Unearthed Arcana 2025

Subclasses de Horror

Este documento de teste faz parte de uma série de artigos da Unearthed Arcana, que apresenta materiais criados para produtos futuros. O material aqui utiliza as regras do 2024 *Player's Handbook*.

Aprenda mais no YouTube

Para aprender mais sobre as ideias do artigo, nós lhe convidamos a assistir os vídeos sobre o assunto no YouTube (www.youtube.com/DNDWizards).

O que está contido aqui

Este documento apresenta oito subclasses: subclasses revisadas para o Bardo (Colégio dos Sussurros), Bruxo (Lâminabreu e O Insondável), Clérigo (Domínio do Túmulo), Feiticeiro (Magia das Sombras) e Ladino (Fantasma); bem como novas subclasses para o Artífice (Reanimador) e Guardião (Protetor Vazio)

Este é um Material de Playtest

Apresentamos este artigo para que você o teste e dê seu parecer. As opções aqui são experimentais e na forma de rascunho. Elas não são oficialmente parte do jogo. Sua opinião nos ajudará a determinar se iremos adotá-la como oficial.

Como testar essa UA. Nós o convidamos para testar este material em jogo. Para jogar com este material, você pode tanto incorporá-lo em sua campanha ou realizar uma ou mais sessões especiais de playtest. Para tal sessão, você pode criar uma aventura por conta própria ou utilizar uma aventura curta de um livro como *Quests from the Infinite Staircase*.

Nível de Poder. As opções de personagens presentes aqui podem ser mais ou menos poderosas do que as apresentadas no 2024 *Player's Handbook*. Se um projeto sobreviver aos testes, nós ajustaremos seu poder para um nível adequado antes de sua publicação. Isso significa que uma opção pode ser mais ou menos poderosa em sua fase final.

Feedback. A melhor forma de você nos contar sua opinião acerca deste material é a através da pesquisa que nós disponibilizaremos através do D&D Beyond. Se nós tornarmos este material oficial, ela será refinada através de sua opinião e então ela figurará em um livro de D&D.

Fornecer sua opinião sobre este documento é uma das formas de você ajudar a forjar o futuro de D&D!

Subclasses

Esta seção apresenta as seguintes subclasses: o Colégio dos Sussurros, Domínio do Túmulo, Fantasma, Insondável, Lâminabreu, Magia das Sombras, Protetor Vazio e o Reanimador.

©2025 Wizards of the Coast LLC

Artífice: Reanimador

Reunindo Corpos para Reeguer os Mortos

Reanimadores provocam às leis da natureza em busca do experimento mais pavoroso. Estes Artífices sinistros reúnem partes de corpos dispares, reunindo-os e criando servos; usando magia abominável para fortalecer os vivos; e transformando a arte da necromancia em uma ciência terrível.

Nível 3: Magias do Reanimador

Ao alcançar os níveis de Artífice especificados na tabela Magias do Reanimador, você sempre terá as magias listadas a seguir como preparadas.

Magias de Reanimador

Nível de Artífice	Magias
3	*Acudir os Moribundos, Raio de Bruxa, Vitalidade Vazia*
5	*Aprimorar Atributo, Cegueira/Surdez*
9	*Animar Mortos, Relâmpago*
13	*Malogro, Proteção Contra a Morte*
17	*Cúpula Antivida, Reviver os Mortos*

Nível 3: Sacudir à Vida

Ao conjurar *Acudir os Moribundos*, você pode modificar a magia para que ela envie um solavanco elétrico através do alvo, revivendo-o. O alvo recupera 1 Ponto de Vida, e cada criatura em uma área de Emanação de 3 metros, originada a partir do alvo, deve realizar uma salvaguarda de Destreza contra a CD de suas magias, sofrendo dano Elétrico igual a 1d4 mais metade do seu nível de Artífice (arredondado para cima) em uma falha, ou metade deste dano em um sucesso.

Você pode modificar a magia desta maneira um número de vezes igual ao seu modificador de Inteligência, recuperando todos os usos gastos ao concluir um Descanso Longo.

Nível 3: Companheiro Reanimado

Usando Ferramentas de Funileiro ou outro tipo de Ferramentas de Artesão na qual você seja proficiente, você pode usar a ação Magia para criar um Companheiro Reanimado (veja o bloco de estatística abaixo), através de necromancia e ciência. O companheiro se manifesta em um espaço desocupado a até 1,5 metros de você. Você determina a aparência de seu companheiro, e suas escolhas não afetam as estatísticas de jogo do companheiro.

O companheiro é Amigável a você e a seus companheiros e lhe obedece. Ele dura até que você finalize um Descanso Longo ou até que você use a ação Magia para liberá-lo mais cedo, fazendo-o colapsar em uma pilha de vísceras. Ele

Joga o D20 Tradução por

imediatamente fica com 0 Pontos de Vida e morre (ativando sua Explosão da Morte) se você morrer.

Uma vez que você criar um companheiro, você não poderá fazer isso novamente até que você finalize um Descanso Longo ou consuma um espaço de magia para cria-lo novamente. Você só pode ter um único companheiro por vez e não pode criá-lo enquanto um companheiro existir.

O Companheiro em Combate. Em combate, o companheiro age durante seu turno. Ele pode mover-se e realiza sua Reação por conta própria, mas a única ação que ele realizará é a ação Esquivar, ao menos que você use sua Ação Bônus para comandá-lo a realizar uma ação. Se você estiver com a condição Incapacitado, o companheiro age por conta própria e não mais está limitado apenas a ação Esquivar.

