



UNEARTHED ARCANA

DUNGEONS & DRAGONS

**Opções de
Classes Revisadas**

Subclasses atualizadas do Circulo do Pastor do druida,
o Cavaleiro Montado do guerreiro, o Juramento da Conquista do Paladino e
o Celestial do bruxo (anteriormente conhecido como Luz Eterna).



Unearthed Arcana:

Opções de Classes Revisadas

Este documento fornece versões revisadas de material de classe que apareceram em publicações anteriores de Unearthed Arcana: quatro subclasses para várias classes, juntamente com Invocações Místicas para o Feiticeiro. Este material era todo aberto ao público, e as revisões foram conduzidas através de comentários que milhares de vocês forneceram em pesquisas.

As subclasses são o Círculo do Pastor do druida, o Cavaleiro do guerreiro, o Juramento da Conquista do paladino e o Celestial do bruxo (anteriormente conhecido como a Luz Eterna).

Um dos principais comentários que recebemos sobre as Invocações Místicas foi que a maioria dos jogadores não queriam que elas fossem exclusivas do Patrono Transcendental, então foram feitos ajustes em algumas destas características e corte em algumas comuns.

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.

Druida: Círculo do Pastor

Os druidas do Círculo do Pastor entram em comunhão com os espíritos da natureza, especialmente os espíritos dos animais e os feéricos, e chamam a esses espíritos para auxiliá-los. Esses druidas reconhecem que todos os seres vivos desempenham um papel no mundo natural, mas eles se concentram em proteger animais e criaturas feéricas que têm dificuldade em defender a si mesmos. Os pastores, como são conhecidos, vêem essas criaturas como suas responsabilidades. Eles impedem os monstros que os ameaçam, repreendem os caçadores que matam mais presas do que o necessário e impedem a civilização de invadir os raros habitats dos animais e os locais sagrados para os feéricos. Muitos desses druidas são mais felizes longe das cidades e das vilas, contentes de passar os dias em companhia dos animais e das criaturas feéricas das selvas.

Os membros deste círculo tornam-se aventureiros para oporem-se a forças que ameaçam suas responsabilidades

ou buscam conhecimento e poder que os ajudem a proteger suas responsabilidades melhor. Onde quer que estes druidas estejam, os espíritos da região selvagem estão com eles.

Características do Círculo do Pastor

Nível Druida	Características
2°	Totem Espiritual, Discurso do Bosque
6°	Invocador Poderoso
10°	Espírito Guardiã
14°	Invocação Fiel

Discurso do Bosque

No 2° nível, você ganha a capacidade de conversar com bestas e muitos feéricos.

Você aprende a falar, ler e escrever Silvestre. Além disso, os animais podem entender o seu discurso, e você ganha a capacidade de decifrar seus ruídos e movimentos. A maioria dos animais não tem inteligência para transmitir ou entender conceitos sofisticados, mas uma besta amigável pode transmitir o que viu ou ouviu em um passado recente. Esta habilidade não lhe concede nenhuma amizade especial com animais, embora você possa combinar essa habilidade com presentes para favorecer o auxílio com eles como faria com qualquer personagem não jogador.

Totem Espiritual

Começando no 2° nível, você ganha a capacidade de chamar os espíritos da natureza e usá-los para influenciar o mundo ao seu redor. Como uma ação bônus, você pode invocar magicamente um espírito incorpóreo até um ponto que você possa ver dentro de 18 metros de você. O espírito cria uma aura em um raio de 9 metros ao redor desse ponto. Ele não conta nem como uma criatura nem um objeto, embora tenha a aparência espectral da criatura que representa.

Como uma ação bônus, você pode mover o espírito até 18 metros até um ponto que você possa ver.

O espírito permanece durante 1 minuto. Uma vez que você usa essa característica, você não pode usá-la novamente até você terminar um descanso curto ou longo.

O efeito da aura do espírito depende do tipo de espírito que você convoca das opções abaixo.

Espírito do Urso. O espírito do urso ajuda você e seus aliados com sua força e resistência. Cada criatura de sua escolha que estiver na aura quando o

espírito aparecer ganha pontos de vida temporários igual a 5 + seu nível de druida. Além disso, você e seus aliados ganham vantagem em testes de Força e testes de resistência de Força enquanto estiverem na aura.

