

UNEARTHED ARCANA

Características de Classes Variantes

Este documento apresenta opções de teste para cada classe do Livro do Jogador.

Cada classe de Dungeons & Dragons ganha características em determinados níveis. Alguma vez você quis uma alternativa para uma destas características? Ou você tem uma característica que lhe dá opções para escolher e você gostaria de outras opções? Se sua resposta for sim para essas duas perguntas, as seguintes características de classe variantes são para você.

Aqui você encontrará características que substituem ou aprimoram as características normais da sua classe de personagem. Cada característica de classe variante especifica qual característica ela substitui ou aprimora, conforme resumido na tabela Características de Classe Variantes (ver página 2). Se uma característica for substituída, você não recebe nenhum benefício dela e não se qualifica para nada do jogo em que ela seja pré-requisito. Se uma característica for aprimorada, você continua a usufruir de seus benefícios, mas agora com novas capacidades.

O Mestre decide quais destas opções estão disponíveis para os personagens em uma campanha. O Mestre é livre para proibir essas variantes, permitir todas elas ou tornar algumas delas disponíveis para você.

Isto é Material de Teste

O material presente neste artigo é para ser testado e para ativar sua imaginação. Estas mecânicas de jogo estão em versão preliminar, podendo ser utilizadas em sua campanha, mas ainda não foram refinadas pelo desenvolvimento e edição do jogo. Elas não fazem parte do jogo oficialmente e, portanto, não são permitidas nos eventos de 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.

Todas as Classes

A variante a seguir está disponível para todas as classes do jogo.

Proficiência Versátil

Característica de 4º nível ou maior (aprimora Aumento no Valor de Atributo)

Sempre que você ganhar a característica Aumento no Valor de Atributo de sua classe, você também pode substituir uma de suas proficiências em perícia com uma proficiência em perícia oferecida por sua classe no 1º nível (a proficiência que você está substituindo não precisa ser de sua classe).

Essa mudança representa uma de suas perícias atrofiando enquanto você se concentra em uma perícia diferente.

Manobras do Mestre de Batalha

Se você souber alguma manobra do arquétipo do guerreiro Mestre de Batalha, você tem acesso às opções na seção do guerreiro deste documento. Veja as subseções “Manobra Versátil” e “Opções de Manobra” lá.

Bárbaro

Um bárbaro tem acesso às seguintes características.

Instinto de Sobrevivência

Característica de 2º nível de bárbaro (substitui Sentido de Perigo)

Você se torna proficiente com duas das seguintes perícias a sua escolha: Lidar com Animais, Medicina, Natureza, Percepção ou Sobrevivência. Seu bônus de proficiência é dobrado para todos os testes de atributo que utilizem ambas as perícias.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE VARIANTES

Classe	Nível	Característica	Variante	Mudança
Bárbaro	2º	Sentido de Perigo	Instinto de Sobrevivência	Substitui
	5º	Movimento Rápido	Bote Instintivo	Substitui
Bardo	1º	Inspiração de Bardo	Inspiração Mágica	Aprimora
	1º	Conjuração	Magia Versátil	Aprimora
	1º	Conjuração	Magias de Bardo	Aprimora
Bruxo	1º	Magia de Pacto	Magia Versátil	Aprimora
	1º	Magia de Pacto	Magias de Bruxo	Aprimora
	2º	Invocações Místicas	Opções de Invocações Místicas	Aprimora
	3º	Dádiva do Pacto	Opções de Dádiva do Pacto	Aprimora
Clérigo	1º	Conjuração	Truque Versátil	Aprimora
	1º	Conjuração	Magias de Clérigo	Aprimora
	2º	Canalizar Divindade	Canalizar Divindade: Direcionar Poder Divino	Aprimora
	8º	Golpe Divino	Golpes Abençoados	Substitui
Druida	8º	Conjuração Poderosa	Golpes Abençoados	Substitui
	1º	Conjuração	Truque Versátil	Aprimora
	1º	Conjuração	Magias de Druida	Aprimora
	2º	Forma Selvagem	Companheiro Selvagem	Aprimora
Feiticeiro	1º	Conjuração	Magia Versátil	Aprimora
	1º	Conjuração	Magias de Feiticeiro	Aprimora
	2º	Fonte de Magia	Opções de Fonte de Magia	Aprimora
	3º	Metamagia	Opções de Metamagia	Aprimora
Guardião	1º	Inimigo Favorito	Oponente Favorito	Substitui
	1º	Explorador Natural	Explorador Hábil	Substitui
	2º	Estilo de Luta	Opções de Estilo de Luta	Aprimora
	2º	Conjuração	Magia Versátil	Aprimora
	2º	Conjuração	Foco de Conjuração	Aprimora
	2º	Conjuração	Magias de Guardiã	Aprimora
	3º	Consciência Primitiva	Consciência Primordial	Substitui
	3º	Fera Companheira	Opções de Fera Companheira	Aprimora
Guerreiro	10º	Sumir de Vista	Desaparecer	Substitui
	1º	Estilo de Luta	Opções de Estilo de Luta	Aprimora
	1º	Manobras	Manobra Versátil	Aprimora
	1º	Manobras	Opções de Manobra	Aprimora
Ladino	2º	Ação Ardilosa	Ação Ardilosa: Mirar	Aprimora
Mago	1º	Conjuração	Truque Versátil	Aprimora
	1º	Conjuração	Magias de Mago	Aprimora
Monge	1º	Artes Marciais	Armas de Monge	Aprimora
	2º	Ki	Golpe Abastecido de Ki	Aprimora
	2º	Ki	Opções de Ki	Aprimora
Paladino	2º	Estilo de Luta	Opções de Estilo de Luta	Aprimora
	2º	Conjuração	Magias de Paladino	Aprimora
	3º	Canalizar Divindade	Canalizar Divindade: Direcionar Poder Divino	Aprimora

