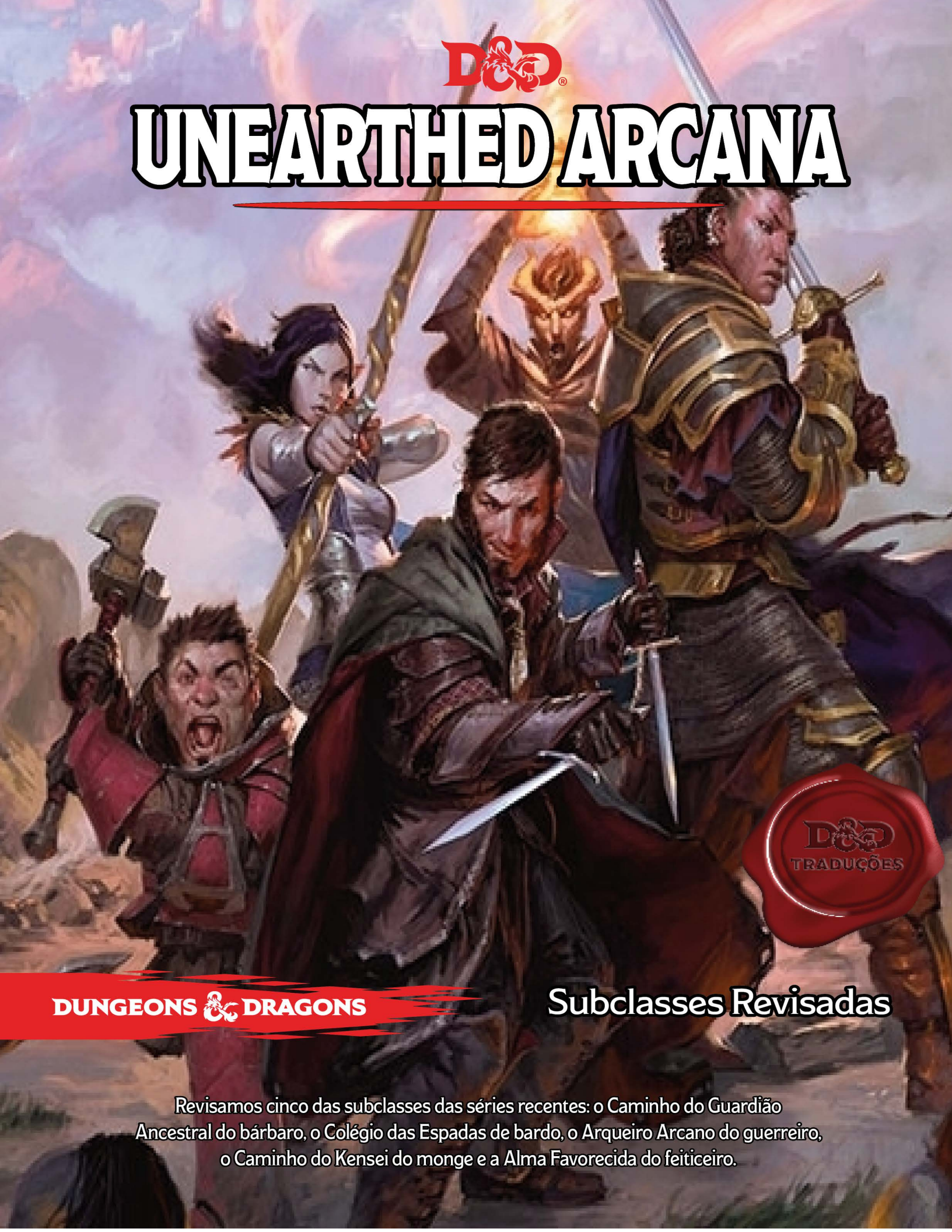




UNEARTHED ARCANA



DUNGEONS & DRAGONS

Subclasses Revisadas

Revisamos cinco das subclasses das séries recentes: o Caminho do Guardião Ancestral do bárbaro, o Colégio das Espadas de bardo, o Arqueiro Arcano do guerreiro, o Caminho do Kensei do monge e a Alma Favorecida do feiticeiro.

