



# UNEARTHED ARCANA



**DUNGEONS & DRAGONS**

## Modificando Classes

Esse artigo apresenta métodos que o ajudarão a usar mecânicas existentes como modelo, enquanto baseia-se em características de outras classes como inspiração.

# Unearthed Arcana: Modificando Classes

Algumas vezes uma campanha terá necessidades especiais por arquétipos ou opções de personagens não encontradas no material oficial existente. Se você está nessa situação, você pode querer modificar uma ou mais das classes no jogo de maneira a prover opções para jogadores em busca de um ajuste único nas habilidades de seu personagem. Entretanto, modificar uma classe não é algo que deve ser empreendido levemente, e o trabalho requer algum esforço sério, teste em jogo, e avaliação para ser feito corretamente. As duas melhores maneiras de modificar uma classe são trocar algumas características da classe por outras, e adicionar novas características a uma classe existente. Esse artigo apresenta métodos que o ajudarão a usar mecânicas existentes como modelo, enquanto baseia-se em características de outras classes como inspiração.

## Criando Novas Opções de Classe

---

Cada classe contém pelo menos um ponto de decisão maior, a que nos referimos aqui como opção de classe. Clérigos escolhem um domínio divino, guerreiros escolhem um arquétipo marcial, ladinos escolhem um arquétipo ladino, magos escolhem uma tradição arcana, e assim por diante. Se você quer criar uma versão diferente de um desses pontos de decisão maiores (como um novo caminho primitivo para o bárbaro), examine os exemplos existentes para ver como eles são construídos. Como em tudo o que diz respeito a design de classe, esteja preparado para testar em jogo suas ideias e então faça mudanças se as coisas não estão funcionando da maneira como você gostaria.

A primeira coisa a fazer quando estamos criando uma nova opção de classe é descobrir qual é o aspecto único dessa opção, tanto em termos da história básica da classe quanto do lugar dessa opção no mundo de campanha. Descobrir a história por trás da opção de classe, e que tipo de personagens você quer permitir que seus jogadores criem com ela, é o passo mais crítico no processo, porque vai servir como um exemplo guia para você.

Uma vez que você tenha um conceito único para sua opção de classe em mente, é hora de começar o processo de design. Dê uma olhada nas opções de classe existentes e veja o que elas oferecem, e então as use como exemplos ou blocos de montar para as características que a sua opção de classe irá oferecer. Não há nada de mal em que duas opções de uma mesma classe compartilhem alguma mecânica, e também é apropriado examinar outras classes buscando mecânicas nas quais você possa basear sua inspiração. Em cada passo ao longo do caminho, você pode comparar o que você está criando com o seu conceito original e, se o design está ajudando a definir e estabelecer aquele conceito, você saberá que está no caminho certo. Por outro lado, se o seu design de mecânica não ajuda de alguma maneira a reforçar o tema da nova opção de classe, pode valer a pena reconsiderar essa mecânica.

Enquanto você considera que características de classe incluir na sua nova opção de classe, tenha em mente as seguintes questões:

- Que tipo de habilidades as outras opções para essa classe fornecem em níveis equivalentes?
- As características aprimoram a habilidade de combate do personagem diretamente, fazem o personagem melhor em exploração ou interação, ou fornecem alternativas que não são apenas aumento de poder?
- Como as características reforçam a história daquela opção de classe em um determinado nível?
- Alguma mecânica existente já realiza algo que a nova opção de classe também precisa fazer?



## Orientações Específicas Para Classes

---

Como dito no Guia do Mestre, não existe nenhuma fórmula para usar ao criar uma nova característica de classe ou substituir uma existente, mas algumas orientações se aplicam para cada uma das onze classes. Conquanto esse conselho não seja tão abrangente, ele deve fornecer alguns pontos a considerar e coloca-lo a pensar sobre como as características de uma classe devem trabalhar juntas.

Frequentemente, como você verá, o melhor conselho é deixar as coisas como elas estão. Muitas classes têm qualidades profundamente impregnadas, como de que maneira elas recebem e conjuram magias, que não estão abertas a serem ajustadas. Ainda que algumas partes das descrições da classe estejam fora dos limites para os seus propósitos aqui, há ainda inúmeras oportunidades para você desenvolver características diferentes para cada classe.