Espírito do Falcão. O espírito dos falcões é um caçador nato, marcando seus inimigos com sua visão afiada. Quando uma criatura faz um ataque contra um alvo que esteja na aura do espírito, você pode usar sua reação para conceder vantagem a esse alvo de ataque.

Espírito do Unicórnio. O espírito do unicórnio concede proteção aos que estão nas proximidades. Você e seus aliados ganham vantagem em todos os testes de habilidades feitos para detectar criaturas na aura do espírito. Além disso, se você conjurar uma magia com um espaço de magia que restaure pontos de vida para qualquer pessoa dentro ou fora da aura, cada criatura de sua escolha na aura também recupera pontos de vida iguais ao seu nível de druida.

Invocador Poderoso

No 6º nível, você ganha a capacidade de conjurar animais poderosos e feéricos. Qualquer animal ou feérico convocado ou criado por suas magias ganha dois benefícios:

- A criatura aparece com mais pontos de vida do que o normal: 2 pontos de vida adicionais por cada Dado de Vida.
- O dano de suas armas naturais é considerado mágico com a finalidade de superar imunidade e resistência a ataques e danos não-mágicos.

Espírito Guardião

Começando no 10º nível, seu Totem Espiritual protege os animais e feéricos que você invoque com sua magia. Quando um animal ou feérico que você convocou ou criou com uma magia termina seu turno na sua aura de Totem Espiritual, essa criatura recupera uma parte de pontos de vida iguais à metade do seu nível druida.

Invocação Fiel

A partir do 14º nível, os espíritos da natureza em comunhão com você o protegem você quando você é o mais indefeso. Se você é reduzido a 0 pontos de vida ou está incapacitado contra sua vontade, você pode ganhar imediatamente os benefícios de *conjurar animais* como se fosse lançado com um espaço de magia de nível 9. Convoca quatro animais de sua escolha que são de nível de desafio 2 ou inferior. Os animais conjurados aparecem dentro de 6 metros de você. Se eles não recebem nenhum comando de você, eles o protegem de danos e atacam seus inimigos. A

magia dura 1 hora, não requer nenhuma concentração, ou até que você a descarte (não é necessária nenhuma ação).

Depois de usar essa característica, você não pode usá-lo novamente até terminar um longo descanso.

Guerreiro: Cavaleiro Montado

O arquétipo do Cavaleiro Montado se destaca no combate montado. Geralmente nascido entre a nobreza e criado na corte, um Cavaleiro Montado está igualmente em casa, liderando uma tropa de cavalaria ou trocando réplicas em um jantar cerimonial. Os Cavaleiros Montados também aprendem a proteger os que estão sob ofensas e prejuízos, servindo frequentemente como protetores de seus superiores e dos fracos. Criados para combater a iniquidade ou ganhar prestígio, muitos desses combatentes deixam suas vidas de conforto para embarcar em uma aventura gloriosa.

Características de Cavaleiro Montado

Nível de

Guerreiro Característica

3º	Bônus de Proeficiência, Nascido na Sela, Superioridade em Combate (d8s, 4 dados)
7º	Carga Feroz, Superioridade em Combate (5 dados)
10º	Superioridade de Combate Melhorada (d10s)
15º	Implacável, Superioridade em Combate (6 dados)
18º	Superioridade de Combate Melhorada (d12s)

Bônus de Proeficiência

Quando você escolhe este arquétipo no 3º nível, você ganha proficiência em uma das seguintes habilidades de sua escolha: Lidar com Animais, História, Intuição, Atuação ou Persuasão. Alternativamente, você aprende um idioma de sua escolha.

Nascido na Sela

Começando no 3º nível, seu domínio como cavaleiro montado torna-se aparente. Você tem vantagem em testes de habilidade para evitar cair da sua montaria. Se você cair do sua montaria e a queda não superar mais de 3 metros, você pode pousar de pé caso você não esteja incapacitado.

Finalmente, montar ou desmontar uma criatura custa apenas 1,5 metros de movimento, em vez de metade do seu deslocamento.

Superioridade em Combate

No 3º nível, você ganha um conjunto de habilidades de combate, referidas como manobras, que são abastecidas por dados especiais chamados de dados de superioridade.

Dados de Superioridade. Você tem quatro dados de superioridade, que são d8s. Um dado de superioridade é gasto quando você o usa. Você recupera todos os seus

dados de superioridade gastos quando você termina um descanso curto ou longo.

Você ganha outro dado de superioridade no 7º nível e mais um no 15º nível.

