

# UNEARTHED ARCANA 2025

## SUBCLASSES

### APOCALÍPTICAS

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

## O QUE ESTÁ CONTIDO AQUI

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

### ESTE É UM MATERIAL DE TESTE

Este artigo lhe é disponibilizado 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 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.

**Avaliação.** A melhor forma de você nos contar sua opinião acerca deste material é através da pesquisa que nós disponibilizaremos através do D&D Beyond. Se nós tornarmos este material oficial, ele 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

A seção a seguir apresenta as seguintes subclasses: Círculo da Preservação, Gladiador, Feitiçaria Maculada e Patrono Rei-Feiticeiro.

Estas subclasses são apresentadas a partir da página a seguir.



## PATRONO REI-FEITICEIRO (BRUXO)

*Arauto de Poderes Tirânicos de Monarcas Monstruosos*

Seu pacto deriva do poder de uma força monstruosa e tirânica, tal como um semideus ou um conjurador esmagadoramente poderoso. Através deste pacto, você torna-se o arauto dos interesses dos tiranos neste mundo, canalizando sua influência e seus poderes psiônicos que distorcem a mente.

### NÍVEL 3: MAGIAS DO REI-FEITICEIRO

A magia de seu patrono garante que você sempre possua determinadas magias prontas. Ao alcançar os níveis de Bruxo especificados na tabela Magias do Rei-Feiticeiro, você sempre terá as magias listadas preparadas.

**Conjuração Psiônica.** Ao conjurar uma magia da tabela de Magias do Rei-Feiticeiro, você pode conjurá-las sem utilizar componentes Verbais ou Materiais, exceto componentes Materiais que são consumidos pela magia ou que possuam custo determinado na magia.

#### MAGIAS DO REI-FEITICEIRO

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

### NÍVEL 3: ARAUTO DO TIRANO

Você recebe os seguintes benefícios.

**Presença Intimidadora.** Você recebe proficiência na perícia Intimidação, caso ainda não a possua. Você também recebe Especialidade em Intimidação.

**Voz da Tirania.** Você pode conjurar *Comando* com uma Ação Bônus, sem consumir um espaço de magia. Você pode fazer isso um número de vezes igual ao seu modificador de Carisma (mínimo de uma vez), recuperando todos os usos gastos ao concluir um Descanso Longo.

### NÍVEL 6: DECRETO DECISIVO

O poder de seu patrono cresce através de você, permitindo a você, reestabelecendo seus aliados e subjugando seus inimigos. Ao conjurar uma magia usando um espaço de magia de Magia de Pacto, você pode fazer com que poderes profanos irrompe em uma área de Emissão de 9 metros, a partir de você. Para cada criatura à sua vista dentro da área de Emissão, escolha um dos efeitos a seguir:

**Guiar.** A criatura possui Vantagem em jogadas de ataque até o final do próximo turno dela.

**Oprimir.** A criatura deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Sabedoria contra a CD de suas magias, ou recebe a condição Amedrontado até o final do próximo turno dela.

Uma vez que usar esta característica, você não poderá usá-la novamente até que você conclua um Descanso Curto ou Longo. Você também recupera o uso desta característica ao utilizar Astúcia Mágica.

### NÍVEL 10: RETRIBUIÇÃO VINGATIVA

Você aprende a repelir aqueles que desafiam você ou o poderio de seu patrono. Quando um inimigo lhe atingir em uma jogada de ataque, você pode usar uma Reação para forçar o inimigo a rolar novamente o d20, e o inimigo deve utilizar a nova rolagem. Se esta Reação transformar esta jogada de ataque em uma falha, a criatura que acionar a reação sofre dano Psíquico igual ao seu nível de Bruxo.

Você pode usar esta característica um número de vezes igual ao seu modificador de Carisma (mínimo de uma vez), restaurando todos os usos gastos ao concluir um Descanso Longo.

### NÍVEL 14: TIRANIA ABSOLUTA

Você maneja o poderio tirânico de seu patrono com absoluta convicção. Sempre que você conjurar *Comando*, você pode alvejar uma criatura adicional dentro do alcance da magia. Além disso, uma criatura Amedrontada por você automaticamente falha em sua salvaguarda contra a magia *Comando* que você conjurar.



# CÍRCULO DA PRESERVAÇÃO (DRUIDA)

*Protegendo a Natureza e Restaurando o Mundo*

Druidas do Círculo da Preservação trabalham incansavelmente para conservar recursos naturais e restaurar locais outrora arruinados por ganância e exploração. Através de uma combinação de conservação e magia restauradora, Druidas desta ordem protegem e cultivam a vida através da terra. Os membros mais poderosos desta ordem podem restaurar a vitalidade de campos inférteis, transformando o ermo em uma área selvagem mais uma vez.