Bote Instintivo

Característica de 5º nível de bárbaro (substitui Movimento Rápido)

Quando uma criatura termina o seu turno a 4,5 metros de você, você pode usar sua reação para se mover até metade do seu movimento para um espaço mais próximo da criatura. Esse movimento não provoca ataques de oportunidades.

Bardo

Um bardo tem acesso às seguintes características.

Magias de Bardo

Característica de 1º nível de Bardo (aprimora Conjuração)

As seguintes magias expandem a lista de magias do bardo.

1º nível

Causar Medo (Guia do Xanathar)

Leque Cromático, Comando

2º nível

Auxílio, Aumentar/Reduzir

Grampo Mental (Guia do Xanathar)

Reflexos, Força Espectral

3º nível

Palavra Curativa em Massa

Lentidão

Servo Diminuto (Guia do Xanathar)

4º nível

Assassino Fantasmagórico

5º nível

Contato Extraplanar

Ligação Telepática de Rary

6º nível

Banquete de Heróis

Prisão Mental (Guia do Xanathar)

Dispersar (Guia do Xanathar)

Transformação de Tenser (Guia do Xanathar)

7º nível

Palavra de Poder: Dor (Guia do Xanathar)

Rajada Prismática

8º nível

Antipatia/Simpatia

Labirinto

9º nível

Muralha Prismática

Inspiração Mágica

Característica de 1º nível de Bardo (aprimora Inspiração de Bardo)

Se uma criatura que recebeu um de seus dados de Inspiração de Bardo conjurar uma magia, a criatura pode jogar o dado e adicionar o resultado em um dos danos ou na cura proporcionada pela magia. O dado de Inspiração de Bardo é então perdido.

Magia Versátil

Característica de 1º nível de Bardo (aprimora Conjuração)

Sempre que você terminar um descanso longo, você pode substituir uma das magias que você aprendeu de sua característica Conjuração por outra magia da lista de magias do bardo. A nova magia deve ser do mesmo nível da magia que foi substituída.

Dica de Regra: Truques são Magias

Truques são magias de 0 nível, que não usam espaços de magia. Quando uma característica aplica-se a magias, essa característica se aplica a truques, a menos que a característica especifique que a magia deve ser de 1º nível ou maior ou deve

gastar um espaço de magia.

Bruxo

Um bruxo tem acesso às seguintes características.

Magia Versátil

Característica de 1º nível de Bruxo (aprimora Magia de Pacto)

Sempre que você terminar um descanso longo, você pode substituir uma das magias que você aprendeu de sua característica Magia de Pacto por outra magia da lista de magias do bruxo. A nova magia deve ser do mesmo nível da magia que foi substituída.

Magias de Bruxo

Característica de 1º nível de Bruxo (aprimora Magia de Pacto)

As seguintes magias expandem a lista de magias do feiticeiro.

1º nível

Onda Trovejante

2º nível

Arrombar

3º nível

Animar Mortos

Transferência Vital (Guia do Xanathar)

4º nível

Invisibilidade Maior

Assassino Fantasmagórico

5º nível

Despistar

Modificar Memória

Âncora Planar

Círculo de Teleporte

6º nível

Criar Homúnculo (Guia do Xanathar)

Receptáculo Arcano

7º nível

Projetar Imagem

8º nível

Terrível Desidratação de Abi-Dalzim (Guia do Xanathar)

9º nível

Portal

Metamorfose

Encarnação Fantasmagórica

Opções de Invocações Místicas

Característica de 2º nível de Bruxo (aprimora Invocações Místicas)

Quando você seleciona Invocações Místicas, você ganha acesso às seguintes opções.

Vínculo do Talismã

Pré-requisito: 12º nível, característica Pacto do Talismã

Quando outra criatura estiver usando seu talismã, você pode usar sua ação para se teleportar até um espaço vazio próximo a ela, contanto que vocês dois estejam no mesmo plano de existência. O usuário do seu talismã pode fazer a mesma coisa, usar sua ação para se teleportar até você.