Manobra. Você gasta seus dados de superioridade em suas manobras. Você pode usar mais de uma manobra por turno, mas não mais de uma manobra por ataque.

Você conhece as seguintes manobras:

Controle de Montaria. Quando você faz um teste de Sabedoria (Lidar com Animais) para influenciar uma criatura que você ou um aliado esteja montando, você pode gastar um dado de superioridade, rolar e adicionar o número rolado para o teste. Você pode fazer isso antes ou depois de rolar o d20, mas antes de requerer os resultados do teste.

Ataque de Precisão. Quando você faz um ataque de arma contra uma criatura, você pode gastar um dado de superioridade, rolar e adicioná-lo ao teste de ataque. Você pode usar essa habilidade antes ou depois de rolar o d20, mas antes que algum dos efeitos do ataque seja aplicado.

Passo em Falso. Quando você atinge uma criatura com um ataque de arma, você pode gastar um dado de superioridade para tentar derrubar o alvo. Role o dado e adicione-o ao teste de dano do ataque. Se o alvo for grande ou menor, ele também deve ter sucesso em um teste de Força (CD 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Força) ou ser derrubado.

Manobra de Proteção. Se você ou uma criatura dentro de 1,5 metros de você é atingido por um ataque, você pode gastar um dado de superioridade como uma reação se você estiver empunhando uma arma ou um escudo. Role o dado e adicione o número obtido para a CA do alvo contra esse ataque. Se o ataque ainda atingir, o alvo tem resistência contra os danos do ataque.

Carga Feroz

No 7º nível, você ganha benefícios adicionais quando usa sua manobra de *Passo em Falso*. Você pode gastar até dois dados de superioridade, adicionando ambos os dados ao teste de dano. Quando você gasta dois dados dessa maneira, o alvo passa a ter uma desvantagem em seu teste de Força para evitar ser prejudicado.

Superioridade de Combate Melhorada

No 10º nível, seus dados de superioridade se transformam em d10s. No nível 18, eles se transformam em d12s.

Implacável

A partir do 15º nível, quando você rolar iniciativa e não tiver dados de superioridade restantes, você recupera um dado de superioridade.

Paladino: Juramento da Conquista

O Juramento da Conquista chama os paladinos que buscam a glória na batalha e a subjugação de seus inimigos. Não é suficiente para esses paladinos estabelecerem a ordem. Eles devem esmagar as forças do caos. Às vezes, chamados de cavaleiros tiranos ou traficantes de ferro, aqueles que fazem este juramento se reúnem em ordens sombrias que servem deuses ou filosofias de guerra e forças ordenadas.

Alguns desses paladinos chegam a conspirar com os poderes dos Nove Infernos, valorizando o domínio à lei sobre o bálsamo da misericórdia. O archi-demônio Bel, senhor da guerra de Avernus, conta com muitos desses paladinos - chamados cavaleiros do inferno - como seus mais ardentes seguidores. Os cavaleiros do inferno cobrem sua armadura com troféus tirados de inimigos caídos, um aviso sombrio para quem se atreve a se opor a eles e aos decretos de seus senhores. Esses cavaleiros são frequentemente combatidos por outros paladinos desse juramento, que acreditam que os cavaleiros do inferno se aproximaram muito da escuridão.

Dogmas da Conquista

Um paladino que toma esse juramento tem os princípios da conquista em suas armas. O juramento de um cavaleiro do inferno aparece em runas infernais, um lembrete brutal dos votos para os Senhores do inferno.

Extinguir as Chamas da Esperança. Não basta apenas derrotar um inimigo na batalha. Sua vitória deve ser tão esmagadora que a vontade de seus inimigos de lutar é destruída para sempre. Uma lâmina pode acabar com uma vida. O medo pode acabar com um império.

Governo com Punho de Ferro. Uma vez que você conquistou, não tolere nenhuma dissidência. Sua palavra é lei. Aqueles que obedecerem serão favorecidos. Aqueles que desafiam serão punidos como um exemplo para todos os que possam vir a seguir.

Força Acima de Tudo. Você deve governar até surgir um mais forte. Então você deve aumentar sua força e enfrentar o desafio, ou cair em sua própria ruína.

