

Unearthed Arcana: Três Subclasses

Este documento apresenta opções de teste para o druida, o guerreiro e o mago.

Material de Playtest

O material apresentado aqui é 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 e não são permitidas nos eventos de *D&D Adventurers League*.

Se decidirmos tornar este material oficial, ele será refinado com base no feedback de vocês e aparecerá em um livro de D&D.

Círculo Druídico

No 2º nível, um druida ganha a característica Círculo Druídico. Aqui está uma opção de teste para esta característica: o Círculo dos Esporos.

Círculo dos Esporos

Os druidas do Círculo dos Esporos consideram o apodrecimento belo. Eles veem dentro do mofo e de outros fungos a capacidade de transformar material inanimado em uma forma abundante, embora um tanto estranha, de vida.

Estes druidas acreditam que a vida e a morte fazem partes de um grande ciclo, com um levando ao outro e depois retornando. A morte não é o fim da vida, mas sim uma mudança de estado que vê a vida assumir uma nova forma.

Druidas deste círculo têm uma relação complexa com os mortos-vivos. Ao contrário da maioria dos outros druidas, eles não veem nada de inerentemente errado com os mortos-vivos, que consideram ser companheiros da vida e da morte. No entanto, estes druidas acreditam que o ciclo natural é mais saudável quando cada parte dele é vibrante e mutável. Os mortos-vivos que buscam substituir toda a vida pela não-vida, ou que evitam passar para o descanso final, violam o ciclo e devem ser impedidos.

Características do Círculo dos Esporos

Nível do Druida	Características
2º	Magias do Círculo, Halo de Esporos, Entidade Simbiótica
6º	Infestação Fúngica
10º	Disseminação de Esporos
14º	Corpo Fúngico

Magias do Círculo

A sua ligação simbiótica com os fungos e a sua capacidade de explorar o ciclo de vida e morte lhe concede acesso a certas magias. No 1º nível, você aprende o truque *toque macabro*. Nos níveis 3º, 5º, 7º e 9º, você ganha acesso às magias listadas para estes níveis na tabela Magias do Círculo de Esporos.

Depois de obter acesso a uma destas magias, você sempre as terá preparadas e elas não contam com o número de magias que você pode preparar naquele dia. Se você ganhar acesso a uma magia que não aparece na lista de magias do druida, aquela magia, no entanto, será uma magia de druida para você.

Magias do Círculo dos Esporos

Nível do Druida	Magias
3º	<i>descanso tranquilo, raio do enfraquecimento</i>
5º	<i>criar mortos-vivos, forma gasosa</i>
7º	<i>confusão, malogro</i>
9º	<i>névoa mortal, praga</i>

Halo de Esporos

A partir do 2º nível, você pode lançar esporos venenosos em outras criaturas. Para fazer isso, você deve usar sua reação no seu turno para causar 3 pontos de danos de veneno em uma criatura que você consegue ver a 1,5 m de você.

Este dano aumenta para 6 no 6º nível, 9 no 10º nível e 12 em 14º nível.

Entidade Simbiótica

No 2º nível, você ganha a habilidade de canalizar a magia nos esporos que o impregnam.

Quando você usa sua característica Forma Selvagem, você pode despertar estes esporos, em vez de se transformar. quando você faz isso, você ganha 3 pontos de vida temporários por nível que tem nesta classe, o dano da sua característica Halo de Esporos dobra e seus ataques com armas corpo a corpo causam um dano extra de 1d6 de veneno em qualquer alvo que atingirem. Esses benefícios duram 10 minutos ou até que você use Forma Selvagem novamente.

Infestação Fúngica

No 6º nível, seus esporos ganham a capacidade de infestar um cadáver humanoide e animá-lo.

Se você matar um humanoide com o dano de seu Halo de Esporos, a criatura se ergue como um zumbi ao final do seu turno. Ela tem 1 ponto de vida. Em combate, o turno dele é imediatamente após o seu. Ela obedece seus comandos mentais e a única ação que pode realizar é a ação Atacar, fazendo um ataque corpo a corpo. Ela se mantém animada por 1 hora e, depois disso, a criatura desaba e morre.

Disseminação de Esporos

No 10º nível, você ganha a habilidade de semear uma área com esporos mortais. Como uma ação bônus, você atira esporos de fungos até 6 metros de distância, onde eles ficam circulando em uma área cúbica com 3 metros de aresta por 1 minuto.

Enquanto o cubo de esporos persistir, você não poderá usar sua característica Halo de Esporos, mas qualquer criatura que inicie seu turno na área do cubo sofre o dano de seu Halo de Esporos. O cubo de esporos desaparece antes se você usar essa característica novamente.

Corpo Fúngico

No 14º nível, os esporos fúngicos em seu corpo alteram você: você não pode ficar cego, surdo, assustado ou envenenado, e se um ataque for um acerto crítico contra você, ele não causará dano extra.

ARQUÉTIPO MARCIAL

No 3º nível, um guerreiro ganha a característica Arquétipo Marcial. Aqui está uma opção de teste para esta característica: o Bruto.

