



# UNEARTHED ARCANA

**DUNGEONS & DRAGONS**

**Luz, Escuridão, Subterrâneo!**

Unearthed Arcana apresenta novas opções de personagens  
ideais para uma campanha no subterrâneo.



# Unearthed Arcana: Luz, Escuridão, Subterrâneo!

A edição deste mês de Unearthed Arcana traz novas opções de personagens ideias para uma campanha no Subterrâneo.

Os dois novos estilos de combate para guerreiros, paladinos e patrulheiros são focados em combate à curta distância, seja defendendo seus aliados ou desferindo ataques à distância contra inimigos próximos. Ambos os estilos de combate são perfeitos para exploração de masmorras e batalhas em ambientes fechados do Subterrâneo.

O Caçador das Profundezas é um novo arquétipo para o patrulheiro que destrincha as ameaças do Subterrâneo com astúcia e magia. O Caçador das Profundezas usa magia e outros truques para infiltrar-se nos assentamentos do Subterrâneo e espionar seus habitantes. Após adquirir informações das ameaças crescentes para o mundo da superfície, esses patrulheiros engajam-se em batalhas de bater-e-correr para eliminar essas ameaças.

O Feiticeiro das Sombras é um feiticeiro assustador que comanda o poder das trevas. Nem sempre esses feiticeiros são nativos do Subterrâneo, mas eles são muitas vezes atraídos para a melancolia sombria do mundo inferior.

Finalmente, a Luz Imortal é uma nova opção de patrono para o bruxo. Forjando um pacto com a energia do Plano Positivo, um bruxo promete trazer a luz para os cantos mais escuros do mundo.

## Estilo de Combate

O Subterrâneo oferece um ambiente distinto para combate que guerreiros, paladinos e patrulheiros podem aprender a tirar vantagem. Essa nova opção de Estilo de Combate está disponível para essas três classes.

### Atirador à Queima Roupa

Você é treinado para realizar ataques à distância à queima roupa. Quando você estiver a 1,5 metros de uma criatura hostil e realizar um ataque à distância contra ela, você não possui desvantagem na jogada de ataque. Seus ataques à distância ignoram meia cobertura e cobertura superior contra alvos que estiverem a até 6 metros de você. Por fim, você ganha +1 nas suas jogadas de ataque à distância.

### Combatente de Túnel

Você se aprimorou em defender passagens estreitas, entradas restritas e outros espaços apertados. Como uma ação bônus, você pode entrar em uma postura defensiva que dura até o final de seu próximo turno. Enquanto estiver em sua postura defensiva, você pode realizar ataques de oportunidade sem usar sua reação, e você pode usar sua reação para realizar um ataque corpo-a-corpo contra uma criatura que se mover mais de 1,5 metros, desde que esteja ao seu alcance.

## Arquétipo de Patrulheiro:

### Caçador das Profundezas

Aventureiros que adentram nas profundezas em missões desesperadas ou em resposta à uma promessa de riqueza rápida dão de cara com o mal que contamina a terra. Enquanto algumas pessoas ficam felizes por tão somente conseguir escapar de volta para o mundo da superfície, patrulheiros com o arquétipo Caçador das Profundezas gostam mesmo é de uma incursão no mundo abaixo, se esforçando para descobrir e aniquilar as ameaças do Subterrâneo antes que elas possam alcançar a superfície.

Muitos Caçadores das Profundezas são elfos, pois eles conhecem como ninguém as ameaças dos drow. Caçadores das Profundezas não só procuram novas passagens no Subterrâneo, mas também as mapeiam cuidadosamente e asseguram que sempre serão observadas. Eles se aventuram no interior das profundezas, fazem patrulhas perigosas e desaparecem por meses a fio. Muitos deles nunca retornam à superfície.

Caçadores das Profundezas dominam magias úteis para se orientarem no Subterrâneo e suas táticas de combate são focadas em emboscada, surpresa e furtividade. Eles lutam sozinhos ou em grupos pequenos em território inimigo, confiando em táticas inteligentes para conseguirem chegar vivos ao fim do dia.

### Batedor do Subterrâneo

No 3º nível, você dominou a arte da emboscada. No seu primeiro turno de combate, você ganha um bônus de 3 metros no seu deslocamento. Se você usar a ação atacar no seu turno, você pode fazer um ataque adicional.

Você ganha um benefício adicional em todos os seus turnos após o primeiro turno. Ao final de cada um desses turnos, após o primeiro, você pode tentar se esconder como uma ação bônus, desde que você atenda os requisitos para esconder-se. Caçadores das Profundezas usam esta característica para desferir ataques à distância, moverem-se para longe da visão no escuro de seus alvos e então se esconder.