Característica do Juramento da Conquista

Nível de Paladino Característica

3°	Magias do Juramento, Canalizar Divindade
7°	Aura da Conquista (3 metros)
15°	Reprimenda Desalmada
18°	Aura da Conquista(9 metros)
20°	Conquistador Invencível

Magias do Juramento

Você ganha magias de juramento nos níveis do paladino listados na tabela de Juramento da Conquista. Veja a característica de classe do Juramento Sagrado para saber como as magias do juramento funcionam.

Magias do Juramento da Conquista

Nível de Paladino Magias

3°	<i>armadura de Agathys</i> , comando
5°	<i>imobilizar pessoas</i> , <i>arma espiritual</i>
9°	<i>rogar maldição</i> , medo
13°	<i>dominar besta</i> , pele de pedra
17°	<i>névoa mortal</i> , dominar pessoa

Canalizar Divindade

Quando você toma este juramento no 3º nível, você ganha as seguintes duas opções de Canalizar Divindade. Veja a característica de classe do Juramento sagrado para o funcionamento do Canalizar Divindade.

Presença Conquistadora. Você pode usar sua Canalizar Divindade para exalar uma presença aterrorizante. Como ação, você força cada criatura de sua escolha que você possa ver dentro de 9 metros de você a fazer um teste de resistência de Sabedoria. Em uma falha, uma criatura fica assustada de você por 1 minuto. A criatura assustada pode repetir este teste de resistência no final de cada um de seus turnos, terminando o efeito sobre si mesmo em um sucesso.

Ataque Dirigido. Você pode usar sua Canalizar Divindade para atacar com precisão sobrenatural. Quando você faz um teste de ataque, você pode usar sua Canalizar Divindade para ganhar um bônus de +10 no teste. Você faz essa escolha depois de ver o teste de ataque, mas antes que o Mestre diga se o ataque atinge ou erra.

Aura da Conquista

A partir do 7º nível, você emana constantemente uma aura ameaçadora enquanto você não está incapacitado. A aura inclui o seu espaço, estende-se a 3 metros de você em todas as direções e é bloqueada por cobertura total.

Se uma criatura tem medo de você, seu deslocamento é reduzido para 0, enquanto estiver na aura, e essa criatura recebe dano psíquico igual à metade do seu nível de paladino se começar o turno dentro dela.

No 18º nível, o alcance desta aura aumenta para 9 metros.

Reprimenda Desalmada

A partir do 15º nível, aqueles que se atrevem a atacar você são psiquicamente punidos por sua audácia. Sempre que uma criatura atinge você com um ataque, essa criatura recebe dano psíquico igual ao seu modificador Carisma (mínimo de 0) se você não estiver incapacitado.

Conquistador Invencível

No 20º nível, você ganha a capacidade de aproveitar a extraordinária proeza marcial. Como uma ação, você pode tornar-se magicamente um avatar da conquista, ganhando os seguintes benefícios por 1 minuto:

- Você recebe resistência a todos os danos.
- Quando você toma a ação Ataque em seu turno, você pode fazer um ataque adicional como parte dessa ação.
- Seus ataques de armas corpo-a-corpo atingem como acerto crítico em um resultado de 19 ou 20 no d20.

Depois de usar essa característica, você não pode usá-la novamente até terminar um descanso longo.

Bruxo: Celestial

Seu patrono é um ser poderoso dos Planos Superiores. Você se ligou a um antepassado empírico, solar, ki-rin ou unicórnio ou a outra entidade que reside nos planos da êxtase perpétua. Seu pacto com esse ser permite que você experimente o toque mais alto da iluminação sagrada que elucida o multiverso.

Estar conectado a tal poder pode causar mudanças em seu comportamento e crenças. Você pode encontrar-se levado a aniquilar os mortos-vivos, derrotar os demônios e proteger os inocentes. Às vezes, seu coração também pode ser preenchido com um anseio pelo reino celestial de seu patrono, um desejo de vagar por esse paraíso para o resto dos seus dias. Mas você sabe que sua missão está entre os mortais por enquanto e que seu pacto vincula você a trazer iluminação aos lugares escuros do mundo.

Características Celestiais

Nível Bruxo	Características
1°	Lista de Magias Expandida, Truques Bônus, Iluminação Curativa
6°	Alma Radiante
10°	Resiliência Celestial
14°	Vingança Cauterizante

Lista de Magias Expandida

O Celestial permite que você escolha uma lista expandida de magias quando você aprende uma magia de bruxos. As seguintes magias são adicionados à lista de magias do Bruxo para você.