Cólera do Mestre da Corrente

Pré-requisito: 9º nível, característica Pacto da Corrente

Com uma ação bônus, você pode comandar seu familiar a fazer um ataque.

Armadura Mística

Pré-requisito: característica Pacto da Lâmina

Com uma ação, você pode tocar um conjunto de armadura que não está sendo usado ou

carregado por ninguém e instantaneamente vesti-lo, contando que você já não esteja usando uma armadura. Você é proficiente com esse conjunto de armadura até que ele seja removido.

Mente Mística

Pré-requisito: característica Pacto do Tomo

Você tem vantagem em salvaguardas de Constituição que você faz para manter sua concentração em uma magia.

Escrita Distante

Pré-requisito: 5º nível, característica Pacto do Tomo

Uma nova página aparece em seu Livro das Sombras. Com sua permissão, uma criatura pode usar sua ação para escrever seu nome naquela página, que pode conter uma quantidade de nomes igual ao seu modificador de Carisma (no mínimo 1).

Você pode conjurar a magia remeter, com alvo em uma criatura que tenha o nome inscrito na página, sem gastar um espaço de magia e sem usar componentes materiais. Para fazer isso, você deve escrever a mensagem na página. O alvo ouve a mensagem em sua mente, e seu o alvo responder, sua mensagem aparece na página, ao invés de na sua mente. A escrita desaparece após 1 minuto.

Como uma ação, você pode apagar magicamente um nome inscrito na página ao tocá-lo.

Dádiva dos Protetores

Pré-requisito: 9º nível, característica Pacto do Tomo

Uma nova página aparece em seu Livro das Sombras. Com sua permissão, uma criatura pode usar sua ação para escrever seu nome naquela página, que pode conter um número de nomes igual ao seu modificador de Carisma (mínimo de 1).

Quando qualquer criatura cujo nome está escrito na página é reduzido a 0 pontos de vida, mas não for morto imediatamente, ao invés disso a criatura é magicamente reduzida para 1 ponto de vida. Uma vez que a magia for disparada, nenhuma criatura pode se beneficiar

dela até que você tenha finalizado um descanso longo.

Como uma ação, você pode apagar magicamente um nome inscrito na página ao tocá-lo.

Investimento do Mestre da Corrente

Pré-requisito: característica Pacto da Corrente

Quando você conjura convocar familiar, você imbui o familiar convocado com uma porção dos seus poderes místicos, garantindo a criatura os seguintes benefícios:

- O familiar ganha deslocamento de voo ou deslocamento aquático de 12 metros (você escolhe).
- O familiar não precisa respirar.
- Os ataques armados do familiar são considerados mágicos para o propósito de sobrepujar imunidade ou resistência a dano não mágico.
- Se o familiar forçar uma criatura a fazer uma salvaguarda, ele usa o seu CD para evitar magias.

Proteção do Talismã

Pré-requisito: 9º nível, característica Pacto do Talismã

Quando o usuário do seu talismã faz uma salvaguarda no qual ele não possui proficiência, ele pode adicionar um d4 à jogada.

Repreensão do Talismã

Pré-requisito: característica Pacto do Talismã

Quando o usuário do seu talismã é atingido por um atacante que você pode ver a 9 metros de você, você pode usar sua reação para causar dano psíquico ao atacante igual ao seu modificador de Carisma (no mínimo 1 de dano) e empurrá-lo para 3 metros mais longe do usuário do talismã.

Opções de Dádiva do Pacto

Característica de 3º nível de Bruxo (aprimora Dádiva do Pacto)

Quando você escolhe sua Dádiva do Pacto, a

seguinte opção está disponível para você.

Pacto do Talismã

Seu patrono lhe concede um amuleto especial, um talismã que pode ajudar você, ou qualquer um que usá-lo, em momentos de grande necessidade. Quando o usuário fizer um teste de atributo com uma perícia que ele não tenha proficiência, ele pode adicionar um d4 à jogada.

Se você perder o talismã, você pode realizar uma cerimônia de 1 hora para receber um substituto do seu patrono. Esta cerimônia pode ser realizada durante um descanso longo ou curto, e ela destrói o antigo talismã.

O talismã se transforma em cinzas quando você morre.

Clérigo

Um clérigo tem acesso às seguintes características.

Truque Versátil

Característica de 1º nível de Clérigo (aprimora Conjuração)

Sempre que você ganhar um nível nesta classe, você pode substituir um truque que você aprendeu por meio da característica Conjuração por outro truque da lista de magia do clérigo.

Magias de Clérigo

Característica de 1º nível de Clérigo (aprimora Conjuração)

As seguintes magias expandem a lista de magias do clérigo.

1º nível

Causar Medo (Guia do Xanathar)

Destruição Colérica

2º nível

Marca da Punição

3º nível

Aura de Vitalidade

4º nível

Aura de Devoção

Aura de Pureza

5º nível

Fortalecimento (Guia do Xanathar)

Muralha de Luz (Guia do Xanathar)

9º nível

Palavra de Poder: Salvar

Canalizar Divindade: Direcionar Poder Divino

Característica de 1º nível de Clérigo (aprimora Canalizar Divindade)

Você pode gastar um uso de sua Canalizar Divindade para abastecer suas magias. Como uma ação bônus, você toca seu símbolo sagrado, pronuncia uma oração, e recupera um espaço de magia gasto de 1º nível.

