

Unearthed Arcana: Opções Revisadas para Classes

Este documento apresenta uma versão revisada do material para as classes que apareceram em edições passadas da *Unearthed Arcana*: quatro subclasses de diversas classes, junto com Invocações Místicas para o bruxo. Este material é bem conhecido e as revisões foram feitas com as sugestões que milhares forneceram nos questionários.

As subclasses são o Círculo do Pastor para o druida, o Cavaleiro para o guerreiro, o Juramento da Conquista para o paladino e o Celestial para o bruxo (antigamente conhecido como Luz Imortal).

Uma das principais sugestões que recebemos sobre as Invocações Místicas é que vocês não queriam as mesmas sendo exclusivas de determinadas opções de Patrono Sobrenatural, então as liberamos para mais bruxos, as modificamos um pouco e removemos as menos populares.

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*.

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

Druida: Círculo do Pastor

Druidas do Círculo do Pastor se comunicam com os espíritos da natureza, principalmente os espíritos das bestas e fadas, chamando os mesmos para lhes ajudar. Esses druidas reconhecem que todos os organismos possuem uma função no mundo, entretanto, eles se concentram em proteger animais e criaturas místicas que tem dificuldade em se defender sozinhas. Pastores, como são conhecidos, veem tais criaturas como sua responsabilidade. Eles afastam monstros que as ameaçam, repreendem caçadores que matam mais que o necessário, e previnem que as civilizações invadam as moradias de animais raros e os lugares sagrados para as criaturas místicas. Muitos desses druidas são mais felizes longe das cidades, se contentando em passar seus dias ao lado de animais e criaturas místicas.

Membros deste círculo se transformam em aventureiros para se opor às forças que ameaçam os seus protegidos, ou para procurar conhecimento e poder para melhor proteger suas criaturas. Aonde quer que esses druidas vão, os espíritos do mundo selvagem estará com eles.

Características do Círculo do Pastor

Nível de Druida	Característica
2º	Linguagem das Florestas, Totem Espiritual
6º	Conjurador Poderoso
10º	Espírito Guardiã
14º	Conjurados Fiéis

Linguagem das Florestas

No 2º nível. Você ganha a habilidade de conversar com diversas bestas e criaturas místicas.

Você aprende a falar, ler, e escrever Silvestre. Além disso, bestas conseguem lhe entender e você ganha a habilidade de decifrar os seus ruídos e movimentos. A maioria das bestas não é inteligente o suficiente para entender conceitos sofisticados, mas uma besta amigável pode lhe informar o que ela viu ou escutou recentemente. Essa habilidade não lhe garante nenhuma amizade especial com as bestas, mas você pode combinar essa habilidade com presentes para conseguir favores com as bestas, da mesma forma que você faria com um PdM.

Totem Espiritual

A partir do 2º nível, você ganha a habilidade de chamar espíritos da natureza e usá-los para influenciar o mundo à sua volta. Como uma ação bônus, você pode, magicamente, conjurar um espírito incorpóreo para um local até 18 metros que você consiga ver. O espírito cria uma aura em um raio de 9 metros em volta desse ponto. Ele não conta como uma criatura, nem como um objeto, apesar de possuir a aparência espectral da criatura que representa.

Como uma ação bônus, você pode mover o espírito até 18 metros para um local que você consiga ver.

O espírito dura por 1 minuto. Uma vez que você use essa característica, você não pode usá-la novamente até que termine um descanso curto ou longo.

O efeito da aura do espírito depende do tipo de espírito que você conjurar, dentro das opções abaixo.

Espírito do Gavião. O espírito do gavião é um caçador nato, marcando os seus inimigos com sua visão aguçada. Quando uma criatura fizer um ataque contra um alvo dentro da aura do espírito, você pode usar sua reação para fornecer vantagem para esse ataque.

Espírito do Unicórnio. O espírito do unicórnio protege aqueles que estão próximos. Você e seus aliados ganham vantagem em todos os testes feitos para detectar criaturas dentro da aura do espírito. Adicionalmente, se você lançar uma magia com um espaço para magias a qual recupere pontos de vida para qualquer criatura dentro ou fora da aura, cada criatura de sua escolha, que esteja dentro da aura, também recupera pontos de vida igual ao seu nível de druida.

