

UNEARTHED ARCANA 2025

SUBCLASSES APOCALÍPTICAS

VERSÃO BRASILEIRA



Subclasses Inéditas para D&D 2024

UNEARTHED ARCANA 2025

SUBCLASSES APOCALÍPTICAS

Este documento de testes faz parte de uma série de artigos *Unearthed Arcana* que apresentam material projetado para os produtos futuros. O material aqui utiliza as regras do *Livro do Jogador de 2024*.

O QUE TEM NESTE MATERIAL

Este documento apresenta quatro novas subclasses para o (Bruxo) Patrono Rei-Feiticeiro, (Druída) Círculo da Preservação, (Feiticeiro) Feitiçaria Profana e (Guerreiro) Gladiador.

ESTE É MATERIAL DE TESTE

Este artigo é apresentado para testes e feedback. As opções aqui são experimentais e estão em formato preliminar. Elas não fazem parte oficial do jogo. Seu feedback ajudará a determinar se as adotaremos como oficiais.

Como Testar Este UA. Convidamos você a experimentar este material no jogo. Para testá-lo, você pode incorporá-lo à sua campanha ou realizar uma ou mais sessões especiais de teste. Para essas sessões, você pode criar uma aventura própria ou usar uma curta aventura de uma fonte como *Quests from the Infinite Staircase*.

Nível de Poder. As opções de personagens que você lê aqui podem ser mais ou menos poderosas do que as opções do *Livro do Jogador de 2024*. Se um design passar nos testes, ajustaremos seu poder para o nível desejado antes da publicação. Isso significa que uma opção pode ser mais ou menos poderosa em sua versão final.

Feedback. A melhor forma de fornecer feedback sobre este material é através da pesquisa que lançaremos no *D&D Beyond*. Se tornarmos este material oficial, ele será refinado com base no seu feedback e aparecerá em um livro de *D&D*.

Fornecer feedback sobre este documento é uma das formas de ajudar a moldar o futuro de *D&D*!

SUBCLASSES

A seção a seguir apresenta as seguintes subclasses: Patrono Rei-Feiticeiro (Bruxo), Círculo da Preservação (Druída), Feitiçaria Profana (Feiticeiro) e Gladiador (Guerreiro).

Essas subclasses são apresentadas a partir da página seguinte.

SUMÁRIO

Subclasses.....	3
Patrono Rei-Feiticeiro (Bruxo)	3
Círculo da Preservação (Druída)	4
Feitiçaria Profana (Feiticeiro)	5
Gladiador (Guerreiro)	7



www.artificiorpg.com

CRÉDITOS VERSÃO BRASILEIRA

Tradução: Paulo “Faren” Lima

Diagramação: Paulo César

Sobre os Termos:

Este texto foi traduzido seguindo as diretrizes da Gale Force 9 para localizações internacionais de *D&D*.

Também foi seguido 100% os termos brasileiros oficiais encontrados no *Caldeirão de Todas as Coisas de Tasha, Livro do Jogador 2014* e o *Livro dos Monstros*.

Tudo que fazemos é **pela comunidade!**

PATRONO REI-FEITICEIRO (BRUXO)

Anuncie o Poder Tirânico dos Governantes Monstruosos

Seu pacto se origina do poder de uma força monstruosa e tirânica, comparável a um semideus ou a um usuário de magia de poder esmagador. Por meio dele, você se torna arauto dos interesses desse tirano no mundo, canalizando sua influência e poder psíquico avassalador.

NÍVEL 3: ARAUTO DO TIRANO

Você adquire os seguintes benefícios.

Presença Intimidante. Você adquire proficiência na perícia Intimidação se ainda não a tiver. Você também tem Especialização em Intimidação.

Voz da Tirania. Você pode conjurar *Comando* como uma Ação Bônus sem gastar um espaço de magia. Pode executar isso um número de vezes igual ao seu modificador de Carisma (mínimo de uma vez) e restaura todos os usos gastos ao completar um Descanso Longo.

NÍVEL 3: MAGIAS DO REI-FEITICEIRO

A magia do seu patrono assegura que você sempre tenha algumas magias disponíveis; ao atingir um nível de Bruxo indicado na tabela Magias do Rei-Feiticeiro, você sempre tem essas magias preparadas.

