

Unearthed Arcana

Bárbaro e Monge

Este documento apresenta opções de playtest para o bárbaro e o monge.

Isto é Material de Playtest

O material presente neste artigo é para ser testado e para ativar sua imaginação. Estas mecânicas de jogo estão em versão preliminar, podendo ser utilizada em sua campanha, mas ainda não foi refinada pelo desenvolvimento e edição do jogo. Elas não fazem parte do jogo oficialmente e, portanto, não são permitidas nos eventos d *D&D Adventure League*.

Se nós decidirmos tornar este material oficial, ele será refinado com base nos seus comentários, e então aparecerá em um livro de D&D.

Trilha Primitiva

No 3º nível, um bárbaro ganha a característica Trilha Primitiva. A seguir apresentamos uma opção de playtest para essa característica: a Trilha da Alma Selvagem.

Trilha da Alma Selvagem

O reino da Agrestia das Fadas abunda com belezas, sentimentos imprevisíveis e magias espontâneas. Um bárbaro exposto a este reino experimenta emoções intensamente e a magia impregna todo seu corpo.

Quando um bárbaro que segue essa trilha entra em fúria, é como um urro retumbante de liberdade, uma explosão de expressão, se manifestando de maneiras imprevisíveis.

Características da Trilha da Alma Selvagem

Nível de Bárbaro	Característica
3º	Magia Duradoura, Impulso Incontrolável
6º	Reserva Mágica 1d4
10º	Castigo Arcano
14º	Fúria Caótica, Reserva Mágica 1d6

Magia Duradoura

No 3º nível, seu corpo reage à presença de magia. Você pode conjurar a magia *detectar magia* sem gastar um espaço de magia ou componentes materiais. Constituição é seu atributo de

conjuração para essa magia. Você brilha suavemente com a cor correspondente a escola de magia que você detecta (você escolhe a cor).

Você pode usar essa característica um número de vezes igual ao seu modificador de Constituição (no mínimo uma vez). Você recupera todos os usos quando termina um descanso longo.

Impulso Incontrolável

A partir do 3º nível, magia emana de você quando você está em fúria. Quando você entra em fúria, use a tabela Impulso Incontrolável para determinar o efeito mágico que você produz.

Se o impulso incontrolável requerer uma salvaguarda, a CD é igual a 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Constituição.

Impulso Incontrolável

d8	Efeito
1	Energia necrótica explode a partir de você. Cada criatura a 9 metros de você sofre 1d10 pontos de dano necrótico, e você ganha pontos de vida temporários igual à soma do dano necrótico sofrido pelas criaturas.
2	Você se teleporta para um espaço vazio a 6 metros de você que você consiga ver. Até sua fúria acabar, você pode ativar esse efeito novamente em cada um de seus turnos como uma ação bônus.
3	Você conjura 1d4 espíritos intangíveis que se parecem com vultos em espaços vazios a 9 metros de você. Cada espírito voa imediatamente 9 metros em direções aleatórias. No final do seu turno, todos os espíritos explodem e cada criatura a 1,5 metro de um ou mais deles deve ter sucesso em uma salvaguarda de Destreza ou sofrerá 2d8 pontos de dano energético.
4	Energias arcanas envolve você. Até sua fúria terminar, você ganhar um bônus de +2 na CA, e sempre que uma criatura a 3 metros de você lhe acertar um ataque, essa criatura sofrerá dano energético igual ao seu modificador de Constituição.
5	Vida vegetal temporariamente cresce ao seu redor: até sua fúria terminar, o terreno 3 metros ao seu redor se torna terreno difícil.
6	Energias arcanas penetram nas mentes daqueles ao seu redor. Cada criatura a 9 metros de você deve passar em uma salvaguarda de Sabedoria ou você terá um vislumbre dos pensamentos da criatura, descobrindo como ela planeja atacar você. Como resultado, a criatura tem desvantagem em jogadas de ataque contra você até o início do seu próximo turno.

- 7 Sombras se entrelaçam ao redor de uma arma que você empunha a sua escolha. Até que sua fúria termine, sua arma causa dano psíquico em vez de dano contundente, cortante ou perfurante, e ela ganha as propriedades leve e arremesso com alcance normal 6 metros e alcance máximo de 18 metros. Se você largar ou arremessar a arma, ela desaparece e reaparece em sua mão no final do seu turno.
- 8 Um raio de luz brilhante dispara de seu peito em uma linha de 1,5 metro de largura por 18 metros de comprimento. Cada criatura na área da linha deve ter sucesso em uma salvaguarda de Constituição ou sofrerá 2d8 pontos de dano radiante e ficará cega até o começo do seu próximo turno.

Reserva Mágica

No 6º nível, você pode direcionar a magia que flui dentro de você para outras criaturas. Como uma ação, você pode tocar uma criatura e jogar 1d4. A criatura recupera um espaço de magia utilizado de um nível igual ao número sorteado no dado. Se a criatura que você tocou não puder recuperar um espaço de magia daquele nível, ao invés disso a criatura ganha pontos de vida temporária igual a cinco vezes o número sorteado.

Você recebe pontos de dano energético igual a cinco vezes o número sorteado.

Quando você chega ao 14º nível desta classe, você aumenta o dado para 1d6.

Castigo Arcano

No 10º nível, a magia crepitando dentro de sua alma se liberta. Quando uma criatura força que você faça uma salvaguarda enquanto estiver em fúria, você pode usar sua reação para causar 3d6 pontos de dano energético àquela criatura.

Fúria Caótica

No 14º nível, você se torna uma fonte de magia selvagem enquanto está em fúria. Como uma ação bônus, você pode usar novamente a tabela Impulso Incontrolável, substituindo o efeito atualmente vigente por um novo.

