

ATUALIZAÇÕES ARCANAS

Este documento para testes faz parte da série de artigos 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 seis subclasses revisadas após sua aparição na Unearthed Arcana: Guerreiro (Arqueiro Arcano), Mago (Encantador, Invocador, Necromante e Transmutador) e Monge (Lutador Tatuado).

ESTE É UM MATERIAL DE TESTE

Este artigo lhe é disponibilizado para que você o teste e dê seu parecer. As opções aqui presentes são apenas rascunhos. 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

Esta seção apresenta as seguintes subclasses: Arqueiro Arcano, Encantador, Invocador, Lutador Tatuado, Necromante e Transmutador.

ARQUEIRO ARCANO (GUERREIRO)

Disparando Efeitos Mágicos Através de Munições Encantadas

Um Arqueiro Arcano estuda um método élfico único de arquearia, imbuindo magia nos ataques e gerando efeitos sobrenaturais. Os primeiros Arqueiros Arcanos mantinham vigílias em suas comunidades, mantendo olhares atentos aos possíveis perigos e utilizando flechas imbuídas com magias para derrotar monstros e invasores. Ao longo dos séculos, outras espécies aprenderam os métodos de mesclar aptidão arcana com arquearia. Estes arqueiros estenderam as aplicações destes métodos, englobando armas à distância de diferentes tipos e para aspectos de uma vida de aventuras que não envolvam combates.

NOTAS DE DESIGN: ATUALIZAÇÕES DO ARQUEIRO ARCANO

Aqui estão as principais atualizações nesta subclasse, desde sua aparição na Unearthed Arcana:

- **Disparo em Curva** foi revisado, usando a mesma munição, mas exigindo uma nova jogada de ataque.
- **Munição Mágica** é uma nova característica que concede efeitos mágicos à sua munição e que pode ser utilizada fora do combate.
- **Disparo Sempre Pronto** agora está disponível mais tarde, mas ainda restaurando um uso do Dado de Disparo Arcano.
- **Explosão Arcana** é uma nova característica que concede um efeito adicional para Indomável.
- **Disparos Magistrais** foi feita, e agora lhe permite reposicionar-se e atacar.

NÍVEL 3: ARTE DA ARQUEARIA ARCANO

Você aprende teorias mágicas e segredos da natureza, que lhe fornecem os seguintes benefícios.

Truques. Você conhece o truque *Druidismo* ou *Prestidigitação Arcana*. Inteligência é seu atributo de conjuração.

Perícias. Você ganha proficiência nas perícias Arcanismo e Natureza. Se você já possuir uma destas proficiências, você, em vez disso, recebe proficiência em outra perícia de sua escolha (ou em duas perícias, caso você já possua ambas).



NÍVEL 3: DISPARO ARCANO

Você aprende a desferir efeitos mágicos especiais em alguns de seus disparos.

Opções de Disparo Arcano. Você aprende duas opções de Disparo Arcano de sua escolha, da lista de “Opções de Disparo Arcano”, disponíveis mais tarde na descrição da subclasse.

Você aprende uma nova opção de Disparo Arcano de sua escolha ao alcançar os níveis 7, 10, 15 e 18 de Guerreiro. Cada vez que você aprender uma nova opção de Disparo Arcano, você também pode substituir uma opção que você conheça por outra.

Usando o Disparo Arcano. Uma vez por turno, ao realizar um ataque à distância usando uma arma com a propriedade Munição, você pode aplicar uma de suas opções de Disparo Arcano ao ataque. Você decidirá usar tal opção ao acertar a criatura e causar dano nela, exceto caso a opção não envolva jogadas de ataque.

Você pode usar esta característica um número de vezes igual ao seu modificador de Inteligência (mínimo de 1 vez). Você recupera todos os usos gastos ao concluir um Descanso Curto ou Longo.

Dado de Disparo Arcano. As opções de Disparo Arcano utilizam seu Dado de Disparo Arcano. Seu Dado de Disparo Arcano é um d6.

Salvaguarda. Se uma opção de Disparo Arcano exigir uma salvaguarda, a CD será igual a 8 + seu modificador de Inteligência + seu Bônus de Proficiência.

Em Níveis Mais Altos. Seu Dado de Disparo Arcano muda ao alcançar certos níveis de Guerreiro. Este dado torna-se um d8 no nível 10, d10 no nível 15, e d12 no nível 18.

NÍVEL 7: DISPARO EM CURVA

Você aprende a direcionar um ataque equivocado em direção a um novo alvo. Se você realizar uma jogada de ataque com uma arma com a propriedade Munição e errar, como uma Ação Bônus imediatamente após o ataque, você pode fazer com que o disparo ricocheteie em direção a um novo alvo. O novo alvo deve ser uma criatura à sua vista, dentro do alcance de sua arma e a até 18 metros do alvo original do ataque. Realize uma jogada de ataque contra o novo alvo.

