

UNEARTHED ARCANA 2020

Subclasses, Parte 3

Este documento oferece opções de teste para o artífice, druida e ranger.

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.

Artífice

No 3º nível, um artífice ganha a característica de classe Artífice Especialista. Apresentamos a seguir uma opção de playtest para a característica Artífice Especialista: o mestre das armaduras, Armeiro.

Armeiro

Um artífice especializado em Armeiro modifica armaduras para funcionar quase como uma segunda pele. A armadura é aprimorada para tanto amplificar a magia do Artífice, quanto desencadear ataques potentes e também gerar uma defesa formidável. O artífice realiza um elo com esta armadura, se mesclando com ela enquanto realizam experimentos e refinamentos nas suas capacidades mágicas.

Ferramentas do Comércio

Característica de 3º nível do Armeiro

Você ganha proficiência com armadura pesada. Você também ganha proficiência com as ferramentas do ferreiro. Se você já ter essa proficiência na ferramenta, você ganha

proficiência com outro tipo de ferramentas de artesão de sua escolha.

Magias de Armeiro

Característica de 3º nível do Armeiro

Você sempre tem certas magias após preparadas ao atingir níveis específicos nesta classe, conforme especificado na tabela de Magias do Armeiro. Essas magias contam como magias de Artífice para você, mas não contam no número de magias de Artífice que você prepara diariamente.

Magias de Armeiro

Nível de Artífice	Magia
3º	Mísseis Mágicos, Escudo
5º	Reflexos, Despedaçar
9º	Padrão Hipnótico, Relâmpago
13º	Escudo Ardente, Invisibilidade Maior
17º	Criar Passagem, Muralha de Energia

Nota: magias de subclasse

Algumas subclasses adicionam magias à lista de magias disponíveis de um personagem. Se o personagem tem uma classe, como o clérigo, que prepara magias, as magias adicionais são uma mistura daquelas que o personagem sempre preparou (por motivos de história ou regras) e aquelas adotados de outra classe (expandindo as opções do personagem além dos limites normais da classe).

Se o personagem conhece magias no lugar de preparar, as magias são quase sempre retiradas de outra classe.

A informação de qual classe prepara e qual classe conhece suas magias, além das listas de magias são selecionados (com raras exceções) do Livro do Jogador, o único livro que um jogador é esperado ter.

Armadura Poderosa

Característica de 3º nível do Armeiro

Suas pesquisas metalúrgicas te levaram a fazer da armadura um condutor de magias do seu artífice. Como uma ação você pode tornar uma armadura pesada você está vestindo em uma Armadura Poderosa, desde que você tenha ferramentas de ferreiro em mãos.

Você ganha os seguintes benefícios ao usar a Armadura Poderosa:

- Se a armadura normalmente tem um pré-requisito de atributo de força para utilizá-la, esse requisito não se aplica mais a você.
- Você pode usar a Armadura Poderosa como um foco mágico para suas magias de Artífice.
- A Armadura Poderosa se conecta a você e não pode ser retirada contra sua vontade. Ele também se expande, cobrindo todo o seu corpo, e substitui quaisquer membros faltantes, funcionando de forma idêntica a parte do corpo que está substituindo.

A armadura continua a ser uma Armadura Poderosa até você retirá-la, vestir outra armadura, ou morrer.

Modelo de Armadura

Característica de 3º nível do Armeiro

Você pode personalizar sua Armadura Poderosa. Escolha um dos seguintes modelos de armadura: Guardião ou Infiltrador.

O modelo que você escolher oferece benefícios especiais enquanto ativo. Cada modelo inclui uma arma especial. Quando você ataca com aquela arma, você pode usar seu modificador de Inteligência para as jogadas de ataque e dano no lugar dos modificadores de Força ou Destreza.

Você pode mudar o modelo da sua Armadura Poderosa sempre que você terminar um descanso curto ou longo, desde que você tenha acesso às ferramentas do ferreiro.