Unearthed Arcana: Subclasses Revisadas

Este documento apresenta versões revisadas de cinco subclasses que apareceram em artigos anteriores de Unearthed Arcana. Cada subclasse se tornou popular, e as revisões a elas foram conduzidas pelo feedback que milhares de vocês forneceram nas pesquisas.

As subclasses são o Caminho do Guardião Ancestral do bárbaro, o Colégio de Espadas de bardo, o Arqueiro Arcano do guerreiro, o Caminho do Kensei do monge e a Alma Favorecida do feiticeiro.

Isto é um Material Playteste

O material aqui é apresentado para teste de jogo e para acender a sua imaginação. Esses mecanismos de jogo estão em forma de rascunho, utilizáveis em sua campanha, mas não completamente aperfeiçoados pelos desenvolvedores e editores do jogo. Eles não fazem oficialmente parte do jogo e não são permitidos nos eventos da Liga dos Aventureiros de D&D.

Se decidirmos tornar este material oficial, ele será refinado com base em seus comentários e, em seguida, ele aparecerá em um livro de D&D.

Bárbaro: Caminho do Guardião Ancestral

Alguns bárbaros são provenientes de culturas que reverenciam seus antepassados. Essas tribos ensinam que os guerreiros do passado permanecem no mundo como espíritos poderosos, que podem guiar e proteger os vivos. Quando um bárbaro que segue este caminho entram em fúria, o bárbaro entra em contato com o mundo espiritual e chama esses espíritos guardiões para ajuda em um momento de necessidade.

Bárbaros que se baseiam em seus guardiões ancestrais podem lutar de maneira superior para proteger suas tribos e seus aliados. A fim de consolidar seus laços com seus guardiões ancestrais, os bárbaros que seguem esse caminho se cobrem de elaboradas tatuagens que celebram os feitos de seus ancestrais. Essas tatuagens representam sagas de vitórias contra monstros terríveis e rivais assustadores.

Características do Caminho do Guardião Ancestral

Nível de Bárbaro	Características
3º	Protetores Ancestrais
6º	Escudo Ancestral (2d8)
10º	Consultar os Espíritos, Escudo Ancestral (3d8)
14º	Ancestrais Vingativos, Escudo Ancestral (4d8)

Protetores Ancestrais

Iniciando quando você escolhe este caminho no 3º nível, guerreiros espectrais aparecem quando você entra em fúria. Estes guerreiros distraem um inimigo que você ataca e dificultam suas tentativas de causar dano aos seus companheiros. Enquanto você está furioso, a primeira criatura que você atingir com um ataque à sua volta se torna o alvo dos guerreiros. Até o começo do seu próximo turno ou até a fúria terminar, esse alvo tem desvantagem em qualquer jogada de ataque que não tenha você como alvo, e criaturas que não sejam você tem resistência ao dano dos ataques do alvo.

Escudo Ancestral

A partir do 6º nível, os espíritos guardiões que o ajudam podem fornecer proteção sobrenatural para seus aliados. Se você está furioso e uma criatura que você possa ver dentro de 9 metros de você recebe dano, você pode usar sua reação para reduzir esse dano em 2d8.

Quando você atingir certos níveis nesta classe, você pode reduzir mais dano: em 3d8 no 10º nível e em 4d8 no 14º nível.

Consultar os Espíritos

No 10º nível, você ganha a habilidade de se comunicar com seus espíritos ancestrais e usá-los para explorar áreas distantes. Quando você faz isso, você conjura a magia de *clarividência*, sem precisar de um espaço de magia. Ao invés de criar um sensor esférico, a magia convoca invisivelmente um de seus espíritos ancestrais no local escolhido. Sabedoria é sua habilidade de conjuração para esta magia.

Depois de lançar a magia desta forma, você não pode fazê-lo novamente até que você termine um descanso curto ou longo.