### Bárbaro

- Apesar da característica de classe Fúria do bárbaro garantir para a classe um aumento significativo em força defensiva, esteja atento sobre como outras características de classe interagem com a Fúria para impulsionar a potência ofensiva do personagem. Por exemplo, a principal desvantagem do Ataque Imprudente é amplamente compensada pela resistência a dano oferecida pela Fúria, e a característica Frenezi do berserker concede ao bárbaro bastante poder de ataque por pelo menos um combate.
- Note que Movimento Rápido serve a três importantes propósitos: posicionar o bárbaro na linha de frente de uma batalha rapidamente, evitar que a Fúria do bárbaro termine porque um inimigo não está por perto, e encorajar o bárbaro a não usar armadura pesada.
- As características de 10º nível de ambas as Trilhas Primais dizem respeito mais ao pilar de interação do jogo do que ao combate; seja cauteloso ao substituí-las ou alterá-las para adicionar potência de combate.
- O benefício de 6º nível da Trilha do Guerreiro do Totem geralmente diz respeito ao pilar de exploração do jogo, então pense duas vezes antes de mudá-lo, pela mesma razão acima.

### Bardo

- Bardos possuem a progressão integral em conjuração de magias; quaisquer alterações na característica Magias terão grande impacto na classe.
- Bardos conhecem um número limitado de magias, o que é uma restrição por causa de sua versatilidade, que deve ser modificada com cautela quando se fizer alterações na classe. Bardos do Colégio do Conhecimento recebem uma expansão no número de magias conhecidas como uma característica de classe completa.
- Fonte de Inspiração, recebida no 5º nível, ajuda a encorajar o bardo a continuar no caminho da classe por pelo menos mais cinco níveis para fazer melhor uso da Inspiração Bárdica. Seja cauteloso ao desenvolver mecânicas semelhantes para outras classes, porque uma característica que permita um acréscimo verdadeiro a um resultado numérico (ao invés de vantagem e desvantagem) deve ser rara.

### Clérigo

- Clérigos possuem a progressão integral em conjuração de magias; quaisquer alterações na característica Magias terão grande impacto na classe.
- Um domínio de clérigo possui uma forte e definitiva característica de classe, que fundamentalmente afeta a maneira como o personagem funciona. A característica de 1º nível em um domínio, seja o domínio que você está criando ou modificando, deve ser algo que realmente faça clérigos daquele domínio se sobressaírem.
- Magias de domínio foram normalmente escolhidas para expandir as opções do clérigo, enquanto a lista básica de magias do clérigo foi mantida relativamente curta. Olhe para listas de magias de outras 'classes' quando buscar magias para adicionar a um novo domínio. Por exemplo, o domínio da Luz oferece um certo número de magias que não estão na lista do clérigo.

## Druída

- Druidas possuem a progressão integral em conjuração de magias; quaisquer alterações na característica Magias terão grande impacto na classe.
- Forma Selvagem é usada amplamente para propósitos de exploração pelos druidas do Círculo da terra. Para os druidas do Círculo da Lua, Forma Selvagem oferece significativas vantagens defensivas, tornando esses personagens bastante resistentes.
- Assim como nas magias de domínio do clérigo, magias de círculo dos druidas do Círculo da terra são frequentemente escolhidas das listas de magias de outras classes para aumentar a versatilidade do personagem.

## Guerreiro

- Guerreiros ganham a maior parte de sua maestria em combate de três características de sua classe: ser capaz de fazer até quatro ataques por rodada; usar o Pulso de Ação para garantir explosões rápidas de potência em combate; e ter o número mais alto de aumentos em valores de habilidade, da característica Aprimoramento de Atributo, o que permite ao guerreiro fortalecer seus ataques e testes de resistência, ou, se o Mestre de Jogo permitir, selecionar talentos.
- Os arquétipos de guerreiro são planejados para serem diferentes abordagens da classe básica, na qual a maior parte da força de combate do guerreiro está. O Campeão recebe alguma versatilidade e uma chance melhor de conseguir sucessos decisivos. O Mestre de Batalha se especializa em manobras que não estão disponíveis a outros guerreiros. A habilidade do Cavaleiro Místico de conjurar magias coloca esse arquétipo à parte, conquanto seja limitada o bastante para que o personagem ainda se sinta como um guerreiro.
- Note que as características de 7º nível do Campeão e do Mestre de Batalha baseiam-se profundamente nos pilares de exploração e interação do jogo; o Cavaleiro Místico recebe magias, o que contribui para a competência do guerreiro nos pilares de exploração e interação, sendo a característica de 7º nível atrelada à combinação de magias e ataques.

