

UNEARTHED ARCANA 2026

SUBCLASSES MÍSTICAS

Este documento de playtest faz parte da série de artigos Unearthed Arcana, apresentando materiais para produtos futuros. Este material utiliza as regras do 2024 *Player's Handbook*.

O QUE ESTÁ CONTIDO AQUI

Este documento apresenta quatro novas subclasses:

- Bruxo (Patrono Vestigial)
- Ladino (Roubarcano)
- Monge (Guerreiro das Artes Místicas)
- Paladino (Juramento do Guardião Arcano)

ESTE É UM MATERIAL DE TESTE

Este artigo lhe é disponibilizado para que você o teste e dê o seu parecer. As opções aqui presentes são apenas experimentos na forma de rascunhos. Elas não são oficialmente parte do jogo. Sua opinião nos ajudará a determinar se iremos adotá-la como oficial.

Como testar essa UA. Convidamos você a experimentar 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 *Dragon Delves*.

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 tornarmos este material oficial, ele será refinado baseado em sua opinião e então 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!

PATRONO VESTIGIAL (BRUXO)

Maneje os Resquílios de Poder de um Deus Moribundo

Seu pacto deriva do poder de um deus morto, um ser uma vez adorado por seguidores incontáveis, mas agora abandonado e esquecido. Este deus moribundo, conhecido como vestígio, pode ter sido benevolente ou maligno ou estranho e desconhecido, mas agora está empenhado a recuperar sua antiga glória. Este vestígio precisa de sua ajuda e está disposto a compartilhar sua força remanescente com você.

NÍVEL 3: VESTÍGIO COMPANHEIRO

O vestígio manifesta-se, lhe auxiliando e extraíndo forças de seu pacto. Ele usa o bloco de estatística do **Vestígio Companheiro** e é um Celestial, Ífero ou Morto-Vivo (escolha ao receber esta característica). Você determina a aparência do vestígio, mas independentemente de sua forma, o vestígio possui características que indicam sua origem sobrenatural. Por exemplo, você pode determinar que seu vestígio é um crânio estranhamente grande e flutuante, esculpido com sigilos, um círculo de runas brilhantes ou uma forma abstrata que muda constantemente. O vestígio é Amigável a você e a seus aliados e obedece aos seus comandos. Ele desaparece caso você morra.

O Vestígio em Combate. Em combate, o vestígio age durante seu turno. Ele pode se mover e usar sua Reação por conta própria, mas a única ação que ele pode realizar é a ação Esquivar, a menos que você use sua Ação Bônus para comandá-lo a realizar uma ação do bloco de estatística dele ou qualquer outra ação. Você também pode sacrificar um de seus ataques ao realizar a ação Atacar para comandar o vestígio para realizar a ação Golpe do Vestígio. Se você possuir a condição Incapacitado, o vestígio age por conta própria e não mais está limitado à ação Esquivar.

Desaparecimento do Vestígio. Quando os Pontos de Vida do vestígio chegam a 0, ele desaparece. Você pode consumir 1 minuto para realizar uma cerimônia mágica para manifestar o vestígio novamente: ele reaparece em um espaço desocupado a até 1,5 metros de você, com seus Pontos de Vida máximos reestabelecidos. Com uma ação Magia, você pode temporariamente dispensar o vestígio para uma dimensão de bolso. Com uma ação Magia enquanto dispensado temporariamente, você pode fazer com que o vestígio reapareça em um espaço desocupado a até 9 metros de você. Sempre que os Pontos de Vida do vestígio chegam a 0 ou é dispensado para a dimensão de bolso, ele larga no espaço ocupado qualquer coisa que estivesse vestindo ou carregando.



Sempre que finalizar um Descanso Longo, você pode invocar o vestígio em uma nova forma, que aparece em um espaço desocupado a até 1,5 metros de você. Você escolhe sua aparência e se ele é um Celestial, Ífero ou Morto-Vivo. Se o vestígio já tiver sido manifestado através desta característica, sua forma muda para a nova forma escolhida.

