

# UNEARTHED ARCANA 2020

## Subclasses, Parte 1

Este documento apresenta opções de subclasses para bárbaros, monges, paladinos e bruxos.

### 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 utilizada em sua campanha, mas ainda não foram completamente refinadas pelo desenvolvimento 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.

## Bárbaro

No 3º nível, o bárbaro ganha a característica Trilha Primitiva. A seguir está uma opção de teste para essa característica: A Trilha da Fera.

### Trilha da Fera

O bárbaro que segue a Trilha da Fera extrai sua fúria da fagulha bestial que queima dentro de suas almas. Esta fera clama para ser libertada e se solta no ápice da fúria. Aqueles que trilham este caminho podem ser habitados por um espírito primitivo ou podem ser descendentes de metamorfos. Você pode escolher a origem do seu poder ferino ou determinar aleatoriamente ao consultar a tabela de Origem da Fera.

#### Origem da Fera

d4	Origem
1	Um de seus pais é um licantropo e você herdou parte da sua maldição
2	Você é descendente de um druida lendário, um fato confirmado por sua

habilidade de mudar de forma parcialmente.

- 3 Um espírito feérico lhe concedeu o dom de adotar diferentes aspectos bestiais
- 4 Um antigo espírito animal habita dentro de você, permitindo que você trilhe esse caminho.

### Forma da Fera

#### *Característica de 3º nível da Trilha da Fera*

Quando você entra em fúria, você pode se transformar, revelando o poder ferino dentro de você. Até que sua fúria termine, você manifesta uma arma corporal natural, escolhendo uma das seguintes opções cada vez que entra em fúria:

**Mordida.** Sua boca se transforma em um focinho bestial ou mandíbulas enormes (a sua escolha). Sua mordida causa 1d8 pontos de dano perfurante em um acerto. Uma vez em cada um de seus turnos quando você causa dano em uma criatura com sua mordida, você recupera um número de pontos de vida igual ao seu modificador de Constituição (no mínimo 1 ponto de vida).

**Garras.** Suas mãos se transformam em garras, que causam 1d6 pontos de dano cortante em um acerto. Quando você usa a ação Atacar em seu turno e faz um ataque com suas garras, você pode fazer um ataque adicional usando suas garras como parte da mesma ação.

**Cauda.** Cresce em você uma cauda ondulante e espinhosa que causa 1d12 pontos de dano perfurante em um acerto e que tem a propriedade Alcance.

### Alma Ferina

#### *Característica de 6º nível da Trilha da Fera*

O espírito ferino dentro de você fica mais poderoso, fazendo com que suas armas naturais da característica Forma da Fera

contem como mágicas para o propósito de superar resistências e imunidades a ataques e dano não mágicos.

Você também pode convocar o espírito ferino para lhe ajudar a se adaptar com os arredores. Quando você terminar um descanso curto ou longo, escolha um dos seguintes benefícios, que duram até você finalizar um descanso curto ou longo:

- Você ganha deslocamento de natação igual ao seu deslocamento de caminhada, e você pode respirar debaixo d'água.
- Você ganha deslocamento de escalada igual ao seu deslocamento de caminhada, e você pode escalar superfícies difíceis, inclusive ficar de ponta cabeça em tetos, sem a necessidade de um teste de atributo.
- Quando você salta, você pode fazer um teste de Força (Atletismo) e estender o seu salto por uma quantidade de centímetros igual ao total do teste multiplicado por 30. Você pode fazer esse teste especial apenas uma vez por turno.

### Dica de Regra: Custo de Deslocamento Saltando

Quanto você salta, cada metro que você cruza ao saltar custa um metro do seu deslocamento no turno atual. Quando uma característica de classe, uma magia, ou outro efeito aumenta seu salto, os metros bônus também custam deslocamento. Para mais informações sobre saltar, veja o capítulo 8 do Livro do Jogador.

### Fúria Infecciosa

*Característica de 10º nível da Trilha da Fera*

Quando você acerta uma criatura com suas armas naturais enquanto estiver em fúria, o espírito dentro de você pode amaldiçoar o alvo com uma fúria violenta. O alvo deve ter sucesso em uma salvaguarda de Sabedoria (CD igual a 8 + seu modificador de Constituição + seu bônus de proficiência) ou sofrerá um dos efeitos a seguir (a sua escolha):

- O alvo deve usar sua reação para fazer um ataque corpo-a-corpo contra outra criatura a sua escolha que você possa ver.
- O alvo sofre 2d12 pontos de dano psíquico.

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.