Guardião. Você projeta sua armadura para estar na linha de frente. Possui as seguintes características:

Manoplas do Trovão. Cada um de seus punhos blindados conta como uma arma simples, causando 1d8 de dano de trovão em um acerto. Uma criatura atingida pela Manopla do Trovão tem desvantagem na jogada de ataque contra outros alvos que não você até o início de seu próximo turno, pois a Armadura Poderosa emite pulsos mágicos que perturbam a criatura que está duelando com você caso ela decida trocar de alvo.

Campo Defensivo. Você ganha uma ação bônus que você pode usar uma vez por turno para ganhar Pontos de Vida Temporários igual ao seu nível na classe, substituindo quaisquer Pontos de Vida Temporários que você possui no momento. Você perde os pontos concedidos pela característica caso retire a armadura.

Infiltrador. Você personaliza sua Armadura Poderosa para tarefas mais sutis, adquirindo as seguintes características:

Lançador de Relâmpagos. Um objeto semelhante a uma gema preciosa aparece em um de seus punhos blindados ou no peito (A sua escolha). Esse objeto conta como uma arma de longo alcance, simples, com um alcance normal de 30 metros e um alcance longo de 90 metros, que dispara relâmpagos com dano elétrico de 1d6 por acerto. Uma vez por turno quando você acertar uma criatura com o lançador de relâmpagos você pode adicionar um dano elétrico extra de 1d6 no alvo.

Passo Aprimorado. Sua velocidade de deslocamento aumenta por 1,5 metros.

Segunda Pele. O peso da Armadura Poderosa se torna insignificante, tornando possível e adequado utilizá-la debaixo de roupas comuns. Essa versão da Armadura Poderosa retira a imposição de desvantagem nos testes de Destreza (Furtividade) caso normalmente tivesse.

Dica de Regra: Ação Bônus

Se o personagem ganhar opções de ação bônus lembre-se que ele só pode utilizar apenas uma ação bônus no mesmo turno. Para mais informações, consulte a seção “Ação Bônus” na página 189 do Livro do Jogador .

Ataque Extra

Característica de 5º nível do Armeiro

Você pode atacar duas vezes ao executar uma ação de Ataque na sua vez do turno, ao invés de apenas um ataque.

Modificações de Armadura

Característica de 9º nível do Armeiro

Você aprende como usar suas Infusões do Artífice para modificar a Armadura Poderosa. A armadura atuando como Armadura Poderosa agora conta como quatro itens diferentes para fins de uso da característica Infundir Item: peitoral, botas, braçadeiras e uma arma. Cada um desses itens pode carregar uma de suas infusões. Além disso, o número máximo de itens que você pode infundir ao mesmo tempo aumenta em 2, porém apenas se o efeito for utilizado em uma das partes da Armadura Poderosa.

Armadura Aperfeiçoada

Característica de 15º nível do Armeiro

Sua Armadura Poderosa ganha benefícios adicionais com base no modelo, conforme descrito abaixo.

Guardião. Investigar o sistema energético de sua Armadura Poderosa te faz descobrir uma força de atração poderosa. Quando uma criatura visível termina o turno em um raio de 9 metros de você, você pode usar sua reação para forçar a criatura a fazer uma salvaguarda de Força contra um CD da sua magia, caso ela falhe, será puxada até você, percorrendo uma distância máxima de 9 metros para um espaço livre de escolha. Se você puxar o alvo para um espaço dentro de 1,5 metros de você então você também poderá fazer um ataque de arma corpo a corpo contra a criatura como parte da reação.

Você pode usar essa reação um número de vezes igual ao seu modificador de Inteligência

(mínimo de uma vez). Você recupera todos os usos após o término de um longo descanso.