Ancestrais Vingativos

No 14º nível, seus espíritos ancestrais se tornam poderosos o suficiente para atacar inimigos que se atrevem a causar dano aqueles que você protege. Quando você usa seu Escudo Ancestral para proteger uma criatura ferida por um ataque, o atacante recebe a mesma quantidade de dano que seu Escudo Ancestral impede.

Bardo: Colégio das Espadas

Bardos do Colégio das Espadas são chamados de lâminas, e eles entreter através de feitos ousados de proezas com armas. Lâminas realizam façanhas como engolir espadas, arremessar facas e malabarismo, e escárnio de combate. Embora usem

suas armas para entreter, eles também são altamente treinados e guerreiros habilidosos em seu próprio direito.

Seu talento com armas inspira muitos lâminas a levar vidas duplas. Um lâmina pode fazer parte de uma trupe de circo como disfarce para atos nefastos como assassinato, roubo e chantagem. Outros lâminas atacam os ímpios, trazendo justiça contra os cruéis e poderosos. A maioria dos grupos ficam satisfeitos em aceitar o talento de um lâmina em prol da emoção que ele adiciona a uma execução, mas poucos artistas confiam plenamente neles.

Os lâminas que abandonam suas vidas como artistas frequentemente se deparam com problemas que tornam impossível a manutenção de suas atividades secretas. Um lâmina apanhado roubando ou se envolvendo em atividades de justiça tem uma responsabilidade muito grande para a maioria dos grupos. Com suas habilidades de arma e magia, esses lâminas ou assumem o trabalho como executores para guildas de ladrões ou trabalham fora por conta própria como aventureiros.

Características do Colégio das Espadas

Nível de Bardo	Características
3º	Bônus de Proficiência, Estilo de Luta, Floreio de Lâminas
6º	Floreio Arditoso
14º	Floreio do Mestre

Bônus de Proficiência

Quando você se junta ao Colégio das Espadas no 3º nível, você ganha proficiência com armadura média e cimitarras.

Se você é proficiente em uma arma simples ou marcial, você pode usá-la como um foco de conjuração para suas magias de bardo.

Estilo de Luta

No 3º nível, você adota um estilo de luta como sua especialidade. Escolha uma das seguintes opções. Você não pode usar a opção Estilo de Luta mais de uma vez, mesmo que algo no jogo lhe permita escolher novamente.

Duelismo. Quando você está empunhando uma arma de ataque corpo-a-corpo em uma mão e nenhuma outra arma, você ganha +2 de bônus nas jogadas de dano com essa arma.

Combate com Duas Armas. Quando você se envolver em duas armas de combate, você pode adicionar seu modificador de habilidade para o dano do segundo ataque.

Floreio de Lâminas

No 3º nível, você aprende a realizar exibições marciais com impressionante maestria e velocidade.

Como uma ação, você pode fazer um ataque com

arma corpo a corpo, e seu deslocamento aumenta em 3 metros até o final do turno atual. Sempre que você usar essa ação, você também pode usar uma das seguintes opções de Floreio de Lâminas como parte dela.

Floreio Defensivo. Você gira sua arma em círculos, criando uma exibição hipnótica. Você pode gastar um de seus usos de Inspiração de Bardo, rolar o dado de Inspiração de Bardo e adicionar o número obtido para o seu CA até o início do seu próximo turno.

Floreio Arrasador. Se seu ataque atinge o alvo, você pode gastar um de seus usos de Inspiração de Bardo para que a arma cause dano a uma criatura de sua escolha, diferente do alvo, que você possa ver dentro de 1,5 metros de você. O dano é igual ao número que você rolar no dado da Inspiração de Bardo.

Floreio Móvel. Se seu ataque atinge o alvo, você pode gastar um de seus usos de Inspiração de Bardo para empurrar o alvo até 1,5 metros de distância de você, acrescidos de um número de metros iguais ao número que você rolar no dado de Inspiração de Bardo. Você pode então usar imediatamente sua reação para mover-se acima do seu deslocamento a um espaço desocupado dentro de 1,5 metros do alvo.

