

UNEARTHED ARCANA

Subclasses Revisadas

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.

Segue algumas coisas para se ter em mente:

- As opções de personagem que você lê aqui podem ser mais ou menos poderosas do que as opções presentes no Livro do Jogador. Se um desenvolvimento passar pela fase de teste, nós ajustaremos seu poder ao nível desejável antes da publicação oficial.
- Em testes iniciais como este, as opções de personagens raramente estão ajustadas para multiclasse. No entanto, estamos interessados em comentários relacionados à multiclasse, uma vez que contaremos com isso para finalizarmos o desenvolvimento para publicação.

Este documento revisa alguns desenvolvimentos que apareceram em Unearthed Arcana no passado. Essa revisão se concentra em algumas subclasses que foram aprovadas o suficiente durante os testes para passar para a próxima etapa do desenvolvimento, mas que poderia passar por um novo crivo da comunidade.

Aqui estão as subclasses que você encontrará nesse documento:

Assombro, uma subclasse de ladino revisada que anteriormente era chamada de Revivido.

O Gênio, uma subclasse de bruxo revisada que anteriormente era chamada de Gênio Nobre.

Ordem dos Escribas, uma nova subclasse de mago que reinventa a subclasse Arquivista.

Ladino

No 3º nível, o ladino ganha a característica Arquétipo de Ladino. A seguir está uma opção de teste para essa característica: Assombro.

Assombro

Muitos ladinos percorrem a linha tênue entre a vida e morte, arriscando suas próprias vidas e tirando as vidas de outros. Enquanto se aventuram nesta linha, alguns destes ladinos descobrem em si uma conexão mística com a morte. Estes ladinos obtêm conhecimento dos mortos e ficam imersos em energia negativa, eventualmente se tornando como fantasmas. Guildas de ladrões os valorizam como coletores de informações e espiões altamente eficazes.

Muitos shadar-kai do Pendor das Sombras são mestres dessas técnicas macabras, e alguns estão dispostos a ensinar esse caminho. Em lugares como Thay (Forgotten Realms) e Karrnath (Eberron), onde muitos necromantes praticam seu ofício, um Assombro pode se tornar o confidente de um mago e sua mão direita. Em templos de deuses da morte, o Assombro funciona como um agente para rastrear aqueles que tentam enganar a morte e recuperar conhecimento que de outra forma poderia ser perdido para o túmulo.

Como você descobriu esse poder sombrio? Você dormiu em um cemitério e despertou para suas novas habilidades? Ou você as desenvolveu em um templo ou guilda de ladrões dedicado a um deus de morte?

Sussurros dos Mortos

Característica de 3ª nível do Assombro

Os ecos daqueles que morreram começam a se apegar a você. Sempre que você termina um descanso curto ou longo, você pode obter proficiência em uma perícia ou ferramenta de sua escolha, já que uma presença fantasmagórica compartilha seu conhecimento com você. Essa proficiência dura até você usar essa característica novamente.

Lamentos do Túmulo

Característica de 3ª nível do Assombro

Ao impelir alguém para mais perto do túmulo, você pode fazer com que lamentos mortais sejam ouvidos perto dele. Imediatamente após você causar dano com o seu ataque furtivo a uma criatura em seu turno, você pode atacar uma segunda criatura que você possa ver a 9 metros da primeira criatura. Jogue metade do número de dados do ataque furtivo para o seu nível (arredondado para cima), e a segunda criatura sofre dano psíquico igual ao valor dessa jogada, uma vez que o lamentos dos mortos ecoa ao redor dela por um momento.

Você pode usar essa característica um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência, e você recupera todos os usos gastos quando você termina um longo descanso.

Insígnias dos Finados

Característica de 9ª nível do Assombro

Quando uma vida termina na sua presença, você é capaz de capturar uma insígnia da alma que parte, um fragmento de sua essência vital que assume forma física: quando uma criatura que você pode ver morre a 9 metros, você pode usar sua reação e abrir uma mão livre para que uma pequena bugiganga apareça nela, uma bugiganga da alma. O Mestre escolhe o formato dessa bugiganga ou pede que você determinar de acordo com a tabela Bugigangas no Livro do Jogador.