Companheiro Reanimado

Morto-Vivo Pequeno, Neutro

Classe de Armadura 10 + seu modificador de Inteligência
Pontos de Vida 4 + quatro vezes seu nível de Artífice (o companheiro possui um número de Pontos de Vida [d6] igual ao seu nível de Artífice)
Deslocamento 9 m

	Mod	Slv		Mod	Slv		Mod	Slv
For 14	+2	+2	**Des** 10	+0	+0	**Con** 16	+3	+3
Int 4	-3	-3	**Sab** 10	+0	+0	**Car 6**	-2	-2

Resistências Necrótico, Venenoso
Imunidade Elétrico; Enfeitiçado, Envenenado, Exaustão
Sentidos Visão às cegas 18 m; Percepção Passiva 10
Idiomas Entende os idiomas que você conhece
Nível de Desafio Não há (XP 0; BP igual ao seu Bônus de Proficiência)

Traços

Explosão da Morte. O companheiro explode ao morrer. *Salvaguarda de Destreza:* CD igual ao CD de suas magias, cada criatura em uma área de Emanação de 3 metros, originado a partir do companheiro. Falha: 2d6 de dano Necrótico.

Absorção de Eletricidade. Quando o companheiro é sujeito a dano Elétrico, ele recupera uma quantidade de Pontos de Vida igual ao dano Elétrico que seria causado.

Ações

Pancada Apavorante. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo:* Bônus igual ao seu modificador de ataque mágico, alcance 1,5 m. *Acerto:* 1d4 + 2 + seu modificador de Inteligência como dano Necrótico, e o alvo não pode realizar Ataques de Oportunidade até o início de seu próximo turno.

Nível 5: Modificações Estranhas

Sempre que você criar um Companheiro Reanimado, ele recebe uma das seguintes opções: escolha ao criar o companheiro.

Conduíte Arcano. Você pode conjurar magias como se você estivesse no espaço ocupado por seu companheiro, mas você deve usar seus próprios sentidos. Uma vez por turno, ao conjurar uma magia das escolas de Evocação ou Necromancia que causa dano e enquanto seu companheiro estiver a até 36 metros de você, você pode adicionar seu modificador de Inteligência a uma rolagem de dano desta magia.

Ferocidade. Ao comandar seu companheiro para realizar a ação Pancada Apavorante, o companheiro poderá usá-la duas vezes.

Nível 9: Reanimações Aprimoradas

Você realiza experiências, alterando ainda mais seu companheiro. Ao criar um Companheiro Reanimado, ele recebe uma das seguintes opções: escolha ao criar o companheiro.

Inchado. O companheiro torna-se Grande ou Médio (sua escolha). Sempre que ele acertar uma criatura Grande ou menor com sua Pancada Apavorante, a criatura também pode ser empurrada para até 3 metros para longe do companheiro. Ainda, você pode adicionar seu modificador de Inteligência ao dano causado pela Explosão da Morte do companheiro.

Magro. O Deslocamento do companheiro aumenta para 15 metros e ele recebe Deslocamento de Escalada igual ao seu Deslocamento. Ele pode subir superfícies difíceis, incluindo andar pelo teto, sem precisar realizar um teste de atributo. Além disso, sempre que uma criatura de sua escolha começar seu turno dentro de uma área de Emanação de 3 metros originada do seu companheiro, a criatura deverá ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Sabedoria contra a CD de suas magias ou ficará com a condição Amedrontado até o início de seu próximo turno.

Úmido. O companheiro recebe Deslocamento de Natação igual ao seu Deslocamento. Além disso, sempre que o companheiro for atingido em uma jogada de ataque por uma criatura que esteja a até 3 metros dela, o atacante sofre dano Ácido igual ao seu modificador de Inteligência.

Nível 15: Reanimação de Prometeu

Você dominou a ciência da ressuscitação, que lhe garante os seguintes benefícios.

Ressurreição Facilitada. Ao conjurar Revivificar ou Reviver os Mortos, o custo de quaisquer componentes Materiais exigidos por estas magias é reduzido pela metade.

Companheiro Aprimorado. O dano da Explosão da Morte de seu Companheiro Reanimado aumenta para 4d6. O dano Necrótico causado por seu companheiro ignora Resistência.

Transferência de Vida. Você pode drenar a magia animada de seu companheiro para reforçar-se. Ao sofrer dano, você pode usar uma Reação para fazer com que os Pontos de Vida de seu Companheiro Reanimado caiam para 0. O companheiro morre imediatamente (acionando sua

©2025 Wizards of the Coast LLC

Joga o D20 Tradução por

Explosão da Morte). Você recupera um número de Pontos de Vida igual ao seu nível de Artífice.

Bardo: Colégio dos Sussurros

Convocando Espíritos de Além da Tumba

Usando armadilhas ocultas, Bardos do Colégio dos Sussurros conjuram espíritos lendários e há muito tempo mortos para impactar o mundo mais uma vez. Mas tais entidades são caprichosas, e o que um Bardo invoca não está totalmente sob seu controle.

Notas de Design: Atualizações no Colégio dos Sussurros

Aqui estão as principais atualizações na classe desde sua última aparição em *Van Richten's Guide to Ravenloft*:

- **Sussurros Orientadores** e **Foco Espiritual** agora formam uma única característica, Canalizador. Esta nova característica agora lhe fornece proficiência com baralhos.
- **Sussurros do Além** (anteriormente Fábulas do Além) foi refeito para melhorar sua economia de ações e fornecer efeitos imediatos. As opções na tabela também foram revisadas.
- **Canalização Aprimorada** é uma nova característica que permite ao Bardo conjurar e alterar a magia *Guardiões Espirituais*.

