criatura que você acertar com um ataque no seu turno torna-se o alvo dos guerreiros. Até o início do seu próximo turno ou até que sua raiva termine, este alvo tem desvantagem em qualquer jogada de ataque que não tenha você como alvo e outras criaturas que não seja você têm resistência ao dano dos ataques do alvo.

Escudo Espiritual

A partir do 6º nível, os espíritos guardiões que ajudam você também fornecem proteção sobrenatural para seus aliados. Se você estiver em fúria e uma criatura que você pode ver em até 9 metros de distância de você sofrer dano, você pode usar sua reação para reduzir esse dano por 2d8.

Quando você alcança certos níveis nesta classe, você pode reduzir o dano ainda mais: 3d8 no 10º nível e 4d8 no 14º nível.

Consultar os Espíritos

No décimo nível, você ganha a habilidade de consultar seus espíritos ancestrais e usá-los para explorar áreas distantes. Quando você fizer isto, você conjura a magia *clarividência*, sem precisar de um espaço de magia. Em vez de criar um sensor esférico, a magia invoca invisivelmente um de seus espíritos ancestrais para o local escolhido. Sabedoria é seu atributo de conjuração para a magia.

Depois de lançar a magia desta forma, você não pode fazê-lo novamente até você terminar um descanso curto ou longo.

Ancestrais Vingativos

No 14º nível, seus espíritos ancestrais ficam suficientemente poderosos para atacar inimigos que se atrevem a ferir aqueles que você protege. Quando você utilizar seu Escudo Espiritual para proteger uma criatura ferida por um ataque, o atacante sofre a mesma quantidade de dano que seu Escudo Espiritual prevenir.

Bardo: Colégio das Espadas

Os bardos do Colégio das Espadas são chamados de lâminas e eles entretêm por meio de proezas ousadas de maestria com armas. As lâminas executam façanhas como engolir uma espada, atirar e fazer malabarismos com facas e combates simulados. Embora eles usem suas armas para entreter, eles também são guerreiros altamente treinados e habilidosos.

Seu talento com armas inspira muitas lâminas a levarem vidas duplas. Uma lâmina pode usar uma trupe de circo como cobertura para ações nefastas, como assassinato, roubo e chantagem. Outras lâminas atacam os perversos, fazendo justiça contra os cruéis e poderosos. A maioria das trupes ficam felizes em aceitar o talento de uma lâmina por causa emoção que acrescenta a uma apresentação, mas poucos artistas confiam plenamente neles.

As lâminas que abandonam a vida como artistas muitas vezes se deparam com problemas que tornam impossível a manutenção de suas atividades secretas. Uma lâmina pega roubando ou fazendo justiça com as próprias mãos é uma responsabilidade muito grande para a maioria das trupes. Com suas habilidades com armas e magias, essas lâminas trabalham como capangas para guildas de ladrões ou se lançam por conta própria como aventureiros.

Características do Colégio das Espadas

Nível do

Bardo	Características
3º	Proficiências Bônus, Estilo de Combate, Floreio com a Lâmina
6º	Floreio Astuto
14º	Floreio do Mestre

Proficiências Bônus

Quando você se junta ao Colégio das Espadas no 3º nível, você ganha proficiência com armaduras médias e cimitarras.

Se você for proficiente com uma arma corpo a corpo simples ou comum, você pode usá-la como um foco arcano em suas magias de bardo.

Estilo de Combate

No 3º nível, você adota um estilo de combate particular que será sua especialidade. Escolha uma das opções a seguir. Você não pode escolher o mesmo Estilo de Combate mais de uma vez, mesmo se puder escolher de novo.

Duelo. Quando você empunhar uma arma de ataque corpo a corpo em uma mão e nenhuma outra arma, você ganha +2 de bônus nas jogadas de dano com essa arma.

Luta com Duas Armas. Quando você estiver engajado em uma luta com duas armas, você pode adicionar o seu modificador de atributo de dano na jogada de dano de seu segundo ataque.

Floreio com a Lâmina

No 3º nível, você aprende a realizar exibições espantosas de habilidade e velocidade marcial.

Com uma ação, você pode fazer um ataque com arma corpo a corpo e seu movimento caminhando aumenta em 3 metros até o final do turno atual. Sempre que você usar esta ação, você também pode usar uma das seguintes opções de Floreio com a Lâmina como parte dela.