Espírito do Urso. O espírito do urso fornece a você e seus aliados a sua força e resistência. Cada criatura de sua escolha dentro da aura, no momento em que o espírito aparece, ganha pontos de vida temporários igual a 5 + o seu nível de druida. Adicionalmente, você e seus aliados ganham vantagem em testes de Força e testes de resistência de Força enquanto estiverem dentro da aura.

Conjurador Poderoso

No 6º nível, você ganha a habilidade de conjurar poderosas bestas e criaturas místicas. Qualquer besta ou criatura mística conjurada por uma magia sua ganha os seguintes benefícios:

- A criatura aparece com mais pontos de vida do que o normal: 2 pontos de vida extras para cada dado de vida que ela possuir.
- O dano de suas armas naturais é considerado mágico, para o propósito de superar imunidades e resistências a ataques e dano não mágicos.

Espírito Guardião

A partir do 10º nível, o seu totem espiritual protege as bestas e criaturas místicas que você conjura com sua magia. Quando uma besta ou criatura mística que você conjurou ou criou com uma magia terminar o seu turno dentro da aura do totem espiritual, essa criatura recupera um número de pontos de vida igual à metade do seu nível de druida.

Conjurados Fiéis

A partir do 14º nível, os espíritos da natureza que você conhece lhe protegem quando você mais precisa. Se seus pontos de vida forem reduzidos a 0 ou você for incapacitado contra a sua vontade, você pode, imediatamente, ganhar os benefícios do *conjurar animais*, como se fosse lançado com um espaço de magia de 9º nível. Ele conjura 4 bestas de sua escolha com um nível de desafio 2 ou menor. As bestas conjuradas aparecem em um espaço até 6 metros de você. Se elas não receberem nenhum comando de você, elas lhe protegem do perigo e atacam os seus inimigos. A magia dura por 1 hora, sem requerer concentração, ou até que você a descarte (sem nenhuma ação necessária).

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

Guerreiro: Cavaleiro

O arquétipo do Cavaleiro se destaca no combate montado. Normalmente nascido como um nobre e criado na corte, um Cavaleiro se sente confortável tanto liderando o ataque de uma cavalaria, quanto trocando farpas em um jantar da realeza. Cavaleiros também aprendem a proteger aqueles por quem são responsáveis, servindo como protetores de seus superiores ou dos fracos. Atraídos pela necessidade de corrigir injustiças ou de ganhar prestígio, muitos desses guerreiros deixam suas vidas de conforto para embarcar em gloriosas aventuras.

Características do Cavaleiro

Nível de Guerreiro	Característica
3º	Proficiência Bônus, Nascido na Sela, Superioridade em Combate (d8s, 4 dados)
7º	Ataque Feroz, Superioridade em Combate (5 dados)
10º	Superioridade em Combate Aprimorada (d10s)
15º	Implacável, Superioridade em Combate (6 dados)
18º	Superioridade em Combate Aprimorada (d12s)

Proficiência Bônus

Quando você escolhe este arquétipo no 3º nível, você ganha proficiência em uma das seguintes perícias à sua escolha: Adestrar Animais, História, Intuição, Atuação, ou Persuasão. Alternativamente, você pode aprender um idioma de sua escolha.

Nascido na Sela

A partir do 3º nível, seu domínio como um cavaleiro fica aparente. Você tem vantagem em testes de resistência feitos para evitar cair de sua montaria. Caso você caia não a mais que 3 metros de sua montaria, você pode cair em pé se não estiver incapacitado.

Finalmente, montar ou desmontar de uma criatura custa somente 1,5 metro de movimento, em vez de metade do seu deslocamento.

Superioridade em Combate

No 3º nível, você ganha um conjunto de habilidades de combate, chamado de manobras, que são usadas através de dados especiais, chamados de dados de superioridade.

Dado de Superioridade. Você possui 4 dados de superioridade, os quais são d8s. Um dado de superioridade é gasto quando você o utiliza. Você recupera todos os seus dados de superioridade ao terminar um descanso curto ou longo.

Você ganha um outro dado de superioridade no 7º nível e mais um no 15º nível.

Manobras. Você gasta os seus dados de superioridade em suas manobras. Você pode usar mais de uma manobra por turno, mas não mais de uma manobra por ataque.

Você conhece as seguintes manobras:

Controlar Montaria. Quando você fizer um teste de Sabedoria (Adestrar Animais) para influenciar uma criatura que você ou um aliado esteja montado, você pode gastar um dado de superioridade, jogá-lo, e adicionar o número ao resultado do teste. Você pode fazer isso antes ou depois de jogar o d20, mas somente antes de aplicar os resultados do teste.

