

UNEARTHED ARCANA 2020

Subclasses, Parte 2

Este documento apresenta opções em teste para o bardo, o clérigo, e o feiticeiro.

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.

Bardo

No 3º nível, o bardo ganha a característica do Colégio do Bardo. Aqui está uma opção para essa característica: O Colégio da Criação.

Colégio da Criação

Os bardos acreditam que o multiverso foi criado através de palavras e sons, uma esotérica harmonia que continua ressonando por toda a existência: a Música da Criação. Os bardos desse colégio utilizam desse antigo poder através de danças, músicas, ou canções para assim, trazer à realidade aquilo que eles mais necessitam.

Membros desse colégio podem ter desenvolvido os seus poderes durante experiências em outros mundos ou planos de existência. Aqueles que viram os pontos em comum de diversas realidades, podem ter aprendido a explorar as verdades que a maioria dos mortais vislumbram apenas por um breve momento. Alternativamente, esse bardo pode se encontrar fora de sincronia com seu próprio mundo, realidade, ou tempo, a sua conexão com outro lugar lhe permitindo manipular o espaço a sua volta. Independente

do lugar de onde o bardo obtém o seu poder, outros artistas podem ser atraídos a ele, tanto para aprender sobre os seus segredos, como para acabar com a sua perigosa manipulação da Música da Criação.

Nota de Potencial

Característica de 3º nível do Colégio da Criação

Você pode manipular a Música da Criação para convocar uma nota musical de possibilidades flutuante:

Sempre que você der um dado de Inspiração de Bardo a uma criatura, você pode criar uma Nota de Potencial. A nota orbita em 1,5 metros da criatura. Ela é considerada um objeto muito pequeno, intangível e invulnerável, e dura até que o dado de inspiração bárdica seja perdido. Uma criatura com essa nota pode utilizá-la das seguintes maneiras.

Nota de Destruição. Imediatamente após a criatura utilizar o dado de Inspiração de Bardo em uma jogada de ataque, ela pode utilizar a nota para criar uma explosão sonora. Cada outra criatura em até 1,5 metros de distância da nota deve ter sucesso em uma Salvaguarda de Constituição contra a sua CD de magias ou sofrer dano tropejante igual ao resultado do dado de Inspiração de Bardo.

Nota de Proteção. Imediatamente após a criatura rolar o dado de Inspiração de Bardo e adicioná-lo a uma Salvaguarda, ela pode utilizar a nota para ganhar pontos de vida temporários igual ao resultado do dado de Inspiração de Bardo + o seu modificador de Carisma desde que a criatura já não possua pontos de vida temporários.

Nota de Ingenuidade. Quando a criatura rolar o dado de Inspiração de Bardo para adicioná-lo a um teste de atributo, ela pode utilizar a nota para rolar o dado novamente e escolher qual resultado utilizar.

Atuação Animada

Característica de 6º nível do Colégio da Criação

O seu domínio sobre a Música da Criação permite com que você, magicamente, dê vida a objetos. Como uma ação, você pode escolher um item não-mágico, grande ou menor, que você consiga ver em até 9 metros de distância e animá-lo. O item animado utiliza o bloco de informações do Item Dançante e fica sob o seu controle por 1 hora ou até que seus pontos de vida cheguem à zero.

Em combate, o item compartilha a sua iniciativa, mas tem o seu turno imediatamente depois do seu. Ele pode se mover e utilizar sua reação sozinho, mas a única ação que ele pode realizar é a de Esquivar, a não ser que você utilize uma ação bônus no seu turno para comandar que ele utilize uma das ações do seu bloco de informações ou as ações de Correr, Desengajar, Ajudar, Esconder, ou Procurar.

Quando você utiliza a sua característica de Inspiração de Bardo, você pode escolher a ação do seu item animado como parte dessa mesma ação bônus.

Uma vez que você tenha animado um item com essa característica, você deve terminar um descanso longo ou gastar um espaço de magia de 3º círculo, ou mais elevado, para poder utilizá-la novamente. Você só pode ter um item animado por vez com essa característica; se você utilizá-la e já possuir previamente outro item dançante, o primeiro se torna inanimado instantaneamente.