## Monge

- O monge é uma das classes mais complexas, com o maior número de características de classe únicas. Seja cauteloso ao substituir uma única característica com mais de uma nova característica, uma vez que a classe já possui bastante capacidade.
- A característica de monge Artes Marciais foi cuidadosamente redigida para prevenir combinações não intencionais; é por isso que a característica não considera ataques desarmados para acuidade com arma, uma vez que isso teria consequências imprevistas no material futuro sobre acuidade com arma que seria apropriado para, por exemplo, uma rapieira ou uma adaga, mas não para um ataque desarmado.
- Pontos de Ki possuem orientações sutis sobre como eles são gastos; características que custam 1 ponto de ki focam em utilidade, ou são equivalentes a um único ataque desarmado. Características que custam 2 pontos de ki devem estar emparelhadas com uma magia de 1º nível, enquanto uma característica que custe 3 pontos de ki deve ser equivalente a uma magia de 2º nível. Verifique as disciplinas elementais do monge do Caminho dos Quatro Elementos para outros exemplos de como equiparar pontos de ki a níveis de magia.

## Paladino

- Paladinos possuem uma progressão em conjuração de magias que corresponde a metade da progressão normal. A característica Magias pode ser um pouco ajustada, mas ainda precisa ser parte significativa do que a classe pode fazer.
- Paladinos extraem grande parte de sua potência em combate da característica de classe Destruição Divina. Já que o paladino pode esperar até que seja determinado se um ataque acerta (ou se é um sucesso decisivo) para usar essa característica, o personagem é capaz de grandes explosões de dano. Seja cauteloso ao ajustar essa característica, porque é fundamental para a força de combate do paladino.
- Muitas das características de classe do paladino são de natureza defensiva, protegendo ambos, o paladino e seus aliados, de sofrer dano. Substituir características de classe defensivas por ofensivas começa a alterar o conceito do paladino, talvez de maneiras que você não pretenda.

## Patrulheiro

- Patrulheiros possuem uma progressão em conjuração de magias que corresponde a metade da progressão normal. A característica Magias pode ser um pouco ajustada, mas ainda precisa ser parte significativa do que a classe pode fazer.
- Muito da potência extra em combate do patrulheiro vem de magias como marca do caçador e das características de classe concedidas pelos arquétipos de patrulheiro. A característica de 3º nível em cada arquétipo normalmente fornece um aumento puro em poder de combate, ou garante maior versatilidade em combate ao patrulheiro.
- Inimigo Predileto foi intencionalmente projetada para não conceder nenhum bônus em combate, porque a força em combate do patrulheiro não deveria se basear somente no critério do Mestre de Jogo ou nas circunstâncias da aventura. Ainda que a habilidade de 3º nível do arquétipo Caçador dependa de alguma maneira da natureza dos inimigos que se enfrenta, Inimigo Predileto é geralmente útil nos pilares de interação e exploração do jogo.

## Ladino

- Ladinos baseiam-se em duas características, tanto para o conceito da classe como para sua força em combate: Ataque Furtivo e Ação Astuta. Elas são fundamentais para o ladino, e Esquiva Aprimorada no 5º nível é quase igualmente importante para a classe. Deixe essas características como estão, a menos que você tenha uma boa razão para mudar alguma coisa.
- As características de classe concedidas pelos arquétipos de ladino no 3º nível deveriam alterar fundamentalmente a maneira como a classe funciona, assim como as características de Domínio Divino do clérigo fazem.
- Ladinos são mestres em perícias, e a classe já força os limites do que nós (e nossos jogadores) consideramos aceitáveis em termos de equilíbrio de jogo. Dar a eles mais potência em perícias poderia forçar os ladinos além dos limites.

