



UNEARTHED ARCANA



DUNGEONS & DRAGONS

Um Trio de Subclasses

Três classes recebem uma opção playteste esta semana. O Monge recebe o Caminho do Mestre Bêbado. O Paladino recebe o Juramento da Redenção. E o Ranger recebe o Assassino de Monstros, uma rerepresentação do Caçador de Monstros que foi lançada anteriormente para o Guerreiro.

Unearthed Arcana: Um Trio de Subclasses

Este documento apresenta opções de playtest para o monge, o paladino, e o ranger.

Este Material é Playtest

O material aqui apresentado é para teste e para acender a sua imaginação. Esses mecanismos de jogo estão em forma de rascunho, utilizáveis em sua campanha, mas não refinados por iterações de design ou desenvolvimento completo de jogos. Eles não são oficialmente parte do jogo e não são permitidos nos eventos de D&D Adventures League.

Como é típico em Unearthed Arcana, as opções aqui não foram ajustadas para multiclasse.

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

Tradição Monástica

No terceiro nível, um monge ganha a característica Tradição Monástica. Aqui está uma opção de playtest para ele: o Caminho do Mestre Bêbado.

Caminho do Mestre Bêbado

O Caminho do Mestre Bêbado ensina seus alunos a mover-se com os movimentos espasmódicos, imprevisíveis de um bêbado. Um mestre bêbado balança, cambaleando em pés instáveis, para apresentar o que parece um combatente incompetente, mas prova frustrante para se envolver. Os tropeços erráticos do mestre embriagado escondem uma dança cuidadosamente executada de bloqueios, esquivas, avanços, ataques e recuos. Guerreiros espertos podem ver através da aparente incompetência do mestre bêbado para reconhecer a técnica magistral empregada.

Técnica do Bêbado

Quando você escolhe esta tradição no 3º nível, você ganha proficiência na Perícia de Atuação se você ainda não a tiver; Sua técnica das artes marciais mistura o treinamento marcial com a precisão de um dançar e as trapalhadas de um bufão.

Você também aprende como curvar e girar rapidamente como parte de sua Rajada de Golpes. Sempre que você usa Rajada de Golpes, você ganha o benefício da ação Desengajar e seu deslocamento de caminhada aumenta em 3 metros até o fim do turno atual.

Balanço do Bêbado

No sexto nível, o seu balanço no combate torna-se loucamente imprevisível. Com uma reação quando um inimigo erra você com um ataque corpo a corpo, você pode fazer com que esse ataque acerte uma criatura de sua escolha, diferente do atacante, que você possa ver a até 1,5 metros de você. Depois de usar essa característica, você não pode usá-la novamente até que você termine um descanso curto ou longo.

Sorte do Beberão

Começando no 11º nível, você sempre parece ter sorte no momento certo para salvá-lo do destino. Quando você faz um teste de resistência, você pode gastar 1 ponto de Chi para se dar vantagem nessa jogada. Você deve decidir usar essa característica antes de rolar o dado.

Frenesi Intoxicado

No 17º nível, você ganha a habilidade de fazer um número esmagador de ataques contra um grupo de inimigos. Quando você usa sua Rajada de Golpes, você pode fazer até três ataques adicionais com ela (até um total de cinco ataques), desde que cada ataque da Rajada de Golpes ataque uma criatura diferente neste turno.

Juramento Sagrado

No 3º nível, um paladino ganha a característica Juramento Sagrado. Aqui está uma opção de playtest para ele: o Juramento da Redenção.

Juramento da Redenção

O Juramento da Redenção coloca um paladino em um caminho difícil, que exige que um guerreiro santo use a violência apenas como último recurso. Paladinos que se dedicam a este juramento acreditam que qualquer pessoa pode ser redimida e que o caminho da benevolência e justiça é aquele que qualquer pessoa pode andar. Esses paladinos enfrentam criaturas malignas na esperança de transformá-las na luz, e os paladinos as matam somente quando tal ação claramente salvará outras vidas. Paladinos que seguem este caminho são conhecidos como redentores.

Enquanto redentores são idealistas, eles não são tolos. Os Redentores sabem que mortos-vivos, diabos, demônios e outras ameaças sobrenaturais podem ser inerentemente maus. Contra esses inimigos,

os paladinos trazem a ira total de suas armas e feitiços. Contudo, os redentores ainda rezam para que, um dia, até mesmo as criaturas da iniquidade solicitem a sua própria redenção.