NÍVEL 7: MUNIÇÃO ARCANA

Você aprende a imbuir sua munição com propriedades mágicas. Como uma ação Magia, você pode imbuir uma munição não-mágica com uma das seguintes propriedades mágicas, e podendo dispará-la em uma superfície sólida à sua vista e no alcance da arma. Em um acerto, o efeito da munição é acionado e a munição atrela-se à superfície pelo efeito da duração. Quando o efeito terminar, a munição é destruída.

Uma vez que você usar esta característica, você não poderá usá-la novamente até que conclua um Descanso Curto ou Longo. Você também pode restaurar o uso desta característica ao consumir um uso de seu Recuperar Fôlego (nenhuma ação exigida).

Disparo Destravante. Uma explosão mágica preenche uma área de Emanação de 4,5 metros, originados da posição da munição. Um grande barulho de batida, audível a até 90 metros, também é emitido pela munição. Qualquer objeto trancado por uma tranca mundana, barrado ou preso dentro da área de Emanação, é destrancado ou livre. Se um objeto possuir múltiplas travas, apenas uma delas é destrancada.

Disparo Obscurecente. Sombras mágicas preenchem uma área de Emanação de 4,5 metros, originados da posição da munição, por 1 minuto. Chamas não-mágicas na área de Emanação se extinguem, e criaturas na área sofrem uma penalidade de -5 em seus testes de Sabedoria (Percepção) e em sua Percepção Passiva.

Disparo de Vinha. Uma vinha de 18 metros cresce a partir da munição. Você e outras criaturas podem escalá-la. A vinha murcha após 10 minutos.

NÍVEL 10: DISPARO SEMPRE PRONTO

Ao rolar Iniciativa e não ter nenhum uso de Disparo Arcano disponível, você recupera um de seus usos.

NÍVEL 15: EXPLOSÃO ARCANA

Você pode empurrar criaturas para longe de você com sua maestria arcana. Ao utilizar Indomável, cada criatura de sua escolha em uma área de Emanação de 3 metros a partir de você devem ser bem-sucedidos em uma salvaguarda de Força contra a CD de seu Disparo Arcano ou serão empurrados por até 6 metros para longe de você.

NÍVEL 18: DISPAROS MAGISTRAIS

Você torna-se mais ágil em seus disparos. Quando uma criatura à sua vista falha em uma jogada de ataque contra você, você pode usar uma Reação para mover-se por até metade de seu deslocamento para longe do atacante, sem provocar Ataques de Oportunidade. Você pode realizar uma jogada de ataque à distância contra o atacante como parte da mesma Reação, portanto que o atacante esteja dentro do alcance de arma.

OPÇÕES DE DISPARO ARCANO

As opções de Disparo Arcano estão disponíveis aqui em ordem alfabética.

Flecha de Banimento. Sua magia temporariamente sequestra seu alvo para um semiplano inofensivo. A criatura atingida sofre dano Psíquico adicional igual a uma rolagem de seu



Dado de Disparo Arcano e deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Carisma ou será banida. Enquanto banida, a criatura possui a condição Incapacitada e Deslocamento de 0. No final do próximo turno dela, o alvo reaparece no espaço onde estava, ou, se estiver ocupado, no espaço desocupado mais próximo.

Flecha de Compressão. Sua munição cria ramos opressores ao redor do alvo. A criatura atingida por você sofre dano Cortante adicional igual a uma rolagem de seu Dado de Disparo Arcano e deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Força ou terá a condição Contido por 1 minuto ou até que você use esta opção novamente. O alvo ou uma criatura ao alcance dela pode realizar uma ação para realizar um teste de Força (Atletismo) contra a CD de seu Disparo Arcano, removendo os ramos e encerrando a condição Contido no alvo em um teste bem-sucedido.

Flecha Debilitante. Sua munição drena o vigor de seu alvo. A criatura que atingir sofre dano Necrótico adicional igual a duas rolagens de seu Dado de Disparo Arcano. O alvo também deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição ou receberá a condição Envenenado até o final do próximo turno dele. Sempre que um alvo Envenenado desta maneira acertar uma jogada de ataque, ele deve subtrair do dano causado uma quantia igual a uma rolagem de seu Dado de Disparo.

Flecha Explosiva. Você imbui sua munição com energia explosiva. Imediatamente após causar dano a criatura, seu alvo e cada criatura em uma área de Emissão de 3 metros a partir do alvo sofrem dano Energético igual a duas rolagens de seu Dado de Disparo Arcano.

Flecha Feiticeira. Sua munição seduz seu alvo. A criatura atingida sofre dano Psíquico adicional igual a duas rolagens de seu Dado de Disparo Arcano, e ela deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Sabedoria ou receberá a condição Enfeitiçado até o início de seu próximo turno. O alvo tratará você ou um de seus aliados a até 9 metros do alvo (à sua escolha), como sendo quem o enfeitiçou. A condição Enfeitiçado encerra prematuramente se aquele que é considerado o enfeitiçador atacar o alvo, causar dano a ele ou forçá-lo a realizar uma salvaguarda.