Nível 3: Canalizador

Você aprende a como contactar espíritos além dos túmulos, permitindo que seus conhecimentos e poderes fluam através de você. Você recebe os seguintes benefícios.

Sussurros Orientadores. Você conhece o truque *Orientação*. Ele possui alcance de 18 metros quando você o conjura.

Foco Espiritual. Você emprega ferramentas para lhe auxiliar a canalizar espíritos. Você recebe um Kit de Jogos (Baralho). Você possui proficiência com este Kit de Jogos e você pode usar o baralho ou um dos itens a seguir como um Foco de Conjuração para suas magias de Bardo: Caneta Tinteiro, Foco Arcano (Cristal ou Orbe) ou Vela.

Nível 3: Sussurros do Além

Enquanto segurando um Foco de Conjuração, você pode usar uma Ação Bônus para consumir um de seus usos da Inspiração de Bardo para invocar os poderes de um espírito. Role o dado de Inspiração de Bardo e refira-se à tabela de Sussurros do Além para determinar o espírito canalizado, e então escolha uma criatura à sua vista e a até 9 metros de você como alvo do espírito. O espírito imediatamente faz seu efeito. Se o efeito do espírito exigir uma salvaguarda, a CD é igual ao CD das suas magias de Bardo.

Espíritos do Além

Dado de Inspiração de Bardo	Espírito
1	**Amado.** O alvo recupera Pontos de Vida igual ao um dado de sua Inspiração de Bardo, acrescido de seu modificador de Carisma.
2	**Atirador.** O alvo sofre dano Energético igual a um dado de sua Inspiração de Bardo, acrescido de seu modificador de Carisma.
3	**Vingador**. Até o final de seu próximo turno, qualquer criatura que atingir o alvo com um ataque corpo-a-corpo sofre dano Energético igual a um dado de sua Inspiração de Bardo.
4	**Renegado.** O alvo pode imediatamente realizar uma Reação para teleportar-se para um espaço desocupado à vista e a até 9 metros dele.
5	**Cartomante.** O alvo possui Vantagem em Testes de D20 até o início de seu próximo turno.
6	**Viajante.** O alvo recebe Pontos de Vida Temporários igual a um dado de sua Inspiração de Bardo, acrescido de seu nível de Bardo. Enquanto estiver com estes Pontos de Vida Temporários, o Deslocamento do alvo aumenta em 3 metros.
7	**Trapaceiro.** O alvo realiza uma salvaguarda de Sabedoria. Em uma falha, o alvo sofre dano Psíquico igual a duas rolagens de seu dado de Inspiração de Bardo e recebe a condição Enfeitiçado até o início de seu próximo turno. Em um sucesso, o alvo sofre apenas metade do dano.
8	**Sombra.** O alvo recebe a condição Invisível até o fim de seu próximo turno ou até que o alvo realize uma jogada de ataque, cause dano ou conjure uma magia. Quando a invisibilidade termina, cada criatura em uma área de emanação de 1,5 metros originada do alvo deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição ou sofrerá dano Necrótico igual a dois dados de sua Inspiração de Bardo.
9	**Incendiário.** O alvo deve realizar uma salvaguarda de Destreza, sofrendo dano Ígneo igual a quatro dados de sua Inspiração de Bardo em uma falha, ou metade do dano em um sucesso.
10	**Covarde.** O alvo e cada criatura de sua escolha em uma área de emanação de 9 metros a partir do alvo devem ser bem-sucedidas em uma salvaguarda de Sabedoria ou receberão a condição Amedrontado até o início de seu próximo turno. Enquanto Amedrontada, o deslocamento de uma criatura é reduzida pela metade e ela pode realizar uma Ação

©2025 Wizards of the Coast LLC

Joga o D20 Tradução por

	ou Ação Bônus, mas nunca ambos.
11	**Bruto.** Cada criatura de sua escolha em uma área de emanação de 9 metros a partir do alvo deve realizar uma salvaguarda de Força. Em uma falha, a criatura sofre dano Trovejante igual a 3 dados de sua Inspiração de Bardo, recebendo a condição Caído. Em um sucesso, a criatura sofre apenas metade do dano.
12	**Canalização Controlada.** Você determina os efeitos do espírito ao escolher uma das linhas desta tabela.

Nível 6: Canalização Aprimorada

Sua habilidade de canalizar espíritos melhorou, lhe concedendo os seguintes benefícios.

Poder do Além. Uma vez por turno, quando você conjurar uma magia de Bardo que cause dano ou restaure Pontos de Vida, role um d6. Adicione o resultado do dado em uma das rolagens de dano da magia ou restaure uma quantidade de Pontos de Vida adicionais igual ao valor rolado.

Manifestação Espiritual. Você sempre possui a magia *Guardiões Espirituais* preparada. Você pode conjurar a magia uma vez sem consumir seus espaços de magia, recuperando a capacidade de fazê-lo novamente ao concluir um Descanso Longo.

Sempre que você começar a conjurar esta magia, você pode modificá-la para que os espíritos também o protejam contra ameaças. Ao conjurá-la desta forma, você e seus aliados dentro da área de Emanação da magia recebem Cobertura Parcial. Uma vez que conjurar a magia desta maneira, não poderá fazê-lo novamente até que finalize um Descanso Curto ou Longo.

Nível 14: Conexão Mística

Você conquista o domínio dos espíritos que invoca. Sempre que jogar na tabela Sussurros do Além, você pode jogar os dados duas vezes e escolher qual dos dois efeitos aplicar.

Poder do Além. Uma vez por turno, quando você conjurar uma magia de Bardo que cause dano ou restaure Pontos de Vida, role um d6. Adicione o resultado do dado em uma das rolagens de dano da magia ou restaure uma quantidade de Pontos de Vida adicionais igual ao valor rolado.