Ataque Preciso. Quando você fizer um ataque com uma arma contra uma criatura, você pode gastar um dado de superioridade, jogá-lo, e adicioná-lo à jogada de ataque. Você pode usar essa habilidade antes ou depois de jogar o d20, mas somente antes de saber o resultado do teste.

Ataque Rasteiro. Quando você acertar uma criatura com um ataque com arma, você pode gastar um dado de superioridade para tentar derrubar o seu alvo. Jogue o dado e adicione o número à jogada de dano. Se o alvo for de tamanho Grande ou menor, ele deve ter sucesso em um teste de resistência de Força (CD 8 + o seu bônus de proficiência + o seu modificador de Força) ou será derrubado.

Manobra de Guarda. Se você ou uma criatura até 1,5 metro forem atingidos por um ataque, você pode gastar um dado de superioridade como uma reação, caso você esteja usando uma arma ou um escudo. Jogue o dado e adicione o resultado à CA do alvo do ataque. Caso o ataque ainda acerte seu alvo, o mesmo ganha resistência contra o tipo de dano do ataque.

Ataque Feroz

No 7º nível, você ganha benefícios adicionais quando utilizar a manobra Ataque Rasteiro. Você pode gastar até dois dados de superioridade, adicionando ambos à jogada de dano. Quando você gastar dois dados dessa maneira, o alvo tem desvantagem no seu teste de resistência de Força para evitar ser derrubado.

Superioridade em Combate

Aprimorada

No 10º nível, seus dados de superioridade se transformam em d10s. No 18º nível, eles se transformam em d12s.

Implacável

A partir do 15º nível, quando você jogar iniciativa sem ter nenhum dado de superioridade disponível, você recupera um dado de superioridade.

Paladino: Juramento da Conquista

O Juramento da Conquista é para paladinos que buscam glória em batalha e subjugar os seus inimigos. Para esses paladinos, somente estabelecer a ordem não é o suficiente. Eles precisam esmagar as forças do caos. Às vezes conhecidos como cavaleiros tiranos ou como ditadores de ferro, aqueles que fazem esse juramento obedecem ordens sombrias de deuses ou filosofias de guerra e poder.

Alguns desses paladinos chegam a mexer com os poderes dos Nove Infernos, dando mais valor às leis do que a qualquer tipo de misericórdia. O arquidemônio Bel, senhor da guerra de Avernus, possui diversos desses paladinos – conhecidos como cavaleiros infernais – como seus seguidores mais fervorosos. Cavaleiros infernais cobrem suas armaduras com troféus retirados de inimigos derrotados, sendo um aviso sombrio àqueles que se opõem a eles e aos decretos de seus lordes.

Normalmente, esses cavaleiros são ferozmente combatidos por outros paladinos do mesmo juramento, que acreditam que os cavaleiros infernais sucumbiram à escuridão.

Princípios da Conquista

O paladino que assumir esse juramento tem os princípios da conquista marcado em seus braços. O juramento do cavaleiro do inferno aparece em runas infernais, um lembrete brutal de seus votos para com os Lordes do Inferno.

Apague as Chamas da Esperança. Não é o suficiente meramente derrotar um inimigo em batalha. Sua vitória precisa ser tão devastadora ao ponto de despedaçar o espírito de luta de seus inimigos por toda eternidade. Uma lâmina pode pôr um fim a uma vida. O medo pode pôr um fim a um império.

Governe com um Punho de Ferro. Uma vez conquistado, não tolere dissidência. Sua palavra é a lei. Aqueles que a obedecerem serão favorecidos. Aqueles que a desafiarem serão punidos como um exemplo para todos os que poderiam segui-los.

Força Acima de Tudo. Você governará até que um mais forte se levante. Então você deve ficar mais poderoso e enfrentar o desafio, ou cair para a sua própria ruína.

Características do Juramento da Conquista

Nível de Paladino	Característica
3º	Magias do Juramento, Canalizar Divindade
7º	Aura da Conquista (3 metros)
15º	Repreensão Desdenhosa
18º	Aura da Conquista (9 metros)
20º	Conquistador Invencível

Magias do Juramento

Você ganha magias desse juramento nos níveis de paladino listados na tabela de Magias do Juramento da Conquista. Leia a característica de classe Juramento Sagrado para saber como magias de um juramento funcionam.