## Feiticeiro

- Feiticeiros possuem a progressão integral em conjuração de magias; quaisquer alterações na característica Magias terão grande impacto na classe.
- Como os bardos, feiticeiros possuem uma limitação no número de magias que eles podem escolher o que é uma grande restrição para a classe.
- O feiticeiro não consegue muitas escolhas metamágicas. Quando você criar uma nova opção metamágica, tenha certeza de que ela é útil o suficiente para que o feiticeiro use uma de suas preciosas escolhas com ela.
- Pontos de feitiçaria e Conjuração Flexível foram intencionalmente projetadas de tal maneira que o feiticeiro que não faz nada além de converter espaços de magia em pontos de feitiçaria para conjurar magias de nível mais alto, o faça a um preço alto em sua potência total. Seja cuidadoso ao alterar esse equilíbrio.

## Bruxo

- Bruxos possuem um método único de conjuração de magias, e eles se baseiam em ser capazes de conjurar um número menor de magias mais frequentemente. Lembre-se que o bruxo aumenta automaticamente o nível do espaço de magia que ele conjura, o que significa que mesmo magias de nível mais baixo ganham potência quando conjuradas por um bruxo.
- A lista de magias do bruxo foi cuidadosamente criada para evitar incluir magias que poderiam se tornar incômodas se conjuradas com muita frequência na mesa. Se você quer conceder ao bruxo acesso a uma nova magia, mas está preocupado que sua conjuração frequente seja prejudicial ao jogo, considere criar uma invocação mística que permita usar a mesma magia de maneira mais limitada (requerendo um descanso entre os usos, por exemplo).
- Bruxos derivam muito de sua potência em combate de seu truque rajada mística, e já possuem várias invocações para escolher a fim de aumentar essa potência. Seja cauteloso ao criar novas invocações que façam rajada mística ainda mais poderosa.

## Mago

- Magos possuem a progressão integral em conjuração de magias; quaisquer alterações na característica Magias terão grande impacto na classe.
- Magos possuem a mais longa lista de magias e a mais ampla seleção de magias para escolher a cada dia, graças aos grimórios. Qualquer coisa que aumente sua versatilidade nessa área deve ser tratada com cuidado.
- TAs Tradições Arcanas servem a três propósitos, que você deve considerar ao criar novas: encorajar o conjurador a certos tipos de magias, providenciar utilidade que é específica de um especialista em determinado tipo de magias e que não pode ser encontrada nas magias em si, e alterar sutilmente o estilo de jogo do mago sem mudar fundamentalmente a confiança da classe na conjuração de magias.

## Exemplo: Patrulheiros sem Magias

---

Como um exemplo de como o processo de substituir características de classe deveria ser, vamos remover a conjuração de magias da classe patrulheiro. Digamos que você queira que em sua campanha os patrulheiros pareçam mais com Passolargo de O Senhor dos Anéis, e atuem menos magicamente.

A característica de classe Magias tem um grande impacto na classe do patrulheiro, então esse não é um projeto simples. Comece avaliando o que a característica Magias está contribuindo para a classe. Em geral, patrulheiros possuem uma lista mais limitada de magias (e conhecem apenas um número relativamente pequeno de magias), e funcionam na mesma meia velocidade que os paladinos em sua progressão em conjuração de magias. Observando a lista de magias do patrulheiro você pode chegar às seguintes conclusões sobre a contribuição da característica Magias à classe:

- Patrulheiros possuem muita utilidade exploratória em suas magias, com acesso a magias como detectar veneno e doença, sentir besta e conjurar animais
- *Patrulheiros recebem muito de sua potência em combate de magias, especialmente marca do caçador.*
- Patrulheiros recebem alguma habilidade de cura e restauração de magias como curar ferimentos, restauração menor, e proteção contra veneno, que mantém um aventureiro protegido do que poderia sofrer enquanto explora lugares selvagens.
- Patrulheiros recebem alguns efeitos de controle em combate de suas magias como golpe enleante, crescer espinhos, e conjurar barragem, todos concedendo ao patrulheiro um controle mágico no combate.
- Em alguns níveis em que o patrulheiro ganha acesso a novos níveis de magia, essa é a única característica de classe que o personagem recebe. Como resultado, o patrulheiro precisará de características de classe adicionais para esses níveis, a fim de evitar que o patrulheiro receba nada além de pontos de vida adicionais.