VESTÍGIO COMPANHEIRO

Celestial, Ífero ou Morto-Vivo Pequeno; Neutro

Classe de Armadura 13 + seu modificador de Carisma

Pontos de Vida 4 + quatro vezes seu nível de Bruxo (o vestígio possui uma quantidade de Dados de Vida [d6s] igual ao seu nível de Bruxo)

Deslocamento 1,5 m, Voo 9 m (parair)

	MOD	SLV		MOD	SLV		MOD	SLV
For 1	-5	-5	Des 14	+2	+2	Con 10	+0	+0
Int 15	+2	+2	Sab 15	+2	+2	Car 16	+3	+3

Resistências Ígneo (apenas Ífero), Necrótico (apenas Morto-Vivo) ou Radiante (apenas Celestial)

Imunidade Amedrontado, Caído, Enfeitiçado

Sentidos Visão no Escuro 18 m, Percepção Passiva 11

Idiomas Fala os idiomas que você conhece

Nível de Desafio Não há (XP 0; BP igual ao seu Bônus de Proficiência)

CARACTERÍSTICAS

Elo do Pacto. Adicione seu Bônus de Proficiência em qualquer teste de atributo ou salvaguarda realizado pelo vestígio.

AÇÕES

Golpe do Vestígio. *Ataque Corpo a Corpo ou à Distância:* Bônus igual ao seu modificador de ataque mágico, alcance 1,5 m ou alcance 18 m. *Acerto:* 1d6 + 3 + seu modificador de Carisma como dano Ígneo (Ífero), Necrótico (Morto-Vivo) ou Radiante (Celestial).

AÇÕES BÔNUS

Poder Divino (1/Dia). Seu vestígio manifesta um resquício de seu poder divino de uma das seguintes maneiras, dependendo de sua forma:

Invocação Amaldiçoada (apenas Morto-Vivo). O vestígio aplica uma maldição em uma criatura à sua vista a até 9 metros do vestígio por 1 minuto. Enquanto amaldiçoado, a criatura possui Desvantagem em jogadas de ataque contra você e o vestígio.

Substituição Ífera (apenas Ífero). Se você e o vestígio estiverem a até 18 metros um do outro, vocês teletransportam, trocando seus lugares.

Toque Curativo (apenas Celestial). O vestígio toca outra criatura. O alvo recebe Pontos de Vida igual a 2d8 acrescido de seu modificador de Carisma, também encerrando uma das seguintes condições no alvo: Cego, Envenenado ou Surdo.

NÍVEL 3: MAGIAS DO VESTÍGIO

A magia de seu Companheiro Vestigial garante que você sempre tenha determinadas magias preparadas. Selecione um dos seguintes Domínios de Clérigo: Guerra, Luz, Trapaça ou Vida. As Magias de Domínio do Domínio escolhido por você tornam-se magias de Bruxo para você. Quando você

©2026 Wizards of the Coast LLC

alcançar um nível de Bruxo igual ao nível de Clérigo listado na tabela Magias de Domínio para o Domínio escolhido por você, você consequentemente terá as magias listadas sempre preparadas.

Por exemplo: se você escolher o Domínio da Guerra para esta característica, ao alcançar o 3º nível de Bruxo, você teria as magias Arma Espiritual, Arma Mágica, Escudo da Fé e Raio Guia preparadas.

NÍVEL 6: RESTAURAÇÃO VESTIGIAL

Seu Vestígio Companheiro agora recupera o uso de seu Poder Divino sempre que finalizar um Descanso Curto ou Longo ou quando você usar sua característica Astúcia Mágica.

NÍVEL 10: AURA DE PODER

Seu Vestígio Companheiro cresce em poder mágico. Com uma Ação Magia, você pode fazer com que o vestígio manifeste uma aura em uma área de Emissão de 9 metros a partir dele. A aura permanece por um número de horas igual ao seu modificador de Carisma ou até que o vestígio desapareça ou seja dispensado temporariamente. Você, o vestígio e seus aliados dentro da aura recebem Resistência a dano Ígneo, Necrótico e Radiante, e Imunidade às condições Amedrontado e Enfeitiçado. Uma vez que manifestar esta aura, você não poderá fazê-lo novamente até que finalize um Descanso Longo.

Além disso, quando seus Pontos de Vida chegarem a 0 enquanto dentro da aura, você instantaneamente altera seus Pontos de Vida para uma quantia igual ao seu nível de Bruxo, acrescido de seu modificador de Carisma. O vestígio é então dispensado para uma dimensão de bolso, não podendo retornar até que finalize um Descanso Longo.

