

# UNEARTHED ARCANA

## Subclasses, Parte 4

### 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 Este documento apresenta duas opções em teste:

**Colégio dos Espíritos**, uma nova subclasse para o bardo, a qual aprende histórias dos espíritos.

**O Morto-vivo**, uma nova subclasse para o bruxo, na qual o seu patrono é um morto-vivo.

## Bardo

No 3º nível, o bardo ganha a característica do Colégio de Bardo. Aqui está uma opção em teste para essa característica: o Colégio dos Espíritos.

## Colégio dos Espíritos

---

Histórias do passado são poderosas; elas possuem lições de história, filosofia, e magia. Os bardos do Colégio dos Espíritos procuram as histórias daqueles que já deixaram o plano material. Usando diferentes conjuntos de jogos, eles entram em contato para escutar as suas histórias, mas os bardos não tem controle sobre quais histórias eles irão encontrar.

### Sussurros Orientadores

*Característica do Colégio dos Espíritos de 3º nível*

Você contacta os espíritos para que eles possam guiar a você e a outros. Você aprende o truque orientação, o qual não conta contra o número de truques de bardo que você conhece. Para você, esse truque tem um alcance de 18 m quando você o conjurar.

### Foco Espiritual

*Característica do Colégio dos Espíritos de 3º e 6º níveis*

Você pode utilizar ferramentas especiais para a sua prática de contactar os espíritos. Você pode usar os seguintes objetos como foco de conjuração para as suas magias de bardo: uma vela, uma bola de cristal, um tabuleiro ouija, um baralho de tarot, ou um crânio.

No 6º nível, quando você conjurar uma magia de bardo que cause dano ou recupere pontos de vida através do seu Foco Espiritual, role um d6, e ganhe um bônus para uma das rolagens dessa magia igual ao resultado do dado.

## Contos do Além

*Característica do Colégio dos Espíritos de 3º nível*

Você contacta espíritos que contam as suas histórias através de você. Enquanto estiver com o seu Foco Espiritual, você pode usar uma ação bônus para gastar uma utilização da sua Inspiração de Bardo e rolar na tabela de Contos dos Espíritos usando o seu dado de Inspiração de Bardo para determinar a história contada. A mesma fica retida na sua mente até que o seu efeito seja realizado ou você termine um descanso curto ou longo.

Você pode utilizar uma ação para escolher uma criatura que você consiga ver em até 9 metros de distância (você mesmo incluso) para ser o alvo do efeito do conto. Uma vez que você faça essa ação, não pode repetir o efeito do conto até que role na tabela novamente.

Você só consegue manter um desses contos por vez na sua mente, ou seja, rolar novamente na tabela de Contos dos Espíritos imediatamente termina o efeito do conto anterior.

Se o conto requisitar um teste de salvaguarda, a CD é igual a CD para evitar a sua magia.

### Contos dos Espíritos

#### Dado de Inspiração de Bardo

|   | Conto  |
|---|--|
| 1 | <b>Besta.</b> Você recita o conto de um animal inteligente. Por 1 minuto, o alvo tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) e em jogadas de ataque contra uma criatura se outro inimigo, não incapacitado, estiver em até 1,5 metros de distância dela. |
| 2 | <b>Guerreiro.</b> Você recita a história de um renomado duelista. Faça um ataque mágico corpo a corpo à medida que um guerreiro espectral aparece por um breve instante em um espaço vazio em até 1,5  |

m de distância do alvo. Em caso de acerto, o alvo sofre dano energético igual a duas rolagens do seu dado de Inspiração de Bardo + o seu modificador de Carisma.

|   |  |
|---|--|
| 3 | <b>Amigos.</b> Você recita o conto de amigos que se encontram no além. O alvo e outra criatura que ele escolha, e possa enxergar em até 1,5 m de distância, recuperam pontos de vida igual a uma rolagem do seu dado de Inspiração de Bardo + o seu modificador de Carisma.  |
| 4 | <b>Fugitivo.</b> Você recita o conto de um aventureiro que podia escapar de qualquer prisão. O alvo pode usar imediatamente a sua reação para se teletransportar 9 m para um espaço vazio que ele possa enxergar. Quando o alvo se teletransportar, ele pode escolher um número de criaturas igual ao seu modificador de Carisma (mínimo de 1), que ele possa ver em até 9 m de distância, para utilizar a mesma reação. |
| 5 | <b>Vingador.</b> Você recita o conto de um cavaleiro vingativo. Por 1 minuto, o alvo escolhe uma criatura que ele possa enxergar em até 9 m de distância. Sempre que essa criatura sofrer dano de outra criatura, o alvo pode usar a sua reação para causar dano energético ao atacante igual a uma rolagem do seu dado de Inspiração de Bardo.  |
| 6 | <b>Herói.</b> Você recita o conto de um herói épico. Escolha uma criatura que você possa ver em até 9 m de distância. O alvo ganha pontos de vida  |

temporários iguais a uma rolagem no seu dado de Inspiração de Bardo + o seu nível de bardo. Enquanto ele tiver esses pontos de vida temporários, o seu deslocamento de caminhada aumenta em 3 m.

