

# UNEARTHED ARCANA

## Guerreiro, Guardião e Ladino

Este documento apresenta opções em teste para o guerreiro, o guardião e o ladino.

### Este Material não é Oficial

O material apresentado aqui é para teste e para acender a sua imaginação. Essas mecânicas de jogo são um rascunho, para serem jogadas em sua campanha, mas ainda sem terem sido propriamente testadas. Elas não são, oficialmente, parte do jogo e não são permitidas em eventos da *D&D Adventurers League*.

Se for decidido oficializar esse material, o mesmo será refinado baseado nas suas sugestões, e então será incorporado em um livro do D&D.

## Arquétipo Marcial

No 3º nível, o guerreiro ganha a característica do Arquétipo Marcial. Aqui está uma opção para essa característica: O Cavaleiro Rúnico.

### Cavaleiro Rúnico

Você descobriu como aprimorar seus talentos de combate através do poder sobrenatural das runas. A antiga prática da magia das runas começou com os gigantes. Skiltgravr (“cravadores de runas”) podem ser encontrados entre todos os tipos de gigantes, e você provavelmente aprendeu a sua arte, de uma forma ou de outra, através de um desses artesões místicos. Talvez você tenha encontrado todo o trabalho de um gigante encravado em uma colina ou caverna, talvez tenha descoberto as runas através de um sábio viajante, ou talvez tenha conhecido o gigante pessoalmente. No fim, você estudou a arte desse gigante, e com o

tempo, aprendeu a cravar e aplicar as runas ao seu equipamento, e como utilizar a sua magia, se transformando no Cavaleiro Rúnico.

### Proficiência Bônus

*Característica de 3º nível do Cavaleiro Rúnico*

Você ganha proficiência com as ferramentas de ferreiro, e você sabe falar, ler, e escrever Gigante.

### Magia das Runas

*Característica de 3º nível do Cavaleiro Rúnico*

Você aprendeu a utilizar as runas para melhorar os seus equipamentos. Ao ganhar essa característica, você aprende a inscrever duas runas de sua escolha nas suas armas, armaduras, ou escudos (veja “Opções de Runas”).

Sempre que terminar um descanso longo, você pode tocar um número de objetos igual ao número de runas que você conhece, e cravar uma runa diferente em cada objeto. Para ser elegível, o objeto deve ser uma arma, armadura, ou um escudo.

A sua runa é parte do objeto até que você termine um descanso longo, e cada objeto somente pode ter uma única runa.

Sempre que ganhar um nível nessa classe, você pode escolher substituir uma runa que conheça por outra diferente.

### Opções de Runas

Aqui estão as opções de runas para a característica da Magia das Runas. Todas são consideradas efeitos mágicos.

Se uma runa demandar uma salvaguarda, a sua CD da Magia das Runas é igual a 8 + o seu bônus

de proficiência + o seu modificador de Inteligência.

**Haug (Runa da Colina).** A magia dessa runa concede uma resiliência digna de um gigante da colina. Enquanto você estiver usando ou carregando um objeto com essa runa, você tem vantagem em salvaguardas contra ser envenenado, e possui resistência contra dano venenoso.

Além disso, você pode invocar a runa como uma ação bônus, ganhando resistência a dano de concussão, perfurante, e cortante por 1 minuto. Uma vez invocada, você deve terminar um descanso curto ou longo para poder utilizá-la novamente.

**Ild (Runa do Fogo).** A magia dessa runa canaliza a poderosa habilidade dos ferreiros gigantes de fogo. Enquanto você estiver usando ou carregando um objeto com essa runa, o seu bônus de proficiência para qualquer teste que utilize a sua proficiência com alguma ferramenta é dobrado.

Além disso, ao acertar uma criatura com um ataque utilizando uma arma, você pode invocar a runa para criar correntes de fogo: o alvo deve ter sucesso em uma salvaguarda de Força ou ficará impedido por 1 minuto. Enquanto nessa condição, o alvo sofre 2d6 pontos de dano ígneo no começo de cada um dos seus turnos. O alvo pode repetir a salvaguarda no final dos seus turnos, dispersando as correntes em caso de sucesso. Uma vez invocada, você deve terminar um descanso curto ou longo para poder utilizá-la novamente.