Infiltrador. Qualquer criatura que receba dano elétrico do Lançador de Relâmpagos será afetado com uma luz cintilante até o início de seu próximo turno. A luz cintilante ilumina de forma fraca um raio de 1,5 metros centrado no alvo, e a próxima jogada de ataque contra ele realizada por outra criatura (excluindo você) recebe vantagem. Se o ataque em vantagem acertar então ele causa um dano elétrico extra de 1d6.

Infusões do Artífice

Quando você escolhe suas Infusões do Artífice você também tem acesso às seguintes opções.

Armadura de Força Mágica

Pré-requisito: 10º nível de Artífice.

Item necessário: uma armadura (requer sintonização).

Enquanto utilizar essa armadura, o portador poderá utilizar seu modificador de Inteligência no lugar do modificador de Força para realizar testes de Força e salvaguardas de Força.

A armadura possui 4 cargas no máximo. Como uma reação de ser derrubado o usuário pode gastar uma carga para evitar ser derrubado. A armadura recupera 1d4 cargas gastas diariamente ao amanhecer.

Armadura de Ferramentas

Item necessário: uma armadura.

Como uma ação, o portador dessa armadura infusa pode integrar-se a ferramentas de artesão ou ferramentas de ladrões. As ferramentas integradas permanecem na armadura por 8 horas ou até que o portador remova as ferramentas como uma ação. A armadura pode ter apenas uma ferramenta integrada de cada vez.

O portador pode adicionar seu modificador de Inteligência a qualquer teste de habilidade que envolva as ferramentas do kit integrado. O portador deve ter uma mão livre para usar ferramentas.

Elmo da Precognição

Pré-requisito: 10º nível de Artífice.

Item necessário: um elmo (requer sintonização).

Enquanto este elmo estiver equipado o portador possui vantagem nos testes de iniciativa. Além disso, o portador não pode ser surpreendido, contanto que não seja incapacitado.

Mente Afiada

Item necessário: uma armadura ou manto.

O item infundido pode enviar um estímulo elétrico para o portador reorientar sua mente. Enquanto equipado com esse item infuso, sempre que o portador falhar em uma salvaguarda de Constituição para manter a concentração de uma magia, ele pode usar Tabela do Mapa Estelar para um sucesso.

Anel do Reabastecimento Mágico

Pré-requisito: 6º nível de Artífice

Item necessário: um anel (requer sintonização).

Enquanto equipar este anel, o portador pode recuperar um espaço de magia gasto utilizando uma ação. O nível máximo do espaço recuperado é igual ao número de itens mágicos que o portador atualmente está em sintonia. Uma vez usado, o anel não pode ser usado novamente até o próximo amanhecer.

Druida

No 2º nível, o Druida ganha a característica de classe Círculo Druidico. Aqui está uma opção extra, de teste, para essa característica: o Círculo das Estrelas.

Círculo das Estrelas

Uma linhagem antiga, o Círculo de Estrelas permite aos Druidas ter acesso ao poder da luz das estrelas. Estes druidas rastreiam padrões celestiais desde tempos imemoriais, descobrindo segredos escondidos entre as constelações. Ao revelar e compreender esses

segredos, o Druida do Círculo das Estrelas busca controlar os poderes do cosmos. Muitos Druidas deste círculo mantêm detalhes registros das estrelas e seus sobre efeitos no mundo. Alguns grupos guardam esses registros em megalitos, que servem como enigmáticas bibliotecas de histórias. Esses repositórios podem assumir a forma de círculos de grandes pedras, pirâmides, petróglifos e templos subterrâneos - qualquer construção durável o suficiente para proteger o conhecimento sagrado do círculo, mesmo contra um grande cataclismo.

Mapa Estelar

Característica de 2º nível do Círculo das Estrelas.

Você criou um mapa estelar como parte de seu estudo dos céus. O mapa é um objeto minúsculo e pode servir como um foco de lançamento de magias para suas magias de Druida. Você decide que forma o objeto assume, ou você pode determinar o formato rolando um d6 e pegando o resultado na Tabela do Mapa Estelar.