Floreio Arditoso

A partir do 6º nível, você pode atacar duas vezes, em vez de uma vez, sempre que usar a ação de Floreio de Lâminas em seu turno. No entanto, você ainda pode usar apenas uma opção de Floreio de Lâminas quando tomar essa ação.

Floreio do Mestre

A partir do 14º nível, sempre que você usar uma opção de Floreio de Lâminas, você pode rolar um d6 e usá-lo em vez de gastar um dado de Inspiração de Bardo.

Guerreiro: Arqueiro Arcano

Um Arcano Arqueiro estuda um método elfo único de tiro com arco que tece magia em ataques para produzir efeitos sobrenaturais. Entre os elfos, Arqueiros Arcanos são alguns dos seus guerreiros de elite. Estes arqueiros estão vigiando as fronteiras dos domínios élficos, mantendo um olho afiado para fora contra intrusos e usando flechas infundidas em magia para derrotar monstros e invasores antes que eles possam alcançar assentamentos élficos. Ao longo dos séculos, os métodos destes arqueiros elfos foram aprendidos por membros de outras raças que também passaram a harmonizar aptidão arcana e seu tiro com arco.

Características do Arqueiro Arcano

Nível de Guerreiro	Característica
3º	Flecha Mágica, Tiro Arcano (2 opções), Conhecimento do Arqueiro Arcano
7º	Tiro Curvado, Tiro Arcano (3 opções)
10º	Tiro Arcano (4 opções)
15º	Tiro Sempre Pronto, Tiro Arcano (5 opções)
18º	Tiro Arcano (6 opções, tiro aprimorado)

Flecha Mágica

Quando você escolhe esse arquétipo no 3º nível, você ganha a habilidade de infundir flechas com magia. Sempre que você disparar uma flecha não mágica de um arco curto ou arco longo, você pode fazer uma flecha mágica, com um bônus de +1 para os testes de ataque e dano. A magia desaparece da flecha imediatamente depois de acertar ou falhar o alvo.

Tiro Arcano

No 3º nível, você aprende a liberar efeitos mágicos especiais com alguns de seus tiros. Quando você ganha esta característica, você aprende duas opções de Tiro Arcano à sua escolha (veja a seção "Opções de Tiro Arcano" a frente).

Uma vez por turno, quando você dispara uma flecha mágica de um arco curto ou arco longo como parte da ação de Ataque, você pode aplicar uma de suas opções de Tiro Arcano para essa flecha. Você decide usar a opção quando a flecha acertar, a menos que a opção não envolva um teste de ataque. Você tem dois usos desta habilidade, e você recupera todos os usos gastos dela quando você termina um descanso curto ou longo.

Você ganha uma opção adicional de Tiro Arcano à sua escolha quando você atinge certos níveis nessa classe: 7º, 10º, 15º e 18º nível. Cada opção também ganha aprimoramento quando você se tornar um guerreiro de 18º nível.

Conhecimento do Arqueiro Arcano

No 3º nível, você aprende a teoria da magia ou alguns dos segredos da natureza - típico para os praticantes desta tradição marcial élfica. Você ganha proficiência nas perícias Arcanismo ou Natureza.

Tiro Curvado

No 7º nível, você aprende como direcionar uma flecha errante em direção a um novo alvo. Quando você faz um ataque com uma flecha mágica e falha, você pode usar uma ação bônus para refazer o teste de ataque contra um alvo diferente dentro de 18 metros do alvo original.

Tiro Sempre Pronto

Quando você atinge o 15º nível, você aprende a manter uma flecha sempre pronta para disparar. Quando você atinge o 15º nível, você aprende a manter uma flecha sempre pronta para disparar. Quando você atinge o 15º nível, você aprende a manter uma flecha sempre pronta para disparar.

Opções de Tiro Arcano

A característica Tiro Arcano permite que você escolha opções para ele em determinados níveis. As opções são apresentadas aqui em ordem alfabética. Todas elas são efeitos mágicos, e cada um está associado a uma das escolas de magia.