**Ise (Runa do Gelo).** A magia dessa runa evoca a calma estoica de um gigante de gelo. Enquanto você estiver usando ou carregando um objeto com essa runa, você tem vantagem em testes de Sabedoria (Adestrar Animais) e Carisma (Intimidação).

Além disso, você pode invocar a runa como uma ação bônus para aumentar em 2 a sua Força por 10 minutos. Esse incremento pode fazer com que a sua Força exceda 20, mas não 30. Uma vez

invocada, você deve terminar um descanso curto ou longo para poder utilizá-la novamente.

**Skye (Runa das Nuvens).** A magia dessa runa simula a lábia do gigante das nuvens. Enquanto você estiver usando ou carregando um objeto com essa runa, você tem vantagem em testes de Destreza (Prestidigitação) e Carisma (Enganação).

Além disso, quando você ou uma criatura que você consiga enxergar em até 9 metros de distância for atingido por um ataque, você pode usar sua reação para invocar a runa e fazer com que o ataque acerte um outra criatura em até 9 metros de distância (que não seja o agressor). Essa magia pode transferir o ataque independente do alcance do mesmo. Uma vez invocada, você deve terminar um descanso curto ou longo para poder utilizá-la novamente.

**Stein (Runa da Pedra).** A magia dessa runa canaliza a perspicácia de um gigante de pedra. Enquanto você estiver usando ou carregando um objeto com essa runa, você tem vantagem em testes de Sabedoria (Intuição), e também visão no escuro em até 18 metros. Caso já tenha visão no escuro, o seu alcance aumenta em 9 metros.

Além disso, quando uma criatura que você consiga enxergar terminar o seu turno em até 9 metros de distância, você pode usar a sua reação para invocar a runa e forçar a criatura a fazer uma salvaguarda de Sabedoria. Em caso de falha, a criatura fica enfeitiçada por 1 minuto. Enquanto nessa condição, a criatura passa a ter uma velocidade de 0 e fica incapacitada, em estupor. Esse efeito termina se a criatura sofrer algum tipo de dano ou se alguém utilizar uma ação para acordá-la. Uma vez invocada, você deve terminar um descanso curto ou longo para poder utilizá-la novamente.

**Uvar (Runa da Tempestade).** Ao utilizar essa runa, você pode ter uma breve visão do futuro, igual a um gigante da tempestade. Enquanto você estiver usando ou carregando um objeto com essa runa, você tem vantagem em testes de Inteligência (Arcana), e, desde que não esteja incapacitado, não pode ser surpreendido.

Além disso, você pode invocar a runa como uma ação bônus para entrar em um estado profético por 1 minuto ou até que esteja incapacitado. Até o fim desse estado, quando você ou uma criatura que você consiga enxergar em até 18 metros de distância realizar um ataque, uma salvaguarda, ou um teste de perícia, você pode usar a sua reação para dar vantagem ou desvantagem para essa jogada. Uma vez invocada, você deve terminar um descanso curto ou longo para poder utilizá-la novamente.

## Força do Gigante

*Característica de 3º nível do Cavaleiro Rúnico*

Você pode canalizar a força dos gigantes. Como uma ação bônus, você ganha magicamente os seguintes benefícios durante 1 minuto:

- Se o seu tamanho é menor do que Grande, você se torna Grande, junto com tudo que estiver utilizando. Se não houver espaço para o seu aumento de tamanho, não ocorre mudança.
- Você tem vantagem em testes de Força e salvaguardas de Força.
- Seus ataques com armas causam um dano extra de 1d6.

Você pode utilizar essa característica duas vezes, e recupera todas as utilizações gastas ao terminar um descanso longo.

## Runas de Defesa

*Característica de 7º nível do Cavaleiro Rúnico*

Você aprende a utilizar a sua mágica rúnica para proteger os seus aliados. Quando outra criatura que você consiga enxergar em até 18 metros de distância é acertada por um ataque, você pode usar a sua reação para fornecer um bônus para a CA dessa criatura contra esse ataque. O bônus é igual a 1 + o seu modificador de Inteligência (mínimo de +2).

