

UNEARTHED ARCANA

Subclasses, Parte 5

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 apresenta duas opções em teste:

Caminho do Dragão Ascendente, uma nova subclasse do Monge que emula o poder dos dragões.

Guardião Dracônico, uma nova subclasse de Guardião que possui um companheiro Dragonete.

Monge

No 3º nível, um monge ganha a característica de classe Tradição Monástica. O jogador pode escolher uma opção de teste para essa característica: Caminho do Dragão Ascendente.

Caminho do Dragão Ascendente

Monges que seguem o Caminho do Dragão Ascendente prestam reverência ao poder e a suntuosidade dos dragões. Eles alteram seu próprio ki para ressoar com poder dracônico, canalizando seu ki para aumentar sua proeza marcial, voar pelos ares, e para auxiliar seus aliados.

Como um seguidor desta tradição monástica, o jogador decide como ele desbloqueou o poder dos dragões em seu ki. A tabela “Origem do Dragão Ascendente” oferece algumas possibilidades para os jogadores.

Origem do Dragão Ascendente

1d6 Origem

- | | |
|---|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | O personagem aprimorou suas habilidades observando um dragão e alinhar seu ki com o poder deles, que é capaz de alterar o mundo. |
| 2 | Um dragão participou ativamente no processo de moldagem de sua energia interior. |
| 3 | O personagem estudou em um mosteiro que tem ensinamentos seculares com raízes nas instruções de um poderoso dragão. |
| 4 | O personagem passou longos períodos meditando na região que está sob influência de um covil de um dragão |

ancião, dessa forma, absorveu a magia do ambiente.

5 O personagem encontrou um pergaminho escrito em Dracônico que continha técnicas inspiradoras.

6 Depois que sonhou com um draconato de cinco mãos, o personagem acordou com seu ki alterado, refletindo o sopro dos dragões.

Discípulo Dracônico

Característica de 3º nível do Caminho do Dragão Ascendente

O personagem pode canalizar seu ki dracônico para imbuir seus ataques desarmados com a essência de sopro de dragão e usar sua conexão com as criaturas dracônicas para marcar sua presença. Ele ganha os seguintes benefícios:

- Quando inflige dano em um alvo com um ataque desarmado pode alterar o tipo de dano para ácido, gélido, ígneo, elétrico ou venenoso.
- O personagem aprende a falar, ler, e escrever Dracônico.
- Se o personagem falhar em um teste de Carisma (Intimidação) ou um teste de Carisma (Persuasão), ele pode usar sua reação para rolar novamente o dado, manifestando a poderosa presença de dragões. Caso esse recurso transforme um fracasso no teste em um sucesso, ele não poderá ser utilizado novamente até terminar um descanso longo.

Sopro de Dragão

Característica de 3º nível do Caminho do Dragão Ascendente

O personagem pode canalizar seu ki em ondas destrutivas de energia como os dragões que aspira ser. Quando realizar ação de ataque em seu turno, o personagem pode substituir um dos ataques por um jato de energia dracônica, que pode tomar a forma de um cone de 6 metros ou uma linha de 9 metros e 1,5 metros

de largura, a sua escolha. Escolha também um tipo de dano: ácido, gélido, ígneo, elétrico ou venenoso. Cada criatura na área deve realizar uma salvaguarda de Destreza, contra uma CD do seu ki, caso falhe no teste o alvo recebe um dano do tipo escolhido e igual a dois dados da característica Artes Marciais, caso não falhe no teste recebe metade desse dano.

No 11º nível, o dano de seu sopro aumenta para três dados da característica Artes Marciais. O personagem pode usar este recurso um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência, e recupera todos os usos quando termina um descanso longo. Caso não tenha usos restantes, o personagem pode optar por gastar 1 ponto de ki para usar essa característica novamente.

Asas Desenroladas

Característica de 6º nível do Caminho do Dragão Ascendente

Quando o personagem usa o Passos do Vento do Monge ele pode instantaneamente desenrolar suas espectrais asas dracônicas em suas costas, que desaparecem no final. Enquanto as asas estiverem ativas, o personagem ganha uma velocidade de voo igual a sua velocidade de deslocamento.

O personagem pode usar essa característica um número de vezes igual ao bônus de proficiência, e recupera todos os usos quando termina um descanso longo. Caso não tenha usos restantes o personagem pode gastar 1 ponto ki adicional ao ativar Passos do Vento e usar essa característica novamente.

Aspecto Dracônico

Característica de 11º nível de Caminho do Dragão Ascendente

O poder do seu ki dracônico agora irradia do personagem, protegendo os aliados e punindo qualquer um que levantar armas contra eles. Como uma ação bônus, o personagem pode criar uma aura de dracônica potência que irradia a partir do personagem em 9 metros, por 1 minuto. O personagem escolhe o elemento da aura entre ácido, gélido, ígneo,

elétrico ou venenoso, e enquanto a aura durar, ganha os seguintes efeitos:

- O personagem e seus aliados dentro de sua aura ganham resistência ao tipo de dano escolhido.
- Ondas de energia destrutiva fluem do personagem e seus aliados quando algum deles for atacado. Quando o personagem ou um dos aliados na aura é atingido por um ataque feito por outra criatura dentro da aura, o alvo que foi atingido pode usar sua reação para causar dano do tipo escolhido em uma quantidade igual a um dado da característica Artes Marciais no alvo da reação.