Magias do Juramento da Conquista

Nível de Paladino	Magias
3º	<i>armadura de Agathys, comando</i>
5º	<i>arma espiritual, imobilizar pessoas</i>
9º	<i>rogar maldição, medo</i>
13º	<i>dominar bestas, pele rochosa</i>
17º	<i>dominar pessoas, nuvem mortal</i>

Canalizar Divindade

Quando você escolhe esse juramento no 3º nível, você ganha as duas seguintes opções de Canalizar Divindade. Leia a característica de classe Juramento Sagrado para saber como Canalizar Divindade funciona.

Presença Conquistadora. Você pode usar o seu Canalizar Divindade para transpirar uma presença aterrorizante. Como uma ação, você pode forçar cada criatura de sua escolha que você consiga ver em até 9 metros de distância a fazer um teste de resistência de Sabedoria. Em caso de falha, a criatura fica amedrontada por 1 minuto. A criatura amedrontada pode repetir o teste de resistência no final de cada um de seus turnos, se livrando desse efeito em caso de sucesso.

Ataque Guiado. Você pode usar o seu Canalizar Divindade para atacar com precisão sobrenatural. Quando você realizar uma jogada de ataque, você pode usar o Canalizar Divindade para ganhar um bônus de +10 para o ataque. Você faz sua escolha depois de ver sua jogada inicial, mas antes do Mestre dizer se o ataque acertou ou não o alvo.

Aura da Conquista

A partir do 7º nível, você, constantemente, emana uma aura ameaçadora desde que não esteja incapacitado. A aura inclui o seu espaço, se estende por 3 metros em todas as direções e é bloqueada por cobertura total.

Se uma criatura estiver amedrontada por você, o deslocamento dela é reduzido a 0 enquanto ela estiver em sua aura e essa criatura sofre dano psíquico igual à metade do seu nível de paladino sempre que começar o turno dela dentro da aura.

No 18º nível, o alcance da aura aumenta para 9 metros.

Repreensão Desdenhosa

A partir do 15º nível, aqueles que se atrevem a lhe atacar são punidos fisicamente por sua audácia. Sempre que uma criatura lhe acertar com um ataque, essa criatura sofre dano psíquico igual ao seu modificador de Carisma (mínimo de 0) caso você não esteja incapacitado.

Conquistador Invencível

No 20º nível, você ganha a habilidade de adquirir proezas marciais extraordinárias. Como uma ação, você pode, magicamente, se tornar um avatar da conquista, ganhando os seguintes benefícios por 1 minuto.

- Você tem resistência a todos os tipos de dano.
- Quando você fizer a ação Atacar no seu turno, você pode fazer um ataque adicional como parte dessa ação.
- Seus ataques com arma corpo a corpo passam a ser acertos críticos se você tirar 19 ou 20 no d20.

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

Bruxo: O Celestial

O seu patrono é um ser poderoso dos planos superiores. Você se ligou a um antigo celestial, solar, ki-rin, unicórnio ou alguma outra entidade que reside nos planos da felicidade sem fim. O seu pacto com esse ser lhe permite experimentar o toque mais puro da luz sagrada que ilumina o multiverso.

Estar conectado a tamanho poder pode causar mudanças no seu comportamento e nas suas crenças. Você pode acabar se sentindo compelido a aniquilar mortos-vivos, derrotar demônios e proteger os inocentes. Por vezes, o seu coração pode sentir saudade do reino celestial do seu patrono, com um desejo de caminhar por aquele paraíso pelo resto dos seus dias. Mas você sabe que a sua missão é entre os mortais agora e que o seu pacto lhe compele a trazer luz para os lugares sombrios do mundo.

Características do Celestial

Nível de Bruxo	Característica
1º	Lista Expandida de Magias, Truques Bônus, Luz de Cura
6º	Alma Radiante
10º	Resiliência Celestial
14º	Vingança Cegante

Lista Expandida de Magias

O ser Celestial deixa você escolher uma magia de uma lista maior, quando você aprende uma magia de bruxo. As seguintes magias são adicionadas à sua lista de magias de bruxo.

Lista de Magias Expandidas do Celestial

Nível da Magia	Magias
1º	<i>curar ferimentos, mãos flamejantes</i>
2º	<i>esfera flamejante, restauração menor</i>
3º	<i>luz do dia, reviver</i>
4º	<i>guardião da fé, muralha de fogo</i>
5º	<i>ataque de fogo, restauração maior</i>

Truques Bônus

No 1º nível, você aprende os truques *chama sagrada* e *luz*. Eles são considerados truques de bruxo para você, mas não contam para o número máximo de truques que você pode conhecer.