Se uma opção requer um teste de resistência, seu Tiro Arcano possui CD igual a 8 + o bônus de proficiência + o modificador de Inteligência.

Flecha Aprisionadora. Quando esta flecha atinge seu alvo, a magia de conjuração cria amolgaduras venenosas, que envolvem o alvo. Se a flecha atinge uma criatura, o alvo recebe um dano venenoso adicional de 2d6, seu deslocamento recebe uma penalidade de 3 metros, e leva 2d6 dano cortante na primeira vez em cada turno se ele se move 1,5 metros ou mais sem se teletransportar. O alvo ou qualquer criatura que pode alcançá-lo pode usar sua ação para remover as amolgaduras com um teste bem-sucedido de Força (Atletismo) contra o seu CD de Tiro Arcano. Caso contrário, as amolgaduras duram 1 minuto ou até você usar esta opção novamente.

O veneno e o dano cortante aumentam para 4d6 quando você alcança o 18º nível nesta classe.

Flecha Brutal da Perdição. Você tece uma magia necromântica em sua flecha. Se a flecha atinge uma criatura, o alvo recebe um dano necrótico extra de 2d6, e ele deve fazer um teste de resistência de Constituição. Em caso de falha no resultado, o dano dos ataques do alvo é reduzido à metade até o início de seu próximo turno.

O dano necrótico aumenta para 4d6 quando você alcança o nível 18 nesta classe.

Flecha do Banimento. Você usa magia de abjuração para tentar banir temporariamente seu alvo para um local inofensivo no Feywild. Se a flecha atinge uma criatura, o alvo também deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Carisma ou ser banido. Enquanto banido desta forma, seu deslocamento é 0, e ele está incapacitado. No final de seu próximo turno, o alvo reaparece no espaço desocupado ou no espaço desocupado mais próximo se esse espaço estiver ocupado.

Depois de chegar ao 18º nível nesta classe, um alvo também recebe 2d6 de dano energético quando a flecha o atinge.

Flecha do Controle Mental. Sua magia de encantamento faz com que essa flecha atraia temporariamente seu alvo. Escolha um de seus aliados dentro de 9 metros do alvo. Se a flecha atinge uma criatura, o alvo recebe um dano psíquico adicional de 2d6, e ele deve ter sucesso em um teste de resistência de Sabedoria ou não pode atacar o aliado escolhido ou incluir esse aliado em uma área de efeito de dano até o início de seu próximo turno. Este efeito termina anteriormente caso o aliado escolhido cause algum dano ao alvo.

O dano psíquico aumenta para 4d6 quando você alcança o nível 18 nesta classe.

Flecha Explosiva. Você impregna sua flecha com uma explosão de energia mágica tirada da escola de evocação. Se a flecha atingir uma criatura, o alvo e cada criatura dentro de 3 metros dela também terão 2d6 de dano energético cada.

O dano energético aumenta para 4d6 quando você alcança o 18º nível nesta classe.

Flecha Penetrante. Você usa magia de transmutação para dar a sua flecha uma qualidade etérea. Quando você usa essa opção, você não realiza um teste para o ataque. Em vez disso, a flecha dispara para a frente em uma linha que tem 1,5 metros de largura e 9 metros de comprimento, antes de desaparecer. A flecha passa inofensivamente através dos objetos, ignorando a cobertura. Cada criatura nessa linha deve fazer um teste de resistência de Destreza. Em caso de falha no resultado, o alvo recebe dano como se fosse atingido pela flecha, além de um dano perfurante extra de 1d6. Em um resultado bem-sucedido, o alvo leva metade dos danos.

O dano perfurante aumenta para 2d6 quando você atingir o 18º nível nesta classe.