Conjuração Psíquica. Ao conjurar uma magia da tabela Magias do Rei-Feiticeiro sem componentes Verbais ou Materiais, exceto componentes Materiais que são consumidos pela magia ou que têm um custo detalhado na magia.

MAGIAS DO REI-FEITICEIRO

Nível de Bruxo	Magias
3	<i>Comando, Duelo Compelido, Paralisar Pessoa, Espinho Mental, Destruição Colérica</i>
5	<i>Medo, Remeter</i>
7	<i>Compulsão, Destruição Atordoante</i>
9	<i>Dominar Pessoa, Estática Sináptica</i>

NÍVEL 6: DECRETO TIRÂNICO

O poder do seu patrono manifesta-se em você, permitindo inspirar aliados e subjugar adversários. Quando conjurar uma magia com um espaço de Magia de Pacto, pode liberar energia profana em uma Emissão de 9 metros originando em você. Para cada criatura à sua vista dentro da área da Emissão, escolha um dos efeitos abaixo:

Marchar. A criatura tem Vantagem em jogadas de ataque até o final do próximo turno dela.

Subjugar. A criatura deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Sabedoria contra a CD para evitar sua magia ou tem a condição Amedrontado até o final do próximo turno.



SUBCLASSE
CÍRCULO DA PRESERVAÇÃO (DRUIDA)



Você pode usar esta característica novamente após completar um Descanso Curto ou Longo ou quando usa Astúcia Mágica.

NÍVEL 10: REPREENSÃO VINGATIVA

Você aprende a retaliar aqueles que desafiam você ou o poder de seu patrono. Quando um inimigo o atinge com uma jogada de ataque, você pode executar uma Reação para forçar o inimigo a jogar novamente o d20, e o inimigo deve usar o novo resultado. Se esta Reação transformar a jogada de ataque em uma falha, a criatura desencadeadora sofre dano Psíquico igual ao seu nível de Bruxo.

Você pode usar essa característica um número de vezes igual ao seu modificador de Carisma (mínimo de uma vez) e restaura todos os usos gastos ao completar um Descanso Longo.

NÍVEL 14: TIRANIA ABSOLUTA

Você exerce o poder tirânico do seu patrono com convicção total. Sempre que conjurar *Comando*, você pode escolher como alvo uma criatura adicional no alcance da magia. Além disso, uma criatura Amedrontada por você falha automaticamente em sua salvaguarda contra qualquer *Comando* que você conjurar.

CÍRCULO DA PRESERVAÇÃO (DRUIDA)

Proteja a Natureza e Cure o Mundo

Os druidas do Círculo da Preservação trabalham incansavelmente para conservar os recursos naturais e restaurar locais outrora arruinados pela ganância e pela exploração. Por meio de uma combinação de magia de preservação e de restauração, os Druidas desta ordem protegem e espalham a vida por toda a terra. Os membros mais poderosos do círculo são capazes de devolver vitalidade a campos estéreis, transformando terras devastadas em áreas selvagens novamente férteis.

NÍVEL 3: ESTUDIOSO DA PRESERVAÇÃO

Seus estudos aprofundaram sua compreensão sobre a ordem e a resiliência da natureza, concedendo os seguintes benefícios.

Conjuração Frugal. Ao conjurar uma magia de Druida, pode fazê-lo sem utilizar componentes Materiais, exceto aqueles que são consumidos pela magia ou que possuem um custo detalhado na descrição da magia.

Além disso, sempre que você conjurar uma magia Druida que exija um componente Material que seja consumido pela magia, há uma chance de 10% de que

o componente não seja consumido como parte dessa conjuração.

Proficiência com Ferramentas. Você adquire proficiência com um tipo de Ferramentas de Artesão à sua escolha.

NÍVEL 3: MAGIAS DO CÍRCULO DA PRESERVAÇÃO

Ao atingir um nível de Druida detalhado na tabela de Magias do Círculo da Preservação, você tem a lista de magias preparadas.

MAGIAS DO CÍRCULO DA PRESERVAÇÃO

Nível do Druida	Magia
3	<i>Bênção, Proteção Contra Veneno, Restauração Menor, Santuário</i>
5	<i>Crescimento de Plantas, Sinal de Esperança</i>
7	<i>Aura de Vida, Proteção Contra a Morte</i>
9	<i>Consagrar, Restauração Maior</i>

NÍVEL 3: TERRA PRESERVADA

Como uma Ação Bônus, você pode gastar um uso de sua Forma Selvagem para encher um Cubo de 4,5 metros de lado, originado em um ponto no chão à sua vista a até 36 metros de você com energia revitalizante. O efeito permanece por 1 minuto ou até você ter a condição Incapacitado, esteja a mais de 36 metros de distância do Cubo ou morra.