Lista de Magias Extendida

Nível da Magia	Magias
1°	<i>mãos flamejantes, curar ferimentos</i>
2°	<i>esfera flamenjante, restauração menor</i>
3°	<i>luz do dia, revivificação</i>
4°	<i>guardião da fé, muralha de fogo</i>
5°	<i>coluna de chamas, restauração maior</i>

Truques Bônus

No 1º nível, você aprende os truques *chama sagrada* e *luz*. Eles contam como truques de bruxos para você, mas eles não contam com para seu número de truques conhecidos.

Iluminação Curativa

No 1º nível, você ganha a capacidade de canalizar energia celestial para curar ferimentos. Você tem um conjunto de d6s que você gasta para abastecer esta cura. O número de dados no reservatório é igual a 1 + seu nível de Bruxo.

Como ação bônus, você pode tocar uma criatura e curá-la, gastando dados do reservatório. O número máximo de dados que você pode gastar ao mesmo tempo é igual ao seu modificador Carisma (mínimo de um dado). Role os dados que gastou, some-os e restaure um número de pontos de vida igual ao total.

Seu reservatório recupera todos os dados gastos quando você terminar um descanso longo.

Alma Radiante

Começando no 6º nível, seu vínculo com o Celestial permite que você sirva como um canal para energia radiante. Você tem resistência ao dano radiante e, ao conjurar uma magia que causa danos radiante ou flamejante, você adiciona o modificador do Carisma a esse dano contra um alvo escolhido.

Resiliência Celestial

Começando no 10º nível, você ganha pontos de vida temporários sempre que você terminar um descanso curto ou longo. Esses pontos de vida temporários equivalem ao seu nível Bruxo + seu modificador Carisma. Além disso, escolha até cinco criaturas que você possa ver no final do descanso. Essas criaturas cada uma ganham pontos de vida temporários igual à metade do seu nível de Bruxo + seu modificador de Carisma.

Vingança Cauterizante

A partir do 14º nível, a energia radiante que você canaliza permite superar lesões graves. Quando você tem que fazer um teste de resistência a morte no início do seu turno, você pode, em vez disso, colocar-se de pé com uma explosão de energia radiante. Você recupera pontos de vida iguais à metade do seu ponto de vida máximo, e então você se levanta, se assim o desejar. Cada criatura de sua escolha que está dentro de 9 metros de você toma dano radiante igual a 2d8 + seu modificador Carisma, e é cegado até o final da rodada atual.

Depois de usar essa característica, você não pode usá-la novamente até terminar um descanso longo.

Bruxo: Invocações Místicas

No 2º nível, um bruxo ganha a característica de Invocações Místicas. Aqui estão as novas opções para essa característica, além das que existem no *Livro do Jogador*.

Se uma invocação mística tiver um pré-requisito, você deve atendê-lo para aprender a invocação. Você pode aprender a invocação ao mesmo tempo que você adquire seus pré-requisitos. Um pré-requisito de nível refere-se ao seu nível nesta classe.

Aspecto da Lua

Pré-requisito: Característica Pacto do Tomo

Você não precisa mais dormir e não pode ser forçado a dormir por qualquer meio. Para obter os benefícios de um descanso longo, você pode gastar todas as 8 horas realizando atividades leves, como ler o seu *Livro das Sombras* e manter a vigia.

Manto de Moscas

Pré-requisito: 5º nível

Como uma ação bônus, você pode cercar-se de uma aura mágica que parece zumbir como moscas. A aura inclui o seu espaço, estende-se a 1,5 metros de você em todas as direções e é bloqueada por cobertura total. Isso dura até que você esteja incapacitado ou você o descartar com uma ação bônus.

A aura lhe concede vantagem em testes Carisma (Intimidação), mas concede também desvantagem em todos os outros testes Carisma. Qualquer outra criatura que comece a seu turno na aura recebe dano venenoso igual ao seu modificador Carisma (mínimo de 0 de dano).

Uma vez que você use essa invocação, você não pode usar novamente até terminar um descanso curto ou longo.

Punição Mística

Pré-requisito: 5º nível, característica do Pacto da Lâmina

Uma vez por turno quando você atinge uma criatura com sua arma do pacto, você pode gastar espaços de magia de bruxo para aplicar dano extra de 1d8 ao alvo por nível de espaço, além do 1d8 por nível de espaço de magia. Se o alvo levar algum dano, você pode derrubar o alvo caso seja enorme ou menor.