Flecha Perseguidora. Usando magia de adivinhação, você concede a sua flecha a capacidade de procurar o seu alvo, permitindo que a flecha possa realizar curva e retornar o seu caminho em busca de sua presa. Quando você usa essa opção, você não faz um teste para o ataque. Em vez disso, escolha uma criatura que você viu nos últimos minutos. A flecha voa em direção a essa criatura, movendo-se em torno de esquinas, se necessário, ignorando três quartos de cobertura e meia cobertura. Se o alvo estiver dentro do alcance da arma e houver um caminho grande o suficiente para que a flecha viaje para o alvo, o mesmo deve fazer um teste de resistência de Destreza. Em caso de falha no resultado, ele recebe dano como se fosse atingido pela flecha, além de um dano energético de 1d6, e você descobre a localização atual do alvo. Em um resultado bem-sucedido, o alvo leva metade dos danos, e você não descobre a sua localização.

O dano energético aumenta para 2d6 quando você alcança o nível 18 nesta classe.

Flecha Sombria. Você tece uma magia de ilusão em sua flecha, fazendo com que oculte a visão de seu inimigo

com sombras. Se a flecha atinge uma criatura, o alvo recebe um dano psíquico adicional de 2d6, e ele deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Sabedoria ou ficará incapaz de ver qualquer coisa mais distante de 1,5 metros até o início do seu próximo turno. O dano psíquico aumenta para 4d6 quando você alcança o nível 18 nesta classe.

Monge: Caminho do Kensei

Os monges do Caminho de Kensei treinam implacavelmente com suas armas, ao ponto que a arma se torna como uma extensão do corpo. Um kensei vê uma arma da mesma forma que um pintor vê um pincel ou um escritor vê pergaminho, tinta e pena. Sua espada ou arco são uma ferramenta usada para expressar a beleza e a elegância das artes marciais. Essa mestria torna um kensei um guerreiro incomparável, embora seja apenas um efeito colateral de intensa devoção, prática e estudo.

Características do Caminho do Kensei

Nível de Monge	Característica
3º	Caminho do Kensei (2 armas) Uno
6º	com a Lâmina, Caminho do Kensei (3 armas)
11º	Lâmina Afiada, Caminho do Kensei (4 armas)
17º	Precisão Infalível, Caminho do Kensei (5 armas)

Caminho do Kensei

Quando você escolhe esta tradição no 3º nível, seu treinamento especial de artes marciais leva você a dominar o uso de certas armas.

Você ganha os seguintes benefícios:

- Escolha dois tipos de armas para ser suas armas kensei: uma arma corpo-a-corpo e uma arma à distância. Cada uma dessas armas pode ser de característica arma simples ou marcial que não tenha suas propriedades pesadas e especiais. O arco longo também é uma escolha válida. Você ganha proficiência com essas armas se você ainda não tiver. Armas dos tipos escolhidos são armas de monge para você. Muitas das características desta tradição funcionam apenas com suas armas kensei. Quando você alcança o 6º, 11º e 17º nível nesta classe, você pode escolher outro tipo de arma - corpo-a-corpo ou à distância - para ser uma arma kensei para você, seguindo os critérios acima.
- Se você fizer um ataque desarmado como parte da ação de Ataque em seu turno e estiver segurando uma arma de kensei, você pode usá-la para se defender se for uma arma de combate corpo-a-

corpo. Você ganha um bônus de +2 na CA até o início do seu próximo turno, enquanto a arma está em sua mão e você não esteja incapacitado.

- Você pode usar uma ação bônus em seu turno para fazer seus ataques à distância com uma arma kensei mais mortal. Quando você fizer isso, qualquer alvo que você atingir com um ataque à distância usando uma arma kensei passa a ter um dano extra de 1d4 do tipo da arma. Você mantém esse benefício até o final do turno atual.

Uno com a Lâmina

No 6º nível, você estende seu ki em suas armas kensei, concedendo-lhe os seguintes benefícios.

Armas Mágicas de Kensei. Seus ataques com suas armas kensei contam como mágicos com a finalidade de superar a resistências e imunidades a ataques não mágicos e danos.

Golpe Preciso. Quando você acertar um alvo com uma arma kensei, você pode gastar 1 ponto ki para que a arma que estiver lidando venha causar danos extras para o alvo igual ao seu dado de Artes Marciais. Você pode usar essa característica apenas uma vez em cada uma de seus turnos.