## NÍVEL 3: MAGIAS DO CÍRCULO DA PRESERVAÇÃO

Ao alcançar os níveis de Druida especificados na tabela Magias do Círculo da Preservação, você sempre terá as magias listadas preparadas.

### MAGIAS DO CÍRCULO DA PRESERVAÇÃO

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

## NÍVEL 3: TERRA PRESERVADA

Com uma Ação Bônus, você pode consumir um uso de sua Forma Selvagem para preencher um Cubo de 4,5 metros, originado a partir de um ponto no chão à sua vista e a até 36 metros de você, preenchendo-o com energia revitalizante. O efeito dura por 1 minuto, até que você receba a condição Incapacitado, fique em uma distância superior a 36 metros de distância do Cubo ou morra.

Sempre que uma criatura (incluindo você) encerrar seu turno no Cubo, você concede à criatura um dos benefícios a seguir:

**Fortalecer.** A criatura recebe Pontos de Vida Temporários igual a 1d4, acrescido de seu nível de Druida.

**Purificar.** Você encerra um efeito na criatura que a faça ter as condições Amedrontado ou Envenenado.

Além disso, vegetação não-mágica nativa da região surge do chão dentro do Cubo. A vegetação desaparece quando o efeito se encerrar.

Com uma Ação Bônus nos turnos subsequentes, você pode mover o Cubo por até 9 metros para outra área no chão, até o máximo de 36 metros de distância de você.

## NÍVEL 3: ALUNO DA PRESERVAÇÃO

Seus estudos aprimoraram seu entendimento da ordem e a resiliência da natureza, lhe fornecendo os seguintes benefícios.

**Conjuração Econômica.** Ao conjurar uma magia de Druida, você pode conjurá-la sem utilizar componentes Materiais, exceto por componentes Materiais que são consumidos pela magia ou que tenha um custo especificado pela magia.

Além disso, sempre que conjurar uma magia de Druida que exija um componente Material que seja consumido pela magia, há 10% de chance que o componente não seja consumido como parte da conjuração.

**Proficiência em Ferramenta.** Você recebe proficiência com um tipo de Ferramenta de Artesão de sua escolha.

## NÍVEL 6: PRESERVAÇÃO APRIMORADA

Sua Terra Preservada torna-se mais poderosa, das formas a seguir.

**Protetores Fortificados.** Enquanto dentro do Cubo criado por sua Terra Reservada, você e seus aliados recebem um bônus nas salvaguardas de Constituição igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo de +1).

**Rejeitar Profanadores.** Sempre que um Cubo criado por sua Terra Preservada entrar no espaço de um inimigo ou sempre que um inimigo adentra o Cubo ou encerrar seu turno dele, o inimigo realiza uma salvaguarda de Sabedoria contra a CD de suas magias. Em uma falha, o inimigo sofre 2d10 de dano Radiante, e seu Deslocamento é reduzido pela metade até o início do próximo turno dele, conforme novos brotos começam a restringi-lo. Em um sucesso, o inimigo sofre apenas metade do dano. Um inimigo realiza esta salvaguarda apenas uma vez por turno.

## NÍVEL 10: RESTAURAÇÃO SIMPLIFICADA

Você pode conjurar *Restauração Menor* ou *Restauração Maior* sem consumir um espaço de magia ou componentes da magia. Você pode usar esta característica para conjurar estas magias desta maneira por um número de vezes igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo de uma vez), recuperando todos os usos gastos ao concluir um Descanso Longo.

## NÍVEL 14: TERRA SACROSSANTA

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

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



# FEITIÇARIA MACULADA

## (FEITICEIRO)

*Drenar Vida para Magias Catastróficas*

Seu poder inato drena a essência vital do mundo ao seu redor. A seu comando, criaturas adoecem e plantas começam a secar até tornarem-se cascas. Você drena o poder da própria corrupção da vida, sugando a vitalidade para abastecer suas magias destrutivas.

### NÍVEL 3: MACULAR E APERFEIÇOAR

Uma vez por turno, quando você realizar uma rolagem de dano para uma magia conjurada através de espaços de magia, você pode drenar sua própria energia vital para aperfeiçoar sua magia. Role um número de seus Dados de Vida não consumidos, até um máximo igual à metade do círculo do espaço de magia gasto (arredondado para cima, mínimo de um dado). Então, role os Dados de Vida e adicione este total a uma rolagem de dano da magia. Estes Dados de Vida são consumidos.