Enquanto a bugiganga da alma estiver em sua posse, você tem vantagem em salvaguardas contra morte e salvaguardas de constituição, pois sua vitalidade é reforçada pela essência vital dentro do objeto. Você pode ter um número máximo de bugigangas da alma igual ao seu bônus de proficiência, e você não pode criar outra enquanto possuir o número máximo.

Como uma ação, você pode destruir uma de suas bugigangas da alma, não importa onde estejam localizadas. Quando você fizer isso, você pode perguntar ao espírito associado àquela bugiganga uma pergunta. O espírito aparece para você e responde em um idioma que conheceu em vida. Ele não possui nenhuma obrigação de ser verdadeiro, e responde o mais concisamente possível, ansioso para ser libertado.

Passo Fantasma

Características de 13ª nível do Assombro

Agora você pode permanecer parcialmente no reino dos mortos, tornando-se um fantasma. Como uma ação bônus, você assume uma forma espectral. Enquanto estiver nessa forma, você tem um deslocamento de voo igual a 3 metros, pode pairar, e as jogadas de ataque contra você têm desvantagem. Você também pode se mover através de criaturas e objetos como se fossem terrenos difíceis, mas você sofre 1d10 de dano energético se você terminar seu turno dentro de uma criatura ou um objeto.

Você fica permanece nesta forma por 10 minutos ou até você encerrá-la com uma ação bônus. Para usar essa característica novamente, você deve terminar um longo descanso ou destruir um das suas bugigangas da alma como parte da ação bônus que você usa para ativar o Passo Fantasma.

Sentença de Morte

Características de 17ª nível do Assombro

Quando você usa sua característica Lamento dos Túmulos, você agora pode causar dano psíquico tanto a primeira quanto à segunda criatura.

Bruxo

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

O Gênio

Você fez um pacto com um dos tipos mais raros de gênio, um gênio nobre. Essas entidades são governantes de vastos feudos nos Planos Elementais e têm grande influência sobre gênios menores e criaturas elementais. Gênios nobres possuem as mais variadas motivações, mas são todos arrogantes e possuem poderes que rivalizam com o de divindades menores. Eles se deleitam em virar a mesa sobre os mortais que se colocam apaixonadamente em servidão aos gênios, prontamente firmando pactos que expandam seu alcance em todo o multiverso.

Você escolhe o tipo de seu patrono ou o determina aleatoriamente, usando a tabela Tipo de Gênio. Cada tipo de gênio está associado a um elemento particular, conforme mostrado na tabela.

Tipo de Gênio

d4	Tipo	Elemento
1	Dao	Terra
2	Djinni	Ar
3	Efreeti	Fogo
4	Marid	Água

Magias Expandidas do Gênio

Nível da

Magia	Magias de Gênio	Magias de Dao	Magias de Djinni	Magias de Efreeti	Magias de Marid
1º	<i>detectar o bem e o mal</i>	<i>santuário</i>	<i>onda tropejante</i>	<i>mãos flamejantes</i>	<i>névoa obscurecente</i>
2º	<i>força espectral</i>	<i>crescer espinhos</i>	<i>lufada de vento</i>	<i>raio ardente</i>	<i>turvar</i>
3º	<i>criar comida e água</i>	<i>mesclar-se às rochas</i>	<i>muralha de vento</i>	<i>bola de fogo</i>	<i>nevasca</i>
4º	<i>assassino fantasmagórico</i>	<i>moldar rochas</i>	<i>invisibilidade maior</i>	<i>escudo ardente</i>	<i>controlar água</i>
5º	<i>criação</i>	<i>muralha de pedra</i>	<i>similaridade</i>	<i>coluna de chamas</i>	<i>cone de frio</i>
9º	<i>desejo</i>	—	—	—	—

Lista de Magias Expandida

Característica de 1º nível do Gênio

O Gênio deixa você escolher de uma lista de magias expandida quando você aprende uma magia de bruxo. A tabela Magias Expandidas do Gênio mostra as magias do gênio que são adicionadas para você, assim como as magias associadas na tabela ao seu tipo de patrono: dao, djinni, efreeti ou marid.

Receptáculo de Gênio

Característica de 1º nível do Gênio

Seu patrono dá a você um receptáculo mágico que lhe concede uma fração do poder do gênio. O receptáculo é um objeto minúsculo, e você pode usá-lo como um foco arcano para conjurar suas magias de bruxo. Você pode escolher o tipo de objeto, ou você pode determinar aleatoriamente usando a tabela Receptáculo de Gênio.