Lança do Congelamento

Pré-requisito: Truque Rajada Mística

Uma vez em cada um de seus turnos quando você atingir uma criatura com sua *rajada mística*, você pode reduzir o deslocamento dessa criatura em 3 metros até o final do próximo turno.

Olhar Espectral

Pré-requisito: 7º nível

Como ação, você ganha a habilidade de ver através de objetos sólidos até um alcance de 9 metros. Dentro desse intervalo, você adquire visão no escuro caso você ainda não a possua. Essa visão especial dura até o final do turno atual. Durante esse tempo, você percebe os objetos como imagens espectrais e transparentes.

Uma vez que você use essa invocação, você não pode usar novamente até terminar um descanso curto ou longo.

Dádiva do Abismo

Pré-requisito: 5º nível

Você pode respirar debaixo d'água, e você ganha uma deslocamento de natação igual à seu deslocamento de caminhada.

Você também pode conjurar *respirar na água* sem gastar um espaço de magia. Depois de lançá-lo usando essa invocação, você não pode fazê-lo novamente até terminar um longo descanso.

Dádiva do Onipresente

Pré-requisito: Característica do Pacto da Corrente

Sempre que você recuperar pontos de vida enquanto o seu familiar estiver a menos de 30 metros de distância, trate todos os dados rolados para determinar os pontos de vida que você recupera como tendo rolado seu valor máximo para você.

Abraço de Hadar

Pré-requisito: Truque Rajada Mística

Uma vez em cada um de seus turnos quando você atinge uma criatura com sua *rajada mística*, você pode mover essa criatura em uma linha reta 3 metros para mais perto de você.

Pacto da Arma Melhorado

Pré-requisito: característica Pacto da Lâmina

Você pode usar qualquer arma que você convoca com sua característica Pacto da Lâmina como um foco de conjuração de magias para suas magias de bruxo.

Além disso, a arma conta como uma arma mágica com um bônus de +1 em seus testes de ataque e danos, a menos que já seja uma arma mágica que você transformou em sua arma de pacto.

Beijo de Mefistófeles

Pré-requisito: 5º nível, Truque Rajada Mística

Quando você atinge uma criatura com sua *rajada mística*, você pode conjurar *bola de fogo* como uma ação bônus usando um espaço de magias de Bruxo. A magia deve ser centrada na criatura que você atingiu com a *rajada mística*.

Maldição da Loucura

Pré-requisito: 5º nível

Como uma ação bônus, você causa um distúrbio psíquico em torno do alvo amaldiçoado pela sua magia *maldição* ou por uma característica sua de bruxo, como *Maldição da Lâmina Maldita* e *Sinal de Mau Agouro*. Quando você faz isso, você trata como dano psíquico o dano que seja aplicado ao alvo e cada criatura de sua escolha dentro de 1,5 metros de distância. O dano psíquico é igual ao seu modificador Carisma (mínimo de 0 de dano).

Maldição Implacável

Pré-requisito: 7º nível

Sua maldição cria um vínculo temporário entre você e seu alvo. Como uma ação bônus, você pode se teleportar magicamente até 9 metros para um espaço desocupado, que você possa ver dentro de 1,5 metros do alvo amaldiçoado pela sua magia *maldição* ou por uma característica sua de bruxo, como *Maldição da Lâmina Maldita* e *Sinal de Mau Agouro*. Para se teleportar dessa maneira, você deve poder ver o alvo amaldiçoado.

Mortalha das Sombras

Pré-requisito: 15º nível

Você pode conjurar *invisibilidade* à vontade, sem gastar um espaço de magia.

Tumba de Levistus

Pré-requisito: 5º nível

Como reação quando você recebe dano, você pode se cobrir de gelo, que derrete no final do seu próximo turno. Você ganha 10 pontos de vida temporários por nível de Bruxo, o que tira a maior parte possível do dano causado. Você também adquire vulnerabilidade

ao dano flamejante, seu deslocamento é reduzido para 0 e você está incapacitado. Esses efeitos terminam quando o gelo derrete.

Uma vez que você use essa invocação, você não pode usar novamente até terminar um descanso curto ou longo.

Fuga do Trapaceiro

Pré-requisito: 7º nível

Você pode conjurar *movimentação livre* uma vez em si mesmo sem gastar um espaço de magia. Você recupera a capacidade de fazê-lo quando terminar um longo descanso.