7 **Feérico.** Você recita o conto de um feérico malicioso. O alvo deve ter sucesso em uma salvaguarda de Sabedoria ou ficar enfeitiçado por você até o final do próximo turno do alvo. A criatura deve usar a sua ação para realizar um ataque corpo a corpo contra outra criatura que você escolha mentalmente, desde que não seja ela mesma. Se você não escolher nenhuma outra criatura, ela irá agir normalmente.

8 **Espírito Sombrio.** Você recita o terrível conto de um assassino das sombras. O alvo se torna invisível até o final do seu próximo turno ou até acertar uma criatura com um ataque. Se ela acertar uma criatura com um ataque enquanto estiver invisível, a criatura sofre dano necrótico igual a uma rolagem no seu dado de Inspiração de Bardo e fica amedrontada do alvo até o final do próximo turno da criatura.

9 **Gigante.** Você recita os feitos de um poderoso gigante. Cada criatura escolhida pelo alvo que ele possa ver em até 9 m de distância deve fazer uma salvaguarda de Força, sofrendo em caso de falha, dano energético igual a duas rolagens do seu dado de Inspiração de Bardo e sendo derrubado. Em caso de

sucesso, a criatura não é derrubada e sofre metade do dano.

10 **Dragão.** Você recita um poema sobre um dragão furioso. O alvo magicamente cospe fogo pela sua boca em um cone de 9 m. Cada criatura nessa área deve fazer uma salvaguarda de Destreza, sofrendo dano ígneo igual a três rolagens do seu dado de Inspiração de Bardo em caso de falha, ou metade do dano em caso de sucesso.

11 **Celestial.** Você recita os feitos de um celestial. O alvo recupera pontos de vida igual a duas rolagens do seu dado de Inspiração de Bardo + o seu nível de bardo, e você pode curar uma doença ou condição da lista a seguir que esteja afetando o alvo: cego, surdo, paralisado, petrificado, ou envenenado.

12 **Desconhecido.** Você recita uma fábula incompreensível de um ser além das estrelas. Escolha uma criatura que você possa enxergar em até 9 m de distância. O alvo deve ter sucesso em uma salvaguarda de Inteligência ou sofrer dano psíquico igual a três rolagens do seu dado de Inspiração de Bardo e ficar sem conseguir falar qualquer idioma por 1 minuto.

## Sessão Espiritual

*Característica do Colégio dos Espíritos de 6ª nível*

Você pode canalizar espíritos para ganhar conhecimentos mágicos. Você pode conduzir um ritual de 1 hora canalizando espíritos com o seu Foco Espiritual (esse ritual pode ser feito durante um descanso curto ou longo). O ritual

pode ser conduzido com um número de criaturas igual o seu bônus de proficiência (incluindo você). No final do ritual, você aprende temporariamente uma magia de sua escolha de qualquer outra classe.

A magia escolhida deve ser de um círculo igual ao número de criaturas que conduziu o ritual, ou menor. Além disso, deve ser de um círculo a qual você possa conjurar, e deve ser da escola de adivinhação ou necromancia. A magia escolhida é considerada como uma magia de bardo para você, mas não conta contra o número de magias de bardo que você conhece.

Uma vez feito o ritual, você não pode refazê-lo antes de iniciar um novo descanso longo, e você mantém a magia aprendida até iniciar esse novo descanso longo.

## Conexão Mística

*Característica do Colégio dos Espíritos de 14º nível*

A sua conexão com os espíritos se tornou semipermanente. Quando você utilizar a sua característica de Contos do Além, você pode utilizar um d6 ao invés de gastar um dado de Inspiração e Bardo. Você ainda utiliza o dado de Inspiração de Bardo para os efeitos dos contos, mas sem gastá-lo.

## Bruxo

No 1º nível, o bruxo ganha a característica do Patrono Sobrenatural. Aqui está uma opção em teste para essa característica: o Morto-vivo

## O Morto-vivo

O Morto-vivo é uma entidade que reside nos cantos obscuros do multiverso. O seu patrono pode ser Acererak, Azalin, Lorde Soth, Strahd, ou outro antigo ser morto-vivo. Você pode tentar obter conhecimento das inúmeras experiências de vida do seu patrono, enquanto ele pode vê-lo como parte de um plano de séculos.