Floreio Defensivo. Você gira sua arma em círculos, criando uma exibição hipnótica. Você pode gastar um dos seus usos de Inspiração de Bardo, jogando um dado de Inspiração de Bardo e adicionando o resultado na sua CA até o início do seu próximo turno.

Floreio Cortante. Se o ataque atingir o alvo, você pode gastar um dos seus usos de Inspiração de Bardo para fazer com que a arma cause dano em todas as criaturas diferentes do alvo que você consegue ver e estejam a 1,5 metro de você. O dano é igual ao resultado do dado de Inspiração de Bardo.

Floreio Móvel. Se o ataque atingir o alvo, você pode gastar um dos seus usos de Inspiração de Bardo para empurrar o alvo para 1,5 metro de distância de você, mais um número de centímetros igual a 30 vezes o resultado do dado de Inspiração de Bardo. Então você pode usar sua reação instantaneamente para se mover, até o máximo de seu movimento, até um espaço desocupado a 1,5 metro de distância do alvo.

Floreio Astuto

A partir do 6º nível, você pode atacar duas vezes, em vez de uma vez, sempre que usar a ação Floreio com a Lâmina no seu turno. No entanto, você ainda

só pode usar uma única opção de Floreio com a Lâmina quando executa esta ação.

Floreio do Mestre

A partir do 14º nível, sempre que você usar uma opção de Floreio com a Lâmina, você pode jogar um d6 e usar seu resultado em vez de gastar um dado de Inspiração de Bardo.

Guerreiro: Arqueiro Arcano

Um Arqueiro Arcano estuda um método élfico único de arquearia que tece magia nos ataques para produzir efeitos sobrenaturais. Entre os elfos, Arqueiros Arcanos são os seus guerreiros de elite. Esses arqueiros patrulham os limites dos territórios élficos, mantendo um olho afiado para intrusos e utilizando flechas imbuídas de magia para derrotar monstros e invasores antes que eles possam atingir os assentamentos élficos. Através dos séculos, os métodos desses arqueiros élficos foram aprendidos por membros de outras raças que também podem equilibrar aptidão arcana com arquearia.

Características do Arqueiro Arcano

Nível do
Guerreir

o	Características
3º	Flecha Arcana, Tiro Arcano (2 opções), Conhecimento do Arqueiro Arcano
7º	Tiro Curvo, Tiro Arcano (3 opções)
10º	Tiro Arcano (4 opções)
15º	Flecha Sempre Pronta, Tiro Arcano (5 opções)
18º	Tiro Arcano (6 opções, tiros aprimorados)

Flecha Arcana

Quando você escolhe esse arquétipo no 3º nível, você aprende a imbuir suas flechas com magia. Sempre que você dispara uma flecha não mágica de um arco curto ou arco longo, você pode torná-la uma flecha mágica, com um bônus de +1 nas jogadas de ataque e dano. A magia desaparece da flecha imediatamente após atingir ou errar o alvo.

Tiro Arcano

No 3º nível, você aprende a liberar efeitos mágicos especiais em alguns de seus disparos. Quando ganha esta característica, você aprende duas opções de Tiro Arcano a sua escolha (veja a seção "Opções de Tiro Arcano" adiante).

Uma vez por turno, quando você dispara uma Flecha Arcana de um arco curto ou arco longo como parte da ação Atacar, você pode aplicar uma das suas opções de Tiro Arcano nesta flecha. Você decide usar a opção quando a flecha atingir, a

menos que a opção não envolva uma jogada de ataque. Você tem dois usos dessa característica e recupera todos os usos gastos quando terminar um descanso curto ou longo.

Você ganha uma opção adicional de Tiro Arcano à sua escolha quando atingir determinados níveis nesta classe: 7º, 10º, 15º e 18º nível. Além disso, cada opção fica melhor quando você se torna um guerreiro de 18º nível.

Conhecimento do Arqueiro Arcano

No 3º nível, você aprende a teoria mágica ou alguns dos segredos da natureza – típicos para praticantes desta tradição marcial élfica. Você ganha proficiência na perícia Arcanismo ou Natureza.