Dogmas da Redenção

Os dogmas do Juramento da Redenção mantêm um paladino em alto padrão de paz e justiça.

Paz. A violência é uma arma de último recurso. Diplomacia e compreensão são os caminhos para uma paz duradoura.

Inocência. Todas as pessoas começam a vida em um estado inocente, e é seu ambiente ou a influência das forças das trevas que os conduz ao mal. Ao definir o exemplo apropriado, e trabalhando para curar as feridas de um mundo profundamente falho, você pode definir qualquer pessoa em um caminho justo.

Paciência. Mudança leva tempo. Aqueles que andaram no caminho dos ímpios devem receber lembretes para mantê-los honestos e verdadeiros. Uma vez que você plantou a semente de justiça em uma criatura, você deve trabalhar dia após dia para permitir que sobreviva e depois floresça.

Sabedoria. Seu coração e mente devem permanecer claros, para eventualmente você ser forçado a admitir a derrota. Enquanto toda criatura pode ser redimida, alguns estão tão longe no caminho do mal que você não tem escolha senão acabar com suas vidas para o bem maior. Qualquer ação desse tipo deve ser cuidadosamente pesada e as consequências plenamente compreendidas, mas uma vez que você tomou a decisão, siga com ela e saiba que seu caminho é justo.

Magias de Redenção

Você ganha magias de juramento nos seguintes níveis.

Magias do Juramento da Redenção

Nível de Paladino	Magias
3º	<i>Escudo da Fé, Sono</i>
5º	<i>Imobilizar Pessoa, Raio do Enfraquecimento</i>
9º	<i>Dissipar Magia, Padrão Hipnótico</i>
13º	<i>Esfera Resiliente de Otiluke, Pele de Pedra</i>
17º	<i>Imobilizar Monstro, Muralha de Energia</i>

Armadura de Paz

Começando no 3º nível, seu compromisso com a paz permite que você caminhe para as situações mais perigosas sem armadura. Enquanto você não está usando armadura ou empunhando um escudo, sua CA base é 16 + seu modificador de Destreza.

Guerreiro da Reconciliação

No 3º nível, você predispõe as armas de guerra em favor de ferramentas simples. Ao usar uma arma simples que causa golpes de concussão, você ganha um benefício especial se você reduzir uma criatura a 0 pontos de vida com essa arma e decidir poupar a vida da criatura. Em vez de cair inconsciente, a criatura fica encantada por você por 1 minuto. Durante esse tempo, a criatura encantada é pacífica e dócil, recusando-se a mover-se ou a tomar ações ou reações, a menos que você comande. Você não pode ordenar a criatura para atacar, forçar alguém a fazer um teste de resistência, ou causar dano a si mesmo ou outros. Este efeito encantado termina antes se você estiver incapacitado ou se você ou seus companheiros atacam a criatura, causar dano a ela ou forçá-la a fazer um teste de resistência. Quando o efeito termina, a criatura cai inconsciente se ainda tiver 0 pontos de vida.

Canalizar Divindade

Quando você faz este juramento no 3º nível, você ganha as duas opções de Canalizar Divindade a seguir.

Emissário de Paz. Você pode usar seu Canalizar Divindade para aumentar sua presença com poder divino. Com uma ação bônus, você concede um bônus de +5 para o próximo teste de Carisma (Persuasão) que você fizer no minuto seguinte.

Repreender a Violência. Você pode usar seu Canalizar Divindade para repreender aqueles que usam a violência. Com uma reação quando um inimigo a até 3 metros de você causa dano com um ataque corpo a corpo contra uma criatura diferente de você, você força esse atacante a fazer um teste de resistência de Sabedoria. Em um fracasso, o atacante recebe dano radiante igual ao dano que acabou de causar. Em um sucesso, recebe metade do dano.

Aura do Guardião

Começando no 7º nível, você pode proteger seus aliados de danos ao custo de sua própria saúde. Com uma reação quando um aliado a até 3 metros de você recebe dano, em vez disso, magicamente, você recebe esse dano. Esta característica não transfere quaisquer outros efeitos que possam acompanhar os danos.