## Chamado dos Caçadores

*Características de 14º nível da Trilha da Fera*

A fera interior se torna tão poderosa que você pode transbordar sua ferocidade para seus aliados. Quando você entra em fúria, você pode escolher um número de criaturas aliadas que você pode ver a 9 metros de você igual ao seu modificador de Constituição (no mínimo uma criatura). Até que a sua fúria termine, as criaturas escolhidas ganham a característica Ataque Imprudente e você tem vantagem em salvaguardas contra ser amedrontado. Você também ganha 5 pontos de vida temporários para cada criatura que aceitar o benefício.

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 terminar um descanso longo.

### Dica de Regra: Pontos de Vida Temporários Não Se Acumulam

Se você tem pontos de vida temporários e recebe mais deles, você não os soma, a menos que uma regra diga que você pode. Em vez disso, você decide quais pontos de vida temporários deseja manter. Para obter mais informações sobre pontos de vida temporários, consulte o capítulo 9 do Livro do Jogador.

## Monge

No 3º nível, o monge ganha a característica Tradição Monástica. A seguir está uma opção de teste para essa característica: o Caminho da Misericórdia.

## Caminho da Misericórdia

Os monges do Caminho da Misericórdia aprendem a manipular a força vital dos outros para ajudar os necessitados. Eles são médicos errantes para os pobres e feridos. No entanto, para aqueles que estão além de sua ajuda – sejam enfermos ou malignos – eles trazem um fim rápido como um ato de misericórdia.

Aqueles que seguem o Caminho da Misericórdia podem ser membros humildes de uma ordem religiosa, provendo ajuda aos mais necessitados, fazendo escolhas difíceis baseadas no realismo ao invés do idealismo. Alguns podem ser curandeiros gentis, amados por suas comunidades, enquanto outros podem ser arautos mascarados de misericórdias macabras.

Os seguidores deste caminho geralmente vestem túnicas simples com capuzes compridos e muitas vezes escondem o rosto com máscaras, apresentando-se como arautos sem rosto da vida e da morte. Se você usar uma máscara, escolha sua aparência ou determine-a aleatoriamente conforme a tabela Máscara Misericordiosa.

### Máscara Misericordiosa

#### d4 Origem

- |   |                    |
|---|--------------------|
| 1 | Corvo              |
| 2 | Branca e sem rosto |
| 3 | Rosto chorando     |
| 4 | Rosto sorrindo     |
| 5 | Caveira            |
| 6 | Borboleta          |

## Implementos da Misericórdia

*Característica de 3º nível do Caminho da Misericórdia*

Você ganha proficiência na perícia Intuição ou Medicina (a sua escolha), e você ganha proficiência com kit de herbalismo e com o kit de veneno.

## Mãos da Cura

*Característica de 3º nível do Caminho da Misericórdia*

Seu toque místico pode curar ferimentos. Como uma ação, você pode gastar 1 ponto de ki para tocar uma criatura e restaurar um número de pontos de vida igual ao resultado de seu dado de Artes Marciais + seu modificador de Sabedoria. Quando você usa sua característica Rajada de Golpes, você pode substituir um de seus ataques desarmados pelo uso dessa característica sem gastar seu custo de ki.

## Mãos do Tormento

*Característica de 3º nível do Caminho da Misericórdia*

Você pode usar seu ki para causar ferimentos. Quando você acerta uma criatura com um ataque desarmado, você pode gastar 1 ponto de ki para causar dano necrótico extra igual ao resultado de uma jogada do seu dado de Artes Marciais. Se a criatura está incapacitada ou envenenada, ao invés disso ela sofre dano necrótico igual ao resultado de três jogadas de seu dado de Artes Marciais. Você pode usar essa característica apenas uma vez em cada um de seus turnos.

## Aura Nociva

*Característica de 6º nível do Caminho da Misericórdia*

Como ação bônus, você gasta 1 ponto de ki para transformar seu ki em uma aura de miasma tóxico. A aura se estende para 1,5 metros de você em todas as direções, mas não através de cobertura total. Ela dura 1 minuto, até você ficar incapacitado ou até encerrá-la (nenhuma ação é necessária). Enquanto sua aura estiver ativa, os ataques à distância têm desvantagem contra você. Qualquer outra criatura que comece seu turno na área da aura deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição ou ficará envenenada até o final de seu próximo turno e receber dano de veneno igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo 0 de dano).

## Técnica de Cura

*Característica de 11<sup>o</sup> nível do Caminho da Misericórdia*

Sua habilidade em manipular seu ki para curar aumenta. Quando você restaura os pontos de vida de uma criatura usando sua Mãos de Cura, você também pode acabar com uma doença ou uma das seguintes condições que afeta o alvo: cego, surdo, paralisado ou envenenado.