Flecha Perfurante. Você torna sua flecha etérea. Ao utilizar esta opção, você não realiza uma jogada de ataque. Em vez disso, a munição é disparada para frente, em uma linha de 9 metros com 30 centímetros de largura, desaparecendo em seguida. A Linha ignora cobertura, conforme a munição atravessa objetos sólidos. Cada criatura na Linha deve realizar uma salvaguarda de Destreza. Em uma falha, uma criatura sofre dano como se tivesse sido atingida por sua jogada de ataque, acrescido de dano Perfurante igual a duas rolagens de seu Dado

de Disparo Arcano. Em um sucesso, a criatura sofre apenas metade do dano.

Flecha Perseguidora. Você dá a sua munição a capacidade de buscar por um alvo. Ao utilizar esta opção, você não realiza uma jogada de ataque. Em vez disso, escolha uma criatura vista por você no último minuto. A munição voa em direção a criatura, contornando cantos se necessário e ignorando Meia Cobertura e Cobertura de Três Quartos. Se o alvo estiver dentro do alcance máximo de sua arma, ele deve realizar uma salvaguarda de Destreza. Em uma falha, o alvo sofre dano como se você tivesse o acertado, acrescido de dano Energético igual a dois dados de seu Dado de Disparo Arcano. Você também aprende a posição atual do alvo. Em um sucesso, o alvo sofre apenas metade do dano. Caso o alvo esteja além do alcance máximo de sua arma, a munição desaparece após viajar o máximo que ela puder.

Flecha de Sombra. Sua magia obstrui a visão de seu inimigo com sombras. A criatura atingida por você sofre dano Psíquico adicional igual a uma rolagem de seu Dado de Disparo Arcano e deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Sabedoria ou ficará com a condição Cego até o final do próximo turno dele.



ENCANTADOR (MAGO)

Fascinar e Enganar os Outros

Sua magia engana ou cativa mentes. Alguns Encantadores usam suas habilidades para encorajar a paz e suavizar a crueldade, enquanto outros usam suas magias que afetam a mente com finalidade egoísta. Muitos Encantadores ficam no meio termo.

NOTAS DE DESIGN: ATUALIZAÇÕES DO

ENCANTADOR

Aqui estão as principais atualizações nesta subclasse, desde sua aparição na Unearthed Arcana:

- **Presença Hipnótica** substitui Movimento Desconcertante e foi replanejada para usar Concentração, libertando suas ações nos turnos subsequentes.
- **Duplicar Encantamento** está disponível em um nível inferior.
- **Encantamento Instintivo** está de volta e foi replanejada para transformar um acerto contra você em uma falha, com o potencial de redirecionar o ataque a um novo alvo.
- **Alterar Memórias** retorna e foi replanejada para permitir que Modificar Memória alveje múltiplas criaturas.

NÍVEL 3: ORATÓRIA ENCANTADORA

Você recebe proficiência em uma das perícias a seguir de sua escolha: Enganação, Intimidação ou Persuasão.

Além disso, quando você realiza um teste de atributo com a perícia escolhida, você recebe um bônus no teste igual ao seu modificador de Inteligência (mínimo de +1).

NÍVEL 3: VERSADO EM ENCANTAMENTO

Escolha duas magias de Mago da escola de Encantamento, adicionando-as em seu grimório gratuitamente. Estas magias não podem ser de círculos maiores do que o 2º círculo.

Além disso, sempre que você receber um espaço de magia desta classe de um novo círculo, você pode adicionar uma magia de Mago da escola de Encantamento ao seu grimório, gratuitamente. A magia escolhida deve ser de um círculo no qual possua espaços de magia.

NÍVEL 3: PRESENÇA HIPNÓTICA

Suas palavras encantadoras e olhar enfeitiçador podem cativar outras criaturas. Com uma ação Magia, escolha uma criatura à sua vista e a até 3 metros de você. Se o alvo puder lhe ver ou vir, ela deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Sabedoria contra a CD de suas magias ou ficará com

a condição Enfeitiçada por 1 minuto ou até que sua Concentração termine, o alvo ande para mais de 3 metros para longe de você, o alvo não puder mais lhe ver ou ouvir ou o alvo sofrer dano. Enquanto Enfeitiçado desta maneira, o alvo possui a condição Incapacitado e seu Deslocamento é reduzido a 0.

Uma vez que utilizar esta característica, não poderá usá-la novamente até que conclua um Descanso Longo. Você também pode restaurar seu uso ao consumir um espaço de magia de 1º círculo ou superior (não exige ação).

NÍVEL 6: DUPLICAR ENCANTAMENTO

Ao conjurar uma magia de Encantamento, como *Enfeitiçar Pessoa*, ela pode ser conjurada com um espaço de magia de círculo superior para alvejar uma criatura adicional, aumentando o círculo efetivo da magia em 1.

Você pode usar esta característica um número de vezes igual ao seu modificador de Inteligência, restaurando todos os usos gastos ao concluir um Descanso Longo.