Além disso, você aprende uma nova runa de sua escolha da característica Magia das Runas (para um total de 3).

## Grande Estatura

*Característica de 10º nível do Cavaleiro Rúnico*

A magia das suas runas altera você permanentemente. Ao ganhar essa característica, role 3d4. Você cresce em altura um número de polegadas igual ao resultado dos dados. Ademais, o dano extra causado pela sua Força do Gigante aumenta para 1d8.

Além disso, você aprende uma nova runa de sua escolha da característica Magia das Runas (para um total de 4).

## Domínio da Magia das Runas

*Característica de 15º nível do Cavaleiro Rúnico*

Você pode invocar cada runa conhecida da sua característica de Magia das Runas duas vezes, e recupera todas as utilizações gastas ao terminar um descanso curto ou longo.

Além disso, você aprende uma nova runa de sua escolha da característica Magia das Runas (para um total de 5).

## Benção do Todo Poderoso

*Característica de 18º nível do Cavaleiro Rúnico*

Você aprende como compartilhar a sua magia rúnica com os seus aliados. Quando você utiliza a sua característica Força do Gigante, você pode escolher uma criatura disposta que possa enxergar em até 18 metros de distância. A criatura escolhida também ganha os benefícios da sua Força do Gigante.

## Arquétipo de Guardião

No 3º nível, um guardião ganha a característica do Arquétipo do Guardião. Aqui está uma opção para essa característica: O Protetor dos Enxames.

## O Protetor dos Enxames

---

Ao sentir uma conexão profunda com o mundo a sua volta, alguns guardiões usam dessa conexão

mágica com a natureza para reunir um grupo de espíritos feéricos, que podem ter a forma de um enxame de bestas – podendo ser insetos zumbindo, aves esvoaçantes, lulas escorregadias, ou outros. O enxame se torna uma potente força de batalha, assim como um prestativo – e potencialmente perturbador – companheiro para o guardião. Alguns Protetores dos Enxames são exilados ou eremitas, preferindo viver sozinhos com seus enxames, ao invés de lidar com o desconforto de outras pessoas. Outros gostam de criar comunidades fantásticas que trabalham para o benefício mútuo de todos que são considerados como parte do enxame.

## Magia do Protetor dos Enxames

*Característica de 3º nível do Protetor dos Enxames*

Você aprende o truque mãos mágicas, se já não o conhece. Quando você lança esse truque, a mão toma a forma de um enxame de espíritos da natureza.

Você também aprende magias adicionais quando alcança determinados níveis nessa classe, como pode ser visto na tabela de Magias do Protetor dos Enxames. Essas magias são consideradas como de guardiães, mas não são contadas com relação ao número máximo de magias de Guardiã que você conhece.

### Magias do Protetor dos Enxames

Nível de Druida	Magias
-----------------	--------

3º	<i>fogo feérico</i>
----	---------------------

5º	<i>teia</i>
----	-------------

9º	<i>forma gasosa</i>
----	---------------------

13º	<i>inseto gigante</i>
-----	-----------------------

17º	<i>praga de insetos</i>
-----	-------------------------

## Reunião do Enxame

*Característica de 3º e 11º nível do Protetor dos Enxames*

Você magicamente atrai um enxame de espíritos feéricos que parecem com pequenas bestas de sua escolha. O enxame permanece no seu espaço,

se rastejando na sua pele ou roupa, ou voando a sua volta.

Como uma ação bônus, você pode agitar o enxame por 1 minuto. Por esse intervalo de tempo, parte do enxame se agarra na sua arma ou segue os seus ataques: uma vez por turno quando você acertar uma criatura com um ataque usando uma arma, você pode causar 1d6 pontos de dano de força extra, e o enxame move essa criatura 1,5 metros de distância na sua direção ou para longe de você (sua escolha). No 11º nível, o dano extra aumenta par 2d6.

Você pode usar essa característica um número de vezes igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo de 1), e recupera as utilizações gastas ao terminar um descanso longo.