Bruxo: Lâminabreu

Você realizou um pacto com uma arma mágica senciente e com as forças amaldiçoadas contidas em sua lâmina. Tal arma pode ser a espada embainhada por um Bruxo, ou talvez pode ser uma infame arma mágica armazenada em qualquer lugar, projetando seu poder através do multiverso para expandir seus planos astuciosos. Para aqueles que estão dispostos a seguir os desígnios desta arma, estes patronos insondáveis oferecem poderes para empregar maldições malignas, desferir golpes duros e fortalecer seu portador.

Notas de Design: Atualizações no Lâminabreu

Aqui estão as principais atualizações na subclasse desde sua última aparição em *Xanathar's Guide to Everything*:

- **Magias do Lâminabreu** (anteriormente Lista Expandida de Magias) agora lhe fornece uma lista de magias sempre preparadas. As magias fornecidas foram revisadas.
- **Manifestação do Lâminabreu** é uma nova característica, que lhe permite conjurar *Danação* um número de vezes sem consumir um espaço de magia. Ela também lhe fornece formas únicas para interagir com seu alvo amaldiçoado.
- **Roubo de Vida** é uma nova característica que interage com a magia *Danação* para fornecer cura e dano estável.
- **Armadura de Sombras** agora reduz dano de forma mais confiável.
- **Danação Dominante** é uma nova característica que aprimora o poder da Manifestação do Lâminabreu.

Nível 3: Magias do Lâminabreu

Ao alcançar os níveis de Bruxo especificados na tabela Magias do Lâminabreu, você sempre terá as magias listadas a seguir como preparadas.

Magias do Lâminabreu

Nível de Guardião	Magias
3	*Arma Mágica, Danação, Destruição Colérica, Égide, Vigor Arcano,*
5	*Dissipar Magia, Invocar Barragem*
7	*Destruição Atordoante, Movimentação Livre*
9	*Animar Objetos, Golpe de Arço*

Nível 3: Manifestação do Lâminabreu

Seu patrono lhe fornece a capacidade de invocar ecos amaldiçoados de sua lâmina para obstruir seus inimigos. Você recebe os seguintes benefícios.

Maldição do Lâminabreu. Você pode conjurar Danação sem consumir um espaço de magia um número de vezes igual ao seu modificador de Carisma (mínimo de uma vez), recuperando todos os usos ao concluir um Descanso Longo. Ao conjurar *Danação*, uma arma espectral que se assemelha ao seu patrono orbita o alvo amaldiçoado.

Manobras do Lâminabreu. Uma vez por turno, ao acertar o alvo amaldiçoado por sua *Danação* em uma jogada de ataque, você pode realizar um dos efeitos adicionais a seguir:

©2025 Wizards of the Coast LLC

Joga o D20 Tradução por

Golpe Escoante. O alvo realiza uma salvaguarda de Constituição contra a CD de suas magias. Em uma falha, o alvo não pode realizar Ataques de Oportunidade e seu Deslocamento é reduzido pela metade até o início de seu próximo turno.

Lâmina Angustiante. O alvo realiza uma salvaguarda de Sabedoria contra a CD de suas magias. Em uma falha, a próxima vez que o alvo realizar uma jogada de ataque contra uma criatura que não seja você antes do início de seu próximo turno, o alvo sofre dano Necrótico igual ao seu modificador de Carisma.

Marca da Obstrução. O alvo possui Desvantagem na próxima salvaguarda que realizar até o início de seu próximo turno.

Nível 6: Roubo de Vida

O poder de seu patrono lhe permite drenar a vitalidade daqueles que você amaldiçoa, lhe fornecendo os seguintes benefícios.

Danação Faminta. Sempre que o alvo amaldiçoado por sua Danação ter seus Pontos de Vida reduzidos a 0, você recupera Pontos de Vida igual a 1d8 acrescido de seu modificador de Carisma.

Lâmina Inevitável. Uma vez por turno, se você realizar uma jogada de ataque contra o alvo de sua *Danação* e falhar, você pode causar dano Necrótico a esta criatura igual ao seu modificador de Carisma (mínimo de 1 de dano Necrótico).

Nível 10: Armadura de Sombras

Ao sofrer dano do alvo afetado por sua *Danação*, você pode usar uma Reação para reduzir o dano sofrido em uma quantia igual a 2d8, acrescido de seu modificador de Carisma. Você pode usar esta característica um número de vezes igual ao seu modificador de Carisma, recuperando todos os usos ao concluir um Descanso Longo.

Nível 14: Danação Dominante

O poder de seu patrono amaldiçoado flui de forma mais intensa através de você, lhe fornecendo os seguintes benefícios.

Críticos Amaldiçoados. Qualquer jogada de ataque que realizar contra um alvo amaldiçoado por sua *Danação* é um Acerto Crítico em rolagens de 19 ou 20 no d20.

Danação Infecciosa. Ao usar uma de suas Manobras de Lâminabreu, você pode ter uma segunda criatura como alvo a até 9 metros do alvo amaldiçoado. O alvo adicional sofre 1d6 de dano Necrótico.

Danação Resiliente. Sofrer dano não pode quebrar sua Concentração em *Danação*.

Bruxo: O Morto-Vivo

Engane a Morte por Poderes Profanos

Você realizou um pacto com uma criatura que resiste ao ciclo de vida e morte: um lich poderoso, vampiro ou outra entidade morta-viva. Sendo uma vez mortais, estes patronos anciões conhecem como ninguém os caminhos da ambição e as trilhas para avançar para além das portas da morte. Eles avidamente compartilham estes conhecimentos profanos com outros segredos com aqueles que fazem sua vontade entre os vivos.