NÍVEL 10: ENCANTAMENTO INSTINTIVO

Quando uma criatura a até 9 metros de você lhe atingir com uma jogada de ataque, você pode usar uma Reação para forçar o atacante a realizar uma salvaguarda de Sabedoria contra a CD de suas magias. Em uma falha, o ataque erra, e se houver outra criatura dentro do alcance do ataque e que não seja o próprio atacante, o atacante alveja esta criatura com este ataque, usando a mesma jogada de ataque. Se múltiplas criaturas estiverem no alcance do ataque, você escolhe qual será o alvo.

Uma vez que usar esta Reação, você não poderá usá-la novamente até que conclua um Descanso Longo. Você também restaura seu uso ao conjurar uma magia de Encantamento usando um espaço de magia.

NÍVEL 14: ALTERAR MEMÓRIAS

Você pode encantar criaturas e alterar suas memórias de forma confiável. Você sempre possui a magia *Modificar Memória* preparada. Ao conjurar a magia, você pode alvejar uma segunda criatura, caso ela esteja dentro do alcance da magia.



INVOCADOR (MAGO)

Ande Através do Espaço e Invoque Criaturas do Nada

Você trata distância e matéria como diretrizes flexíveis, em vez de leis da física. Invocadores utilizam o poder da magia que move criaturas imediatamente através do espaço e invoca criaturas para lutar por sua causa.

NOTAS DE DESIGN: ATUALIZAÇÃO DO INVOCADOR

Aqui estão as principais atualizações nesta subclasse, desde sua aparição na Unearthed Arcana:

- **Transportação Benigna** agora usa uma Ação Bônus, e pode ser utilizado com maior frequência.
- **Convocação Duradoura** agora fornece à criatura invocada Resistência a múltiplos tipos de dano, enquanto tiverem Pontos de Vida Temporários.
- **Invocações Divididas** é uma nova característica que lhe permite invocar uma segunda criatura ao conjurar uma das magias de invocação listadas.

NÍVEL 3: TRANSPOSIÇÃO BENIGNA

Com uma Ação Bônus, você se teleporta por até 9 metros, em um espaço desocupado à sua vista. Alternativamente, você pode escolher um espaço ocupado por uma criatura Média ou menor no alcance. Se a criatura se voluntariar, ambos se teleportam, trocando de lugar.

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

NÍVEL 3: VERSADO EM INVOCAÇÃO

Escolha duas magias de Mago da escola de Invocação, adicionando-as em seu grimório gratuitamente. Estas magias não podem ser de círculos maiores do que o 2º círculo.

Além disso, sempre que você receber um espaço de magia desta classe de um novo círculo, você pode adicionar uma magia de Mago da escola de Invocação ao seu grimório, gratuitamente. A magia escolhida deve ser de um círculo no qual possua espaços de magia.

NÍVEL 6: TRANSPOSIÇÃO DISTANTE

O alcance de sua Transposição Benigna aumenta para 18 metros. Além disso, você recupera seu uso gasto ao concluir um Descanso Curto ou Longo.

NÍVEL 6: CONVOCAÇÃO DURADOURA

Ao conjurar uma magia de Invocação para invocar ou criar outra criatura usando um espaço de magia, tal criatura recebe Pontos de Vida Temporários

igual ao dobro do seu nível de Mago quando ela aparecer pela primeira vez. Enquanto possuir estes Pontos de Vida Temporários, a criatura possui Resistência a todos os tipos de dano, exceto Enérgico, Necrótico, Psíquico e Radiante.

NÍVEL 10: INVOCAÇÃO FOCADA

Sofrer dano não quebrará sua Concentração em magias de Invocação.

NÍVEL 14: INVOCAÇÕES DIVIDIDAS

Ao conjurar *Invocar Aberração*, *Invocar Constructo*, *Invocar Dragão*, *Invocar Elemental* ou *Invocar Feérico* usando um espaço de magia, você pode modificar a magia para invocar duas criaturas com a magia, em vez de apenas uma. Cada criatura é do mesmo tipo, usando os mesmos blocos de estatísticas e regras descritas pela magia, e manifestam-se em espaços desocupados diferentes de sua escolha, dentro do alcance da magia. Contudo, as criaturas invocadas possuem apenas metade de seus Pontos de Vida. Se você perder sua Concentração na magia, ambas as criaturas desaparecem.

Uma vez que usar esta característica para modificar uma magia desta forma, você deverá concluir um Descanso Longo antes de fazê-lo novamente. Você também pode restaurar este uso ao consumir um espaço de magia de 5º círculo ou superior (não exige ação).



LUTADOR TATUADO (MONGE)

Aprimore as Artes Marciais com Suas Tatuagens Mágicas

Originados das tradições de marcar ou tatuar o corpo através do multiverso, Lutadores Tatuados podem usar o poder arcano imbuídos em suas tatuagens mágicas. Estes Monges recebem tatuagens conforme crescem em poderio marcial e intuição. Lutadores Tatuados podem alterar a forma de suas tatuagens, acessando conjuntos versáteis de efeitos físicos.