## Lista Expandida de Magias

*Característica do Morto-vivo de 1º nível*

O Morto-vivo lhe permite escolher de uma lista expandida de magias sempre que você aprende uma nova magia de bruxo. As seguintes magias são adicionadas a lista de magias de bruxo para você.

### Lista Expandida de Magias do Morto-vivo

| Círculo da Magia | Magias   |
|------------------|--|
| 1º               | <i>perdição, vitalidade vazia</i>                    |
| 2º               | <i>cegueira/surdez, força espectral</i>              |
| 3º               | <i>falar com mortos, montaria fantasmagórica</i>     |
| 4º               | <i>proteção contra a morte, invisibilidade maior</i> |
| 5º               | <i>cúpula antívida, névoa mortal</i>                 |

## Forma Pavorosa

*Característica do Morto-vivo de 1º nível*

Você manifesta um aspecto do terrível poder do seu patrono. Como uma ação bônus, você se transforma por 1 minuto. Você ganha os seguintes benefícios:

- Você ganha pontos de vida temporários iguais a 1d10 + o seu nível de bruxo.
- Uma vez em cada um dos seus turnos, quando você acertar uma criatura com um ataque, você pode forçá-la a realizar uma salvaguarda de Sabedoria. Em caso de falha, o alvo fica amedrontado de você até o final do seu próximo turno.
- Você fica imune à condição de amedrontado.

Você pode se transformar um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência, e recupera utilizações gastas quando você termina um descanso longo.

A aparência da sua Forma Pavorosa reflete alguns aspectos do seu patrono. Por exemplo, a sua forma pode ser um manto de sombras que forma uma coroa e a capa do seu patrono lich, ou o seu rosto pode ganhar características de um morcego, devido ao seu patrono vampiro.

## Tocado pela Morte

*Característica do Morto-vivo de 6ª nível*

Os poderes do seu patrono tem um efeito profundo no seu corpo e na sua magia. Você não precisa comer, beber, ou respirar.

Além disso, quando você acerta uma criatura com um ataque e faz uma rolagem de dano, você pode substituir o tipo do dano por dano necrótico. Enquanto você estiver utilizando a sua Forma Pavorosa, você pode rolar um dado extra de dano quando determinando o dano necrótico sofrido pelo seu alvo.

## Corpo Mortal

*Característica do Morto-vivo de 10ª nível*

A sua conexão com os mortos-vivos e a energia necrótica satura o seu corpo. Você tem resistência a dano necrótico. Se você estiver transformado na sua Forma Pavorosa, você fica imune a dano necrótico.

Além disso, quando você é reduzido a 0 pontos de vida, você pode fazer o seu corpo explodir. Cada criatura em até 9 m de distância sofre dano necrótico igual a 2d10 + o seu nível de bruxo. Em seguida, você revive com 1 ponto de vida no lugar onde seu corpo explodiu, junto com o seu equipamento e 1 nível de exaustão. Uma vez que você tenha revivido dessa forma, você não pode fazê-lo novamente até que termine 1d4 descansos longos.

## Projeção Espiritual

*Característica do Morto-vivo de 14ª nível*

O seu corpo agora é um receptáculo para o seu espírito. Como uma ação, você pode projetar o seu espírito do seu corpo, deixando-o em um estado inconsciente e de animação suspensa.

O seu espírito pode permanecer fora do seu corpo por até 1 hora ou até que a sua concentração seja quebrada (semelhante à concentração utilizada para uma magia). Quando a sua projeção termina, o seu espírito retorna para o seu corpo ou ele é magicamente teletransportado para o local do seu espírito (sua escolha).

Enquanto estiver projetando o seu espírito, você ganha os seguintes benefícios:

- O seu espírito e corpo ganham resistência a dano contundente, perfurante, e cortante.
- Quando você conjura uma magia da escola de conjuração ou necromancia, ela não requer componentes verbais, somáticos, ou materiais que não tenham um custo em ouro.
- Você ganha um deslocamento de voo igual ao seu deslocamento de caminhada e pode flutuar. Você pode se mover através de criaturas e objetos como se fosse terreno difícil, mas sofre 1d10 pontos de dano energético se terminar o seu turno dentro de uma criatura ou objeto.
- Enquanto estiver utilizando a sua Forma Pavorosa, uma vez em cada um dos seus turnos quando você causar dano necrótico a uma criatura, você recupera pontos de vida igual à metade do dano causado.

Uma vez utilizada essa característica, você não pode utilizá-la novamente antes de terminar um descanso longo.

**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\\_Subclasses04.pdf](https://media.wizards.com/2020/dnd/downloads/UA2020_Subclasses04.pdf)