Notas de Design: Atualizações no Morto-Vivo

Aqui estão as principais atualizações na subclasse desde sua última aparição em *Van Richten's Guide to Ravenloft*:

- **Magias do Morto-Vivo** (anteriormente Lista Expandida de Magias) agora lhe fornece uma lista de magias sempre preparadas.
- **Tocado pela Sepultura** agora lhe permite que suas magias e ataques ignorem resistência a dano Necrótico.
- **Casca Necrótica** não mais exige uma Reação para usar sua segunda característica, e restaura uma quantidade de seus Pontos de Vida igual a 10 vezes seu modificador de Carisma.
- **Maior Pesadelo** é uma nova característica que aprimora sua Forma de Pavor, lhe permitindo voar, recuperar Pontos de Vida e melhorar sua capacidade de conjuração.

Nível 3: Forma de Pavor

Com uma Ação Bônus, você se transforma em um avatar do poder temível de seu patrono, recebendo os benefícios abaixo por 1 minuto, até que você receba a condição Incapacitado ou caso encerre a forma (não exige ação). Você pode transformar-se um número de vezes igual ao seu modificador de Carisma (mínimo de uma vez), recuperando os usos gastos ao finalizar um Descanso Longo.

Reprodução da Vida. Você recebe Pontos de Vida Temporários igual a 1d10, acrescido de seu nível de Bruxo.

Avatar do Terror. Você possui Imunidade à condição Amedrontado. Além disso, uma vez por turno, ao acertar uma criatura em uma jogada de ataque, você pode forçar o alvo a realizar uma salvaguarda de Sabedoria contra a CD de suas magias. Em uma falha, o alvo recebe a condição Amedrontado até o fim de seu próximo turno.

Nível 3: Magias do Morto-Vivo

A magia de seu patrono lhe garante sempre ter algumas magias preparadas. Ao alcançar os níveis de Bruxo especificados na tabela Magias do Morto-

©2025 Wizards of the Coast LLC

Joga o D20 Tradução por

Vivo, você sempre terá as magias listadas a seguir como preparadas.

MAGIAS DO MORTO-VIVO

Nível de Guardião	Magias
3	*Cegueira/Surdez, Força Espectral, Raio Nauseante, Vitalidade Vazia,*
5	*Falar com Mortos, Toque Vampírico*
7	*Assassino Fantasmagórico, Proteção Contra a Morte*
9	*Cúpula Antivida, Névoa Mortal*

NÍVEL 6: TOCADO PELA SEPULTURA

Os poderes de seu patrono apresentam efeitos profundos em seu corpo e magia, lhe fornecendo os seguintes benefícios.

Necrose Arcana. Sempre que conjurar uma magia ou acertar uma criatura com uma jogada de ataque que cause dano Necrótico, o dano causado ignora Resistência a dano Necrótico.

Além disso, uma vez por turno, ao conjurar uma magia que cause dano enquanto sob sua Forma de Pavor, você pode mudar o tipo de dano da magia para Necrótico.

Fortitude Morta-Viva. Você não recebe níveis de Exaustão por desidratação, fome ou sufocamento. Além disso, você não precisa dormir e nenhuma magia pode lhe colocar para dormir.

NÍVEL 10: CASCA NECRÓTICA

Sua conexão com os mortos-vivos satura seu corpo. Você recebe os seguintes benefícios.

Resiliência Necrótica. Você é Resistente a dano Necrótico. Enquanto usando sua Forma de Pavor, você se torna Imune a dano Necrótico.

Ressuscitação Profana. Se seus Pontos de Vida chegarem a 0 e você não morrer como consequência disso, você pode fazer com que seu corpo irrompa em energia mortal. Cada criatura de sua escolha em uma área de Emanação de 9 metros a partir de você deve realizar uma salvaguarda de Constituição contra a CD de suas magias, sofrendo 2d10 acrescido de seu nível de Bruxo em uma falha, ou metade deste dano em um sucesso. Sua quantidade de Pontos de Vida muda para dez vezes seu modificador de Carisma (mínimo de 10 Pontos de Vida). Você recebe 1 nível de Exaustão.

Uma vez que usufruir deste benefício, não poderá usá-lo novamente até que finalize um Descanso Curto ou Longo.

NÍVEL 14: MAIOR PESADELO

Sua Forma de Pavor melhora, lhe fornecendo os seguintes benefícios enquanto usá-la.

Voo. Você recebe Deslocamento de Voo igual ao seu Deslocamento e pode pairar.

Conjuração Profana. Sempre que conjurar uma magia das escolas de Invocação ou Necromancia, você pode conjurá-la sem usar qualquer componente Material, Somático ou Verbal, exceto componentes Materiais que são consumidos pela magia ou que possuem um preço especificado na descrição da magia.

Drenar Vitalidade. Uma vez por turno ao causar dano Necrótico a uma criatura, você uma recupera uma quantidade de Pontos de Vida igual ao seu modificador de Carism (mínimo de 1 Ponto de Vida).

CLÉRIGO: DOMÍNIO DO TÚMULO

Encarnado Forças Divinas da Morte

O Domínio do Túmulo preocupa-se com o limiar entre a vida e a morte. Para aqueles que se utilizam dos poderes do domínio, a morte é uma parte do multiverso fundamental, natural e inevitável. Tais Clérigos buscam destruir Mortos-Vivos e esforçam-se para pastorear espíritos até o pós vida (quer eles queiram ou não).