## Mão da Misericórdia

*Característica de 17<sup>o</sup> nível do Caminho da Misericórdia*

Seu domínio sobre a energia vital abre as portas para a técnica definitiva de descanso. Como uma ação, você pode tocar uma criatura, gastar 4 pontos ki e forçar a criatura a fazer uma salvaguarda de Constituição (uma criatura pode falhar voluntariamente neste teste). A menos que a salvaguarda seja bem-sucedida, a criatura entra em um estado de animação suspensa por um número de dias igual ao seu nível de monge ou até que você termine o efeito mais cedo (nenhuma ação é necessária). Durante esse tempo a criatura fica paralisada, tem imunidade a todos os danos e qualquer maldição, doença ou veneno que a afeta é suspensa. A criatura parece morta para todo tipo de inspeção externa e para magias usadas para determinar o status da criatura.

Você pode ter apenas uma criatura sob o efeito desta característica por vez.

### Dica de Regra: Você é uma Criatura

Uma criatura é qualquer coisa que pertença a um dos tipos de criatura listados na Introdução do Livro dos Monstros. Os personagens dos jogadores – incluindo o seu personagem – são todos criaturas, e a maioria deles são humanoides, um dos tipos de criatura do jogo.

## Paladino

No 3<sup>o</sup> nível, um paladino ganha a característica Juramento Sagrado. A seguir

está uma opção de teste para essa característica: o Juramento das Sentinelas

## Juramento das Sentinelas

Paladinos que fazem o Juramento das Sentinelas buscam proteger o reino mortal dos ataques das criaturas extraplanares, muitas das quais podem devastar os soldados mortais. Assim, as Sentinelas aprimoram suas mentes, espíritos e corpos para serem as armas definitivas contra essas ameaças. Paladinos que seguem os princípios das Sentinelas estão sempre em vigília para detectar a influência das forças extraplanares, muitas vezes estabelecendo uma rede de espiões e informantes para coletar informações sobre cultos suspeitos. Para uma Sentinela, manter uma desconfiança e apreensão saudável sobre seu entorno é tão natural quanto usar uma armadura em batalha.

## Princípios das Sentinelas

Um paladino que assume o Juramento das Sentinelas jura proteger o reino mortal das ameaças de outro mundo.

**Vigilância.** As ameaças que você enfrenta são astutas, poderosas e subversivas. Esteja sempre alerta para sua corrupção.

**Lealdade.** Nunca aceite presentes ou favores de íferos ou daqueles que trabalham com eles. Seja fiel à sua ordem, aos seus camaradas e ao seu dever.

**Disciplina.** Você é o escudo contra os terrores sem fim que jazem além das estrelas. Sua lâmina deve estar sempre afiada e sua mente aguçada para sobreviver ao que está além.

## Magias de Juramento

*Característica de 3<sup>o</sup> nível do Juramento das Sentinelas*

Você ganha magias de juramento conforme os níveis de paladino listados na tabela Magias do Juramento das Sentinelas. Veja a característica de classe Juramento Sagrado

para verificar como as magias de juramento funcionam.

### Magias do Juramento das Sentinelas

Nível do Paladino	Magias
3º	alarme, orbe cromático
5º	augúrio, raio lunar
9º	contramagia, indetectável
13º	aura de pureza, banimento
17º	imobilizar monstro, consagrar

## Canalizar Divindade

*Característica de 3º nível do Juramento das Sentinelas*

Você ganha as seguintes opções de Canalizar Divindade. Veja a característica de classe Juramento Sagrado para verificar como Canalizar Divindade funciona.

**Vontade da Sentinela.** Você pode usar seu Canalizar Divindade para investir sua presença com o poder protetor de sua fé. Como uma ação, você pode escolher um número de criaturas que você pode ver a até 9 metros de você, até um número igual ao seu modificador de Carisma (no mínimo uma criatura). Por 1 minuto, todas as criaturas escolhidas têm vantagem nas salvaguardas de Inteligência, Sabedoria e Carisma.

**Repudiar Extraplanar.** Você pode usar seu Canalizar Divindade para castigar os seres não mundanos. Como uma ação, você exibe seu símbolo sagrado e cada elemental, feérico, ífero ou aberração a até 9 metros de você que pode lhe ouvir deve fazer uma salvaguarda de Sabedoria. Em caso de falha, a criatura é expulsa por 1 minuto ou até receber dano.

Uma criatura expulsa deve gastar seus turnos tentando se mover o mais longe possível de você, e ela não pode se mover voluntariamente para um espaço a menos de 9 metros de você. Para suas ações, ela pode usar apenas a ação Correr ou tentar escapar de um efeito que a impede de se mover. Se não houver para onde se mover, a criatura pode usar a ação Esquivar.