Mapa Estelar

d6 Formato do Mapa

- | | |
|---|---|
| 1 | Rolo de madeira viva que se alinha com corpos celestes |
| 2 | Uma placa de pedra com pequenos orifícios perfurados |
| 3 | Um couro salpicado de urso-coruja, ornamentada com marcas de relevo |
| 4 | Uma coleção de mapas encadernados em uma capa escura |
| 5 | Um cristal que projeta padrões estrelados quando colocado diante de uma luz |
| 6 | Discos de vidro temperado que se alinham para representar constelações |

Se você perder seu mapa, pode realizar uma cerimônia de uma hora para criar magicamente um substituto. Este presente pode ser realizado durante um descanso curto ou longo, e destrói o mapa anterior. Você pode utilizar a magia Augúrio e Raio Guiador sem gastar um espaço de magia e sem preparação da magia, desde que você consiga utilizar o Mapa Estelar como foco da

magia. Você pode lançar uma magia sobre a condição citada anteriormente um número de vezes igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo de uma vez), e você recupera todos os usos gastos quando você termina um longo descanso.

Forma Estrelada

Característica de 2º nível do Círculo das Estrelas.

Você ganha a habilidade de controlar constelações para alterar sua forma física. Com uma ação, você pode gastar um uso da sua Forma Selvagem para tomar uma Forma Estrelada ao invés de se transformar em uma fera selvagem.

Enquanto estiver na Forma Estrelada, você mantém seus atributos e outros dados de combate, mas seu corpo assume uma qualidade luminosa semelhante à de uma estrela; suas juntas brilham forte como estrelas, e caminhos celestes conectam suas juntas em uma constelação de estrelas. A Forma Estrelada brilha em um raio de 3 metros de luz forte e uma luz fraca por mais um raio de 3 metros. A Forma Estrelada dura 10 minutos ou até você ser incapacitado.

Sempre que você assume sua Forma Estrelada, escolha qual das seguintes constelações seu corpo irá assumir; Sua escolha afeta os bônus ganhos:

Cálice. A constelação do Cálice do Elixir da Vida te preenche. Sempre que você lança uma magia que custa um espaço e que restaura os pontos de vida para uma criatura, você ou outra criatura dentro de 9 metros a sua escolha pode recuperar pontos de vidas iguais a 1d8 + metade do seu nível nesta classe.

Arqueiro. A constelação do Arqueiro te preenche. Você ganha uma ação bônus que pode usar para fazer um ataque de magia à distância, lançando uma flecha luminosa que tem como alvo uma criatura visível e no raio de 18 metros de distância de você. Em um golpe, o ataque causa dano radiante igual a 1d8 + seu modificador de Sabedoria.

Dragão. A constelação do sábio ancião Dragão te preenche. Quando você faz um teste de Inteligência ou Sabedoria ou então uma salvaguarda de Constituição para manter concentração em um magia, você pode modificar um resultado inferior a 9 no d20 como se fosse um 10.

Dica de Regra: Arredondar para baixo

Sempre que você terminar com uma fração no jogo, arredonde o valor para baixo, independente da fração em questão, a menos que uma regra diga explicitamente o contrário.

Presságio Cósmico

Característica de 6º nível do Círculo das Estrelas

Você aprende a usar seu Mapa Estelar para adivinhar o destino disponível nos cosmos. Sempre que você termina um descanso longo, você pode consultar seu Mapa Estelar para um Presságio Cósmico. Quando você faz isso, role um d6. Você ganha um dos seguintes possíveis presságios com base no resultado do d6 ser um número par ou ímpar:

Bom Presságio (Par). Sempre que uma criatura visível e dentro de um raio de 9 metros de você fizer uma jogada de ataque, uma salvaguarda, ou um teste de habilidade, você pode usar sua reação ao rolar um d6 e adicionar o número rolado para o total da jogada escolhida.