**Roubo de Vida.** Em vez de sugar sua própria força vital ao usar esta característica, você pode tentar drenar a vida de outra criatura à sua vista e a até 9 metros de você. Esta criatura realiza uma salvaguarda de Constituição contra a CD de suas magias: criaturas que possuem Imunidade à condição Exaustão são automaticamente bem-sucedidas nesta salvaguarda. Em uma falha, em vez de usar seus Dados de Vida, role uma quantidade de Dados de Vida da criatura, até um número igual à metade do círculo do espaço de magia gasto (arredondado para baixo, mínimo de um dado), adicionando o valor total a uma rolagem de dano da magia, e os Dados de Vida da criatura são consumidos.

Uma vez que a criatura falhar na salvaguarda contra seu Roubo de Vida, você pode usar Roubo de Vida novamente até que conclua um Descanso Longo, a menos que gaste 3 Pontos de Feitiçaria (não exige ação) para restaurar seu uso.

#### NOTAS DE DESIGN: DADOS DE VIDA

Monstros, tais como personagens dos jogadores, possuem Dados de Vida. O tamanho e o número de Dados de Vida estão tipicamente descritos no bloco de estatísticas do monstro, como parte do parêntese após a média de Pontos de Vida da criatura. Qualquer criatura — tanto personagens como monstros — podem consumir Dados de Vida durante um Descanso Curto para restaurar Pontos de Vida.

Quando um monstro é encontrado pela primeira vez, assuma que ele não consumiu nenhum de seus Dados de Vida.

### NÍVEL 3: MAGIAS DO MACULADO

Ao alcançar os níveis de Feiticeiro especificados na tabela Magias do Maculado, você sempre terá as magias listadas preparadas.

#### MAGIAS DO MACULADO

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 6: CONJURADOR CORROMPIDO

Você aprende novas maneiras de consumir a magia corrupta dentro de si, o que lhe fornece os seguintes benefícios.

**Proteção do Maculado.** Ao utilizar uma Ação Bônus para transformar Pontos de Feitiçaria em um espaço de magia, você pode cobrir seu corpo em uma teia protetora de energia maculada. Role um número de d6s igual ao círculo do espaço de magia criado. Você ganha Pontos de Vida Temporários igual ao total rolado.

Se uma criatura atingir você em uma jogada de ataque corpo-a-corpo enquanto possuir Pontos de Vida Temporários, a criatura sofre dano Necrótico ou Venenoso (você escolhe) igual ao seu modificador de Carisma.

**Podridão Fortalecida.** O dano causado por suas magias e características de Feiticeiro ignoram Resistência a dano Necrótico e Venenoso.

### NÍVEL 14: AURA MURCHANTE

Ao usar sua Feitiçaria Inata, uma aura de magia decadente preenche uma área de Emissão de 4,5 metros a partir de você enquanto sua Feitiçaria Inata estiver ativa, o que lhe fornece os seguintes benefícios adicionais.

**Mortalha Decadente.** Quando um inimigo dentro da aura lhe atingir em uma jogada de ataque, você pode reduzir o dano total causado contra você. A redução é igual ao seu modificador de Carisma.

**Drenar Essência.** Quando um inimigo morre dentro da aura, você restaura 1d4 Pontos de Feitiçaria. Uma vez que utilizar este benefício, você não pode restaurar Pontos de Feitiçaria desta forma até que utilize Feitiçaria Inata novamente.

### NÍVEL 18: MACULADO SUPERIOR

Você aprimorou sua habilidade de controlar e canalizar energia maculada até a perfeição, lhe fornecendo os seguintes benefícios.

**Alma Imunda.** Você possui Imunidade às condições Envenenado e Exaustão.

**Decadência Alongada.** O tamanho de sua Aura Murchante aumenta para uma área de Emissão de



9 metros. Além disso, inimigos não podem restaurar Pontos de Vida enquanto dentro de sua aura.

## GLADIADOR (GUERREIRO)

*Domine a Brutalidade e Esportes Sangrentos*

Gladiadores são tão atores quanto guerreiros. Enquanto brigando no subterrâneo em ringues de luta ou batalhando por sua sobrevivência em arenas sangrentas, um Gladiador combina habilidades marciais e teatrais para cativar e intimidar sua audiência.