Receptáculo de Gênio

d6	Receptáculo
1	Lâmpada à óleo
2	Urna
3	Anel com compartimento
4	Garrafa rolhada
5	Estatueta oca
6	Lanterna ornamentada

Enquanto você estiver tocando o receptáculo, você pode usá-lo das seguintes maneiras:

Trégua Engarrafada. Como uma ação, você pode desaparecer magicamente e entrar em seu receptáculo, que permanece no lugar onde você o deixou. O interior do receptáculo é um espaço extradimensional

na forma de um cilindro com raio de 6 metros, 6 metros de altura e se assemelha ao seu receptáculo. O interior é confortavelmente decorado com almofadas e mesas baixas, e a temperatura é confortável. Enquanto estiver lá dentro, você pode ouvir a área ao redor de seu receptáculo como se você estivesse naquele espaço. Você pode permanecer dentro do receptáculo até um número de horas igual ao dobro do seu bônus de proficiência. Você sai do receptáculo mais cedo se usar uma ação bônus para sair, se você morrer, ou se o receptáculo for destruído. Quando você sai do receptáculo, você aparece no espaço desocupado mais próximo a ele. Quaisquer objetos deixados no receptáculo permanecem lá até serem retirados, e se o receptáculo for destruído, todos os objetos armazenados lá dentro aparecem intactos nos espaços desocupados mais próximos do antigo espaço do receptáculo. Depois de entrar no receptáculo, você não pode entrar de novo até terminar um descanso longo.

Cólera do Gênio. Uma vez durante cada um de seus turnos quando você acerta uma jogada de ataque, você pode causar dano extra ao alvo igual ao seu bônus de proficiência. O tipo deste dano é determinado pelo seu patrono: contundente (dao), trovejante (djinni), ígneo (efreeti) ou gélido (marid).

A CA do receptáculo é igual à CD para evitar sua magia. Seus pontos de vida são iguais ao seu nível de bruxo mais o seu bônus de proficiência, e é imune a veneno e dano psíquico.

Se o receptáculo for destruído ou você perdê-lo, você pode realizar uma cerimônia de 1 hora para receber um substituto de seu patrono. Esta cerimônia pode ser realizada durante um descanso curto ou longo, e o receptáculo anterior é destruído se ainda existir. O receptáculo desaparece em uma explosão de poderes elementais quando você morre.

Dom Elemental

Característica de 6º nível do Gênio

Você começa a assumir características de seu tipo de patrono. Você agora tem resistência a um tipo de dano determinado pelo tipo de seu patrono: contundente (dao), trovejante (djinni), ígneo (efreeti), ou gélido (marid).

Além disso, como uma ação bônus, você pode se conceder um deslocamento de voo de 9 metros que dura 10 minutos, durante os quais você pode pairar. Você pode usar esta ação bônus um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência, e recupera todos os usos quando você termina um descanso longo.

Refúgio no Receptáculo

Característica de 10º nível do Gênio

Quando você entra no seu Receptáculo de Gênio por meio da característica Trégua Engarrafada, agora você pode escolher até cinco criaturas dispostas que você pode ver a 9 metros de você, e as criaturas escolhidas são levadas para dentro do receptáculo com você.

Como uma ação bônus, você pode ejetar qualquer número de criaturas do receptáculo, e todas são ejetadas se você sair ou o receptáculo for destruído.

Além disso, qualquer criatura (incluindo você) que permanecer dentro do receptáculo por pelo menos 10 minutos ganha os benefícios de terminar um descanso curto, e qualquer uma pode adicionar seu bônus de proficiência ao número de pontos de vida que recuperam ao gastarem qualquer dado de vida como parte de um descanso curto lá.

Desejo Limitado

Característica de 14º nível do Gênio

Você implora ao seu patrono para lhe conceder um pequeno desejo. Com uma ação, você pode declarar o seu desejo para o seu Receptáculo de Gênio, solicitando o efeito de uma magia de 6º nível ou inferior e tem um tempo de conjuração de 1 ação. A magia pode ser da lista de magia de qualquer classe, e você não precisa preencher os requisitos

dessa magia, incluindo componentes de magia caros; a magia simplesmente tem efeito como parte dessa ação.