Bruto

Brutos são guerreiros simples que confiam em ataques poderosos e sua própria resistência para superar seus inimigos. Alguns brutos combinam esta força física com táticas astutas. Outros apenas batem nas coisas até que essas coisas parem de revidar.

Características do Bruto

Nível do Guerreiro	Características
3º	Força Bruta
7º	Durabilidade Brutal
10º	Estilo de Luta Adicional
15º	Crítico Devastador
18º	Sobrevivente

Força Bruta

A partir do 3º nível, você consegue atacar com suas armas com uma força especialmente brutal.

Sempre que você acertar um ataque com uma arma com a qual você é proficiente e causar dano, o dano da arma aumenta de acordo com o seu nível nesta classe, conforme mostrado na tabela Dano Adicional do Bruto.

Dano Adicional do Bruto

Nível do Guerreiro	Aumento no Dano
3º	1d4
10º	1d6
16º	1d8
20º	1d10

Durabilidade Brutal

A partir do 7º nível, sua robustez permite que você não se abale diante de ataques que poderiam devastar outros.

Sempre que você faz um teste de resistência, jogue 1d6 e adicione o resultado ao total do seu teste. Se, ao adicionar este bônus a um teste de resistência contra a morte, o resultado total for igual a 20 ou maior, você ganha os benefícios de tirar 20 no d20.

Estilo de Combate Adicional

No 10º nível, você pode escolher um segundo Estilo de Combate da sua característica de classe.

Crítico Devastador

A partir do 15º nível, quando você obtém um acerto crítico com um ataque com arma, você ganha um bônus no dano da arma igual ao seu nível nesta classe.

Sobrevivente

No 18º nível, você atinge o auge da resiliência em combate. No início de cada um de seus turnos no combate, você recupera pontos de vida igual a 5 + seu modificador de Constituição (mínimo de 1 ponto de vida). Você não ganha este benefício se estiver com 0 pontos de vida ou se estiver com mais da metade de seus pontos de vida.

TRADIÇÃO ARCANA

No 2º nível, um mago ganha a característica Tradição Arcana. Aqui está uma opção de teste para esta característica: a Escola da Invenção.

Escola da Invenção

A Escola da Invenção reivindica o crédito pela invenção das outras escolas de magia – uma

reivindicação que os outros magos acham um absurdo. Os magos desta escola levam a magia até o seu limite. Eles forçam as leis conhecidas do poder arcano e se esforçam para revelar verdades importantes sobre a natureza do multiverso.

Os adeptos desta escola acreditam que a inovação é alcançada por meio da experimentação. Eles têm a fama de agirem primeiro e pensarem depois. A maioria dos magos é de estudiosos que dominaram sua arte através de estudos minuciosos, práticas rigorosas e infinitas horas de repetição. Esses magos preferem lançar magias em conjunto para ver o que acontece.

Muitos magos desta tradição são gnomos, alquimistas ou ambos, e eles se orgulham da armadura infundida de magia que eles usam. A armadura não só fornece proteção, mas também é projetada para ajudar o mágico a canalizar a magia de formas imprevisíveis.

Os magos desta tradição são tratados como sábios pela frente, mas pelas costas os magos das outras tradições costumam considerá-los como lunáticos.

Características da Escola da Invenção

Nível do Mago	Características
2º	Ferramentas de Inventor, Armadura Arcanomecânica, Lançamento Inconsequente
6º	Lançamento Alquímico
10º	Inspiração Prodigiosa
14º	Caos Controlado

Ferramentas de Inventor

No 2º nível, você adquire proficiência com duas ferramentas a sua escolha.

Armadura Arcanomecânica

A inovação é uma prática perigosa, pelo menos da forma com que os membros desta escola a praticam. Como uma proteção contra esse risco, você construiu uma armadura arcana.

A partir do 2º nível, você ganha proficiência com armadura leve e adquire uma armadura arcanomecânica – um item mágico que só você pode sintonizar. Enquanto você está em sintonia com ela e a usando, ela lhe concede resistência contra dano de força.

A armadura é uma armadura leve e fornece uma CA de 12 + seu modificador de Destreza. Ela pesa 3,5 quilos.

Você pode criar uma nova armadura ao final de um descanso longo, tocando um corselete de couro batido não mágico, o qual se transforma

magicamente. Fazer isso, remove a magia da sua armadura arcanomecânica anterior, a qual volta a ser apenas um corselete de couro batido comum.

Lançamento Inconsequente

A partir do 2º nível, você pode tentar lançar uma magia que você não preparou. Quando você usa essa habilidade, você usa sua ação e escolhe uma das seguintes opções:

- Jogar na Tabela de Lançamento Inconsequente para Truques e lançar a magia resultante como parte desta ação.
- Usar um espaço de magia e jogar duas vezes na tabela de Lançamento Inconsequente do nível do espaço usado, ou a tabela de nível 5 se o espaço usado for de 6º nível ou superior. Escolha uma das duas magias sorteadas para usar e lance-a como parte desta ação.