NOTAS DE DESIGN: ATUALIZAÇÃO DO LUTADOR TATUADO

Aqui estão as principais atualizações nesta subclasse, desde sua aparição na Unearthed Arcana:

- O Lutador Tatuado foi refeito. Com algumas exceções, as tatuagens agora concentram-se em características adicionais em vez de magias.
- **Tatuagens de Feras** ainda fornecem truques, mas agora, cada opção fornece um benefício que não está atrelado a uma magia de 1º círculo.
- **Tatuagem Celestial** foi refeita para fornecer usos de Pontos de Foco fora de combate.
- **Tatuagem da Natureza** foi condensada para fornecer Resistência a Dano para um pequeno conjunto de escolhas, que podem ser alteradas.
- **Tatuagem de Monstro** foi refeita, com novas opções

NÍVEL 3: TATUAGENS MÁGICAS

Você ganha as tatuagens mágicas descritas por outras características desta subclasse. As tatuagens aparecem em seu corpo sempre que desejar. Danos e lesões não impedem que suas tatuagens mágicas funcionem. A forma da tatuagem mágica pode parecer uma marca, cicatriz, marca de nascença, padrões de escamas ou qualquer outra alteração cosmética.

Se o efeito de uma tatuagem exigir uma salvaguarda, a CD será igual a 8 + seu modificador de Sabedoria + seu Bônus de Proficiência. Sabedoria é o atributo de conjuração para magias fornecidas por uma tatuagem.

Sempre que finalizar um Descanso Longo, você pode alterar uma de suas tatuagens mágicas, mudando a opção previamente escolhida de uma lista para outra opção presente na mesma lista.

NÍVEL 3: TATUAGENS DE FERAS

Você recebe duas tatuagens de animais. Escolha duas tatuagens dentre as opções a seguir.

Borboleta. Você conhece o truque *Luz*. Ao realizar um Salto em Altura, você pode usar seu

modificador de Destreza, em vez de Força, para determinar o quão alto você pode saltar.

Cavalo. Você conhece o truque *Mensagem*. Ao consumir 1 Ponto de Foco para usar Passos do Vento, seu Deslocamento aumenta em 3 metros até o início de seu próximo turno.

Garça. Você conhece o truque *Orientação*. Sempre que você errar uma criatura em um ataque fornecido por sua Torrente de Golpes, você tem Vantagem em sua próxima jogada de ataque contra tal criatura, realizada até o final de seu próximo turno.

Morcego. Você conhece o truque *Luzes Dançantes*. Você recebe Visão às Cegas, com alcance de 3 metros.

Tartaruga. Você conhece o truque *Acurdir os Moribundos*. Ao consumir 1 Ponto de Foco para utilizar Defesa Paciente, você recebe um bônus de +1 em sua CA até o início de seu próximo turno.

NÍVEL 6: TATUAGEM CELESTIAL

Você recebe uma tatuagem mágica adicional, retratando um fenômeno celestial. Escolha uma tatuagem dentre as seguintes opções.

Cometa. Ao utilizar a ação Procurar, você pode consumir 1 Ponto de Foco para rolar seu Dado de Artes Marciais e adicionar o número obtido em seu teste de Sabedoria.

Eclipse. Ao realizar a ação Esconder-se, você pode consumir 1 Ponto de Foco para rolar seu Dado de Artes Marciais e adicionar o número obtido em seu teste de Sabedoria (Furtividade).

Explosão Solar. Ao realizar a ação Estudar, você pode consumir 1 Ponto de Foco para rolar seu Dado de Artes Marciais e adicionar o número obtido em seu teste de Inteligência.

NÍVEL 11: TATUAGEM DA NATUREZA

Você recebe uma tatuagem mágica adicional, retratando uma característica da natureza. Escolha uma tatuagem dentre as seguintes opções.

Tempestade Marítima. Você recebe Resistência a um dos seguintes tipos de dano: Elétrico, Gélido ou Trovejante. Sempre que finalizar um Descanso Curto ou Longo, ou utilizar sua característica Metabolismo Sobrenatural, você pode alterar esta escolha.

Vulcão. Você recebe Resistência a um dos seguintes tipos de dano: Ácido, Ígneo ou Venenoso. Sempre que finalizar um Descanso Curto ou Longo, ou utilizar sua característica Metabolismo Sobrenatural, você pode alterar esta escolha.

NÍVEL 17: TATUAGEM DE MONSTRO

Você recebe uma tatuagem mágica, retratando uma criatura poderosa. Escolha uma tatuagem dentre as seguintes opções.



Dragão Cromático. Ao realizar a ação Atacar em seu turno, você pode consumir 1 Ponto de Foco para substituir um de seus ataques por uma exalada de energia mágica em um Cone de 9 metros.

Escolha um tipo de dano: Ácido, Elétrico, Gélido, Ígneo ou Venenoso. Cada criatura na área realiza uma salvaguarda de Destreza. Em uma falha, uma criatura sofre dano do tipo escolhido igual a dois Dados de Artes Marciais, acrescido de seu modificador de Sabedoria. Em um sucesso, uma criatura sofre metade do dano.