## Magia do Caçador das Profundezas

A partir do 3º nível, você ganha visão no escuro de até 18 metros. Você também ganha acesso a magias adicionais no 3º, 5º, 9º, 13º e 15º nível. Você sempre poderá lançar essas magias, e elas não contam no número de magias que o patrulheiro conhece.

### Magias do Caçador das Profundezas

#### Nível de

#### Patrulheiro Magia

3º	transformação momentânea
5º	truque de corda
9º	símbolo de proteção
13º	invisibilidade maior
17º	mudar aparência

## Mente de Ferro

No 7º nível, você ganha proficiência nos testes de resistência de Sabedoria.

## Rajada do Caçador

Começando no 11º nível, você ganha a habilidade de garantir que seus ataques acertem o alvo. Se você errar um ataque durante o seu turno, você pode imediatamente realizar um ataque adicional. Você ganha somente um ataque adicional durante o seu turno com essa característica.

## Esquiva do Caçador

No 15º nível, você se torna mestre em interromper um ataque adversário. Se uma criatura que atacar você não possuir vantagem na jogada de ataque, você pode usar sua reação para impor desvantagem nessa jogada de ataque. Você deve usar essa característica antes de saber o resultado do ataque.

## Origem de Feitiçaria: Sombra

Sua magia inata vem do Plano das Sombras. Sua linhagem pode descender de uma entidade deste plano, ou talvez você tenha sido exposto à energia

sombria e foi transformado de alguma maneira intrínseca.

O poder da magia sombria lança uma aura estranha sobre a sua presença física. A centelha de vida que sustenta você é abafada, como se lutasse para manter-se viva contra a energia das trevas que permeia sua alma. A seu critério, você pode escolher ou jogar um d6 na tabela abaixo para criar uma peculiaridade única para seu personagem.

### Peculiaridades do Feiticeiro das Sombras

#### d6 Peculiaridade

- 1 Você sempre está gelado ao toque.
- 2 Quando você estiver dormindo, você não aparenta estar respirando (embora você ainda precise respirar para sobreviver).
- 3 Você não parece sangrar, mesmo quando for ferido gravemente.
- 4 Seu coração bate somente uma vez por minuto. E às vezes isso surpreende você.
- 5 Você tem dificuldade em lembrar que criaturas vivas e corpos devem ser tratados de forma diferente.
- 6 Você piscou. Uma vez. Semana passada.

## Olhos da Escuridão

No 1º nível, você possui visão no escuro a até 18 metros. Você pode lançar a magia escuridão gastando 1 ponto de feitiçaria. Você pode ver através de qualquer magia escuridão que lançar com esta característica.

## Força da Sepultura

Começando no 1º nível, sua existência no estado crepuscular entre a vida e a morte torna você difícil de matar. Toda vez que você sofrer dano e seus pontos de vida forem reduzidos a 0, você pode realizar um teste de resistência de Constituição (CD 5 + o dano sofrido). Se passar, você cai para 1 ponto de vida, ao invés de 0. Você não pode usar essa característica se seus pontos de vida forem reduzidos a 0 por dano radiante ou um acerto crítico.

## Guardião do Mau Presságio

No 6º nível, você ganha a habilidade de invocar uma criatura uivante das trevas para perseguir seus inimigos. Como uma ação bônus, você pode gastar 3 pontos de feitiçaria para invocar um guardião do mau presságio para mirar uma criatura que você possa ver. O guardião usa as estatísticas do lobo atroz com as seguintes mudanças:

- O guardião possui o tamanho Médio.
- O guardião pode mover-se através de outras criaturas e objetos como se fosse terreno difícil. O guardião sofre 5 pontos de dano de força se terminar seu turno dentro de um objeto.

- No início de seu próprio turno, o guardião automaticamente sabe a localização do alvo. Se o alvo estiver escondido, ele não estará mais escondido do guardião.

O guardião aparece em um espaço desocupado de sua escolha a até 6 metros do alvo. Jogue a iniciativa do guardião. Em seu próprio turno, o guardião pode mover-se somente para alcançar o alvo na menor rota possível e pode usar sua ação somente para atacar o alvo. O guardião realiza ataques de oportunidade, mas somente contra seu alvo. Além disso, o alvo possui desvantagem nos testes de resistência contra as suas magias enquanto o guardião estiver a 1,5 metros dele. O guardião desaparece se sofrer dano que o reduza a 0 pontos de vida, se o alvo sofrer dano que o reduza a 0 pontos de vida ou após 5 minutos.