Sempre que uma criatura (incluindo você) terminar seu turno dentro do Cubo, você pode conceder à criatura um dos seguintes benefícios:

Encorajar. A criatura recebe Pontos de Vida Temporários iguais a 1d4 mais seu nível de Druida.

Purificar. Você encerra um efeito em uma criatura encerrando a condição Amedrontado ou Envenenado nela.

Além disso, a vegetação não mágica nativa da região brota no solo dentro do Cubo. Essa vegetação desaparece quando o efeito termina.

Como uma Ação Bônus nos turnos subsequentes, você pode mover o Cubo até 9 metros para outra área no chão a até 36 metros de si.

NÍVEL 6: PRESERVAÇÃO APRIMORADA

Sua Terra Preservada se torna mais poderosa das seguintes formas.

Fortalecer Protetores. Enquanto estiverem dentro do Cubo criado por sua Terra Preservada, você e seus aliados recebem um bônus em salvaguardas de Constituição igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo +1).

Rechaçar Profanadores. Sempre que o Cubo formado por sua Terra Preservada entrar no espaço de um inimigo, ou sempre que um inimigo entrar no Cubo, ou encerrar dele dentro do Cubo, esse inimigo deve realizar uma salvaguarda de Sabedoria contra a CD para evitar sua magia. Se falhar, o inimigo sofre 2d10

de dano Radiante e tem seu Movimento reduzido à metade até o final do próximo turno dele, à medida que uma nova vegetação cresce para impedi-lo. Em caso de sucesso, o inimigo sofre metade do dano. Um inimigo realiza essa salvaguarda no máximo uma vez por turno.

NÍVEL 10: RESTAURAÇÃO FACILITADA

Você pode conjurar *Restauração Maior* ou *Restauração Menor* sem gastar um espaço de magia, ou exigir componentes de magia. Você pode usar essa característica para conjurar uma magia deste modo um número de vezes igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo de uma vez) e restaura todos os usos gastos ao completar um Descanso Longo.

NÍVEL 14: TERRA SACROSSANTA

O tamanho do Cubo criado por sua Terra Preservada aumenta para um Cubo de 9 metros de lado.

Além disso, quando uma criatura à sua vista na área de sua Terra Preservada é atingida por uma jogada de ataque, você pode executar uma Reação para reduzir pela metade o dano desse ataque contra a criatura.

FEITIÇARIA PROFANA (FEITICEIRO)

Drene a Vida para Magias Catastróficas

Seu poder inato suga a essência vital do mundo ao redor. Sob seu comando, criaturas adoecem e plantas murcham até se tornarem cascas secas. Você extrai força da própria corrupção da vida, drenando vitalidade para alimentar magias destrutivas.

NÍVEL 3: MAGIAS PROFANAS

Ao atingir um nível de Feiticeiro detalhado na tabela Magias Profanas, você tem as magias listadas sempre preparadas.

MAGIAS PROFANAS

Nível de Feiticeiro	Magias
3	<i>Cegueira/Surdez, Infligir Ferimentos, Raio do Enfraquecimento, Raio Nauseante</i>
5	<i>Rogar Maldição, Toque Vampírico</i>
7	<i>Malogro, Terreno Alucinatório</i>
9	<i>Contágio, Cúpula Antivida</i>

NÍVEL 3: PROFANAR E POTENCIALIZAR

O poder profano corrói sua carne, mas fortalece sua magia. Uma vez por turno, ao causar dano com uma magia conjurada a partir de um espaço de magia, você pode infundir parte da sua energia vital nela. Jogue um número de seus Dado de Pontos de Vida não gastos até a metade do nível do espaço de magia usado (mínimo de 1, arredondado para cima) e adicione o resultado da jogada a uma jogada de dano da magia. Esses Dado de Pontos de Vida são perdidos.