Depois de usar essa característica, você não pode usá-la novamente até terminar 1d4 descansos longos.

Mago

No 2º nível, um mago ganha a característica Tradição Arcana. A seguir está uma opção de teste para essa característica: a Ordem dos Escribas.

Ordem dos Escribas

Magia dos livros – isso é o que muitos conjuradores chamam de magia. O nome é condizente, dado quanto tempo os magos passam estudando seus livros de feitiços, escrevendo teorias sobre a natureza de magia, e explorando os recessos mais distantes das bibliotecas. É raro ver um mago viajando sem livros e pergaminhos brotando de suas bolsas, e um mago faria um grande esforço para sondar um arquivo de conhecimento antigo.

Entre os magos, a Ordem dos Escribas é a mais estudiosa. Ela assume muitas formas em diferentes mundos, mas sua missão principal é a mesma em todos os lugares: registrar descobertas mágicas em tomos e pergaminhos para que a magia possa florescer.

E embora todo mago valorize seu livro de magias, um escriba da Ordem dos Escribas se dedica para despertar magicamente seu livro, transformando-o em um companheiro confiável. Todos os magos estudam seus livros de magias, mas um escriba arcano fala com os deles!

Pena Arcana

Característica de 2º nível da Ordem dos Escribas

Com uma ação bônus, você pode criar magicamente uma pena minúscula em sua mão livre. A pena arcana tem as seguintes propriedades:

- A pena não requer tinta. Quando você escreve com ela, ela produz tinta na cor de sua escolha na superfície de escrita.
- O ouro e o tempo que você deve gastar para copiar uma magia em seu livro de magias são reduzidos pela metade se você usar a pena para a transcrição.
- Você pode apagar qualquer coisa que escreveu com a pena se você acenar a pena sobre o texto com uma ação bônus, desde que o texto esteja a 1,5 metros de você.

Esta pena desaparece se você criar outra ou se você morrer.

Livro de Magias Desperto

Característica de 2º nível da Ordem dos Escribas

Usando tintas especialmente preparadas e encantamentos antigos passados por sua ordem de magia, você despertou uma consciência arcana dentro do seu livro de magias. Enquanto você segurar o livro, ele concede a você os seguintes benefícios:

- Você pode usar o livro como um foco arcano para suas magias de mago.
- Quando você conjurar uma magia de mago com um espaço de magia, você pode substituir temporariamente o tipo de dano pelo tipo de dano de outra magia escrita no seu livro de magias, pois o seu livro de magias altera magicamente a fórmula da magia para esta conjuração.
- Quando você conjurar uma magia de mago como um ritual, você pode usar o tempo normal de conjuração da magia, em vez de adicionar 10 minutos a ele. Depois de usar esse benefício, você não pode fazer isso novamente até terminar um descanso longo.

Se necessário, você pode substituir o livro ao longo de um descanso curto usando sua Pena Arcana para escrever símbolos arcanos em um livro em branco ou um livro de magias mágico ao qual você está em sintonia. Ao final do descanso, a consciência do seu livro de magias é convocada para o novo livro, que a

consciência transforma em seu livro de magias, junto com todas as suas magias. Se o livro anterior ainda existir em algum lugar, todas as magias desaparecem de suas páginas.

Mestre Escrivão

Característica de 6º nível da Ordem dos Escribas

Sempre que você terminar um descanso longo, você pode criar um pergaminho mágico ao tocar sua Pena Arcana em um pedaço de papel ou pergaminho em branco, fazendo uma magia de seu Livro de Magias Desperto ser copiada para o pergaminho. O livro de magias deve estar a menos de 1,5 metros de você quando você criar o pergaminho.

A magia escolhida deve ser de 1º ou 2º nível e deve ter um tempo de conjuração de 1 ação. Uma vez que estiver no pergaminho, o poder da magia é aprimorado, contando como um nível acima do normal. Você pode conjurar a magia do pergaminho lendo-a como uma ação. O pergaminho é ininteligível para qualquer outra criatura, e a magia desaparece do pergaminho quando você a conjurar ou quando você terminar seu próximo descanso longo.