A magia deste domínio também permite a estes Clérigos afastarem-se da morte por um tempo, particularmente para aqueles que ainda possuem grandes trabalhos a realizar neste mundo. Mas isso é apenas atrasar a morte, e não a negar, já que o túmulo sempre clama os seus.

NOTAS DE DESIGN: ATUALIZAÇÕES NO DOMÍNIO DO TÚMULO

Aqui estão as principais atualizações na classe desde sua última aparição em *Xanathar's Guide to Everything*:

- **Círculo de Mortalidade** agora lhe fornece um pequeno aumento de dano contra criaturas Sangrando.
- **Magias do Domínio do Túmulo** foi atualizada para fornecer magias mais versáteis e orientadas para o combate.
- **Caminho da Cova** agora produz um efeito de maldição, além de amplificar o dano de um ataque.
- **Sentinela do Portão da Morte** agora pode ser acionado em qualquer ataque, não apenas Acertos Críticos.
- **Ceifador Divino** é uma nova característica que absorve os antigos benefícios de Guardião das Almas enquanto fornece melhorias para as magias de Necromancia do Clérigo.

NÍVEL 3: MAGIAS DO DOMÍNIO DO TÚMULO

Sua conexão com este domínio divino garante que você sempre possua magias prontas. Ao alcançar os níveis de Clérigo especificados na tabela Magias do

©2025 Wizards of the Coast LLC

Joga o D20 Tradução por

Domínio do Túmulo, você sempre terá as magias listadas a seguir como preparadas.

Magias do Domínio do Túmulo

Nível de Clérigo	Magias
3	*Detectar o Bem e o Mal, Perdição, Raio do Enfraquecimento, Repouso Tranquilo e Toque Necrótico,*
5	*Revivificar, Toque Vampírico*
7	*Dissipar o Bem e o Mal, Malogro*
9	*Imobilizar Monstro, Reviver os Mortos*

Nível 3: Caminho da Cova

Com uma Ação Bônus, você revela seu Símbolo Sagrado e consome um uso de seu Canalizar Divindade para amaldiçoar uma criatura à sua vista e a até 9 metros de você até o início de seu próximo turno. Enquanto amaldiçoado, a criatura possui Desvantagem em jogadas de ataque e salvaguardas.

Quando você ou aliado à sua vista acertar a criatura amaldiçoada em uma jogada de ataque, você pode encerrar a maldição prematuramente (não exige ação) para fazer com que o ataque cause dano Necrótico ou Radiante (você escolhe) adicional, igual a 1d8 acrescido de seu nível de Clérigo.

Nível 6: Sentinela do Portão da Morte

Quando você ou uma criatura Sangrando à sua vista e a até 9 metros de você é atingida por uma jogada de ataque, você pode usar uma Reação para reduzir o dano do ataque pela metade.

Você pode usar esta característica um número de vezes igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo de uma vez). Você recupera todos os usos gastos da habilidade ao finalizar um Descanso Longo.

Nível 17: Ceifador Divino

Sua profunda conexão com este domínio o transforma em um precursor da morte consagrado, lhe fornecendo os seguintes benefícios.

Necromancia Aprimorada. Ao conjurar uma magia de 5º círculo ou inferior da escola de Necromancia que tem como alvo uma criatura ou uma magia da tabela de Domínio do Túmulo, você pode consumir um uso do Canalizar Divindade para ter como alvo uma segunda criatura dentro do alcance da magia. Se a magia exigir custo ou o consumo de componentes Materiais, você deve fornecer componentes Materiais para cada alvo.

Guardião das Almas. Quando uma criatura morre a até 18 metros de você, você ou uma criatura à sua vista e a até 18 metros de você recupera Pontos de Vida igual a três vezes seu nível de Clérigo. Você não pode usar esta característica caso possua a condição Incapacitado. Uma vez que utilizar esta característica, não poderá usá-la novamente até que finalize um Descanso Curto ou Longo.

Feiticeiro: Magia das Sombras

Curve Escuridão e Perdição à sua Vontade

Sua magia inata é oriunda do próprio Pendor das Sombras. Você pode rastrear sua linhagem oriunda de uma entidade deste plano, ou talvez você se tenha sido exposto à energia sinistra do Sombral, sendo transformada por ela. Sua magia sombria lhe permite comandar sombras, mortos e mágoa com facilidade.

Notas de Design: Atualizações na Magia das Sombras

Aqui estão as principais atualizações na subclasse desde sua última aparição em *Xanathar's Guide to Everything*:

- **Olhos das Sombras** agora lhe fornece Visão às Cegas e a capacidade de ver através da Escuridão de qualquer magia que você conjurar.
- **Magia das Sombras** é uma nova característica que lhe fornece uma lista de magias sempre preparadas.
- **Espíritos de Mau Agouro** (antes Sabujo de Mau Agouro) agora lhe permite usar a magia *Invocar Mortos-Vivos*, permitindo maior versatilidade e escala de poder.
- **Forma Umbrosa** agora lhe fornece um uso gratuito da forma por Descanso Longo. Força do Túmulo foi melhorado, agora parte dos benefícios desta forma.

Nível 3: Olhos das Sombras

Você recebe Visão no Escuro com alcance de 36 metros e Visão às Cegas com alcance de 3 metros.

Além disso, se uma magia que conjurar criar uma área de Escuridão, você pode enxergar normalmente através da Escuridão da magia.

Nível 3: Magias das Sombras

Ao alcançar os níveis de Feiticeiro especificados na tabela Magias da Sombra, você sempre terá as magias listadas a seguir como preparadas.