Item Dançante

Construção grande ou pequena, neutro

Classe de Armadura 16 (armadura natural)

Pontos de Vida igual ao modificador de Constituição do item + o seu modificador de Carisma + cinco vezes o seu nível nessa classe.

Velocidade 12 m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	14 (+2)	16 (+3)	4 (-4)	10 (+0)	6 (-2)

Imunidade a Dano venenoso

Imunidade a Condição enfeitiçado, impedido, envenenado, amedrontado

Sentidos visão no escuro 18m., Percepção passiva 10

Idiomas compreende o idioma que você fala

Valsa Infinita. Imediatamente depois do item realizar um ataque de pancada, ele pode realizar a ação de Esquivar como uma ação bônus

Forma Imutável. O item é imune a qualquer magia ou efeito que altere a sua forma

Ações (Requer a sua Ação Bônus)

Pancada Poderosa. Ataque corpo-a-corpo: o seu modificador de ataque com magia para acertar, alcance de 1.5 m., um alvo que você consiga ver. Em caso de acerto: 1d10 + o seu modificador de Carisma de dano energético.

Atuação da Criação

Característica de 14º nível do Colégio da Criação

A sua atuação pode manipular a magia da criação, transformando por um breve momento o mundo a sua volta. Como uma ação, você pode criar um item não-mágico de sua escolha em um espaço desocupado em até 3 metros de distância. O item deve aparecer sobre uma superfície ou líquido que consiga suportar seu peso. O seu valor em moedas de ouro não pode ser maior que 20 vezes o seu nível de bardo, e deve ser Grande ou menor. Minúsculas notas musicais brilhantes e intangíveis flutuam em volta do item, e uma criatura consegue escutar fracamente uma música ao tocá-lo. Para exemplos de itens que você pode criar, veja as tabelas de Armaduras, Armas, Equipamento de Aventura, Ferramentas, e Montarias e Veículos no capítulo 5, "Equipamentos" do *Livro do Jogador*.

O item criado desaparece no final do seu próximo turno, a não ser que você utilize a sua ação para mantê-lo. Cada vez que utilizar sua ação com essa finalidade, a duração do item se estende até o final do seu próximo turno, até um máximo de 1 minuto. Se você mantiver o item durante 1 minuto, ele continuará a existir por um número de horas igual ao seu nível de bardo.

Uma vez que você crie um item com essa característica, você deve terminar um descanso longo ou gastar um espaço de magia de 5º círculo, ou mais elevado, para poder utilizá-la novamente. Você só pode ter um item criado por vez com essa característica; se você utilizá-la e já possuir previamente outro item, o primeiro desaparece instantaneamente.

Clérigo

No 1º nível, um clérigo ganha a característica do Domínio Divino. Aqui está uma opção para essa característica: O Domínio da União.

Domínio da União

Um sentimento de união brilha no coração de comunidades saudáveis, seja através da amizade, sangue, lealdade, ou qualquer outro motivo. Os deuses da união fortalecem essas ligações e se deleitam em sua força.

Clérigos desses deuses presidem casamentos e outros vínculos familiares, mas eles também nutrem os laços emocionais da amizade e camaradagem. Através dessas conexões profundas, as suas bênçãos divinas fortalecem e protegem os seus aliados em batalha, e afastam influências malignas.

Deuses da União

Deus	Panteão
Angharradh	Élfico
Athena	Grego
Berronar Truesilver	Anão
Boldrei	Eberron
Cyrrollalee	Pequenino
Eldath	Forgotten Realms
Gaerdal Ironhand	Gnomo
Heimdall	Nórdico
Paladine	Dragonlance
Rao	Greyhawk

Magias do Domínio

Característica de 1º nível do Domínio da União

Você ganha magias do seu domínio nos níveis de clérigo listados na tabela de Magias do Domínio da União. Veja a característica do

Domínio Divino para mais detalhes de como essas magias funcionam.