NÍVEL 14: SEMBLANTE VITAL

Seu Companheiro Vestígio continua a crescer em força, e com sua ajuda, ele pode temporariamente adotar uma forma mais poderosa. A depender do tipo do vestígio, você pode conjurar uma das magias a seguir enquanto o vestígio estiver a até 27 metros de você, sem consumir um espaço de magia ou componentes Materiais: *Invocar Celestial* (vestígio Celestial), *Invocar Ífero* (vestígio Ífero) ou *Invocar Morto-Vivo* (vestígio Morto-Vivo). Ao conjurar a magia com esta característica, o vestígio se torna a criatura invocada. Suas estatísticas de jogo são substituídas pelo bloco de estatística da criatura invocada, o círculo da magia é igual à metade do seu nível de Bruxo (arredondado para baixo, máximo de 9º círculo) e a duração da magia é de 1 minuto. Quando a magia terminar, o vestígio retorna para sua forma anterior.

Joga o D20

Tradução por



Uma vez que conjurar a magia desta forma, você não poderá fazer isso novamente até concluir um Descanso Longo.

ROUBARCANO (LADINO)

Roube Poder Mágico para Aprimorar-se

Enquanto ladrões convencionais estão cortando bolsos e roubando casas, um Roubarcano está em busca de um prêmio ainda mais valioso: magia. O Roubarcano persegue conjuradores, reaproveitando as magias deles e driblando magias de adivinhação para arrancar poder mágico através da lâmina de sua adaga.

NÍVEL 3: ATAQUE FURTIVO FORTALECIDO

Imediatamente após uma criatura à sua vista e a até 9 metros de você conjurar uma magia de 1º círculo ou superior, você pode usar sua Reação para absorver o poder mágico de sua magia. Ao fazê-lo, até o final de seu próximo turno, a próxima vez que você aplicar seu Ataque Furtivo, você causará dano Energético adicional ao alvo. Para determinar o dano extra, role um número de d6s igual ao círculo da magia, somando-os.

Você pode usar esta Reação 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: DRENAR MAGIA

Você pode drenar poder de magias ativas para recarregar a magia de seus aliados. Com uma Ação Magia, você pode tocar uma criatura voluntária e encerrar uma magia de 1º ou 2º círculo ativa no alvo. A criatura imediatamente recupera um espaço de magia de 2º círculo ou inferior (o alvo escolhe).

Uma vez que usar esta característica, você não poderá usá-la novamente até que finalize um Descanso Curto ou Longo.

NÍVEL 9: SABOTAGEM MÁGICA

Você recebe as seguintes opções para a característica Golpe Ardiloso.

Suscetível à Magia (Custo: 2d6): O alvo possui Desvantagem na próxima salvaguarda realizada contra uma magia até o início de seu próximo turno.

Romper Magia (Custo: 3d6): A perspicácia mágica do alvo é interrompida até o início de seu próximo turno. Sempre que o alvo conjurar uma magia durante este período, ele deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Inteligência ou a magia se dissipa sem realizar seus efeitos e a ação, Ação Bônus ou Reação usada para conjurá-la é perdida. Se a magia foi conjurada usando um espaço de magia, o espaço não é gasto.

Roubar Resistências (Custo: 2d6): Escolha um tipo de dano. Se o alvo possui Resistência a tal tipo de dano, até o início de seu próximo turno, o alvo



perde tal Resistência e você recebe a Resistência a este tipo de dano.

NÍVEL 13: MANTO OCULTO

Sempre que finalizar um Descanso Longo, você pode conjurar a magia *Indetectável*, usando Inteligência como seu atributo de conjuração. Ao fazê-lo, você só pode ter a si mesmo como alvo, e a duração aumenta para 24 horas.

NÍVEL 13: DRENAR MAGIA APRIMORADO

Você agora pode usar Drenar Magia com uma Ação Bônus. Além disso, ao utilizar Drenar Magia, você pode encerrar uma magia de 1º, 2º ou 3º círculo no alvo, e o alvo restaura um espaço de magia gasto de 3º círculo ou inferior (o alvo escolhe).

NÍVEL 17: IMPLOÇÃO MÍSTICA

Ao usar Ataque Furtivo Fortalecido, você pode forçar o alvo a realizar uma salvaguarda de Constituição (CD 8 + seu modificador de Destreza + seu Bônus de Proficiência). Em uma falha, a magia é dissipada sem gerar seus efeitos e o alvo recebe a condição Atordoado até o início do próximo turno dele.

GUERREIRO DAS ARTES MÍSTICAS (MONGE)

Associe as Artes Marciais e Místicas

Guerreiros das Artes Místicas moldam magias para amparar suas habilidades marciais. Eles aproveitam seu foco sobrenatural para aperfeiçoar suas habilidades físicas e mágicas.

NÍVEL 3: CONJURAÇÃO

Você aprendeu a conjurar magias. Veja o *Player's Handbook* para as regras de conjuração. As informações abaixo detalham como você usará essas regras como um Guerreiro das Artes Místicas.