## Maré Contorcida

*Característica de 7º nível do Protetor dos Enxames*

Você pode condensar parte do seu enxame em uma massa que lhe eleva ou carrega. Sempre que você ativar a sua característica Reunião do Enxame, escolha um dos seguintes benefícios: A sua velocidade de deslocamento aumenta em 3 metros, e você pode realizar a ação de Desengajar como uma ação bônus.

A sua velocidade de escalada passa a ser igual ao seu deslocamento. Você pode escalar por locais complicados, incluindo tetos sem realizar nenhum teste de perícia.

Você ganha uma velocidade de voo de 3 metros e pode flutuar.

## Olhos em Fuga

*Característica de 11º nível do Protetor dos Enxames*

Como uma ação, você pode magicamente transformar um dos espíritos do seu enxame em uma besta minúscula de sua escolha. A transformação dura por 1 hora, e depois o espírito desaparece. Nesse intervalo, o espírito tem uma velocidade de deslocamento de 12 metros, a qual ele pode usar para andar, escalar,

voar, ou nadar. O espírito possui os seus sentidos, e telepaticamente lhe informa tudo que vê e escuta. No seu turno, você pode falar através do espírito, comandá-lo a se mover telepaticamente, e ele pode usar a ação de Esconder utilizando o seu bônus de Destreza (Furtividade). O espírito tem uma CA de 18. Se ele sofrer dano, você deve ter sucesso em uma salvaguarda de Sabedoria (CD igual a 10, ou metade do dano sofrido, o que foi mais alto) ou o espírito desaparece.

Como uma ação, você pode dispensar o espírito antes do seu tempo. Se o fizer, você pode se teletransportar para um espaço desocupado em até 1,5 metros de distância do local onde estava o espírito.

Após utilizar essa característica, você deve terminar um descanso longo para poder usá-la novamente. Você também pode utilizar um espaço de magia de 3º nível, ou maior, para usar essa característica.

## Tempestade dos servos

*Característica de 15º nível do Protetor dos Enxames*

O seu enxame pode expelir uma tempestade fervente de espíritos que drenam a vida de outros seres. Como uma ação, você cria uma esfera mágica repleta de um enxame enraivecido, centralizada em um ponto que você consiga enxergar em até 36 metros de distância de você. A esfera tem um raio de 3 metros e dura por 1 minuto. Ela é considerada como terreno difícil para outras criaturas, que não você. Uma criatura, que não seja você, que comece seu turno na área da esfera deve fazer uma salvaguarda de Constituição contra a sua CD de magias. Em caso de falha, ela sofre 2d8 pontos de dano necrótico e fica cega até o começo do seu próximo turno. Em caso de sucesso, ela sofre metade do dano e não fica cega. No começo do seu turno, se um número qualquer de criaturas pequenas ou de tamanho maior, sofreram dano necrótico do seu enxame, você recupera 1d8 pontos de vida. Nos próximos turnos, você pode

usar uma ação bônus para mover a esfera em até 9 metros.

Quando você ativa essa característica, pode escolher um número qualquer de criaturas que você possa enxergar para não serem afetadas.

Após utilizar essa característica, você deve terminar um descanso longo para poder usá-la novamente. Você também pode utilizar um espaço de magia de 4º nível, ou maior, para usar essa característica.

## Arquétipo de Ladino

No 3º nível, um ladino ganha a característica do Arquétipo do Ladino. Aqui está uma opção para essa característica: O Revivido.

### O Revivido

Você teve uma realização impressionante: Você já esteve morto antes, mas de alguma forma está vivo novamente. Essa não é a sua primeira vida; pode nem mesmo ser a segunda. A sua vida, ou vidas, passadas não são claras, mas você sabe que já passou pelos portões da morte. E os poderes da morte, ou de alguma outra influência, ainda tem uma missão para você. Pode ser que tenha convencido uma divindade a lhe retornar para o Plano Material, ou talvez tenha feito um acordo com um diabo, ou até mesmo utilizado um artefato que lhe reviveu. Independente do poder que lhe trouxe de volta, você agora sabe a verdade: que você é um representante da morte entre os vivos.