Magias da Sombra

Nível de Guardião	Magias
3	*Escuridão, Infligir Ferimentos, Passo Sem Rastro, Perdição*
5	*Fome de Hadar, Invocar Mortos-Vivos*
7	*Assassino Fantasmagórico, Invisibilidade Maior*
9	*Contágio, Criação*

©2025 Wizards of the Coast LLC

Joga o D20 Tradução por

Nível 6: Espíritos de Mau Agouro

Você pode conjurar *Invocar Mortos-Vivos* sem precisar de componentes Materiais. Você também pode conjurá-la uma vez sem consumir um espaço de magia, recuperando a capacidade de conjurá-la desta forma ao concluir um Descanso Longo.

Sempre que você começar a conjurar esta magia, você pode modificá-la para que ela não exija Concentração. Ao fazê-lo, a duração da magia torna-se 1 minuto para esta conjuração, e a magia termina prematuramente se você conjurá-la novamente.

Nível 14: Caminhante das Sombras

Enquanto estiver sob Penumbra ou Escuridão, você pode usar sua Ação Bônus para teleportar-se para um espaço à sua vista e também sob Penumbra ou Escuridão a até 36 metros de você.

Nível 18: Forma Umbrosa

Com uma Ação Bônus, você pode adotar uma forma sombria, recebendo os benefícios abaixo por 1 minuto, até que você esteja com a condição Incapacitado ou até que você encerre esta forma (não exige ação). Uma vez que utilizar esta característica, não poderá usá-la novamente até que conclua um Descanso Longo, a menos que você consuma 6 Pontos de Feitiçaria (não exige ação) para restaurar seu uso.

Movimento Incorpóreo. Você pode mover-se através de espaços ocupados como se estes fossem Terreno Difícil. Se você encerrar seu turno em um espaço destes, sofrerá 1d10 de dano Energético.

Resiliência Sombria. Você possui Resistência a todos os tipos de dano, exceto Energético e Radiante.

Força do Túmulo. Se seus Pontos de Vida chegarem a 0 e você não morrer como consequência disso, você pode realizar uma salvaguarda de Carisma (CD 5 + metade do dano sofrido). Caso bem-sucedido, seus Pontos de Vida, em vez disso, mudam para uma quantia igual a três vezes seu nível de Feiticeiro.

Guardião: Protetor Vazio

Use os Poderes dos Horrores Selvagens e Anciões

Lendas dizem que os mais anciões e terríveis horrores espreitam nas profundezas dos locais mais antigos da terra — inomináveis e sangrentas entidades de solo inculto e garras afiadas. Protetores Vazios veneram e pegam emprestado os poderes de tais seres, transformando-se em guardiões similarmente monstruosos e impiedosos que espreitam por costas escarpadas, através de penhascos e montanhas íngremes e em outros locais escuros e selvagens.

Nível 3: Magias do Guardião Vazio

Ao alcançar os níveis de Guardião especificados na tabela Magias do Guardião Vazio, você sempre terá as magias listadas a seguir como preparadas.

Magias do Guardião Vazio

Nível de Guardião	Magias
3	*Destruição Colérica*
5	*Crescer Espinhos*
9	*Montaria Fantasmagórica*
13	*Terreno Alucinatório*
17	*Despertar*

Nível 3: Fúria da Natureza

Você toma os poderes dos estranhos e anciões horrores desta terra. Ao conjurar *Marca do Caçador*, você se transforma, recebendo os seguintes benefícios pela duração da magia.

Armadura Anciã. Você recebe um bônus em sua CA igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo de +1). Seu corpo é envolto por cascas podres ou cerdas bestiais.

Aura Enervante. Quando um inimigo inicia seu turno dentro de uma área de Emanação de 3 metros a partir de você, ele realiza uma salvaguarda de Sabedoria contra a CD de suas magias. Em uma falha, ele poderá realizar uma Ação ou Ação Bônus neste turno, mas não ambos. Sua sombra se estende e se entrelaça ao redor dele, ou brota em você, de forma não-natural, galhadas sangrentas ou presas pútridas.

Nível 7: Poder Faminto

Você recebe um bônus em suas salvaguardas de Constituição igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo de +1).

Além disso, uma vez por turno, enquanto Sangrando, ao atingir uma criatura em uma jogada de ataque enquanto transformado por Fúria da Natureza, você recupera uma quantidade de Pontos de Vida igual a 1d10 mais seu modificador de Sabedoria.

Nível 11: Apodrecimento e Violência

Sua dedicação aos seres místicos da natureza lhe altera ainda mais. Enquanto transformado por Fúria da Natureza, você recebe os seguintes benefícios adicionais.

Aura Sinistra. Quando uma criatura falhar em uma salvaguarda contra sua Aura Enervante, ela também sofre dano Necrótico, Psíquico ou Venenoso (você escolhe) igual ao seu nível de Guardião. Este dano ignora Resistências.

Raízes Sufocantes. Quando você acertar uma criatura com uma jogada de ataque armado, você

©2025 Wizards of the Coast LLC

Joga o D20 Tradução por

pode ativar as propriedades de maestria Debilitar ou Lentidão, além de propriedades de maestria diferentes que você utilize com tal arma.

Nível 15: Tolerância Anciã

Você está completamente impregnado com os poderes anciões das florestas, o que lhe garante os seguintes benefícios.

Caçada Persistente. Se seus Pontos de Vida chegarem a 0 enquanto transformado com Fúria da Natureza e você não morrer como consequência disso, você pode consumir um espaço de magia de 4º círculo ou superior (não exige ação). Seus Pontos de Vida então mudam para uma quantia igual a cinco vezes o círculo de magia do espaço consumido.

Eterno. Você possui Imunidade à condição Exaustão.