Dada a utilidade da magia curar ferimentos, e a maior necessidade de cura em níveis mais baixos, vamos criar uma característica de classe de cura que permita ao patrulheiro criar e aplicar cataplasmas de ervas – uma melhoria equivalente a beber uma poção em princípio, mas que ampliará na medida em que o patrulheiro suba de nível.

Adicionalmente, uma vez que o patrulheiro precisará de alguma utilidade em combate que normalmente seria provida por magias, vamos adicionar uma versão da característica de classe Superioridade em Combate extraída do guerreiro Mestre de Batalha. As manobras que Superioridade em Combate concede podem providenciar um bom impulso em combate, especialmente no que diz respeito a controle do campo de batalha. Olhando a classe do guerreiro, nós podemos ver que a Superioridade em Combate do guerreiro Mestre de Batalha preenche espaço semelhante à progressão em conjuração de magias do Cavaleiro Místico. Nós não queremos que o patrulheiro ofusque o

guerreiro Mestre de Batalha, então nós vamos começar com menos manobras, ampliando na medida em que ele sobe de nível. Uma vez que nós estaremos substituindo uma meia progressão em conjuração de magias, isso significa que vamos precisar de algumas outras características para equilibrar esse patrulheiro.

No 9º e no 13º níveis estão lacunas que podemos preencher com algumas mecânicas focadas em exploração. Vamos moldar a primeira a partir da magia proteção contra veneno, e também dar à característica de classe criação de cataplasma um efeito aprimorado. A segunda nós podemos moldar a partir da magia conjurar animais, o que pode ser útil tanto em cenas de exploração quanto em cenas de combate.

No 17º nível há outra lacuna, que nós podemos preencher com uma melhoria em Superioridade em Combate. Felizmente, o Mestre de Batalha tem uma característica de classe que funcionaria bem no conceito desse patrulheiro, então nós podemos usar a característica Implacável para garantir que o patrulheiro sempre tenha pelo menos alguma habilidade para exercer controle sobre o campo de batalha, mesmo na parte final de um dia de aventuras.

Finalmente, nós precisamos considerar o impacto dessas mudanças em outras características de classe, e fazer ajustes se necessário. Por exemplo, o arquétipo Mestre das Bestas tem a característica de classe Compartilhar Magias no 15º nível, que não funcionará sem a característica Conjuração. Se o seu patrulheiro sem magias decidir jogar como Mestre das Feras, você precisará criar uma característica de classe para substituir Compartilhar Magias, talvez por algo que ajude a manter o companheiro animal do patrulheiro vivo por mais tempo. Adicionalmente, uma vez que Consciência Primitiva requer que o patrulheiro use espaços de magia para ativar a característica de classe, nós podemos modificar essa característica para permitir ao patrulheiro usá-la uma vez e recuperá-la após terminar um descanso curto ou longo.

Aqui estão as descrições completas das novas características de classe do nosso patrulheiro sem magias:

### Superioridade em Combate

No 2º nível você aprende manobras que são abastecidas por dados especiais, chamados dados de superioridade.

**Manobras.** Você aprende duas manobras à sua escolha, que são escolhidas da lista de manobras disponíveis aos guerreiros do arquétipo Mestre de Batalha. Muitas manobras aprimoram um ataque de alguma maneira. Você pode usar apenas uma manobra por ataque.

Você aprende uma manobra adicional à sua escolha no 5º, 9º, 13º, e 17º níveis. Cada vez que você aprende uma manobra nova, você pode também substituir uma manobra que você conhece por uma diferente.

**Dados de Superioridade.** Você possui quatro dados de superioridade, que são d8s. Um dado de superioridade é gasto quanto você o usa. Você recupera todos os seus dados de superioridade gastos quando termina um descanso curto ou longo.

Você recebe outro dado de superioridade no 9º nível e outro no 17º nível.