## Aura da Sentinela

*Característica de 7º e 18º nível do Juramento das Sentinelas*

Você emana uma aura de prontidão enquanto não estiver incapacitado. Quando você e uma criatura a sua escolha a 3 metros de você jogarem a iniciativa, cada um ganha um bônus na jogada de iniciativa igual ao seu modificador de Carisma (no mínimo +1).

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

## Repreensão Vigilante

*Característica de 15º nível do Juramento das Sentinelas*

Você aprendeu como punir magicamente qualquer um que se atreva a conjurar magias indesejáveis em você e em seus protegidos. Sempre que você ou uma criatura que você pode ver a 9 metros de você for bem sucedido em uma salvaguarda contra uma magia, você pode usar sua reação para causar dano energético igual a 2d8 + seu modificador de Carisma ao conjurador.

## Fortaleza Viva

*Característica de 20º nível do Juramento das Sentinelas*

Você manifesta uma fagulha do poder de sua divindade para a defesa do seu juramento sagrado. Como uma ação bônus, você ganha os seguintes benefícios por 1 minuto:

- Você ganha Visão Verdadeira em um raio de 36 metros.
- Você tem vantagem nas jogadas de ataque contra elementais, feéricos, íferos e aberrações.
- Quando você acerta uma criatura com um ataque e causa dano a ela, você também pode obrigá-la a fazer uma salvaguarda de Carisma. Em caso de falha, a criatura é magicamente banida para seu plano de existência nativo se ela não estiver nele. Em caso de sucesso, a criatura não pode ser banida por essa característica nas próximas 24 horas.

Uma vez que você use essa ação bônus, você não pode usá-la novamente até terminar um descanso longo.

## Bruxo

No 1º nível, um bruxo ganha a característica Patrono Sobrenatural. A seguir está uma opção de teste para essa característica: o Gênio Nobre

### O Gênio Nobre

Você fez um pacto com um dos tipos de gênio mais raros, um gênio nobre. Tal entidade é o regente de vários feudos nos Planos Elementais e tem grande influência sobre os gênios menores e criaturas elementais. Gênios nobres possuem motivações diversas, mas todos são colecionadores arrogantes de criaturas, conhecimentos e tesouros. Um gênio valoriza sua coleção e protegerá tudo aquilo que ele clama ser seu. Por meio de sua conexão com o gênio nobre, você pode alavancar sua influência e aumentar seu domínio sobre coisas do multiverso.

### Lista Expandida de Magias

*Característica de 1º nível do Gênio Nobre*

O Gênio Nobre permite que você escolha de uma lista expandida de magias quando você aprende uma magia de bruxo. As magias a seguir são adicionadas a lista de magias de bruxo para você.

#### Lista Expandida de Magias do Gênio Nobre

Nível da Magia	Magias
1º	<i>névoa obscurecente, sono</i>
2º	<i>aumentar/reduzir, força espectral</i>
3º	<i>criar comida e água, proteção contra energia</i>
4º	<i>polimorfia, assassino fantasmagórico</i>
5º	<i>mão de Bigby, criação</i>

### Receptáculo do Colecionador

*Característica de 1º nível do Gênio Nobre*

Seu patrono lhe dá um receptáculo mágico que pode vincular uma criatura a você e a coleção do seu patrono. O receptáculo é um objetivo Diminuto, e ele é um foco arcano para você. Você decide que tipo de objeto ele é, ou você pode determinar aleatoriamente consultando a tabela Receptáculo do Colecionador.

#### Receptáculo do Colecionador

d6	Receptáculo
1	Lâmpada a óleo
2	Urna
3	Anel com compartimento
4	Garrafa tampada
5	Estátua oca
6	Lanterna ornamentada

Se você perder o seu receptáculo, você pode realizar uma cerimônia de 1 hora para receber um substituto de seu patrono. Essa cerimônia pode ser realizada durante um descanso curto ou longo e destrói o antigo receptáculo. O receptáculo some em um brilho de poder elemental quando você morre.

Com uma ação enquanto você estiver segurando o receptáculo, você designa uma criatura voluntária que você pode ver a 30 metros de você e cria uma corrente de material elemental fino que liga o alvo a você. A corrente dura uma hora, até que crie uma nova corrente, até que o alvo designado seja reduzido a 0 pontos de vida ou até que termine seu movimento a mais de 30 metros de você.