Magias do Domínio da União

Nível de Clérigo	Magias
1º	<i>heroísmo, escudo da fé</i>
3º	<i>auxílio, vínculo da proteção</i>
5º	<i> sinal de esperança, remeter</i>
7º	<i>aura de pureza, defensor da fé</i>
9º	<i>restauração maior, ligação telepática de Rary</i>

Vínculo Encorajador

Característica de 1º nível do Domínio da União

Você pode criar um vínculo encorajador entre os seus aliados. Como uma ação, você pode escolher duas criaturas dispostas que você consiga ver em até 9 metros de distância (você pode ser escolhido) e criar um vínculo mágico entre elas. Enquanto as criaturas estiverem em até 9 metros uma da outra, ela pode rolar um d4 e adicionar o resultado a uma jogada de ataque, teste de atributo, ou salvaguarda. Cada criatura pode adicionar o d4 uma vez por turno. O vínculo dura por 1 hora ou até que você utilize essa característica novamente.

Você pode utilizar essa característica uma vez, e deve terminar um descanso longo para poder utilizá-la novamente. Você também pode gastar um espaço de magia para utilizar essa característica outra vez.

Canalizar Divindade: Fardo Compartilhado

Característica de 2º nível do Domínio da União

Você pode utilizar o seu Canalizar Divindade para proteger os seus aliados através da força do seu vínculo.

Quando uma criatura que você consiga ver, em até 9 metros de distância, sofrer dano, você pode usar a sua reação para escolher um número de outras criaturas dispostas que você consiga ver, até um total igual o seu

modificador de Sabedoria (mínimo de uma criatura). Distribua o dano sofrido entre a criatura alvo e as escolhidas. Cada criatura deve sofrer pelo menos 1 ponto de dano. Após o dano ser distribuído, você deve aplicar as resistências ou vulnerabilidades das criaturas envolvidas.

Vínculo Protetor

Característica de 6º nível do Domínio da União

O vínculo que você cria entre as pessoas os protege do perigo. Enquanto cada criatura escolhida no seu Vínculo Encorajador estiver em até 9 metros de distância, ela pode utilizar sua reação para dar resistência a todo o dano sofrido pela outra criatura, quando a mesma for atacada. Essa resistência dura até o final do turno atual.

Magia Potente

Característica de 8º nível do Domínio da União

Você adiciona o seu modificador de Sabedoria ao dano de qualquer truque de clérigo.

Dica de Regra: Ataque Divino vs.

Magia Potente

Os Domínios Divinos no Livro do Jogador fornecem uma das duas características no 8º nível: Ataque Divino ou Magia Potente. Se os clérigos de um domínio, normalmente, utilizam armas, eles recebem o Ataque Divino. Os outros clérigos, recebem a Magia Potente.

União Duradoura

Característica de 17º nível do Domínio da União

Os vínculos que você cria permanecem através de longas distâncias. Criaturas afetadas pelo seu Vínculo Encorajador ganham os seus benefícios, além dos benefícios do Vínculo Protetor, enquanto estiverem no mesmo plano de existência.

Além disso, quando uma criatura escolhida para o seu Vínculo Encorajador tiver os seus pontos de vida reduzidos a 0, o seu parceiro ganha os seguintes benefícios por 1 minuto,

ou até que a outra criatura recupere pelo menos 1 ponto de vida:

- A criatura tem vantagem em jogadas de ataque, testes de atributo, e salvaguardas.
- A criatura ganha resistência a todos os tipos de dano
- Como uma ação, a criatura pode tocar o seu parceiro e utilizar qualquer quantidade dos seus Dados de Vida. O seu parceiro recupera um número de pontos de vida igual ao total dos dados.

Feiticeiro

No 1º nível, um feiticeiro ganha a característica da Origem Feiticeira. Aqui está uma opção para essa característica: A Alma Mecânica.

Alma Mecânica

Um plano de completa ordem, Mechanus é uma região controlada por uma entidade divina chamada Primus, cujas ações são inescrutáveis e seus cálculos, impressionantes. Você, ou um dos seus antepassados, pode ter sido envolvido em um dos planos do líder dos modrons. Talvez você tenha sido exposto a um artefato criado por Primus, ou um dos seus antepassados tenha participado da Grande Marcha dos Mordrons de alguma forma.

O poder de Mechanus pode parecer estranho e alienígena para alguns, mas para você é parte de um sistema gigantesco e glorioso que os outros seres não conseguem compreender. A sua escolha, você pode escolher ou rolar na tabela de Manifestações de Mechanus para criar uma forma que a sua conexão com esse plano se manifesta enquanto você lança suas magias.