Roubo de Vida. Em vez de sacrificar sua própria vitalidade, você pode tentar extrair a energia de outra criatura a até 9 metros de distância à sua vista. A criatura

SUBCLASSE
FEITIÇARIA PROFANA (FEITICEIRO)



deve realizar uma salvaguarda de Constituição contra a CD para evitar sua magia; criaturas imunes à condição Exaustão têm sucesso automático na salvaguarda.

Se falhar, em vez de usar seus próprios Dado de Pontos de Vida, você jogar os Dado de Pontos de Vida não gastos da criatura, até o máximo da metade do círculo do espaço usado (arredondado para baixo, mínimo de um dado).

O total jogado é adicionado a uma jogada de dano da magia, e os Dado de Pontos de Vida da criatura são gastos.

Após uma criatura falhar no seu Roubo de Vida, você pode usar esta característica novamente após completar um Descanso Longo ou gastar 3 Pontos de Feitiçaria (nenhuma ação é necessária) para restaurar seu uso.

NÍVEL 6: CONJURADOR CORROMPIDO

Você aprende outras maneiras de explorar a magia corruptora dentro de si, concedendo-lhe os seguintes benefícios.

Apodrecimento Fortalecido. O dano causado por suas magias e características de Feiticeiro ignora Resistência a dano Necrótico e Venenoso.

Manto Profano. Ao executar uma Ação Bônus para transformar Pontos de Feitiçaria em um espaço de magia, você pode envolver seu corpo em um manto protetor de energia profana. Jogue um número de d6s igual ao círculo do espaço de magia criado. Você recebe Pontos de Vida Temporários iguais ao total jogado.

Se uma criatura acertar você com uma jogada de ataque corpo a corpo enquanto possuir esses Pontos de Vida Temporários, ela sofre pontos de dano Necrótico ou Venenoso (à sua escolha) igual ao seu modificador de Carisma.

NÍVEL 14: AURA DEFINHANTE

Ao usar sua Feitiçaria Inata, uma aura de magia profanadora preenche uma Emissão de 4,5 metros originando em você enquanto sua Feitiçaria Inata está ativa, concedendo a você os seguintes benefícios adicionais.

Sifão Vital. Um inimigo, ao morrer dentro da aura, você recupera 1d4 Pontos de Feitiçaria. Você pode usar este benefício para recuperar Pontos de Feitiçaria novamente após usar a Feitiçaria Inata novamente.

Véu Profanador. Ao ser atingido por um inimigo com uma jogada de ataque, você pode reduzir o dano total desse ataque contra você. A redução é igual ao seu modificador de Carisma.

NÍVEL 18: PROFANADOR SUPERIOR

Você aperfeiçoou sua capacidade de controlar e canalizar a magia profana, recebendo os seguintes benefícios.

Alma Suja. Você tem Imunidade às condições Envenenado e Exaustão.

NOTA DE DESIGN: DADOS DE PONTOS DE VIDA

Monstros, assim como personagens dos jogadores, possuem Dado de Pontos de Vida. O tamanho e a quantidade de Dado de Pontos de Vida de um monstro são geralmente detalhados no bloco de estatísticas, entre parênteses após seus Pontos de Vida médios. Qualquer criatura — tanto personagens quanto monstros — pode gastar Dado de Pontos de Vida durante um Descanso Curto para recuperar Pontos de Vida.

Quando um monstro é encontrado pela primeira vez, assume-se que não gastou nenhum de seus Dados de Pontos de Vida.

Profanação Expandida. O tamanho de sua Aura Definhante aumenta para uma Emanação de 9 metros. Além disso, os inimigos não podem recuperar Pontos de Vida enquanto estiverem em sua aura.

GLADIADOR (GUERREIRO)

Domine a Brutalidade e o Espetáculo de Sangue

Gladiadores são tanto artistas quanto combatentes. Seja em brigas clandestinas em arenas subterrâneas ou em combates pela sobrevivência em arenas ensanguentadas, um Gladiador combina habilidade marcial com teatralidade para impressionar e intimidar seu público.

NÍVEL 3: BRUTALIDADE

Forjado pela intensidade da arena, você aprendeu a executar movimentos marciais brutais. Uma vez por turno, ao atingir uma criatura com uma jogada de ataque usando uma arma Corpo a Corpo, você pode adicionar um dos seguintes efeitos de Brutalidade à sua escolha. Você pode usar essa característica um número de vezes igual ao seu modificador de Carisma (mínimo de uma vez), e recupera todos os usos gastos ao completar um Descanso Curto ou Longo.