Tiro Curvo

No 7º nível, você aprende a direcionar uma flecha errante para um novo alvo. Quando você faz uma jogada de ataque com uma Flecha Arcana e erra, você pode usar uma ação bônus para fazer o ataque novamente contra um alvo diferente a até 18 metros de distância do alvo original.

Flecha Sempre Pronta

A partir do 15º nível, sua arquearia mágica estará sempre disponível quando você mais precisar dela. Se você fizer sua jogada de iniciativa e não possuir nenhum uso de Tiro Arcano restante, você recupera um uso dele.

Opções de Tiro Arcano

A característica Tiro Arcano permite que você escolha opções em determinados níveis. As opções estão apresentadas aqui em ordem alfabética. Todas elas são efeitos mágicos e cada uma está associada a uma das escolas de magia.

Se uma opção requerer um teste de resistência, a CD do seu Tiro Arcano é igual a 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Inteligência.

Flecha Agarradora. Quando esta flecha atinge seu alvo, a magia de conjuração cria vinhas venenosas, que envolvem e agarram o alvo. Se a flecha atingir uma criatura, o alvo recebe um dano de veneno adicional de 2d6, sua velocidade é reduzida em 3 metros e sofre 2d6 de dano cortante a primeira vez que se mover 30 centímetros ou mais sem se teletransportar. O alvo ou qualquer criatura que possa alcançá-lo pode usar sua ação para remover as vinhas com um teste de Força (Atletismo) bem-sucedida contra a CD do Tiro Arcano. Caso contrário, as vinhas durarão 1 minuto ou até que você use esta opção novamente.

O dano de veneno e corte aumenta para 4d6 quando você alcança o 18º nível nesta classe.

Flecha da Confusão Mental. Sua magia de encantamento faz com que esta flecha confunda temporariamente seu alvo. Escolha um dos seus aliados dentro de um raio de 9 metros do alvo. Se a flecha atingir uma criatura, o alvo recebe dano psíquico adicional de 2d6 e deve ter sucesso em um teste de resistência, ou não poderá atacar o aliado escolhido ou incluir aquele aliado em uma área de efeito prejudicial até o início do seu próximo turno. Este efeito termina antes se o aliado escolhido causar qualquer tipo de dano ao alvo.

O dano psíquico aumenta para 4d6 quando você alcança o 18º nível nesta classe.

Flecha de Banimento. Você usa magia de abjuração para tentar banir temporariamente seu alvo para um local inofensivo na Agrestia das Fadas. Se a flecha atinge uma criatura, o alvo também deve ter sucesso em um teste de resistência de Carisma ou será banido. Enquanto estiver banido desta maneira, sua velocidade é 0 e está incapacitado. No final do próximo turno, o alvo reaparece no espaço que desocupou ou no espaço desocupado mais próximo se aquele espaço estiver ocupado.

Ao chegar no 18º nível desta classe, o alvo também sofrerá 2d6 de dano de força quando a flecha o atingir.

Flecha de Eliminação da Brutalidade. Você imbuí sua flecha com magia necromante. Se a flecha atingir uma criatura, o alvo recebe um dano necrótico adicional de 2d6 e deve fazer um teste de resistência de Constituição. Um teste mal sucedido faz com que o dano dos ataques do alvo seja reduzido pela metade até o início do seu próximo turno.

O dano necrótico aumenta para 4d6 quando você alcança o 18º nível nesta classe.

Flecha Explosiva. Você imbuí sua flecha com uma explosão de energia de força extraída da escola de evocação. Se a flecha atingir uma criatura, o alvo e todas as criaturas em até 3 metros de distância dele sofrem 2d6 de dano de força cada.

O dano de força aumenta para 4d6 quando você alcança o 18º nível nesta classe.

Flecha Perfurante. Você usa magia de transmutação para dar a sua flecha uma qualidade etérea. Quando você usa esta opção, você não faz uma jogada de ataque para acertar. Em vez disso, a flecha dispara em uma linha reta com 30 cm de largura e 9 metros de comprimento, antes de desaparecer. A flecha passa inofensivamente por objetos, ignorando cobertura. Todas as criaturas nesta linha devem fazer um teste de resistência de

Destreza. Um teste mal sucedido faz com que o alvo sofra dano como se fosse atingido pela flecha, mais 1d6 de um dano perfurante adicional. Em teste bem-sucedido, um alvo recebe metade do dano.