Enquanto você estiver acorrentado desta forma a uma criatura, você ganha os seguintes benefícios:

- Você ganha um bônus no seu teste de Sabedoria (Percepção) igual ao seu modificador de Carisma (no mínimo +1).
- Quando você conjura uma magia, você pode manifestar a magia a partir do espaço da criatura acorrentada.

Você pode criar essa corrente um número de vezes igual ao seu modificador de Carisma

(no mínimo uma vez), e você recupera todos os usos quando termina um descanso longo.

## Receptáculo do Colecionador e Dádiva do Pacto

Quando você cria uma corrente com seu Receptáculo do Colecionador, a corrente assume um formato que reflete o tipo de gênio do seu patrono: névoa e vento rodopiante para um djinni, areia e pedacinhos de rocha ou gemas para um dao, fumaça e brasas para um efreeti e espuma de água para uma marid.

Quando você ganha a característica Dádiva do Pacto no 3º nível, se você selecionar uma dádiva que lhe garante um objeto físico, seu receptáculo se transforma nesse objeto. Por exemplo, um bruxo cujo patrono seja um gênio nobre e escolhe o Pacto do Tomo pode descobrir que sua garrafa se transformou em um pergaminho elaborado feito de asas de dragão vermelho, com hastes feitas de latão e ferro.

## Resistência Elemental

*Característica de 6º nível do Gênio Nobre*

Seu patrono lhe garante proteção contra um elemento. Sempre que você terminar um descanso longo, você ganha resistência contra dano corrosivo, gélido, ígneo ou elétrico (a sua escolha) até o final do seu próximo descanso longo.

Enquanto a corrente do seu Receptáculo do Colecionador estiver ativa, a criatura acorrentada ganha resistência contra o tipo de dano que você escolheu.

## Desejo Protetor

*Característica de 10º nível do Gênio Nobre*

Agora você pode usar seu Receptáculo do Colecionador para desejar a sua proteção e da criatura acorrentada. Se você ou a criatura acorrentada for atingida por um ataque, você pode usar sua reação para se teletransportar, trocando de lugar com a criatura e alterando qual dos dois é atingido pelo ataque.

## Diversão do Gênio

*Característica de 10º nível do Gênio Nobre*

Com uma ação, você tenta enviar uma criatura que você pode ver a 27 metros de você para a corte de seu patrono. O alvo deve ter sucesso em uma salvaguarda de Carisma contra o CD para evitar sua magia ou será magicamente sugada para seu Receptáculo e teletransportada para a corte do seu patrono nos Planos Elementais.

Enquanto estiver lá, o alvo fica atordoado e seu patrono o deslumbra com diversões, mas não lhe faz mal. O alvo pode repetir a salvaguarda no final de cada um de seus turnos, reaparecendo no espaço que estava ou no espaço desocupado mais próximo se aquele espaço estiver ocupado caso tenha sucesso.

Após usar essa característica, você não pode usá-la novamente até que finalize um descanso longo. Se o alvo permanecer na corte do seu patrono por 1 minuto, o gênio o manda de volta no final do seu turno como se ele tivesse tido sucesso na salvaguarda e você recupera o uso dessa característica.

## Chamado do Colecionador

*Característica de 14º nível do Gênio Nobre*

Em troca de aumentar a influência do seu patrono pelo multiverso, você pode pedir um pouco mais de seu poder. Com uma ação, você pode implorar ao seu patrono por ajuda ao fazer um teste de Carisma (Persuasão) contra o CD para evitar sua magia. Se o teste for bem sucedido, você pode escolher um dos seguintes efeitos:

- Uma criatura que você pode ver a 18 metros de você recupera 8d6 pontos de vida e tem uma doença ou condição que lhe aflige encerrada: cego, enfeitado, surdo, amedrontado, paralisado ou envenenado.
- Uma criatura que você pode ver a 18 metros de você tem desvantagem em jogadas de ataque e salvaguardas até o final do seu próximo turno.
- Você conjura a magia *lendas e histórias* sem componentes materiais.

Independentemente do teste ser bem ou mal sucedido, você não pode usar essa

característica novamente até terminar um descanso longo. Alternativamente, você pode recuperar o uso dessa característica sacrificando um tesouro não mágico com valor mínimo de 500 po. Esse sacrifício requer que o tesouro esteja a 3 metros de você por pelo menos 1 minuto, no final desse tempo você usa uma ação para o teletransportar para o reino do seu patrono, contanto que você tenha seu Receptáculo do Colecionador em mãos.

**Tradução:** Raphael Santos

**Revisão:** Gervasio da Silva Filho

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

**Equipe REDERPG**

**Artigo original:**

<https://media.wizards.com/2020/dnd/downloads/UA2020-Subclasses01.pdf>