Luz de Cura

No 1º nível, você ganha a habilidade de canalizar energia celestial para curar ferimentos. Você possui uma quantidade de d6s que você pode usar para essa cura. O número de dados disponíveis é igual a 1 + o seu nível de bruxo.

Como uma ação bônus, você pode tocar uma criatura e curá-la, gastando seus dados disponíveis. O máximo de dados que você pode gastar de uma só vez é igual ao seu modificador de Carisma (mínimo de um dado). Jogue os dados que você gastar, some-os, e recupere pontos de vida igual ao total da soma.

Você recupera todos os seus dados gastos quando terminar um descanso longo.

Alma Radiante

A partir do 6º nível, a sua ligação com o ser Celestial serve com conduíte para a energia radiante. Você tem resistência a dano radiante e, quando você lança uma magia que causa dano radiante ou de fogo, você adiciona o seu modificador de Carisma ao dano daquele ataque contra uma criatura de sua escolha.

Resiliência Celestial

A partir do 10º nível, você ganha pontos de vida temporários sempre que terminar um descanso curto ou longo. O total de pontos de vida temporários é igual ao seu nível de bruxo + o seu modificador de Carisma. Além disso, escolha até cinco criaturas que você consiga ver ao final do seu descanso. Essas criaturas ganham pontos de vida temporários igual à metade do seu nível de bruxo + o seu modificador de Carisma.

Vingança Cegante

A partir do 14º nível, a energia radiante que você canaliza lhe permite superar ferimentos mortais. Quando você tiver que fazer um teste de resistência contra a morte no começo do seu turno, você pode ao invés disso, voltar à vida com uma explosão de energia radiante. Você recupera pontos de vida igual à metade dos seus pontos de vida máximo e se levanta, se assim escolher. Cada

criatura de sua escolha que esteja até 9 metros de distância sofre dano radiante igual a 2d8 + o seu modificador de Carisma e fica cega até o final do turno atual.

Uma vez que você utilize essa característica, você não pode usá-la novamente até que termine um descanso longo.

Bruxo: Invocações Místicas

No 2º nível, um bruxo ganha a característica Invocações Místicas. Aqui estão algumas novas opções para essa característica, além das que já se encontram no *Livro do Jogador*.

Se uma invocação mística tiver um pré-requisito, você deve satisfazê-lo para poder aprender a invocação. Você aprende a invocação no mesmo momento em que satisfaz o seu pré-requisito. Um pré-requisito de nível, se refere ao seu nível como bruxo.

Aperto de Hadar

Pré-requisito: Truque rajada mística

Uma vez em cada um de seus turnos, quando você acertar uma criatura com o seu truque *rajada mística*, você pode mover essa criatura 3 metros para perto de você em uma linha reta.

Arma do Pacto Aprimorada

Pré-requisito: Característica Pacto da Lâmina

Você pode usar qualquer arma que você conjurar com o seu Pacto da Lâmina como o seu foco arcano de bruxo.

Além disso, a arma é considerada uma arma mágica com um bônus de +1 para o seu ataque e dano, a não ser que ela já seja uma arma mágica que você transformou em sua arma do pacto.

Aspecto da Lua

Pré-requisito: Característica Pacto do Tomo

Você não necessita mais dormir e não pode ser colocado para dormir de qualquer forma. Para ganhar os benefícios de um descanso longo, você pode gastar todas as 8 horas fazendo atividades leves, como ler o seu Livro das Sombras e ficar de vigia.

Beijo de Mefistófeles

Pré-requisito: 5º nível, truque rajada mística

Quando você acertar uma criatura com a sua *rajada mística*, você pode lançar *bola de fogo*

como uma ação bônus, usando um espaço de magia de bruxo. A magia deve ser centralizada na criatura que foi atingida pela *rajada mística*.

Dádiva das Profundezas

Pré-requisito: 5º nível

Você pode respirar debaixo d'água e consegue nadar com a mesma velocidade de seu deslocamento.

Você também pode lançar *respirar debaixo d'água* sem precisar utilizar um espaço de magia. Uma vez que você use essa invocação para lançar essa magia, você não pode fazê-lo novamente até que termine um descanso longo.