O dano perfurante aumenta para 2d6 quando você alcança o 18º nível nesta classe.

Flecha Procuradora. Usando magia de adivinhação, você concede a sua flecha a habilidade de procurar seu alvo, permitindo que a flecha faça voltas e curvas no seu caminho em busca de sua presa. Quando você usa essa opção, você não faz uma jogada de ataque para acertar. Em vez disso, escolha uma criatura que você tenha visto no último minuto. A flecha voa em direção a esta criatura, fazendo curvas, se necessário, ignorando cobertura superior e meia cobertura. Se o alvo estiver dentro do alcance da arma e haja um caminho grande o suficiente para que a flecha chegue ao alvo, o alvo deve fazer um teste de resistência de Destreza. Em caso de falha, ele sofre dano como se tivesse sido atingido pela flecha, além de um dano de força adicional de 1d6, e você descobre a localização atual do alvo. Em caso de sucesso, o alvo recebe metade de dano e você não descobre sua localização.

O dano de força aumenta para 2d6 quando você alcança o 18º nível nesta classe.

Flecha de Sombra. Você imbuí magia de ilusão na sua flecha, fazendo com que isso obstrua a visão do inimigo com sombras. Se a flecha atingir uma criatura, o alvo recebe um dano psíquico adicional de 2d6 e deve ter sucesso em um teste de resistência de Sabedoria ou não conseguirá ver nada além de 1,5 metro de distância até o início do próximo turno.

O dano psíquico aumenta para 4d6 quando você alcança o 18º nível nesta classe.

Monge: O Caminho do Kensei

Monges do Caminho de Kensei treinam incansavelmente com suas armas, até o ponto em que a arma torna-se como uma extensão do corpo. Um kensei vê uma arma do mesmo modo que um pintor vê um pincel ou a um escritor vê pergaminho, tinta e pena. Uma espada ou um arco é uma ferramenta para expressar a beleza e a elegância das artes marciais. Tal domínio faz do kensei um combatente inigualável, mas isto é apenas um efeito colateral de intensa devoção, prática e estudo.

Características do Caminho do Kensei

Nível do

Monge	Características
3º	Trilha do Kensei (2 armas)
6º	Uno com a Lâmina, Trilha do Kensei (3 armas)
11º	Afiar a Lâmina, Trilha do Kensei (4 armas)
17º	Precisão Infalível, Trilha do Kensei (5 armas)

Trilha do Kensei

Quando você escolhe esta tradição no 3º nível, seu treinamento especial em artes marciais o leva a dominar o uso de certas armas.

Você ganha os seguintes benefícios:

- Escolha dois tipos de armas para serem suas armas kensei: uma arma corpo a corpo e uma arma à distância. Cada uma destas armas pode ser qualquer arma simples ou comum que não possua as propriedades Pesada ou Especial. O arco longo também é uma escolha válida. Você ganha proficiência com estas armas se você ainda não a tiver. As armas escolhidos são do tipo armas de monge para você. Muitas das características desta tradição funcionam apenas com suas armas kensei. Quando você atinge o 6º, 11º e 17º nível nesta classe, você pode escolher outro tipo de arma – corpo a corpo ou à distância – para ser uma arma kensei para você, seguindo os critérios acima.
- Se você fizer um ataque desarmado como parte da ação Atacar no seu turno e estiver segurando uma arma kensei, você pode usá-la para se defender como se ela fosse uma arma corpo a corpo. Você ganha um bônus de +2 na CA até o início do seu próximo turno, enquanto a arma estiver na sua mão e você não estiver incapacitado.
- Você pode usar uma ação bônus no seu turno para tornar seus ataques à distância com uma arma kensei mais mortais. Quando fizer isso, qualquer alvo que você acerte com um ataque à distância usando uma arma kensei sofre um dano extra de 1d4 do tipo da arma. Você retém esse benefício até o final do turno atual.

Uno com a Lâmina

No 6º nível, você estende seu ki para suas armas kensei, concedendo-lhe os seguintes benefícios.

Armas Kensei Mágicas. Seus ataques com suas armas de kensei contam como se fossem mágicos para o propósito de superar resistência e imunidade a ataques e danos não mágicos.