Observador. No início de seu turno, você pode consumir 1 Ponto de Foco para receber Deslocamento de Voo, igual ao seu Deslocamento, por 10 minutos, Enquanto possuir este Deslocamento de Voo, você pode pairar.

Além disso, com a ação Magia, você pode consumir 1 Ponto de Foco para disparar quatro raios de seus olhos. Você pode dispará-los em um alvo à sua vista a até 36 metros de você ou em diversos alvos. Faça uma jogada de ataque mágico à distância para cada raio, usando Sabedoria como seu modificador de conjuração. Em uma acerto, o ataque causa dano Energético igual a um Dado de Artes Marciais, acrescido de seu modificador de Sabedoria.

Pantera Deslocadora. Ao consumir Pontos de Foco para utilizar Torrente de Golpes ou Passos do Vento, você pode consumir 1 Ponto de Foco para conjurar a magia *Reflexos*, como parte desta Ação Bônus.

Troll. No início de cada um de seus turnos, você recupera uma quantidade de Pontos de Vida igual a 5 + seu modificador de Sabedoria se você estiver Sangrando e possuir ao menos 1 Ponto de Vida. Qualquer parte do corpo perdida surge novamente após você finalizar um Descanso Curto ou Longo.

NECROMANTE (MAGO)

Comande os Poderes da Morte e dos Mortos

Você explorou as forças cósmicas da vida, morte e além da morte. Como um Necromante, você aprende a manipular a energia que dá vida a todas as criaturas. Conforme progride, você aprende a usar magia para drenar as forças vitais de uma criatura, transformando esta força em poder mágico. Muitos enxergam Necromantes como ameaçadores ou vilanescos, apesar de nem todos os Necromantes serem maus. De qualquer forma, a manipulação da vida e da morte é considerado um tabu em muitas sociedades.

NOTAS DE DESIGN: ATUALIZAÇÕES DO NECROMANTE

Aqui estão as principais atualizações nesta subclasse, desde sua aparição na *Unearthed Arcana*:

- **Grimório do Necromante** agora lhe permite utilizar *Convocar Familiar* para invocar um Esqueleto ou Zumbi, e *Colheita Maldita* agora restaura Pontos de Vida a uma criatura Morta-Viva de sua escolha.
- **Servos Mortos-Vivos** foi replanejado para usar a magia *Animar Mortos* e fornecer bonificações adicionais.
- **Colheita dos Mortos-Vivos** (antigo Segredos Mortos-Vivos) foi replanejado para restaurar Pontos de Vida para você ao destruir uma criatura Morta-Viva que você controla.
- **Mestre da Morte** agora lhe permite criar explosões de energia necrótica quando um Morto-Vivo é reduzido para 0 Pontos de Vida.

NÍVEL 3: VERSADO EM NECROMANCIA

Escolha duas magias de Mago da escola de Necromancia, adicionando-as em seu grimório gratuitamente. Estas magias não podem ser de círculos maiores do que o 2º círculo.

Além disso, sempre que você receber um espaço de magia desta classe de um novo círculo, você pode adicionar uma magia de Mago da escola de Necromancia ao seu grimório, gratuitamente. A magia escolhida deve ser de um círculo no qual possua espaços de magia.

NÍVEL 3: GRIMÓRIO DO NECROMANTE

Os segredos da magia necromântica em seu grimório lhe fornece poderes adicionais. Você recebe os seguintes benefícios.

Resistência Necrótica. Você adquire Resistência a dano Necrótico.

Colheita Maldita. Ao conjurar uma magia de Necromancia usando um espaço de magia, você pode escolher uma criatura Morta-Viva a até 18



metros de você para receber uma quantidade de Pontos de Vida igual ao círculo do espaço de magia gasto, acrescido de seu nível de Mago.

Familiar Morto-Vivo. A magia *Convocar Familiar* aparece em seu grimório. Ao conjurar a magia, você escolhe uma das formas convencionais para seu familiar ou uma das formas especiais a seguir:

Esqueleto ou **Zumbi** (veja o apêndice B do *Player's Handbook* para o bloco de estatística do familiar).

NÍVEL 6: PODER DO TÚMULO

Você obteve mais discernimento sobre necromancia, escrevendo-os em seu grimório. Enquanto o segurar, você recebe os seguintes benefícios.

Resiliência do Túmulo. Caso você tenha níveis de Exaustão ao utilizar Recuperação Arcana, diminua estes níveis em 1 ponto.

Grande Necrose. O dano de suas magias e características de Mago ignoram Resistência a dano Necrótico.

NÍVEL 6: SERVOS MORTOS-VIVOS

Você sempre possui a magia *Invocar Morto-Vivo* preparada e pode conjurá-la uma vez sem consumir espaços de magia. Sempre que iniciar a conjuração da magia, você pode modificá-la para aumentar o círculo efetivo da magia em 1.