Blefar. Você pode ativar a propriedade de maestria Afligir em conjunto com outra propriedade de maestria que esteja usando com essa arma, e você tem Vantagem na próxima salvaguarda que realizar até o final do seu próximo turno.

Sangrar. Você pode ativar a propriedade de maestria Drenar em conjunto com outra propriedade de maestria que esteja usando com essa arma, e o alvo sofre dano adicional igual ao seu modificador de Carisma (mínimo de 1 de dano). O tipo de dano adicional é o mesmo da arma.

Tropeçar. Você pode ativar a propriedade de maestria Derrubar, além de outra propriedade de maestria que esteja usando com essa arma, e no próximo turno, o alvo pode executar apenas uma ação ou uma Ação Bônus, não ambas.

SUBCLASSE
GLADIADOR (GUERREIRO)



NÍVEL 3: TEATRALIDADE EM COMBATE

Você aperfeiçoou suas perícias de combate para entreter, impressionando tanto o público quanto aterrorizando os adversários. Você adquire os seguintes benefícios.

Fluência Atlética. Ao realizar um teste de Destreza (Acrobacia) ou Força (Atletismo), você recebe um bônus no teste igual ao seu modificador de Carisma (mínimo de +1).

Proficiência Bônus. Você adquire proficiência em uma dessas perícias à sua escolha: Acrobacia, Atletismo, Atuação, Enganação ou Intimidação.

NÍVEL 7: APARAR TEATRAL

Você aprendeu a rebater ataques de forma elegante. Quando um inimigo atingir você com uma jogada de ataque corpo a corpo, você pode executar uma Reação para adicionar seu modificador de Carisma (mínimo de +1) à sua CA contra o ataque, fazendo potencialmente com que o ataque erre.

Contra-ataque Teatral. Se esta Reação tornar com que o ataque falhe, você pode retaliar com um contra-ataque poderoso como parte da mesma Reação. Realize uma jogada de ataque com uma arma Corpo a Corpo contra a criatura desencadeadora. Se este ataque acertar, você pode usar um dos seus efeitos de Brutalidade no alvo sem gastar um uso dessa característica.

Uma vez que este contra-ataque atinge, você não pode usar esta característica para realizar outro contra-ataque até completar um Descanso Longo. Você também pode restaurar o uso deste contra-ataque gastando um uso de Recuperar Fôlego (nenhuma ação é necessária).

NÍVEL 10: BRUTALIDADES DESMEDIDAS

Sua destreza marcial brutal se aperfeiçoou. Os seguintes efeitos são adicionados às suas opções de Brutalidade.

Arremeter. Você pode ativar a propriedade de maestria Empurrar, além de outra propriedade de maestria que esteja usando com essa arma, e mover-se imediatamente até o limite do seu Deslocamento sem provocar Ataques de Oportunidade.

Desestabilizar. Você pode ativar a propriedade de maestria Lentidão em conjunto com outra propriedade de maestria que esteja usando com essa arma, e o alvo tem Desvantagem na próxima salvaguarda que realizar antes do final do seu próximo turno.

Rasgar. Você pode ativar a propriedade de maestria Trespassar em conjunto com outra propriedade de maestria usada com essa arma, e pode adicionar seu modificador de atributo ao dano do ataque adicional realizado como parte da ativação dessa propriedade.

NÍVEL 15: RETORNO BRUTAL

Sempre que você usar suas características Recuperar Fôlego para recuperar Pontos de Vida ou Surto de Ação, você recupera um uso gasto de Brutalidade.

NÍVEL 18: MUTILAR

Ao atingir uma criatura Sangrando com uma jogada de ataque, você pode tentar feri-la gravemente. O alvo realiza uma salvaguarda de Constituição (CD 8 mais seu modificador de Carisma e seu Bônus de Proficiência). Se falhar, o alvo sofre os seguintes efeitos:

Cambaleante. O Deslocamento do alvo é reduzido pela metade e tem uma penalidade de -2 em sua Classe de Armadura.

Mutilado. Se o alvo executar a ação Atacar, ele pode realizar somente um ataque.

Esses efeitos permanecem até que o alvo recupere Pontos de Vida.

Após um alvo falhar em sua salvaguarda contra essa característica, você não pode usá-la novamente até completar um Descanso Longo.