## Andarilho das Sombras

No 14º nível, você ganha a habilidade de dar um passo entre uma sombra e outra. Quando estiver em uma área de penumbra ou escuridão, como uma ação bônus, você pode se teleportar a até 24 metros para um espaço desocupado que você possa ver que também esteja na penumbra ou escuridão.

## Forma das Sombras

No 18º nível, você pode gastar 3 pontos de feitiçaria para transformar-se em uma forma de sombra como uma ação bônus. Nesta forma, você possui resistência a todos os tipos de dano, exceto dano de força, e pode se mover entre outras criaturas e objetos como se fosse terreno difícil. Você sofre 5 pontos de dano de força se encerrar seu turno dentro de um objeto. Você permanece nessa forma por 1 minuto.

## Patrão de Bruxo: A Luz Imortal

Seu patrão não é necessariamente uma entidade, mas sim uma energia que erraria do Plano Positivo. Seu pacto permite que você experimente o toque mais puro da energia bruta da vida que alimenta o multiverso. Um pouco mais e você seria encerrando instantaneamente por essa energia.

O contato com o Plano Positivo causa mudanças sutis em seu comportamento e crenças. Você é impelido para levar luz a lugares escuros, aniquilar mortos-vivos e proteger todas as criaturas vivas. Ao mesmo tempo, você almeja estar na luz e encontra na escuridão total uma experiência extremamente sufocante.

Como um modo de adicionar mais detalhes ao seu personagem, você pode escolher uma ou jogar 1d6 na tabela de fraquezas associadas com o bruxo da Luz Imortal.

### Fraquezas do Bruxo da Luz Imortal

#### d6 Fraquezas

- 1 Você tem medo da escuridão e sempre está com uma fonte de luz à mão.
- 2 Você possui uma compulsão nervosa em sempre manter uma luz forte mesmo na mais tenra escuridão.
- 3 Você sempre é compelido a entrar e iluminar áreas escuras.
- 4 Você possui um ódio avassalador contra mortos-vivos.
- 5 Você fica inquieto e irritado quando não pode ver o sol.
- 6 Em uma área escura, você sempre carrega uma pequena tocha ou lanterna. Apagá-las é um pensamento insuportável.

## Lista de Magias Extendida

A Luz Imortal permite que você escolha magias de uma lista de magias estendida quando você aprende uma nova magia de bruxo. As seguintes magias são adicionadas à lista de magias de bruxo para você.

### Lista de Magias Estendidas da Luz Imortal

#### Nível da

Magia	Spells
1º	mãos flamejantes
2º	esfera flamejante
3º	luz do dia
4º	escudo de fogo
5º	coluna de chamas

## Alma Radiante

Começando no 1º nível, sua conexão com o Plano Positivo permite que você se torne um conduíte de energia radiante. Você possui resistência a dano radiante e quando lançar uma magia que cause dano radiante ou de fogo, você adiciona o seu modificador de Carisma na jogada de dano. Além disso, você conhece os truques chama sagrada e luz, e pode lançá-los à vontade. Eles não contam na sua lista de truques conhecidos.

## Vingança Abrasadora

Começando no 6º nível, a energia radiante que você canaliza permite que você possa sobrepujar até mesmo os ferimentos mais graves. Quando você fizer um teste de resistência contra a morte, você

pode se pôr de pé novamente com uma explosão de energia radiante. Você imediatamente se levanta (se você quiser), e recupera metade de seus pontos de vida máximo. Todas as criaturas hostis a até 6 metros de você, sofrem 10 + seu modificador de Carisma de dano radiante e ficam cegas até o final de seu turno.

Uma vez que você usar essa característica, você não pode usá-la novamente até terminar um descanso longo.

## Resiliência Radiante

Começando no 10º nível, você ganha um número de pontos de vida temporários sempre que terminar um descanso curto ou longo. Estes pontos de vida temporários são iguais ao seu nível de bruxo + seu modificador de Carisma. Além disso, escolha até 5 criaturas que você possa ver quando terminar o seu descanso. Essas criaturas ganham pontos de vida temporários igual a metade de seu nível de bruxo + seu modificador de Carisma.

## Luz da Cura

No 14º nível, você ganha a habilidade de canalizar a Luz Imortal para curar a si mesmo e outras criaturas. Como uma ação bônus, você pode tocar uma criatura e curá-la. A cada toque, a criatura recupera de 1d6 a 5d6 pontos de vida (à sua escolha). Você possui uma reserva de 15d6 para gastar. Subtraia os dados que você usar em cada toque do total.

Você recupera todos os dados gastos de sua reserva quando terminar um descanso longo.