Manifestações de Mechanus

d6	Manifestação
1	Grandes engrenagens espectrais aparecem flutuando atrás de você.
2	Os ponteiros de um relógio aparecem nos seus olhos.

3	A sua pele brilha com um tom metálico dourado.
4	As suas feições se tornam extremamente angulares, lembrando objetos geométricos.
5	O seu foco para lançar magias se transforma em uma Pedra da Geração miniatura, ou alguma outra criação do Primus.
6	O toque de um relógio pode ser escutado por você e aqueles afetados por sua magia.

Magia Mecânica

Característica de 1º nível da Alma Mecânica

Você aprende magias adicionais ao chegar a determinados níveis nessa classe, como pode ser visto na tabela de Magias Mecânicas. Cada magia é considerada como uma magia de feiticeiro, mas não conta no número total de magias que você conhece. Essas magias não podem ser substituídas quando você ganha um nível nessa classe.

Magias Mecânicas

Nível de Feiticeiro	Magias
1º	alarme, proteção contra o bem e o mal
3º	encontrar armadilhas, esquentar metal
5º	contramagia, glifo de proteção
7º	olho arcano, esfera resiliente de Otiluke
9º	animar objetos, muralha de energia

Restaurar o Equilíbrio

Característica de 1º nível da Alma Mecânica

A sua conexão com o plano da ordem absoluta lhe permite equalizar os momentos caóticos. Quando uma criatura que você consiga ver em até 18 metros de distância for jogar um d20 com vantagem ou desvantagem, você pode usar a sua reação para remover essa vantagem ou desvantagem.

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

Baluarte da Lei

Característica de 6º nível da Alma Mecânica

Você pode imbuir uma criatura com um escudo de ordem brilhante. Como uma ação, você pode gastar de 1 a 5 pontos de feitiçaria para criar um escudo mágico em volta de você ou outra criatura que consiga ver em até 9 metros de distância. O escudo dura até que você termine um descanso longo ou utilize essa característica novamente.

O escudo é representado por um número de d8 igual ao número de pontos de feitiçaria gastos para sua criação. Quando a criatura protegida sofrer dano, ela pode usar sua reação para gastar qualquer quantidade dos d8 disponíveis, rolá-los, e diminuir o dano sofrido do resultado dos dados.

Transe da Ordem

Característica de 14º nível da Alma Mecânica

Você ganha a habilidade de entrar em um estado de consciência mecânica como uma ação bônus. Pelo próximo minuto, jogadas de ataque contra você não podem se beneficiar de vantagem, e sempre que você realizar um ataque, teste de atributo ou salvaguarda, qualquer resultado no d20 de 9 ou mais baixo é considerado como 10.

Uma vez que você utilize essa característica, não pode utilizá-la novamente até que termine um descanso longo ou gaste 5 pontos de feitiçaria para usá-la novamente.

Cavalgada Mecânica

Característica de 18º nível da Alma Mecânica

Você convoca espíritos de ordem para restaurar o equilíbrio a sua volta. Como uma ação, você convoca espíritos em um cubo de 9 metros, com origem em você mesmo. Os espíritos se parecem com modrons, ou alguma outra construção de sua escolha. Eles são intangíveis e invulneráveis, trabalham de forma rápida e eficiente, e criam os seguintes efeitos dentro do cubo antes de desaparecerem.

- Os espíritos restauram até um total de 100 pontos de vida divididos da forma que você

desejar entre qualquer número de criaturas dentro do cubo.

- Qualquer objeto danificado dentro do cubo é reparado.
- Toda magia de 6º círculo ou mais baixo afetando criaturas ou objetos de sua escolha é removida.

Uma vez que você utilize essa característica, não pode utilizá-la novamente até que termine um descanso longo ou gaste 7 pontos de feitiçaria para usá-la novamente.

Tradução: Raphael Santos

Revisão: Gervasio da Silva Filho

Editores: Sérgio “O Alquimista” Gomes

Equipe REDERPG

Artigo original:

https://media.wizards.com/2020/dnd/downloads/UA2020_02_06_Subclasses2.pdf