Lâmina Afiada

No 11º nível, você ganha a habilidade de aumentar a potência de suas armas com seu ki. Como uma ação bônus, você pode gastar até 3 pontos de ki para conceder a uma arma kensei que você tocar um bônus para testes de ataque e dano quando você atacar com ela. O bônus é igual ao número de pontos ki que você gastou. Este bônus dura 1 minuto ou até você usar essa característica novamente.

Precisão Infalível

No 17º nível, seu domínio das armas lhe concede uma precisão extraordinária. Se você fizer um teste de ataque com uma arma de monge e falhar, você pode refazer o teste. Você pode usar essa característica apenas uma vez em cada um de seus turnos.

Feiticeiro: Alma Favorecida

Às vezes, a centelha de magia que alimenta um feiticeiro vem de uma fonte divina que brilha dentro da alma. Tendo essa alma favorecida, sua magia inata pode vir de uma ligação familiar distante, mas poderosa, a um ser divino. Talvez seu antepassado fosse um anjo, transformado em um mortal e enviado para lutar em nome de um deus. Ou seu nascimento pode alinhar-se com uma antiga profecia, marcando você como um servo dos deuses ou um vaso escolhido de magia celestial.

As almas favorecidas, com seu magnetismo natural e personalidades fortes, são frequentemente vistas como ameaças pelas hierarquias religiosas tradicionais. Como forasteiros que comandam o poder celestial, esses feiticeiros podem minar a ordem existente e reivindicar um vínculo direto com o divino.

Em algumas culturas, somente aqueles que podem reivindicar o poder de uma alma favorecida podem comandar o poder religioso. Nessas terras, as posições eclesiásticas são dominadas por algumas linhagens e preservadas ao longo de gerações.

Características de Alma Favorecida

Nível de Feiticeiro	Características
1º	Magia Divina, Favorecido pelos Deuses
6º	Cura Qualificada
14º	Forma Angelical
18º	Recuperação Espontânea

Magia Divina

Sua ligação para o divino permite que você aprenda magias normalmente associadas com a classe clérigo. Quando sua conjuração permitir que você aprenda um truque de feiticeiro ou uma magia de feiticeiro de 1º nível ou superior, você pode escolher a nova magia da lista de magias do clérigo, além da lista de magias do feiticeiro. Você deve obedecer todas as restrições para selecionar a magia, e ela se tornará uma magia de feiticeiro para você.

Você também aprende o a magia de *curar ferimentos*, que não conta para o seu número de magias de feiticeiro conhecidas.

Favorecido pelos Deuses

A partir do 11º nível, o poder divino protege seu destino. Se você falhar um teste de resistência ou em um teste de ataque, você pode rolar 2d4 e adicioná-lo ao total, possivelmente mudando o resultado.

Depois de usar essa característica, você não pode usá-la novamente até que você realize um descanso curto ou longo.

Cura Qualificada

A partir do 6º nível, a energia celestial percorrendo seu corpo pode fortalecer sua magia de cura. Sempre que você rolar dados para determinar o número de pontos de vida que um efeito de magia restaura, você pode gastar 1 ponto de magia para refazer qualquer número desses dados uma vez.

Forma Angelical

No 14º nível, sua essência divina faz com que você sofra uma pequena transformação física. Sua aparência assume uma versão de outro mundo de

uma das seguintes qualidades (sua escolha):
beleza, jovialidade, gentileza ou imponência.

Além disso, como uma ação bônus, você pode manifestar um par de asas espectrais de suas costas. As asas duram até você ficar incapacitado que você as descarte como uma ação bônus. Enquanto as asas estão presentes, você tem um deslocamento de voo de 9 metros.

Recuperação Espontânea

No 18º nível, você ganha a habilidade de superar lesões graves. Como uma ação bônus quando você tem menos de metade de seus pontos de vida restantes, você pode recuperar um número de pontos de vida igual a metade do seu ponto de vida máximo.

Depois de usar esse recurso, você não pode usá-lo novamente até que você realize um descanso longo.