Tradição Monástica

No 3º nível, um monge ganha a característica de classe Tradição Monástica. A seguir apresentamos uma opção de playtest para essa característica: o Caminho do Ego Astral.

Caminho do Ego Astral

Monges do Caminho do Ego Astral tem um conflito interno com seu chi. Eles veem sua energia mística como uma representação da sua forma verdadeira, um ego astral. Essa forma tem a capacidade de ser uma força do bem ou da destruição, com alguns monastérios treinando seus estudantes a controlar sua natureza ou abraçar seus impulsos.

Formas do Seu Ego Astral

O ego astral é uma manifestação translúcida da psique e da alma do monge. Como resultado, a forma do ego astral reflete a mente do monge que o manifesta. Seu ego astral pode ser um cavaleiro humanoide com o rosto coberto por um elmo e braços grandes e musculosos, ou ele pode ser uma forma dourada com braços finos, igual a um modron.

Quando você escolhe esse caminho, considere as peculiaridades que definem seu monge. Ele é obcecado por alguma coisa? Você é motivado por desejos de justiça ou egoístas? Uma destas motivações pode se manifestar na forma do seu ego astral.

Características do Caminho do Ego Astral

Nível de Monge	Característica
3º	Braços do Ego Astral
6º	Rosto do Ego Astral
11º	Despertar do Ego Astral
17º	Ego Astral Completo

Braços do Ego Astral

No 3º nível, seu domínio sobre o chi permite que você conjure uma porção do seu ego astral. Em seu turno, você pode gastar dois pontos de chi como uma ação bônus para conjurar os braços do seu ego astral por 10 minutos. Esses braços espectrais flutuam próximos aos seus ombros. Você determina a aparência dos braços baseado nas qualidades do seu personagem.

Enquanto seus braços astrais estiverem conjurados, você ganha os seguintes benefícios:

- Você pode usar seu modificador de Sabedoria no lugar do seu modificador de Força quando fizer um teste de Força ou salvaguardas de Força.
- Seus braços são armas de monge e possuem alcance de 3 metros. Os braços causam dano radiante ou necrótico (a sua escolha). Quando você ataca com os braços, você pode usar seu modificador de Sabedoria ao invés do modificador de Força ou Destreza em suas jogadas de ataque e de dano.
- Imediatamente após você usar a ação Ataque com seus braços astrais em seu turno, você pode

fazer um ataque extra com seus braços astrais como uma ação bônus. O número de ataques extras aumenta quando você atinge certos níveis nesta classe, aumentando para dois no 11º nível e três no 17º nível.

Rosto do Ego Astral

Começando no 6º nível, você pode conjurar o rosto do seu ego astral. No seu turno, você pode gastar 1 ponto de chi como uma ação bônus, ou como parte da ação para conjurar seus braços astrais, para conjurar este rosto por 10 minutos. O rosto espectral cobre o seu rosto como um elmo ou uma máscara. Você determina a aparência dele baseado nas qualidades do seu personagem.

Enquanto seu rosto estiver conjurado, você ganha os seguintes benefícios.

Sabedoria do Espírito. Você tem vantagem em testes de Sabedoria (Intuição) e Carisma (Intimidação).

Visão Astral. Você pode ver normalmente na escuridão, tanto mágica quanto não mágica, a uma distância de 36 metros.

Despertar do Ego Astral

A partir do 11º nível, você acessa um poder maior de seu ego astral. Enquanto você tiver tanto seus braços astrais e seu rosto conjurados, você ganha os seguintes benefícios:

Desviar Energia. Quando você sofre dano de ácido, elétrico, energético, gélido ou ígneo, você pode usar sua reação para desviá-lo. Quando você fizer isso, o dano que você sofre é reduzido por 1d10 + seu modificador de Sabedoria + seu nível de monge.

Braços Aprimorados. Uma vez em cada um dos seus turnos quando você acerta uma criatura com seus braços astrais, você pode causar dano extra na criatura igual ao seu dado de Arte Marcial.

Palavra do Espírito. Quando você fala por meio de seu rosto, você pode dirigir suas palavras para uma criatura a sua escolha que você pode ver a 9 metros de distância, fazendo com que apenas essa criatura escute o que você diz. Alternativamente, você pode amplificar sua voz para que todas as criaturas a 180 metros de você possam te ouvir.

Ego Astral Completo

Começando no 17º nível, sua conexão com o seu ego astral está completa, permitindo que você o conjure plenamente. No seu turno, você pode gastar 10 pontos de chi como uma ação bônus para conjurar os braços, o rosto e o corpo do seu

ego astral por 10 minutos. Esse corpo astral cobre a sua forma física como uma armadura, conectando com os braços e o rosto. Você determina sua aparência baseada nas qualidades do seu personagem.

Enquanto seu ego astral estiver conjurado, você ganha os seguintes benefícios:

Armadura do Espírito. Você ganha um bônus de +2 na CA enquanto você não estiver incapacitado.

Barreira Astral. Sempre que você usa a sua característica Ataque Extra para atacar duas vezes, ao invés disso você pode atacar três vezes utilizando seus braços astrais.

Consumo de Chi. Quando uma criatura a 3 metros de você é reduzida a 0 ponto de vida, você pode usar sua reação para recuperar pontos de chi igual a seu modificador de Sabedoria (mínimo 1).

Tradução: Rafael Viana Silva

Revisão: Gervasio da Silva Filho

Editoração: Marcelo Telles

Equipe REDERPG

Artigo original:

<https://dnd.wizards.com/articles/unearthed-arcana/barbarian-and-monk>