Depois de usar esta ação bônus, ela não pode ser utilizada novamente até o fim de um descanso longo, ao menos que o Caminho do Dragão Ascendente gaste 4 pontos de ki para usá-lo novamente.

Aspecto Ascendente

Característica de 17º nível de Caminho do Dragão Ascendente

O ki dracônico do personagem atinge o auge. Ele ganha os seguintes benefícios:

- Percepção às cegas no raio de 9 metros. Dentro desse raio, o personagem pode ver qualquer coisa que não esteja no estado de cobertura total, mesmo se o personagem estiver na condição de cego ou na escuridão. Além disso, o personagem pode ver uma criatura invisível dentro desse alcance, a menos que a criatura invisível consiga se esconder com sucesso.
- Quando o personagem causa dano a uma criatura com seu Sopro do Dragão, a energia se acumula no alvo. No início de cada um dos turnos da criatura, ela recebe dano, do tipo escolhido no Sopro do Dragão, em um dano igual a um dado da característica Artes Marciais. No final de cada turno, a criatura

pode repetir o teste para se livrar do efeito, que encerra caso a criatura obtenha sucesso.

- Quando a personagem ativa seu Aspecto Dracônico, a fúria dracônica é explosiva. Escolha criaturas que o personagem possa ver, e que estejam dentro do raio de sua aura do Aspecto Dracônico. As criaturas escolhidas recebem um dano de 4d10 do tipo que escolher entre dano de ácido, gélido, ígneo, elétrico ou venenoso.

Guardião

No 3º nível, um Guardião pode escolher a característica Arquétipo de Guardião. O material fornece uma opção de teste: o Guardião Dracônico.

Guardião Dracônico

Guardiões Dracônicos são guardiões que utilizam sua conexão mágica com a natureza para formar um vínculo duradouro com um dragão menor, um dragonete.

Esse vínculo permite que o guardião utilize seu companheiro de patrulha dragonete como um aliado em seu grupo, exibindo a admiração e poder inspirador de dragões. Elabore a história de como o guardião realizou sua ligação com o dragonete. A tabela Origem do Guardião Dracônico fornece alguns exemplos de referência da origem de um Guardião Dracônico.

Origem do Guardião Dracônico

1d6 Origem

1	O personagem estudou a escama ou garra de um dragão, ou um item pequeno de seu tesouro, e estabeleceu um vínculo com esse item e sua magia draconiana remanescente.
2	Uma ordem secreta de guardiões, que coleta contos e tradições dracônicas, ensinou ao personagem seus caminhos.
3	Um dragão verdadeiro deixou um ovo de dragão nos cuidados do personagem. Quando chocou, o dragonete

- estabeleceu um vínculo com o personagem.
- 4 O personagem bebeu gotas de sangue de dragão, e dessa forma estabeleceu um vínculo com magia dracônica, para sempre combinada com a magia da natureza do guardião.
- 5 Uma runa dracônica anciã que estava em uma rocha estabeleceu um vínculo com o personagem quando ele leu seu conteúdo em voz alta.
- 6 O personagem teve um sonho vívido de um homem misterioso, acompanhado por sete canários amarelos, que conta um mau presságio de um iminente desastre. Quando o personagem acordou desse sonho, o companheiro de patrulha dragonete estava lá.

Presente Dracônico

Característica de 3º nível do Guardião Dracônico

O vínculo que o personagem compartilha com o dragonete estabelece uma conexão mais profunda com dragões, garantindo ao personagem compreensão dracônica e fortalecendo sua presença. O personagem recebe os seguintes benefícios:

- O personagem aprende a falar, ler, e escrever Dracônico.
- O personagem aprende o truque taumaturgia, considerando a magia como parte da lista de magias do guardião.

Companheiro de Patrulha Dragonete

Característica de 3º nível do Guardião Dracônico

O personagem pode invocar magicamente a presença do seu companheiro de patrulha dragonete. Utilizando uma ação, o personagem invoca o dragonete em um espaço desocupado escolhido, contanto que esteja visível e dentro de 9 metros de distância. O dragonete é amigável ao personagem e seus companheiros, obedecendo comandos. Veja as estatísticas do jogo na seção Companheiro de

Patrulha Dragonete, que usa seu bônus de proficiência (PB) em diversos lugares.

Quando invocar o dragonete, o personagem deve escolher um tipo de dano dele entre as opções listadas na característica Traço Dracônico do próprio Dragonete. Pode também definir as características estéticas do Dragonete, como sua cor, tipo de escamas, ou os efeitos visuais do uso de sua Essência Dracônica. Esses efeitos não alteram estatísticas do jogo.