Golpes Abençoados

Característica de 8º nível de Clérigo (substitui Golpe Divino ou Conjuração Poderosa)

Em combate, você é abençoado com poder divino. Quando uma criatura sofre dano de uma de suas magias ou ataques armados, você pode também causar 1d8 pontos de dano radiante a essa criatura. Uma vez que você cause esse dano, você não pode usar essa característica novamente até o começo do seu próximo turno.

Druida

Um druida tem acesso às seguintes características.

Truque Versátil

Característica de 1º nível de Druida (aprimora Conjuração)

Sempre que você ganhar um nível nesta classe,

you can substitute a trick that you learned through the Conjuraco characteristic for another trick from the druid magic list.

Magias de Druida

Característica de 1º nível de Druida (aprimora Conjuraco)

As seguintes magias expandem a lista de magias do druida.

Truque (0 nível)

Bolha Ácida

1º nível

Cerimnia (Guia do Xanathar)

Proteo contra o Bem e o Mal

2º nível

Augúrio (Ritual)

Chama Contínua

Aumentar/Reduzir

3º nível

Aura de Vitalidade

Arma Elemental

Revivificar

Passo Trovejante (Guia do Xanathar)

Muralha de Areia (Guia do Xanathar)

4º nível

Presságio (Ritual)

Escudo Ardente

5º nível

Cone de Frio

Amanhecer (Guia do Xanathar)

Imolaco

6º nível

De Carne para Pedra

7º nível

Símbolo

8º nível

Nuvem Incendiária

9º nível

Polimorfia em Massa (Guia do Xanathar)

Palavra de Poder: Salvar

Companheiro Selvagem

Característica de 2º nível de Druida (aprimora Forma Selvagem)

You gain the ability to conjure a spirit that assumes an animal form: with a cast, you spend a use of your Forma Selvagem characteristic to conjure the magic to summon a familiar, without using material components.

When you conjure the magic in this form, the familiar is a feérico or invés de fera, and the familiar disappears after a number of hours equal to half of your druid level.

Feiticeiro

A wizard has access to the following characteristics.

Magias de Feiticeiro

Característica de 1º nível de Feiticeiro (aprimora Conjuraco)

As seguintes magias expandem a lista de magias do feiticeiro.

Truque (0 nível)

Ferocidade Primitiva (Guia do Xanathar)

1º nível

Graxa

Proteo contra o Bem e o Mal

2º nível

Lâmina Flamejante

Esfera Flamejante

3º nível

Toque Vampírico

4º nível

Escudo Ardente

6º nível

De Carne para Pedra

8º nível

Semiplano

9º nível

Sexto Sentido

Magia Versátil

Característica de 1º nível de Feiticeiro (aprimora Conjuração)

Sempre que você terminar um descanso longo, você pode substituir uma das magias que você aprendeu de sua característica Conjuração por outra magia da lista de magias do feiticeiro. A nova magia deve ser do mesmo nível da magia que foi substituída.

Opções de Fonte de Magia

Característica de 2º nível de Feiticeiro (aprimora Fonte de Magia)

Quando você ganha a característica Fonte de Magia, você recebe acesso às seguintes formas de gastar seus pontos de feitiçaria.

Reservas Potencializadas

Quando você faz um teste de atributo no seu turno, você pode gastar 2 pontos de feitiçaria para ganhar vantagem no teste.

Toque Arcano

Com uma ação, você pode tocar uma arma não-mágica e gastar 2 pontos de feitiçaria para impregná-la com magia por 1 minuto. Durante

esse tempo, a arma é considerada mágica para o propósito de sobrepujar imunidade e resistência a ataques não-mágicos.

Fortitude Mágica

Com uma ação, você pode gastar qualquer quantidade de pontos de feitiçaria para jogar 1d4 para cada ponto gasto. Você ganha uma quantidade de pontos de vida temporários igual ao total sorteado.

Opções de Metamagia

Característica de 3º nível de Feiticeiro (aprimora Metamagia)

Quando você seleciona opções de Metamagia, você ganha acesso às seguintes opções adicionais.

Magia Elemental

Quando você conjura uma magia que causa um dos tipos de dano presente na lista a seguir, você pode gastar 1 ponto de feitiçaria para mudar esse tipo de dano por outro tipo listado: corrosivo, gélido, ígneo, elétrico, trovejante.

Magia Perseguidora

Quando você conjura uma magia que requer que você faça uma jogada de ataque mágico ou que force o alvo a fazer uma salvaguarda de Destreza, você pode gastar 1 ponto de feitiçaria para ignorar os efeitos de cobertura parcial e de cobertura de três quartos contra os alvos da magia.