**Testes de Resistência.** Algumas de suas manobras requerem que seu alvo faça um teste de resistência para resistir aos efeitos da manobra. A CD para o teste de resistência é calculada assim:

**CD do teste para a manobra** = 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Força ou Destreza (à sua escolha)

## Cataplasmas

No 3º nível você pode criar cataplasmas especiais de ervas que tem poder de cura comparável a algumas poções. Você pode gastar 1 hora procurando ervas e preparando cataplasmas de ervas usando bandagens tratadas para criar um número de cataplasmas igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo de 1). Você pode carregar ao mesmo tempo um número de cataplasmas igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo de 1). Essas cataplasmas que você cria não podem ser aplicados por ninguém além de você. Após 24 horas, quaisquer cataplasmas que você não tenha usado perdem sua capacidade.

Se você gastar 1 minuto aplicando uma de suas cataplasmas em uma criatura humanoide ferida, gastando assim o seu uso, essa criatura recupera 1d6 pontos de vida para cada dois níveis de patrulheiro que você possua (arredondado para cima).

## Antiveneno Natural

Começando no 9º nível, você tem vantagem em testes de resistência contra veneno e tem resistência a dano por veneno. Adicionalmente, você pode usar uma de suas cataplasmas para curar o efeito de veneno em uma criatura sobre a qual você o esteja aplicando, além de restaurar seus pontos de vida.

## Chamar Aliados Naturais

Começando no 13º nível, quando você está numa área de seu terreno favorecido, você pode chamar criaturas naturais daquele terreno para lutar a seu favor, usando sua ligação com o mundo natural para convencê-las a ajuda-lo. O Mestre escolhe criaturas apropriadas ao terreno para virem em seu auxílio dentre aquelas que podem ouvi-lo e que estejam a até 1 milha de você, em um dos seguintes grupos:

- Uma criatura de nível de desafio 2 ou menor
- Duas criaturas de nível de desafio 1 ou menor
- Quatro criaturas de nível de desafio ½ ou menor
- Oito criaturas de nível de desafio ¼ ou menor

Essas criaturas aproximam-se de você vindas de sua posição original, e lutarão ao seu lado, atacando quaisquer criaturas que sejam hostis a você. Elas são amigáveis com você e com seus companheiros, e você rola iniciativa para as criaturas convocadas como um grupo, que agirá em seu próprio turno. O Mestre tem as estatísticas das criaturas.

Depois de 1 hora, essas criaturas retornam ao seu lugar original. Uma vez que você use essa característica, você não pode usá-la novamente na mesma área por 24 horas, uma vez que os mesmos animais não atenderão repetidamente o seu chamado.

## Implacável

Começando no 17º nível, quando você rola iniciativa e não tem mais nenhum dado de superioridade, você recupera um dado de superioridade.

Como um substituto para Compartilhar Magias, nós poderíamos considerar também a seguinte característica:

## Coordenação Bestial

Começando no 15º nível, quando um inimigo que você possa ver atinge o seu companheiro animal com um ataque, você pode gritar um aviso. Se seu companheiro animal pode ouvir você, ele pode usar essa reação para reduzir pela metade o dano do ataque contra ele.



## Exemplo: Alma Favorecida

---

Como um exemplo de como criar uma nova opção de classe poderia funcionar, vamos examinar o projeto de uma classe do suplemento da terceira edição, o Livro Completo do Divino: a alma favorecida. Esse pode ser um arquétipo interessante se você está conduzindo um jogo onde os deuses terão grande impacto no mundo, e onde os Escolhidos dos deuses (indivíduos a quem foi concedido um fragmento do poder divino de um deus) são jogadores proeminentes na campanha. Para refletir esse tom, vamos criar a Alma Favorecida como uma nova origem para a classe feiticeiro. A decisão reflete a ideia de que o personagem é alguém que é fundamentalmente alterado pelo toque de sua divindade, o que desperta poderosas habilidades mágicas.