Você também é adepto a confecção de *pergaminhos de magia*, que são descritos no capítulo 7 do Livro do Mestre. O ouro e o tempo que você deve gastar para fazer tal pergaminho são reduzidos pela metade se você usar sua Pena Arcana.

Mente Manifestada

Característica de 10º nível da Ordem dos Escribas

Agora você é capaz de conjurar a mente de seu Livro de Magias Desperto. Com uma ação bônus enquanto o livro estiver com você, você pode fazer a mente se manifestar como um constructo espectral minúsculo, pairando em um espaço desocupado de sua escolha a 20 metros de você. Esta presença é intangível e não ocupa seu espaço, e emite uma luz fraca

em um raio de 3 metros. Ela se parece com um tomo fantasmagórico, uma cascata de texto ou um estudioso do passado (a sua escolha). A mente espectral tem um número de pontos de vida igual ao seu nível de mago mais seu modificador de Inteligência, e usa sua classe de armadura e modificadores de salvaguarda.

Enquanto manifestada, a mente espectral pode ver e ouvir, e tem visão no escuro com um alcance de 20 metros. Com uma ação, você pode ver e ouvir usando os sentidos dela, em vez dos seus, até que sua concentração terminar (como se estivesse se concentrando em uma magia).

Sempre que você conjurar uma magia de mago no seu turno, você pode conjurá-la como se estivesse no espaço da mente espectral, em vez do seu próprio, usando os sentidos dela. Você pode fazer isso um número de vezes por dia igual ao seu bônus de proficiência, e você recupera todos os usos quando termina um descanso longo.

Com uma ação bônus, você pode fazer a mente espectral pairar até 10 metros para um espaço desocupado que você ou ela pode ver. Ela pode passar através de criaturas, mas não de objetos. A mente espectral para de se manifestar se estiver a mais de 100 metros longe de você, se cair para 0 pontos de vida, se você morrer, ou se você dispensá-la com uma ação bônus.

Um com a Palavra

Característica de 14º nível da Ordem dos Escribas

Sua conexão com seu Livro de Magias Desperto torna-se tão profundo que sua alma se tornou entrelaçada com ele. Enquanto você estiver segurando o livro e sua mente espectral estiver manifestada, você pode usar uma ação para fazer com que vocês dois se teletransportem, trocando de lugar. Você pode se teletransportar desta forma um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência, e você recupera todos os usos quando você termina um descanso longo.

Além disso, se você morrer, mas pelo menos uma magia permanece em seu Livro

de Magias Desperto, você pode voltar à vida 1 minuto depois a 1,5 metros do seu livro. Você revive com 1 ponto de vida. Em seguida, jogue 3d6. O livro perde um número de magias a sua escolha cujo nível de magia combinado seja igual ou superior ao valor desta jogada. Por exemplo, se o total do teste for 9, as magias que desaparecem do livro devem ter um nível combinado de pelo menos 9, o que pode significar uma magia de 9º nível, três magias de terceiro nível, ou alguma outra combinação.

Depois disso, você é incapaz de lançar as magias perdidas, mesmo se você as encontrar em um pergaminho ou em outro livro de magias. A única maneira de restaurar sua capacidade de lançar uma dessas magias perdidas é através da magia desejo, que pode restaurar uma magia ao livro por conjuração.

E o destino do Arquivista?

A Ordem dos Escribas reinventa a subclasse Arquivista, que apareceu originalmente em *Unearthed Arcana* como uma subclasse de artífice. Essa subclasse foi bem aceita, mas houve uma grande confusão sobre sua história. E muitos leitores pensaram que poderia funcionar melhor como uma subclasse de mago. Tematicamente, a subclasse é perfeitamente adequada para o mago, que sempre foi associado a pergaminhos e a palavra escrita em D&D, então pegamos os ossos do Arquivista e demos-lhe uma nova vida como a Ordem dos Escribas.

Em relação às outras subclasses de mago, podemos compartilhar que nenhuma das subclasses que apresentamos nos *Unearthed Arcana* recentes – Onomancia e Psiônico – avançou em nosso processo de desenvolvimento, uma vez que não atraíram a atenção das pessoas o suficiente e podemos explorar os temas destas subclasses de outras maneiras.

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_SubclassesRevisited_0512.pdf