Ataque Preciso. Quando você atinge um alvo com uma arma kensei, você pode gastar 1 ponto de ki para fazer com que a arma cause dano extra ao alvo

igual ao seu dado de Arte Marcial. Você pode usar esta característica apenas uma vez em cada um de seus turnos.

Afiar a Lâmina

No 11º nível, você ganha a habilidade de aprimorar ainda mais suas armas com seu ki. Como uma ação bônus, você pode gastar até 3 pontos de ki para conceder a uma arma kensei que você toque um bônus nas jogadas de ataque e de dano quando atacar com ela. O bônus é igual ao número de pontos de ki que você gastou. Esse bônus dura 1 minuto ou até que você use esta característica novamente.

Precisão Infalível

No 17º nível, seu domínio das armas concede a você uma precisão extraordinária. Se você fizer um ataque com uma arma de monge e errar, você pode fazer a jogada de ataque novamente. Você pode usar esta característica apenas uma vez em cada um de seus turnos.

Feiticeiro: Alma Favorecida

Algumas vezes a centelha mágica que abastece um feiticeiro vem de uma fonte divina que cintila em sua alma. Tendo uma alma tão favorecida, sua magia inata pode vir de uma distante, mas poderosa conexão familiar com um ser divino. Talvez seu ancestral fosse um anjo transformado em mortal e mandado para lutar em nome de um deus. Ou o seu nascimento pode se alinhar com uma antiga profecia, marcando você como um servo dos deuses ou como um receptáculo escolhido de magia divina.

Almas favorecidas, com seus magnetismos naturais e fortes personalidades, são geralmente vistos como ameaças para hierarquias religiosas tradicionais. Como leigos que comandam o poder dos deuses, esses feiticeiros podem enfraquecer a ordem existente e reivindicar uma ligação direta com o divino.

Em algumas culturas, só aqueles que reivindicam o poder de uma alma favorecida podem comandar o poder religioso. Nessas regiões, posições eclesiásticas são dominadas por algumas poucas famílias e preservadas por gerações.

Características do Alma Favorecida

Nível do

Feiticeiro	Características
3º	Magia Divina, Favorecido pelos Deuses
6º	Cura Potente
14º	Forma Angelical
18º	Recuperação Celeste

Magia Divina

Sua ligação com o divino permite que você aprenda magias normalmente associadas à classe clérigo.

Quando sua característica Magias permitir que você aprenda um truque ou uma magia de feiticeiro de 1º nível ou superior, você pode escolher a nova magia da lista de magias de clérigo, além da lista de magias de feiticeiro. Você deve obedecer todas as restrições normalmente quando selecionar a magia e ela se torna uma magia de feiticeiro para você.

Você também aprende a magia *curar ferimentos*, que não conta no seu limite de magias conhecidas.

Favorecido pelos Deuses

A partir do 1º nível, o poder divino protege seu destino. Se você falhar um teste de resistência ou errar uma jogada de ataque, você pode jogar 2d4 e somar ao total, possivelmente alterando o resultado final. Uma vez que você use essa característica, você não poderá usá-la novamente até que termine um descanso curto ou longo.

Cura Potente

A partir do 6º nível, a energia celestial que corre em suas veias pode potencializar suas magias de cura. Sempre que jogar os dados para determinar o número de pontos de vidas que a sua magia de feiticeiro restaura, você pode usar 1 ponto de feitiçaria para jogar novamente qualquer quantidade desses dados uma única vez.

Forma Angelical

No 14º nível, sua essência divina faz você passar por uma transformação física menor. Sua aparência assume uma versão transcendental de uma das seguintes qualidades (sua escolha): beleza, juventude, bondade ou imponência.

Além disso, como uma ação bônus, você pode manifestar um par de asas espectrais nas suas costas. As asas duram até que você fique incapacitado ou as dissipe com uma ação bônus. Enquanto as asas estiverem presentes, você tem uma velocidade de voo de 9 metros.

Recuperação Celeste

No 18º nível você ganha a habilidade de superar ferimentos graves. Com uma ação bônus, quando você estiver com menos que a metade de seus pontos de vida, você pode recuperar um número de pontos de vida igual à metade de seus pontos de vida máximos.

Uma vez que você use esta característica, você não poderá usá-la novamente até que termine um descanso longo.

Tradução: Rafael Viana Silva

Revisão: Marcelo Telles

Equipe **REDERPG**

Artigo original:

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