Mau Presságio (Ímpar). Sempre que uma criatura visível e dentro de um raio de 9 metros de você fizer uma jogada de ataque, uma salvaguarda, ou um teste de habilidade, você pode usar sua reação ao rolar um d6 e subtrair o número rolado do total.

Você pode usar essa reação um número de vezes igual ao seu modificador de Sabedoria, e você recupera todos os usos no final de um longo descanso.

Cheio de Estrelas

Característica de 10º nível do Círculo das estrelas

Enquanto a Forma Estrelada estiver ativa, você torna-se parcialmente incorpóreo, dando-lhe resistência contra danos de concussão, cortante e perfurante.

Dica de Regra: Resistência

Quando você tem resistência a um tipo de dano, o dano que você receberia é reduzido pela metade. A seguir está a ordem de aplicação de modificadores para calcular o total de um tipo de dano: (1) Imunidade ao dano, anulando quando existente, (2) Qualquer adição ou subtração ao dano, dando a magnitude do dano, (3) Resistência ao dano, caso exista, reduz pela metade, (4) Vulnerabilidade ao dano, caso exista, dobra o dano

Fulgura Estelar

Característica de 14º nível do Círculo das Estrelas.

Sua conexão com o cosmos permite que você conjure uma luz das estrelas brilhantes. Como uma ação, você conjura uma explosão de luz em um raio de 9 metros, em uma esfera centrada em um ponto visível a você e dentro de 36 metros de distância. Você pode selecionar e teletransportar imediatamente criaturas que desejam ser removidas da esfera, enviando-as para um espaço desocupado dentro de 9 metros de distância. Para as criaturas restantes na esfera, cada precisa obter sucesso em uma salvaguarda de Constituição contra uma CD da sua magia ou então receber dano radiante de 4d10 e ficar cego até o final de sua próxima rodada.

Após usar esta ação, você só poderá utilizá-la novamente após o término de um descanso longo ou até que gaste um espaço de magia de 5º nível ou superior no lugar.

Guardião

No 3º nível, um Guardião ganha a característica de classe Arquétipo de Guardião. Aqui está uma opção extra, de teste, para esse recurso: o Andarilho Feérico.

Andarilho Feérico

Como um Andarilho Feérico, você guarda a fronteira entre o Faéria (o domínio das fadas) e o Plano Material, atuando como guia para retirar com segurança os estrangeiros perdidos em Faéria e evitar que fadas perigosas ataquem o Plano de Material. Sua experiência com ambos os domínios transforma o Andarilho Feérico em um excepcional negociador entre os habitantes de ambos os mundos, pois ele compreende tanto as mentalidades humanoides quanto as artimanhas das cortes feéricas.

Andarilhos Feéricos possuem uma benção sobrenatural de aliados feéricos ou então uma quantidade de poder feérico. Escolha sua benção na tabela Dádivas da Faéria ou então lance um d6 para determinar aleatoriamente.

Dádivas da Faéria

d6 Dádiva

- | | |
|---|---|
| 1 | Borboletas ilusórias flutuam ao seu redor enquanto você faz um descanso curto ou longo. |
| 2 | Flores novas da estação brotam de seu cabelo cada amanhecer. |
| 3 | Você tem um leve cheiro de canela, lavanda, noz-moscada, outra erva reconfortante ou tempero. |
| 4 | Sua sombra dança enquanto ninguém está olhando diretamente nele. |
| 5 | Chifres delicados ou galhos brotam de sua cabeça. |
| 6 | Sua pele e cabelo mudam de cor para combinar com o temporada a cada amanhecer. |

Magias do Andarilho Feérico

Característica de 3º nível do Andarilho Feérico.

Você aprende uma magia adicional quando alcança certos níveis nesta classe, conforme a tabela abaixo de Magias do Andarilho Feérico. A magia conta como uma magia de Guardião para você, mas não conta contra o número de magias de Guardião que você conhece.