## Símbolos de Vidas Passadas

*Característica de 3º nível do Revivido*

Você se lembra de talentos que teve em vidas passadas. Quando você termina um descanso longo, você ganha proficiência com a perícia ou ferramenta de sua escolha. Você pode substituir essa proficiência por outra sempre que termina um descanso longo.

## Natureza do Revivido

*Característica de 3º nível do Revivido*

A sua nova conexão com a morte lhe proporciona os seguintes benefícios:

- Você tem vantagem em testes de resistência contra doenças ou ser envenenado, e você tem resistência a dano venenoso.
- Você não precisa comer, beber, ou respirar.
- Você não precisa dormir. Quando você realiza um descanso longo, você precisa passar um mínimo de quatro horas em um estado inativo, sem se mexer, ao invés de dormindo. Nesse estado, você permanece semiconsciente, e consegue escutar normalmente.

## Centelhas da Sepultura

*Característica de 3º nível do Revivido*

Você aprendeu a lançar centelhas de energia necrótica de dentro do seu corpo. Imediatamente após você utilizar a sua Ação Arditosa, você pode realizar um ataque mágico a distância contra uma criatura em até 9 metros de você, desde que não tenha utilizado o seu Ataque Furtivo nesse turno. Você é considerado proficiente com esse ataque e adiciona o seu modificador de Destreza ao ataque e ao dano. A criatura atingida sofre dano necrótico igual ao seu Ataque Furtivo. Essa característica utiliza o seu Ataque Furtivo do turno.

## Conectar com os Mortos

*Característica de 9º nível do Revivido*

Você pode criar uma conexão com um espírito através do seu corpo. Quando utilizar essa característica, você lança a magia falar com os mortos, sem gastar um espaço de magia ou componente material. Inteligência é a sua habilidade para lançar magias para essa magia.

Ao falar com o morto dessa maneira, você ganha um talento de uma vida passada – você não tem certeza se é uma vida passada sua ou do espírito. Quando a magia termina, você ganha

um benefício aleatório da tabela de Talentos do Revivido. Esse benefício dura até que você termine um descanso curto ou longo.

### Talentos do Revivido

#### d3 Talentos

- |   |  |
|---|--|
| 1 | Você aprende a falar, ler, e escrever um idioma de sua escolha       |
| 2 | Você ganha proficiência com uma perícia ou ferramenta de sua escolha |
| 3 | Você ganha proficiência com uma salvaguarda de sua escolha           |

Após lançar a magia com essa característica, você deve terminar um descanso curto ou longo para poder lançá-la novamente.

## Audiência com os Mortos

*Característica de 13º nível do Revivido*

Quando você se encontra a beira da morte, você pode conversar com os poderes da morte. Você tem vantagem em salvaguardas contra a morte, e sempre que realizar um, você pode realizar uma pergunta a uma entidade da morte, que pode ser respondida com “sim”, “não”, ou “desconhecido”. A entidade responde honestamente, usando o conhecimento de todos aqueles que já morreram.

Além disso, sempre que você tiver 0 pontos de vida e for curado ou estabilizado, você pode mudar qualquer uma das suas características pessoais: traço de personalidade, ideais, vínculo, ou fraqueza.

## Passeio Etéreo

*Característica de 17º nível do Revivido*

Como um fantasma, você tem a capacidade de entrar e sair do Plano Etéreo. Você pode utilizar a sua Ação Arditosa para se teletransportar para um espaço desocupado em até 9 metros de distância. Você não precisa conseguir enxergar o local para se teletransportar, mas ele não funciona, desperdiçando a sua ação bônus, se você tentar se teletransportar através de uma

força mágica que é de tamanho Médio ou maior, como uma parede de força. Se você aparecer em um espaço ocupado por uma criatura ou objeto, você é imediatamente empurrado para o espaço desocupado mais próximo e sofre dano de força igual ao dobro da distância que foi deslocado.

**Tradução:** Rafael Santos

**Revisão:** Gervasio da Silva Filho

**Editoração:** Sérgio “O Alquimista” Gomes

**Equipe REDERPG**

Artigo original:

<https://media.wizards.com/2019/dnd/downloads/UA-RuneSwarmRevived.pdf>