Dádiva dos Imortais

Pré-requisito: Característica Pacto da Corrente

Sempre que você recuperar pontos de vida enquanto o seu familiar estiver até 30 metros de você, cada dado jogado para recuperar pontos de vida conta como se tivesse tirado o seu valor máximo como seu resultado.

Destruição Mística

Pré-requisito: 5º nível, característica Pacto da Lâmina

Uma vez por turno quando você acertar uma criatura com a sua arma do pacto, você pode gastar um espaço de magia de bruxo para causar um dano extra de 1d8 de força, mais 1d8 para cada nível do espaço de magia gasto. Caso o alvo sofra algum desse dano, você pode escolher derrubá-lo se ele for de tamanho Enorme ou menor.

Fuga do Trapaceiro

Pré-requisito: 7º nível

Você pode lançar *liberdade de movimento* uma vez em você sem precisar gastar um espaço de magia. Você recupera essa característica ao terminar um descanso longo.

Lança Congelante

Pré-requisito: Truque rajada mística

Uma vez em cada um dos seus turnos, quando você acertar uma criatura com a sua *rajada mística*, você pode reduzir o deslocamento da criatura em 3 metros até o final do seu próximo turno.

Maldição Enlouquecedora

Pré-requisito: 5º nível

Como uma ação bônus, você causa um distúrbio psíquico em volta do alvo amaldiçoado pela sua magia *amaldiçoar* ou por uma de suas características de bruxo, como Maldição do Lâmina Maldita e Sinal de Mau Agouro. Quando isso acontece, você causa dano psíquico ao alvo e a cada criatura de sua escolha a até 1,5 metro de distância dele. O dano psíquico é igual ao seu modificador de Carisma (mínimo de 0 de dano).

Maldição Implacável

Pré-requisito: 7º nível

A sua maldição cria uma ligação temporária entre você e o seu alvo. Como uma ação bônus, você pode magicamente se teleportar até 9 metros para um local não ocupado que você consiga ver, o qual esteja até 1,5 metro de distância do alvo da sua magia *amaldiçoar* ou de alguma característica de bruxo sua, como Maldição do Lâmina Maldita e Sinal de Mau Agouro. Para conseguir se teleportar, você deve conseguir ver o seu alvo.

Manto de Moscas

Pré-requisito: 5º nível

Como uma ação bônus, você pode se cercar com uma aura mágica que parece com milhares de moscas zumbindo. A aura inclui o seu espaço, se estende por 1,5 metro em todas as direções e é bloqueada por cobertura total. Ela é mantida até que você fique incapacitado ou escolha terminá-la com uma ação bônus.

A aura lhe fornece vantagem em testes de Carisma (Intimidação), mas desvantagem em qualquer outro tipo de teste de Carisma. Qualquer outra criatura que comece o turno dela dentro da aura, sofre dano venenoso igual ao seu modificador de Carisma (mínimo de 0 de dano).

Uma vez que você utilize essa invocação, você não pode utilizá-la novamente até que termine um descanso curto ou longo.

Mortalha de Sombras

Pré-requisito: 15º nível

Você pode lançar *invisibilidade* à vontade, sem precisar gastar espaços de magia.

Olhar Fantasmagórico

Pré-requisito: 7º nível

Como uma ação, você ganha a habilidade de enxergar através de objetos sólidos em uma distância de até 9 metros. Dentro desse alcance, você tem visão no escuro, se você já não tiver. Essa visão especial dura até o final do turno atual. Durante esse tempo, você vê objetos como imagens transparentes e espectrais.

Uma vez que você utilize essa invocação, você não pode utilizá-la até que termine um descanso curto ou longo.

Tumba de Levistus

Pré-requisito: 5º nível

Como uma reação quando você sofre dano, você pode entrar em uma tumba de gelo, que derrete no final do seu próximo turno. Você ganha 10 pontos de vida temporários para cada nível de bruxo, que absorvem o máximo possível do dano sofrido. Você também se torna vulnerável a dano flamejante, seu deslocamento é reduzido para 0 e você se encontra incapacitado. Todos esses efeitos acabam quando o gelo derrete.

Uma vez que você tenha utilizada essa invocação, você não pode utilizá-la novamente até que termine um descanso curto ou longo.

Tradução: Raphael Santos

Revisão e editoração: Marcelo Telles

Equipe **REDERPG**

Artigo original:

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