Ladino: Fantasma

Abrace à Morte e Utilize Poderes Fantasmagóricos

Alguns Ladinos caminham através do limbo entre vida e morte, levando oponentes para a tumba e deslizando através do mundo indetectáveis como espíritos. Nesta perseguição, um Ladino pode descobrir uma conexão com a própria morte. Tal indivíduo torna-se imerso em energia negativa, infundindo seus golpes com energia mortal e roubando conhecimento de almas que se foram. Guildas de ladinos valorizam Ladinos desta vertente como espiões e informantes extremamente efetivos.

Notas de Design: Atualizações no Fantasma

Aqui estão as principais atualizações na classe desde sua última aparição em *Tasha's Cauldron of Everything*:

- **Lamentos da Sepultura** agora atrela seu número de usos ao modificador de Destreza do Ladino.
- **Símbolos Daqueles que Partiram** agora fornece Bugigangas da Alma sempre que você finaliza um Descanso Longo, lhe permitindo usos mais confiáveis dos benefícios da característica.
- **Voz da Morte** é uma nova característica que lhe permite conjurar *Falar com Mortos*.
- **Amigo da Morte** agora lhe permite receber uma Bugiganga da Morte ao rolar Iniciativa e não possuir Bugigangas da Alma.

Nível 3: Lamentos da Sepultura

Imediatamente após causar o dano de seu Ataque Furtivo em uma criatura em seu turno, você pode ter como alvo uma segunda criatura à sua vista e a até 9 metros da primeira criatura. Role metade dos dados de seu Ataque Furtivo (arredondado para cima), e a segunda criatura sofre dano Necrótico igual ao total obtido na rolagem conforme lamentos dos mortos o cerca momentaneamente.

Você pode usar esta característica um número de vezes igual ao seu modificador de Destreza (mínimo de uma vez) e recupera todos os usos ao terminar um descanso longo.

Nível 3: Sussurros dos Mortos

Sempre que você finalizar um Descanso Curto ou Longo, você pode escolher uma perícia ou proficiência em ferramenta que não possua para ganhá-la, graças a uma presença fantasmagórica que partilha seu conhecimento com você. Você perde essa

Nível 9: Símbolos Daqueles que Partiram

Os espíritos dos mortos são atraídos para você, e ecos de suas vidas passadas magicamente manifestam-se como estranhas bugigangas com poderes ressonantes.

Sempre que finalizar um Descanso Longo, você ganha duas bugigangas da alma. Cada bugiganga da alma é um objeto Minúsculo (o DM determina o formato ou você o gera ao rolar na tabela de Bugigangas do *Player's Handbook*). Estas bugigangas duram até que você finalize um Descanso Longo, momento no qual eles se desintegram. Se você teleportar-se mais de 9 metros para longe de uma bugiganga, ele imediatamente teleportar-se para você, aparecendo em algum lugar junto com você.

O número de bugigangas da alma que você recebe ao finalizar um Descanso Longo aumenta ao alcançar os níveis 13 (três) e 17 (quatro) de Ladino.

Usando Bugigangas da Alma. Você pode usar bugigangas da alma das seguintes formas.

Badalar da Morte. Ao causar o dano de seu Ataque Furtivo em seu turno, você pode consumir uma bugiganga da alma para imediatamente usar Lamentos da Sepultura sem consumir um uso da característica. A bugiganga gasta é destruída.

Essência Vital. Enquanto você possuir ao menor uma Bugiganga da Alma, você tem Vantagem em Salvaguardas Contra a Morte e salvaguardas de Constituição.

Consulta Espiritual. Você pode realizar a ação Magia para consumir uma bugiganga da alma e imediatamente conjurar a magia Augúrio, sem exigir componentes materiais e usando Destreza como modificador de conjuração. A bugiganga gasta é então destruída.

Recuperando Bugigangas da Alma. Quando uma criatura à sua vista e a até 9 metros de você morrer, você pode usar uma Reação para recuperar uma bugiganga da alma.

©2025 Wizards of the Coast LLC

Joga o D20 Tradução por

Nível 9: Voz da Morte

Você pode conjurar Falar com Mortos uma vez sem consumir espaços de magia, sem precisar de componentes para a magia e usando Destreza como seu modificador de conjuração. Você recupera a habilidade de conjurá-la desta forma novamente ao concluir um Descanso Curto ou Longo.

Nível 13: Caminhada Fantasma

Com uma Ação Bônus, você assume uma forma espectral, recebendo os benefícios abaixo por 10 minutos ou até que você os encerre (não exige ação). Uma vez que você usar esta característica, você não poderá usá-la novamente até que finalize um Descanso Longo, a menos que você consuma e destrua uma de suas bugigangas da alma de Símbolos Daqueles que Partiram (não exige ação) para restaurar seu uso.

Voo. Você recebe Deslocamento de Voo de 3 metros, podendo pairar.

Forma Nebulosa. Jogadas de ataque possuem Desvantagem contra você.

Movimento Incorpóreo. Você pode mover-se através de espaços ocupados como se estes fossem Terreno Difícil. Se você encerrar seu turno em um espaço destes, sofrerá 1d10 de dano Energético.

Nível 17: Amigo da Morte

Sua associação com a morte tornou-se tão próxima que você recebe os seguintes benefícios.

Lamento da Morte. Ao usar a característica Lamentos da Sepultura, você pode causar o dano Necrótico tanto na primeira, quanto na segunda criatura.

Receber da Morte. Ao rolar Iniciativa, você recupera uma bugiganga da morte de sua característica Símbolos Daqueles que Partiram se você não tiver nenhuma bugiganga.

©2025 Wizards of the Coast LLC

Joga o D20 Tradução por