Além disso, sempre que conjurar uma magia de Necromancia que crie ou invoque um Morto-Vivo usando um espaço de magia, o Morto-Vivo recebe os seguintes benefícios.

Fortitude Morta-Viva. Pela duração da magia, a quantidade de Pontos de Vida Atuais e Máximos do Morto-Vivo aumenta em um número igual ao círculo da magia usado na conjuração, além de seu modificador de Inteligência.

Golpes Decadentes. Sempre que um Morto-Vivo atingir uma criatura em uma jogada de ataque, o Morto-Vivo causa dano Necrótico adicional igual ao seu modificador de Inteligência (mínimo de 1 de dano Necrótico).

NÍVEL 10: COLHEITA DOS MORTOS-VIVOS

Você aprendeu mais segredos acerca das nuances da vida e da morte. Imediatamente após você ficar Sangrando, mas não morrer como consequência de sofrer dano, você pode usar uma Reação para reduzir os Pontos de Vida de uma criatura Morta-Viva que controlar a 0. Então, imediatamente, você recupera uma quantidade de Pontos de Vida igual ao seu nível de Mago

NÍVEL 14: MESTRE DOS MORTOS

Rituais obscuros contidos em seu grimório lhe permite tomar controle das forças da morte.

Enquanto segurar seu grimório, você recebe os seguintes benefícios.

Fortalecer Mortos-Vivos. Com uma Ação Bônus, escolha qualquer número de Mortos-Vivos que você criou ou invocou com uma magia da escola de Necromancia e a até 18 metros de você. Estes Mortos-Vivos recebem Pontos de Vida Temporários igual ao seu nível de Mago. Uma vez que um Morto-Vivo receber Pontos de Vida desta característica, ele não poderá recebê-lo novamente desta maneira pelas próximas 24 horas.

Extinguir Mortos-Vivos. Quando uma criatura Morta-Viva à sua vista tiver seus Pontos de Vida reduzidos a 0, você pode fazer com que ela exploda em energia necrótica. Role um número de d6s igual a metade dos Dados de Vida não-gastos da criatura (arredondado para cima, mínimo de 1d6) e some-os. Cada criatura em uma área de Emanação de 3 metros, originado do Morto-Vivo, realiza uma salvaguarda de Destreza. Em uma falha, o alvo sofre dano Necrótico igual ao valor rolado, além de não pode realizar Reações até o início do próximo turno deles. Em um sucesso, o alvo sofre apenas metade do dano. Ao usar esta característica para explodir um Morto-Vivo que você não controlar, você deve utilizar uma Reação e consumir um espaço de magia de 5º círculo ou superior para fazer isso.



TRANSMUTADOR (MAGO)

Altere Energia e Matéria

Você estuda magias que modificam energia e matéria. Para você, o mundo não é algo imutável, mas eminentemente alterável. Sua magia lhe fornece as ferramentas para tornar-se um ferreiro da forja da realidade.

Alguns Transmutadores são funileiros ou trapaceiros. Outros perseguem seus estudos mágicos com seriedade mortal, buscando o poder dos deuses para criar e destruir mundos.

NOTAS DE DESIGN: ATUALIZAÇÕES DO TRANSMUTADOR

Aqui estão as principais atualizações nesta subclasse, desde sua aparição na Unearthed Arcana:

- **Pedra do Transmutador** agora fornece ao seu portador proficiência em salvaguardas de Constituição, além de outros benefícios. A pedra agora pode ser usada como Foco de Conjuração.
- **Alteração Maravilhosa** substitui Encantamento Maravilhoso e fornece benefícios para a magia *Alterar-se*.
- **Transmutação Aprimorada** substitui Dividir Transmutação e aplica-se a qualquer magia de Transmutação que pode ser conjurada com espaços de magia de círculos superiores.
- **Pedra Poderosa** agora fornece opções adicionais para a pedra do transmutador.
- **Metamorfo** está de volta, permitindo ao Mago modificar a magia *Polimorfia* quando conjurada em si mesmo.
- **Mestre da Transmutação** agora permite que você evite a destruição da pedra ao consumir um espaço de magia.

NÍVEL 3: VERSADO EM TRANSMUTAÇÃO

Escolha duas magias de Mago da escola de Transmutação, adicionando-as em seu grimório gratuitamente. Estas magias não podem ser de círculos maiores do que o 2º círculo.

Além disso, sempre que você receber um espaço de magia desta classe de um novo círculo, você pode adicionar uma magia de Mago da escola de Transmutação ao seu grimório, gratuitamente. A magia escolhida deve ser de um círculo no qual possua espaços de magia.

NÍVEL 3: PEDRA DO TRANSMUTADOR

Ao concluir um Descanso Longo, você pode criar um calhau mágico que dura até que você use esta característica novamente. A pedra é um objeto Minúsculo e você pode usá-la como um Foco de Conjuração para suas magias de Mago. Uma criatura com esta pedra em posse recebe

proficiência em salvaguardas de Constituição e um dos benefícios a seguir, escolhidos ao criar a pedra. Você pode mudar o benefício da pedra ao conjurar uma magia de Transmutação que utilize um espaço de magia.