Olhando para a origem existente do feiticeiro, nós podemos determinar que, no 1º nível, a origem provê não apenas a explicação para a fonte de poder do feiticeiro, mas também uma inspiração sobre a maneira como o personagem funciona. Uma vez que esse feiticeiro receberá sua magia sendo imbuído de poder divino, nós decidimos dar à Alma Favorecida acesso a algumas magias normalmente recebidas pelo clérigo. Em qualquer momento em que expandimos as magias conhecidas do feiticeiro, nós corremos o risco de ofuscar a outra origem do feiticeiro, uma vez que a limitação no número de magias que o feiticeiro conhece tem um grande impacto em como a classe funciona. Isso indica que as outras características de classe provavelmente não deveriam estar todas vinculadas à conjuração de magias do feiticeiro, uma vez que esse aspecto do feiticeiro já está recebendo uma grande melhoria. Uma vez que a classe alma favorecida era um pouco mais marcial em sua primeira encarnação, nós decidimos dar ao nosso feiticeiro uma melhor armadura e acesso a armas simples, de maneira semelhante aos bônus defensivos recebidos pelo feiticeiro de Linhagem Dracônica no 1º nível.

No 6º nível, a outra origem do feiticeiro oferece características que tem impacto nas habilidades de combate do personagem. Olhando a classe do bardo, nós podemos ver que o Colégio do Valor oferece a característica de classe Ataque Extra no mesmo nível, e nós decidimos dá-la a Alma Favorecida para aprimorar sua vocação marcial.

No 14º nível, a origem do feiticeiro oferece alguma coisa de utilitário, com impacto direto pequeno em conjuração de magias ou capacidades de combate. Aqui, nós escolhemos modelar a característica da Alma Favorecida pela característica da Linhagem Dracônica de mesmo nível, refletindo o toque divino com um imaginário normalmente associado ao divino: asas.

No 18º nível, a origem do feiticeiro oferece opções que são ambas potentes e fortemente conectadas ao tema central da origem. Uma vez que o feiticeiro terá acesso a magias de nível mais alto nesse nível, e a característica que demos a ele no 1º nível de oferecer algumas magias de clérigo não terão muito impacto, nós decidimos vincular essa característica de classe a aquelas magias de clérigo, tanto para incentivar o uso contínuo daquelas magias, quanto para dar a Alma Favorecida um pouco mais de resistência ao enfrentar ameaças de nível mais alto.

Quando terminamos esse design inicial, é assim que se parece a nova origem de feiticeiro Alma Favorecida:

### Escolhido dos Deuses

No 1º nível, você escolhe um dos domínios divinos de clérigo. Você adiciona as magias de 1º nível de clérigo daquele domínio às suas magias conhecidas. Essas magias não contam no número de magias

que você pode conhecer, e elas são consideradas magias de feiticeiro para você. Quando você atinge o 3º, 5º, 7º e 9º níveis na classe de feiticeiro, você igualmente aprende suas magias de domínio que se tornam disponíveis nesses níveis.

### **Proficiências Adicionais**

No 1º nível, você recebe proficiência em armaduras leves, armaduras médias, escudos, e armas simples.

### **Ataque Extra**

Começando no 6º nível, você pode atacar duas vezes ao invés de uma toda vez que usar a ação Ataque em seu turno.

### **Asas Divinas**

No 14º nível, você recebe a habilidade de fazer surgir um par de asas de suas costas (com penas ou como as de morcego, à sua escolha), ganhando uma velocidade de voo igual à sua atual velocidade de deslocamento. Você pode criar essas asas como uma ação bônus em seu turno. Elas duram até que você as dissipe como uma ação bônus em seu turno.

Você não pode manifestar suas asas enquanto usar armadura, a menos que a armadura tenha sido feita para acomodá-las, e roupas que não forem feitas para acomodá-las podem ser destruídas quando você as manifestar.

### **Poder dos Escolhidos**

Começando no 18º nível, quando você conjura uma das magias que você aprendeu da característica de classe Escolhido dos Deuses, você recupera pontos de vida no valor igual ao seu modificador de Carisma (mínimo 1) + nível da magia.

No fim, as capacidades de nosso feiticeiro Alma Favorecida são bastante próximas daquelas de conjuração espontânea da classe alma favorecida de anos atrás!

### **Sobre o Autor:**

Rodney Thompson é um designer sênior do jogo de Dungeons & Dragons. Além de servir como designer na quinta edição de D&D, ele é o co-designer do jogo de tabuleiro Lords of Waterdeep e sua expansão. Rodney é graduado na Universidade do Tennessee e trabalha na Wizards of the Coast desde 2007, quando ele se juntou à companhia para atuar como designer chefe de Star Wars Roleplaying Game Saga Edition.