Em combate, o dragonete compartilha o contador de iniciativa do Guardião Dracônico, e a vez de agir é imediatamente após seu mestre. Por conta própria o Dragonete pode se mover e usar reações, mas a única ação que executa em sua vez é a ação de Esquivar, a menos que o Guardião Dracônico realize uma ação bônus em sua vez para comandar o dragonete e dar diretriz para que ele tomar outra ação. Essa ação pode ser uma dentro de seu próprio bloco de estatísticas ou alguma outra ação. Se o Guardião Dracônico está incapacitado, o dragonete pode realizar ações conforme a própria escolha, e não apenas Esquivar.

Depois de invocar o dragonete, o Guardião Dracônico não pode fazer isso novamente até que termine um descanso longo, a menos que gaste um espaço de magia de 1º nível ou superior para invocá-lo.

O dragonete permanece invocado por um número de horas igual ao bônus de proficiência do Guardião Dracônico, até que seja reduzido a zero pontos de vida, até que o Guardião Dracônico invoque o dragonete novamente, ou até o Guardião Dracônico morrer. Qualquer coisa item que o dragonete utilizava ou carregava é deixado para trás quando o dragonete desaparece.

Companheiro de Patrulha Dragonete

Dragão pequeno

Classe de Armadura: 14 + Proficiência (armadura natural)

Pontos de vida: 5 + cinco vezes o nível de guardião (o Dragonete um número de dados de vida [d10s] igual ao nível do Guardião Dracônico)

Velocidade de Deslocamento: 12 metros.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	8 (-1)	14 (+2)	8 (-1)

Salvaguardas: Dex +1 + Proficiência, Sab +2 + Proficiência,

Imunidades a danos: Determinadas pela característica Essência Dracônica

Sentidos: visão no escuro 18 metros, percepção passiva 12

Línguas: Dracônico

Desafio -

Bônus de proficiência (BP): igual ao bônus do Guardião Dracônico.

Essência Dracônica. Quando o Guardião Dracônico invocar o dragonete, escolha um tipo de dano: ácido, gélido, ígneo, elétrico ou venenoso. O tipo escolhido determina uma imunidade ao dano escolhido que o dragonete possui, o dano de sua mordida, e o dano da ação Ataque Imbuído.

Ações

Mordida. *Ataque corpo a corpo:* +3 + Proficiência para acertar, alcance 1,5 metros, um alvo. *Dano:* 1d6 de dano perfurante + Proficiência do tipo de dano determinado pela Essência Dracônica.

Reações

Ataque Imbuído. Quando outra criatura visível e dentro de 9 metros do dragonete acerta um golpe, o dragonete infunde aquele golpe com sua essência, fazendo com que o ataque da

criatura cause um dano extra de 1d6 do tipo determinado por sua Essência Dracônica.

Laço de presas e escamas

Característica de 7º nível do Guardião Dracônico

O vínculo que o Guardião Dracônico compartilha com o dragonete se intensifica, protegendo e preenchendo a fúria do dragonete. Quando o dragonete é invocado, o Guardião Dracônico e o dragonete ganham os seguintes benefícios:

- Resistência ao tipo de dano escolhido para a Essência Dracônica do dragonete.
- Escolha uma das seguintes opções: o dragonete ganha um deslocamento de natação de 12 metros e pode respirar embaixo da água, ou então o dragonete cria asas e ganha um deslocamento de voo de 12 metros.
- O ataque Mordida do dragonete causa 1d6 extra dano do tipo escolhido na Essência Dracônica.

Sopro de Dragonete

Característica de 11º nível do Guardião Dracônico

Como uma ação, o Guardião Dracônico pode exalar um cone de 9 metros de sopro ou escolher com que o dragonete realize esse mesmo sopro. Escolha o dano entre ácido, gélido, ígneo, elétrico ou venenoso. Cada criatura atingida pelo cone deve realizar uma salvaguarda de Destreza contra a classe de dificuldade da magia do Guardião Dracônico, recebendo 6d6 de dano caso falhe no teste, ou metade desse dano em um sucesso.

Este dano aumenta para 8d6 quando o Guardião Dracônico alcança o 15º nível na classe. Depois de usar essa característica, o Guardião Dracônico não pode utilizar novamente até que termine um descanso longo, a menos que gaste um espaço de magia de 3º nível ou superior para usá-lo novamente.

Vínculo Aperfeiçoado

Característica de 15º nível do Guardião Dracônico

O vínculo do Guardião Dracônico com o dragonete atinge o auge de seu poder. Quando o dragonete é invocado, o Guardião Dracônico e o dragonete ganham os seguintes benefícios:

- O dragonete aumenta para o tamanho Grande.
- O ataque Mordida do dragonete causa 1d6 extra de dano do tipo escolhido na Essência Dracônica, novamente, para um total de 2d6 de dano extra.
- Quando o Guardião Dracônico ou o dragonete sofrem danos enquanto estiverem em uma distância de 9 metros um do outro, o Guardião Dracônico pode usar uma reação para ganhar a resistência de dano do tipo que o dragonete possui.

Tradução: Gabriel Nascimento Novaes

Revisão: Gervasio da Silva Filho

Editoração: Sérgio “O Alquimista” Gomes

Equipe REDERPG

Artigo original:

<https://dnd.wizards.com/articles/unearthed-arcana/subclasses5>