Visão no Escuro. O portador recebe Visão no Escuro com alcance de 18 metros ou amplia seu alcance de Visão no Escuro em 18 metros.

Deslocamento. O Deslocamento do portador aumenta em 3 metros.

Resistência. O portador recebe Resistência a um dos tipos de dano a seguir (você escolhe cada vez que escolher este benefício): Ácido, Elétrico, Gélido, Ígneo, Trovejante ou Venenoso.

NÍVEL 3: ALTERAÇÃO MARAVILHOSA

Você sempre possui a magia *Alterar-se* preparada, podendo conjurá-la uma vez sem consumir espaços de magia. Você recupera a capacidade de conjurá-la desta forma ao concluir um Descanso Longo.

Enquanto sob os efeitos de *Alterar-se*, você recebe benefícios adicionais para cada uma de suas opções.

Adaptação Aquática. Enquanto debaixo d'água, você pode usar a ação Correr com uma Ação Bônus.

Alterar Aparência. Você possui Vantagem em testes de Carisma (Enganação).

Armas Naturais. O dano de seu novo membro aumenta para 2d6, do tipo associado com seu surgimento. Você tem Vantagem em salvaguardas de Constituição para manter a Concentração.

NÍVEL 6: TRANSMUTAÇÃO APRIMORADA

Ao conjurar uma magia de Transmutação com um espaço de magia e que não cause dano, como *Voo* ou *Arma Mágica*, você pode tratar a magia como se ela fosse conjurada usando um espaço de magia 1 círculo acima do espaço gasto.

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

NÍVEL 10: PEDRA PODEROSA

Sua Pedra do Transmutador torna-se mais versátil. Ao criar sua Pedra do Transmutador, você pode escolher até dois benefícios. Você pode escolher cada opção, exceto Resistência, apenas uma vez. Se você escolher Resistência duas vezes, você deve escolher diferentes tipos de danos. Você pode mudar um ou ambos os benefícios ao conjurar uma magia de Transmutação usando um espaço de magia.

Além disso, as opções a seguir agora tornam-se opções de benefícios para sua Pedra do Transmutador.



Porte Poderoso. O portador possui vantagem em salvaguardas de Força. O portador também conta como um tamanho maior ao determinar sua capacidade de carga.

Sismiconsciência. O portador recebe Sismiconsciência, com alcance de 9 metros.

NÍVEL 14: METAMORFO

Você sempre possui a magia *Polimorfia* preparada, e você pode conjurá-la uma vez sem consumir um espaço de magia. Você recupera a capacidade de conjurá-la desta forma ao concluir um Descanso Longo.

Além disso, se você escolher ser o alvo da magia, você pode modificá-la para receber os benefícios abaixo. Uma vez que modificar a magia usando esta característica, não poderá alterá-la novamente até que conclua um Descanso Longo.

Estatísticas de Jogo. Você mantém sua personalidade, memórias e a capacidade de falar. Você também mantém seus valores de Inteligência, Sabedoria e Carisma; características de classe, idiomas e talentos.

Transmutar Magia. Você pode conjurar magias de Transmutação enquanto transformado, exceto por qualquer magia que exija componentes Materiais que possua um custo especificado ou é consumido pela magia.

NÍVEL 14: MESTRE DA TRANSMUTAÇÃO

Enquanto carregando sua Pedra do Transmutador, você pode usar uma ação de Magia para consumir a reserva mágica de transmutação armazenada na pedra, recebendo um dos benefícios a seguir. Após usar sua Pedra do Transmutador desta forma, a pedra torna-se pó. Você pode prevenir que a pedra vire pó ao consumir um espaço de magia de 5º círculo ou superior, como parte da ação Magia usada para esta característica.

Transformação Maior. Você pode transmutar um objeto não-mágico, que não seja maior do que um Cubo de 3 metros ou oito Cubos conectados de 1,5 metros, em outro objeto não-mágico de tamanho e massa similar e valor igual ou menor. Você deve gastar 10 minutos manuseando o objeto para transformá-lo.

Panaceia. Você toca uma criatura como parte da ação Magia, e o alvo recupera uma quantidade de Pontos de Vida igual a metade de seus Pontos de Vida máximos (arredondado para baixo). O alvo é curado de qualquer doença, e qualquer maldição que afeta o alvo é removida, incluindo a Sintonização do alvo com um item amaldiçoado. Se o alvo possuir as condições Envenenado ou Petrificado, estas condições se encerram.

Restaurar Vida. Você conjura *Reviver os Mortos* sem consumir um espaço de magia, usando a pedra

no lugar do componente Material que é exigido pela magia.

Restaurar Juventude. Você toca uma criatura voluntária como parte da ação Magia. Caso tenha níveis de Exaustão, estes são reduzidos para 0, e o alvo permanentemente se assemelha 3d10 anos mais jovem, até um mínimo de um jovem adulto.