Magia Infalível

Se você faz uma jogada de ataque para uma magia e erra, você pode gastar 2 pontos de feitiçaria para fazer o ataque novamente. Você deve considerar o resultado da segunda jogada.

Você pode usar Magia Infalível mesmo que já tenha utilizado uma opção de Metamagia diferente durante a conjuração da magia.

Guardião

Um guardião tem acesso às seguintes

características.

Explorador Hábil

Característica de 1º nível de Guardiã (substitui Explorador Natural)

Você é um explorador e sobrevivente inigualável. Escolha um dos seguintes benefícios e então escolha outro no 6º e no 10º nível.

Perspícaz

Escolha uma perícia: Atletismo, História, Intuição, Investigação, Lidar com Animais, Medicina, Natureza, Percepção, Furtividade, Sobrevivência. Você ganha proficiência com a perícia escolhida se você ainda não a possui e você pode adicionar o dobro de seu bônus de proficiência em testes de atributo utilizando esta perícia.

Além disso, graças às suas longas viagens, você é apto a falar, ler e escrever em dois idiomas a sua escolha.

Perambular

Seu deslocamento de caminhada aumenta em 1,5 e você ganha deslocamento de escalada e deslocamento aquático igual ao seu deslocamento de caminhada.

Incansável

Como uma ação, você pode se conceder um número de pontos de vida temporários igual a 1d10 + seu modificador de Sabedoria. Você pode usar essa ação especial um número de vezes igual ao seu modificador de Sabedoria (no mínimo 1 vez) e você recupera todos os usos quando finalizar um descanso longo.

Além disso, sempre que terminar um descanso curto, seu nível de exaustão diminui em 1, se tiver algum.

Dica de Regra: Pontos de Vida Temporários não Acumulam

Se você tem pontos de vida temporários e recebe mais deles, você não os adiciona juntos, a menos que uma regra diga que você pode. Ao invés disso, você decide quais pontos de vida temporários você quer manter. Veja o Capítulo 9 do Livro do Jogador para mais informações sobre pontos de vida temporários.

Oponente Favorito

Característica de 1º nível de Guardiã (substitui Inimigo Favorito)

Você pode recorrer aos seus laços com a natureza para marcar uma criatura como seu inimigo favorito por um tempo: você aprende a magia marca do predador e a Sabedoria é o seu atributo de conjuração para ela. Você pode usá-la uma quantidade de vezes sem gastar um espaço de magia e sem requerer concentração – uma quantidade igual ao seu modificador de Sabedoria (no mínimo 1 vez). Você recupera todos os usos quando termina um descanso longo.

Quando você ganha a característica Conjuração no 2º nível, marca do predador não conta no número de magias de guardião que você sabe.

Opções de Estilo de Luta

Característica de 2º nível de Guardiã (aprimora Estilo de Luta)

Quando você ganha a característica Estilo de Luta, você recebe acesso às variantes presentes na seção “Estilos de Luta” (ver página 15)

O estilo Combatente Druídico também é adicionado à lista de opções de estilo disponíveis para você.

Combatente Druídico

Você aprende dois truques à sua escolha da lista de magias do druida. Eles contam como magias de guardião para você e a Sabedoria é seu atributo de conjuração para eles. Sempre que você ganhar um nível nessa classe, você pode substituir um destes truques por outro truque da lista de magias do druida.

Magias de Guardiã

Característica de 2º nível de Guardiã (aprimora

1º nível

Auxílio

Emaranhar

Destrução Cauterizante

2º nível

Lufada de Vento

Arma Mágica

Aprimorar Atributo

Vínculo de Proteção

3º nível

Destrução Cegante

Mesclar-se às Rochas

Revivificar

Línguas

4º nível

Proteção contra a Morte

Dominar Fera

5º nível

Despertar

Restauração Maior

Magia Versátil

Característica de 2º nível de Guardiã (aprimora Conjuração)

Sempre que você terminar um descanso longo, você pode substituir uma das magias que você aprendeu de sua característica Conjuração por outra magia da lista de magias do guardião. A nova magia deve ser do mesmo nível da magia que foi substituída.

Foco de Conjuração

Característica de 2º nível de Guardiã (aprimora Conjuração)

Você pode utilizar um foco druídico como foco de conjuração para suas magias de guardião. Veja o capítulo 5, "Equipamentos", do Livro do Jogador para uma lista de coisas que contam como focos druídicos.

Consciência Primordial

Característica de 3º nível de Guardiã (substitui Consciência Primitiva)

Você pode focar sua consciência na sua conexão com a natureza: você aprende magias adicionais quando você atinge certos níveis nesta classe se você ainda não possui-las, conforme mostrado na tabela Magias de Consciência Primordial. Essas magias não contam no número de magias de guardião que você sabe.