Se a magia que você lançou não é uma magia de mago, mesmo assim ela será uma magia de mago para você quando você a lança com essa característica.

Lançamento Inconsequente

D10	Truque
1	<i>centelha de fogo*</i>
2	<i>chama sagrada*</i>
3	<i>chicote de espinhos</i>
4	<i>luz*</i>
5	<i>orbe ácido*</i>
6	<i>raio de gelo*</i>
7	<i>rajada de veneno*</i>
8	<i>toque chocante*</i>
9	<i>toque macabro</i>
10	Jogue duas vezes e lance os dois truques, mas se você tirar 10 em ambos os dados, você não lança nenhum truque e perde sua ação.

D10	Magias de 1º Nível
1	<i>fogo das fadas</i>
2	<i>leque cromático</i>
3	<i>mãos flamejantes*</i>
4	<i>misseis mágicos*</i>
5	<i>névoa</i>
6	<i>onda trovejante*</i>
7	<i>orbe cromática</i>
8	<i>salto</i>
9	<i>vitalidade ilusória</i>
10	Jogue duas vezes e lance as duas magias, mas se você tirar 10 em ambos os dados, você não lança nenhuma magia e perde sua ação sem gastar o espaço de magia.

D10 Magias de 2º Nível

- 1 *umentar/reduzir*
- 2 *despedaçar*
- 3 *escuridão**
- 4 *flecha ácida de Melf*
- 5 *invisibilidade**
- 6 *levitação**
- 7 *lufada de vento*
- 8 *nublar**
- 9 *raio ardente*
- 10 Jogue duas vezes e lance as duas magias, mas se você tirar 10 em ambos os dados, você não lança nenhuma magia e perde sua ação sem gastar o espaço de magia.

D10 Magias de 3º Nível

- 1 *bola de fogo**
- 2 *forma gasosa*
- 3 *medo*
- 4 *nevasca*
- 5 *névoa fétida*
- 6 *pisca*
- 7 *relâmpago**
- 8 *simular morte*
- 9 *voo**
- 10 Jogue duas vezes e lance as duas magias, mas se você tirar 10 em ambos os dados, você não lança nenhuma magia e perde sua ação sem gastar o espaço de magia.

D10 Magias de 4º Nível

- 1 *assassino fantasmagórico*
- 2 *confusão*
- 3 *escudo de fogo*
- 4 *invisibilidade maior**
- 5 *malogro*
- 6 *muralha de fogo**
- 7 *pele rochosa**
- 8 *tempestade de gelo**
- 9 *tentáculos negros de Evard*
- 10 Jogue duas vezes e lance as duas magias, mas se você tirar 10 em ambos os dados, você não lança nenhuma magia e perde sua ação sem gastar o espaço de magia.

D10 Magias de 5º Nível

- 1 *coluna de chamas*
- 2 *cone de gelo**
- 3 *curar ferimentos em massa**
- 4 *imobilizar monstro*
- 5 *muralha de energia*
- 6 *muralha de pedra**
- 7 *névoa mortal*
- 8 *onda destrutiva*
- 9 *praga de insetos*
- 10 Jogue duas vezes e lance as duas magias, mas se você tirar 10 em ambos os dados, você não lança nenhuma magia e perde sua ação sem gastar o espaço de magia.

Lançamento Alquímico

No 6º nível, você aprende a canalizar a magia através de sua armadura arcanomecânica para aperfeiçoar as magias de diversas maneiras. Quando você lança uma magia enquanto usa essa armadura e está em sintonia com ela, você pode usar um espaço de magia adicional de 1º ou 2º nível para alterar a magia. O efeito depende do espaço de magia que você usa.

Um espaço de 1º nível permite que você manipule a energia da magia. Quando você lança uma magia que causa dano ácido, frio, fogo, raio ou trovão, você pode substituir este tipo de dano por outro dessa lista.

Um espaço de 2º nível aumenta a força bruta da magia. Se você rola o dano da magia enquanto o lança, aumente este dano em 2d10 de dano de força contra um dos alvos do feitiço (a sua escolha) neste turno.

Inspiração Prodígiosa

No 10º nível, você adquire um grande domínio sobre a preparação de magias. Como uma ação bônus, você pode substituir uma das suas magias preparadas por outra magia do seu grimório. Você não pode usar essa habilidade novamente até que termine um descanso curto ou longo.

Caos Controlado

No 14º nível, sua capacidade de improvisar a magia fica mais forte. Sempre que você fizer uma jogada em uma das tabelas de Lançamento Inconsequente para uma magia diferente de um truque, você pode realizar a jogada na tabela um nível maior do que o espaço de magia utilizado.

*N.T. - Magias presentes nas **Regras Básicas para Jogadores**:

<https://www.rederpg.com.br/2015/09/11/dd-5a-edicao-regras-basicas-com-as-fichas-traduzidas-e-atualizadas/>

Tradução: Rafael Viana Silva

Revisão: Marcelo Telles
Equipe REDERPG

Artigo original:

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