Espírito Protetor

Começando no 15º nível, uma presença sagrada repara suas feridas em combate. Você recupera pontos de vida igual a 1d6 + metade do seu nível de paladino se você terminar o seu turno em combate com menos da metade de seus pontos de vida restantes e você não estiver incapacitado.

Emissário da Redenção

No nível 20, você se torna um avatar de paz, o que lhe dá dois benefícios:

- Você tem resistência a todos os danos causados por outras criaturas (seus ataques, feitiços e outros efeitos).
- Sempre que uma criatura te acertar, ela recebe dano igual a metade da quantidade que lhe foi dada.

Se você atacar uma criatura, causar dano a ela, ou forçá-la a fazer um teste de resistência, nenhum benefício funciona contra essa criatura até que você termine um longo descanso.

Arquétipo de Patrulheiro

No 3º nível, um patrulheiro recebe a característica Arquétipo de Patrulheiro. Aqui está uma opção playtest para ele: o Assassino de Monstros.

Assassino de Monstros

Patrulheiros do Conclave do Assassino procuram vampiros, dragões, feéricos do mal, demônios e outras ameaças mágicas poderosas. Treinados em uma variedade de técnicas arcanas e divinas para superar tais monstros, os matadores são especialistas em encontrar e derrotar inimigos poderosos.

Assassino Místico

Você aprende uma magia adicional quando você alcança certos níveis nessa classe, como mostrado na tabela Magias do Assassino. A magia conta como uma magia de Patrulheiro para você, mas não conta com o número de magias conhecidas de Patrulheiro que você conhece.

Magias do Assassino

Nível de Patrulheiro	Magias
----------------------	--------

3º	<i>Proteção contra o Bem e o Mal</i>
5º	<i>Zona da Verdade</i>
9º	<i>Círculo Mágico</i>
13º	<i>Banimento</i>
17º	<i>Âncora Planar</i>

Olhar de Assassino

Começando no 3º nível, você ganha a habilidade de estudar e desvendar as defesas de uma criatura. Com uma ação bônus, escolha uma criatura que você possa ver a até 30 metros de você. Você imediatamente aprende as vulnerabilidades, imunidades e resistências do alvo. Você também aprende quaisquer efeitos especiais

quando o alvo sofre dano, como dano de fogo que interrompe sua regeneração.

Além disso, na primeira vez em que você acertar o alvo com um ataque de arma, o alvo recebe 1d6 de dano extra da arma.

Este benefício dura até você alvejar uma criatura diferente com esta característica ou até que você termine um descanso curto ou longo.

Ataque Extra

Se você estiver jogando com o patrulheiro revisado introduzido no Unearthed Arcana, você também ganha a característica de Ataque Extra.

Começando no 5º nível, você pode atacar duas vezes, em vez de uma vez, sempre que você usar a ação de Ataque em seu turno.

Defesa Sobrenatural

No 7º nível, você ganha resistência extra contra ataques de sua presa em sua mente e corpo. Sempre que o alvo do seu Olhar de Assassino forçar você a fazer um teste de resistência, adicione 1d6 a sua rolagem.

Assassino Implacável

No 11º nível, você ganha a capacidade de frustrar a habilidade do seu oponente de escapar. Seu estudo do folclore e conhecimento arcano dá-lhe uma intuição chave para manter sua presa encurralada. Se o alvo do seu Olhar de Assassino tentar se teletransportar, mudar sua forma, viajar para outro plano de existência, ou virar gasoso, você pode usar sua reação para fazer um teste de Sabedoria contestado por um teste de Sabedoria feito pelo alvo. Para usar essa habilidade, você deve ser capaz de ver o alvo e precisa estar a até 9 metros dele. Se você conseguir, você frustra sua tentativa, fazendo com que ele desperdice a ação, ação bônus ou reação que ele usou.

Contra Ataque do Assassino

No 15º nível, você ganha a habilidade de contra-atacar quando sua presa tenta sabotar você. Se o alvo do seu Olhar de Assassino forçar você a fazer um teste de resistência, você pode usar sua reação para fazer um ataque com arma. Você faz esse ataque imediatamente antes de fazer o teste. Se o ataque acertar, o teste é bem-sucedido automaticamente, além dos efeitos normais do ataque.