Magias de Consciência Primordial

Nível do Guardiã	Magias
3º	Detectar Magia, Falar com Animais
5º	Sentido Feral, Localizar Animais ou Plantas
9º	Falar com Plantas
13º	Localizar Criatura
17º	Comunhão com a Natureza

Você pode conjurar cada uma dessas magias uma vez sem gastar espaço de magia. Uma vez que você conjure a magia desta forma, você não pode fazer isso novamente até terminar um descanso longo.

Desaparecer

Característica de 10º nível de Guardiã (substitui Sumir de Vista)

Você pode usar uma ação bônus para se tornar magicamente invisível, junto com todos os equipamentos que estiver usando ou carregando, até o começo do seu próximo turno.

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

Opções de Fera Companheira

Característica de 3º nível de Senhor das Feras (aprimora Fera Companheira)

Enquanto viaja pela natureza, um guardião encontra muitos tipos de animais, alguns o qual o guardião pode se tornar amigo. Essa amizade

pode surgir por meio do uso bem sucedido da perícia Lidar com Animais ou da magia amizade animal. Se o vínculo resultante for forte o bastante, o animal pode se unir ao guardião em suas aventuras.

Um guardião que possui o arquétipo Senhor das Feras pode formar um vínculo ainda mais forte, se sentindo quase como um parente do animal. Um tipo especial de fera aguarda o Senhor das Feras na natureza, uma criatura cuja linhagem ascende até o começo do mundo: uma fera primordial conhecida como uma Fera do Ar ou uma Fera da Terra. Tal criatura procura pelo tipo de companheirismo que o Senhor das Feras oferece, a disposição para que os dois combata o desequilíbrio do mundo natural.

A fera primordial é uma criatura especial que um Senhor das Feras pode escolher com a característica Fera Companheira. Quando escolher tal criatura, você decide se ela será uma Fera do Ar ou uma Fera da Terra, e você determina sua aparência. Histórias falam de feras primordiais que mudam de forma misticamente para se alinhar com o espírito de seu companheiro.

Quando uma fera primordial for encontrada separada de um Senhor das Feras, a criatura assume a forma de uma fera normal com nível de desafio ¼ ou menor, conforme determinado pelo Mestre.

Fera do Ar

Fera pequena, neutra

Classe de Armadura 13

Pontos de Vida igual ao modificador de Constituição da fera + seu modificador de Sabedoria + cinco vezes o seu nível de guardião (a fera tem um número de Dados de Vida [d6] igual ao seu nível de guardião)

Deslocamento 3 m, voo 18 m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	16 (+3)	13 (+1)	8 (-1)	14 (+2)	11 (+0)

Salv guarda Des +5, Con +3, Sab +4

Perícias Percepção +4, Furtividade +5

Sentidos Visão no Escuro 18 m, Percepção Passiva

14

Idiomas compreende o idioma que você fala

Sobrevoa. A fera não provoca ataques de oportunidade quando voa para longe do alcance do inimigo.

Renascimento Primordial. Se a fera morreu a menos de uma hora, você pode usar sua ação para tocá-la e gastar um espaço de magia de 1º nível ou maior. A fera retorna a vida após 1 minuto com todos os seus pontos de vida restaurados.

Companheiro Preparado. Como uma ação bônus, você pode comandar que a fera faça seu ataque de retalhar ou Esconder-se.

Ações

Retalhar. *Ataque Armado Corpo-a-Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 1d6 + 3 de dano cortante.

Fera da Terra

Fera média, neutra

Classe de Armadura 12

Pontos de Vida igual ao modificador de Constituição da fera + seu modificador de Sabedoria + cinco vezes o seu nível de guardião (a fera tem um número de Dados de Vida [d8] igual ao seu nível de guardião)

Deslocamento 12 m, escalada ou aquático 12 m (você escolhe quando se vincula a fera)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	8 (-1)	14 (+2)	11 (+0)

Salv guarda Des +4, Con +4, Sab +4

Perícias Percepção +4, Furtividade +4

Sentidos Visão no Escuro 18 m, Percepção Passiva 14

Idiomas compreende o idioma que você fala

Carga. Se a fera se mover ao menos 6 metros diretamente contra o alvo e então acertar o seu

ataque dilacerar no mesmo turno, o alvo sofre 1d6 pontos de dano cortante extra. Se o alvo for uma criatura, ela deve sem bem sucedida em uma salvaguarda de Força contra seu CD para evitar magia ou será derrubada e ficará caída.

Renascimento Primordial. Se a fera morreu a menos de uma hora, você pode usar sua ação para tocá-la e gastar um espaço de magia de 1º nível ou maior. A fera retorna a vida após 1 minuto com todos os seus pontos de vida restaurados.

Companheiro Preparado. Como uma ação bônus, você pode comandar que a fera faça seu ataque de dilacerar ou Esconder-se.

Ações

Dilacerar. Ataque Armado Corpo-a-Corpo: +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. **Acerto:** 1d6 + 2 de dano cortante.

Guerreiro

Um guerreiro tem acesso às seguintes características.