Magias de Andarilho Feérico

Nível de Guardião	Magia
3	Enfeitiçar pessoa
5	Passo Nebuloso
9	Dissipar Magia
13	Banimento
17	Despistar

Vontade Astuta

Característica de 3º nível do Andarilho Feérico.

Sua experiência com o Faéria te ensinou a proteger sua mente e afiar sua língua. Você tem vantagem em salvaguardas contra ser enfeitiçado ou amedrontado. Além disso, você ganha proficiência em uma das seguintes perícias de sua escolha: Atuação, Enganação ou Persuasão.

Ataques Terríveis

Característica de 3º nível do Andarilho Feérico.

Você aprimora seus ataques com cicatrizes mentais mágicas, extraída das cavidades sombrias das fadas Unseelie, a corte da maligna do Faéria. Você ganha uma ação bônus que você pode usar para imbuir com magia à arma, ou armas, você está segurando. Até o final do turno, as armas são mágicas, e eles causam 1d6 de dano psíquico extra em um acerto. Uma criatura pode receber este dano extra apenas uma vez por turno. Quando você se envolve em uma luta com duas armas, você pode imbuir suas armas como parte da mesma ação bônus que você usa para fazer o ataque.

Bênçãos das Cortes

Característica de 7º nível do Andarilho Feérico.

Você aprendeu técnicas misteriosas de ambos a Corte do Crepúsculo e a Corte de Verão de Faéria. Uma vez durante seu turno, quando você acerta uma criatura com um ataque de arma, você pode gastar um espaço de magia para causar dano psíquico extra. O dano extra é 3d6 de dano psíquico, além disso, essa criatura deve realizar uma salvaguarda de Sabedoria contra a CD de sua magia, caso falhe ficará amedrontado de você até o final de seu próximo turno.

Além disso, sempre que você fizer um teste de Carisma, você ganha um bônus igual a seu modificador de Sabedoria.

Flexão Intrigante

Característica de 11º nível do Andarilho Feérico.

Você aprende como manipular magias de mudanças mentais, conseguindo canalizar elas de seus aliados para outras criaturas. Sempre que uma criatura visível dentro 36 metros de você for bem sucedida em uma salvaguarda contra ser enfeitiçado ou amedrontado, você pode usar sua reação para forçar outra criatura e que esteja visível dentro do raio de 36 metros obtenha sucesso em uma salvaguarda de Sabedoria contra a CD de sua magia ou escolha um dos seguintes efeitos:

- A criatura está enfeitiçada ou amedrontada por você (sua escolha) por 1 minuto. A criatura pode repetir a salvaguarda no final de cada um dos seus turnos, terminando o efeito sobre si quando obtiver ao menos um sucesso.
- A criatura sofre 3d10 de dano psíquico.

Presença Nebulosa

Característica de 15º nível do Andarilho Feérico.

Você pode remover a si mesmo, magicamente, da percepção de uma criatura: você ganha uma ação bônus que você pode usar para forçar uma criatura que você pode ver dentro de 9 metros de você faça uma salvaguarda de Sabedoria contra o CD de sua magia. Caso

falhe, o alvo não pode ver ou ouvir você por 24 horas. Caso você acerte o alvo com uma jogada de ataque, force-o a fazer outra salvaguarda de qualquer tipo ou então cause dano nele, então o alvo pode repetir a salvaguarda no final de qualquer turno. O efeito termina mais cedo se você utilizar esta ação bônus novamente em outra criatura. Caso o alvo consiga obter um sucesso na salvaguarda de Sabedoria então ele fica imune a essa característica por 7 dias.

Após usar esta ação, você não pode usá-la novamente até o término de um descanso longo ou até que você gaste um espaço de magia de 4º nível ou superior no lugar.

Tradução: Gabriel Nascimento Novaes

Revisão: Gervasio da Silva Filho

Editoração: Sérgio “O Alquimista” Gomes

Equipe REDERPG

Artigo original:

https://media.wizards.com/2020/dnd/downloads/UA2020-Subclasses03_0224.pdf