### NÍVEL 3: BRUTALIDADE

Moldado 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 de sua escolha. Você pode fazer isso um número de vezes igual ao seu modificador de Carisma (mínimo de uma vez), recuperando todos os usos gastos ao concluir um Descanso Curto ou Longo.

**Sangrar.** Você pode ativar a propriedade de maestria Enfraquecer, além de uma propriedade de maestria diferente que você esteja usando com tal arma. O alvo sofre dano adicional igual ao seu modificador de Carisma (mínimo de 1 ponto de dano). O tipo de dano deste dano adicional é do mesmo tipo da arma utilizada.

**Enganar.** Você pode ativar a propriedade de maestria Irritar, além de uma propriedade de maestria diferente que você esteja usando com tal arma. Você também tem Vantagem na próxima salvaguarda que você realizar antes do final de seu próximo turno.

**Tropeçar.** Você pode ativar a propriedade de maestria Tombar, além de uma propriedade de maestria diferente que você esteja usando com tal arma. No próximo turno do alvo, ele pode realizar apenas uma ação ou uma Ação Bônus, não ambos.

### NÍVEL 3: COMBATE TEATRAL

Você aprimorou suas habilidades de combate para entreter, devastando oponentes e cativando espectadores. Você recebe os seguintes benefícios.

**Ar de Atleta.** Sempre que 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 recebe proficiência em uma das perícias de sua escolha: Acrobacia, Atletismo, Atuação, Enganação ou Intimidação.

### NÍVEL 7: APARAR ESTILOSO

Você aprendeu a aparar golpes de seus oponentes de forma estilosa. Quando um inimigo lhe atingir com uma jogada de ataque corpo-a-corpo, você pode usar uma Reação para adicionar seu modificador de Carisma (mínimo de +1) em sua CA

©2025 Wizards of the Coast LLC

contra este ataque, potencialmente frustrando o ataque.

**Contra-Ataque Brilhante.** Caso esta Reação faça com que o ataque erre, você pode retaliar com um poderoso contra-ataque como parte da mesma Reação. Faça uma jogada de ataque Corpo-a-Corpo contra a criatura que acionou a Reação. Caso o ataque acerte, você pode usar um dos efeitos de Brutalidade contra o alvo, sem consumir um uso da característica.

Uma vez que o contra-ataque acertar, você não poderá usar esta característica para realizar outro contra-ataque até que finalize um Descanso Longo. Você também pode restaurar o uso do contra-ataque ao consumir um uso de seu Recuperar Fôlego (o que não exige ação).

### NÍVEL 10: BRUTALIDADE OUSADA

Sua proeza marcial brutal melhorou. Os seguintes efeitos são adicionados em suas opções de Brutalidade.

**Partir.** Você pode ativar a propriedade de maestria Rachar, além de uma propriedade de maestria diferente que você esteja usando com tal arma. Você pode usar seu modificador de atributo ao dano do ataque adicional, realizado como parte da ativação da propriedade.

**Avançar.** Você pode ativar a propriedade de maestria Empurrar, além de uma propriedade de maestria diferente que você esteja usando com tal arma. Além disso, você pode imediatamente mover-se até o máximo de seu Deslocamento, sem provocar Ataques de Oportunidade.

**Cambalear.** Você pode ativar a propriedade de maestria Lentidão, além de uma propriedade de maestria diferente que você esteja usando com tal arma. O alvo também recebe Desvantagem na próxima salvaguarda realizada até o final do próximo turno dele.

### NÍVEL 15: RESSURGÊNCIA BRUTAL

Sempre que usar seu Recuperar Fôlego para restaurar Pontos de Vida, você recupera um uso gasto de Brutalidade. Você também recupera um uso gasto de Brutalidade sempre que utilizar seu Surto de Ação.

### NÍVEL 18: MUTILAR

Ao atingir uma criatura Sangrando em uma jogada de ataque, você pode tentar feri-la gravemente. O alvo realiza uma salvaguarda de Constituição (CD 8 + seu modificador de Carisma + seu Bônus de Proficiência). Em uma falha, o alvo sofre os seguintes efeitos.

**Ferir.** Se o alvo realizar a ação Atacar, ele pode realizar um único ataque apenas.



**Lerdo.** O deslocamento do alvo é reduzido pela metade, e também recebe uma penalidade de -2 em sua Classe de Armadura.

Estes efeitos perduram até o alvo restaurar Pontos de Vida.

Uma vez que um alvo falhar em uma salvaguarda contra esta característica, você não poderá usá-la novamente até que conclua um Descanso Longo.