Opções de Estilo de Luta

Característica de 1º nível de Guerreiro (aprimora Estilo de Luta)

Quando você ganha a característica Estilo de Luta, você recebe acesso às variantes presentes na seção “Estilos de Luta” (ver página 15)

O estilo Técnica Superior também é adicionado à lista de opções de estilo disponíveis para você.

Técnica Superior

Você aprende uma manobra a sua escolha entre aquelas disponíveis para o arquétipo Mestre da Batalha. Se uma manobra que você utilizar requerer que o seu alvo faça uma salvaguarda para resistir ao efeito da manobra, a CD do teste é igual a 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Força ou Destreza (você escolhe).

Você ganha um dado de superioridade, que é um d6 (este dado é adicionado a qualquer dado de superioridade que você tenha de outra fonte).

Este dado é utilizado para abastecer suas manobras. Um dado de superioridade é gasto quando você o utiliza. Você recupera seu dado de superioridade gasto quando termina um descanso curto ou longo.

Manobra Versátil

Característica de 1º nível de Guerreiro (aprimora Manobras)

Se você sabe qualquer manobra do arquétipo de guerreiro Mestre da Batalha, você pode substituir uma manobra que você sabe por uma manobra diferente sempre que terminar um descanso longo. Essa mudança reflete sua preparação física e mental para o dia à frente.

Opções de Manobra

Característica de 1º nível de Guerreiro (aprimora Manobras)

Se você tem acesso a manobras, as manobras a seguir são adicionadas à lista de opções disponíveis para você. Manobras estão disponíveis para o Mestre da Batalha e para personagens que possuem o estilo de combate Técnica Superior ou o talento Adepto Marcial.

Emboscada

Quando você fizer um teste de Destreza (Furtividade) ou uma jogada de iniciativa, você poderá gastar um dado de superioridade e adicionar o dado de superioridade ao teste ou jogada.

Atrair e Trocar

Quando você estiver a 1,5 metros de um aliado em seu turno, você poderá gastar um dado de superioridade e trocar de lugar com este aliado, contanto que você tenha gasto ao menos 1,5 metros de movimento. Este movimento não provoca ataques de oportunidade.

Jogue o dado de superioridade. Até o começo do seu próximo turno, este aliado ganha um bônus na CA igual ao valor sorteado.

Pressionar

Quando um inimigo que você pode ver se move

até 1,5 metros de você, você pode usar sua reação para gastar um dado de superioridade e fazer um ataque armado contra a criatura. Se o ataque acertar, adicione o dado de superioridade na jogada de dano.

Golpe Restritivo

Imediatamente após você acertar uma criatura com um ataque armado corpo a corpo no seu turno, você pode gastar um dado de superioridade e usar uma ação bônus para agarrar o alvo (consulte as regras de Agarrar no capítulo 9 do Livro do Jogador). Adicione o dado de superioridade no teste de Força (Atletismo). O alvo então fica contido enquanto permanecer agarrado desta maneira.

Língua de Prata

Quando você fizer um teste de Carisma (Enganação) ou um teste de Carisma (Persuasão), você poderá gastar um dado de superioridade e adicionar o dado de superioridade ao teste de atributo.

Disparar

Com uma ação bônus, você pode gastar um dado de superioridade e realizar um ataque armado à distância. Você pode sacar uma arma de arremesso como parte da ação para fazer este ataque. Se você acertar, adicione o dado de superioridade à jogada de dano.

Olho Estudioso

Quando você fizer um teste de Sabedoria (Intuição) ou um teste de Inteligência (Investigação), você poderá gastar um dado de superioridade e adicionar o dado de superioridade ao teste de atributo.

Ladino

Um ladino tem acesso à seguinte característica.

Ação Ardilosa: Mirar

Característica de 2º nível de Ladino (aprimora Ação Ardilosa)

Você ganha uma forma adicional de usar sua Ação Ardilosa: mirar cuidadosamente o seu próximo ataque. Com uma ação bônus, você se concede vantagem em seu próximo ataque no turno atual. Você pode usar essa ação bônus apenas se você não tiver se movido durante esse turno, e após usar a ação bônus, seu deslocamento é igual a 0 até o final do seu turno atual.

Mago

Um mago tem acesso às seguintes características.

Truque Versátil

Característica de 1º nível de Mago (aprimora Conjuração)

Sempre que você ganhar um nível nesta classe, você pode substituir um truque que você aprendeu por meio da característica Conjuração por outro truque da lista de magia do mago.

Magias de Mago

Característica de 1º nível de Mago (aprimora Conjuração)

As seguintes magias expandem a lista de magias do mago.

2º nível

Augúrio (adivinhação, ritual)

Aprimorar Atributo (transmutação)

3º nível

Falar com Mortos (necromancia)

4º nível

Presságio (adivinhação, ritual)

Monge

Um monge tem acesso às seguintes características.

Armas de Monge

Característica de 1º nível de Monge (aprimora Artes Marciais)

Você pode usar essa característica para definir suas armas de monge, ao invés de usar as definidas na característica Artes Marciais. Você pratica sua arte marcial com armas especialmente escolhidas, que se tornam armas de monge para você. Você pode escolher um número de armas para serem as suas armas de monge igual a 5 + seu modificador de Sabedoria (no mínimo 5 armas). As armas escolhidas devem preencher os seguintes critérios:

- A arma deve ser uma arma simples ou marcial.
- Você deve ser proficiente com a arma.
- A arma não pode ter as seguintes propriedades: Pesada, Especial ou Duas Mãos.

Golpe Abastecido de Ki

Característica de 2º nível de Monge (aprimora Ki)

Se você gastar 1 ou mais pontos de ki como parte de sua ação no seu turno, você então poderá fazer imediatamente um ataque desarmado como uma ação de bônus.

Características de Ki

Característica de 2º nível de Monge (aprimora Ki)

Quando você ganha a característica Ki no 2º nível, você ganha acesso às seguintes características:

Olho Longínquo

Quando você faz um ataque armado à distância, você pode gastar 1 ponto de ki para prevenir que o alcance máximo imponha desvantagem nas suas jogadas de ataque até o final do seu turno atual.

Cura Acelerada

Com uma ação, você pode gastar 2 pontos de ki e jogar um dado de Artes Marciais. Você recupera um número de pontos de vida igual ao número

sorteado.

Paladino

Um paladino tem acesso às seguintes características.

Opções de Estilo de Luta

Característica de 2º nível de Paladino (aprimora Estilo de Luta)

Quando você ganha a característica Estilo de Luta, você recebe acesso às variantes presentes na seção “Estilos de Luta” (ver página 15)

O estilo Combatente Abençoado também é adicionado à lista de opções de estilo disponíveis para você.

Combatente Abençoado

Você aprende dois truques a sua escolha da lista de magias do clérigo. Eles contam como magias de paladino para você e o Carisma é seu atributo de conjuração para eles. Sempre que você ganhar um nível nessa classe, você pode substituir um destes truques por outro truque da lista de magias do clérigo.

Magias de Paladino

Característica de 2º nível de Paladino (aprimora Conjuração)

As seguintes magias expandem a lista de magias do paladino.

2º nível

Repouso Tranquilo

Oração de Cura

Vínculo de Proteção

3º nível

Transferência Vital (Guia do Xanathar)

Guardiões Espirituais

5º nível

Amanhecer (Guia do Xanathar)

Coluna de Chamas

Canalizar Divindade: Direcionar Poder Divino

Característica de 3º nível de Paladino (aprimora Canalizar Divindade)

Você pode gastar um uso de sua Canalizar Divindade para abastecer suas magias. Como uma ação bônus, você toca seu símbolo sagrado, pronuncia uma oração, e recupera um espaço de magia gasto de 1º nível.

ESTILOS DE LUTA

Aqui estão novas formas de usar a característica Estilo de Luta do guardião, guerreiro e paladino.

Estilo Versátil

Característica de Guardião, Guerreiro e Paladino (aprimora Estilo de Luta)

Sempre que você ganhar um nível em uma classe que possui a característica Estilo de Luta, você pode substituir um estilo de luta que você sabe por outro estilo disponível para sua classe. Essa mudança representa uma mudança no foco do seu treinamento e prática marcial, fazendo com que você perca os benefícios de um estilo e ganhe os benefícios de outro estilo.

Opções de Estilo de Luta

Característica de Guardião, Guerreiro e Paladino (aprimora Estilo de Luta)

Quando você seleciona um estilo de luta, as seguintes opções de estilo são adicionadas a lista de opções.

Lutar às Cegas

Estar impossibilitado de enxergar uma criatura não impõe desvantagem nas suas jogadas de ataque contra ela, contanto que a criatura não esteja escondida de você.

Interceptar

Quando uma criatura que você pode ver acerta um alvo que está a 1,5 metros de você com um ataque, você pode usar sua reação para reduzir o dano que o alvo sofre em 1d10 + seu bônus de

proficiência (no mínimo 0 dano). Você deve estar segurando um escudo ou arma marcial para usar essa reação.

Lutar com Arma de Arremesso

Você pode sacar uma arma que tem a propriedade arremesso como parte de um ataque que você faz com a arma.

Além disso, quando você acerta um ataque à distância usando uma arma de arremesso, você ganha um bônus de +1 na jogada de dano.

Lutar Desarmado

Seus ataques desarmados podem causar dano contundente igual a 1d6 + seu modificador de Força. Se você atacar com as duas mãos livres, o d6 se torna d8.

Quando você tem sucesso em começar a agarrar, você pode causar 1d4 pontos de dano contundente na criatura agarrada. Enquanto você mantém a criatura agarrada, você pode causar essa quantidade de dano à criatura sempre que acertá-la com um ataque corpo a corpo.

Tradução: Rafael Viana Silva

Revisão: Gervasio da Silva Filho

Editoração: Sérgio "O Alquimista" Gomes

Equipe REDERPG

Artigo original:

<https://dnd.wizards.com/articles/unearthed-arcana/class-feature-variants>