Truques. Você conhece dois truques de sua escolha da lista de magias do Feiticeiro. *Proteção Contra Lâminas* e *Trovão* são recomendados. Sempre que você ganhar um nível de Monge, você pode substituir um destes truques por outro truque de sua escolha da lista de magias do Feiticeiro.

Ao chegar ao 10º nível de Monge, você aprende outro truque de Feiticeiro de sua escolha.

Espaços de Magias. A tabela Conjuração do Guerreiro das Artes Místicas mostra quantos espaços de magias de 1º círculo ou superior você possui para conjurar suas magias. Você restaura todos os espaços gastos ao concluir um Descanso Longo.

CONJURAÇÃO DO GUERREIRO DAS ARTES MÍSTICAS

Nível de Monge	Magias Preparadas	— Espaços de Magias por Círculo de Magia —			
		1	2	3	4
3	3	2	—	—	—
4	4	3	—	—	—
5	4	3	—	—	—
6	4	3	—	—	—
7	5	4	2	—	—
8	6	4	2	—	—
9	6	4	2	—	—
10	7	4	3	—	—
11	8	4	3	—	—
12	8	4	3	—	—
13	9	4	3	2	—
14	10	4	3	2	—
15	10	4	3	2	—
16	11	4	3	3	—
17	11	4	3	3	—
18	11	4	3	3	—
19	12	4	3	3	1
20	13	4	3	3	1

Magias Preparadas de 1º Círculo e Superior. Você prepara a lista de magias de 1º círculo e superior que estão disponíveis para você conjurar com esta característica. Para iniciar, escolha três magias de 1º círculo da lista de magias do



Feiticeiro. *Salto*, *Mísseis Mágicos* e *Égide* são recomendadas.

O número de magias em sua lista aumenta conforme você recebe níveis de Monge, como mostrado na coluna Magias Preparadas na tabela Conjuração do Guerreiro das Artes Místicas. Sempre que este número aumenta, escolha magias adicionais da lista de magias do Feiticeiro, até que o número de magias em sua lista iguale o número da tabela. As magias escolhidas devem ser de um círculo no qual você possua espaços de magias. Por exemplo: se você for um Monge de 7º nível, sua lista de magias preparadas pode incluir cinco magias de Feiticeiro de 1º e 2º círculos, em qualquer combinação.

Mudando Suas Magias Preparadas. Sempre que você receber um nível de Monge, você pode substituir uma magia de sua lista por outra magia de Feiticeiro de um círculo que você possua espaços de magias.

Atributo de Conjuração. Sabedoria é seu atributo de conjuração para suas magias de Feiticeiro.

Foco de Conjuração. Você pode usar um Foco Arcano como Foco de Conjuração para suas magias de Feiticeiro.

Multiclasse. Se você optar por uma multiclasse e possuir a característica Conjuração em mais de uma classe, adicione um terço de seu nível de Monge (arredondado para baixo) ao determinar seus espaços de magias disponíveis.

NÍVEL 6: FOCO MÍSTICO

Você mantém seu poder mágico e foco marcial em perfeito equilíbrio, lhe permitindo converter espaços de magias em Pontos de Foco, ou converter Pontos de Foco em espaços de magias.

Convertendo Espaços de Magias em Pontos de Foco. Você pode consumir um espaço de magia para restaurar uma quantia gasta de Pontos de Foco igual ao círculo do espaço de magia (nenhuma ação exigida).

Restaurando Espaços de Magia. Com uma Ação Bônus, você pode transformar Pontos de Foco não gastos para restaurar círculos de magia gastos. A tabela Espaços de Magia Restaurados mostra o custo de restaurar um espaço de magia de determinado círculo, e lista o nível mínimo de Monge necessário para restaurar tal espaço. Você não pode restaurar um espaço de magia maior do que o 4º círculo.

ESPAÇOS DE MAGIA RESTAURADOS

Círculo do Espaço de Magia	Custo de Pontos de Foco	Nível Mínimo de Monge
1	2	6
2	3	7
3	5	13
4	6	19

NÍVEL 6: ESTILO DE LUTA MÍSTICO

Ao realizar a ação Atacar em seu turno, você pode substituir um de seus ataques pela conjuração de um de seus truques de Feiticeiro que possua o tempo de conjuração de uma ação.

NÍVEL 11: CONCENTRAÇÃO EM FOCO

Sempre que consumir um Ponto de Foco para usar *Torrente de Golpes*, *Defesa Paciente* ou *Passo do Vento*, você tem *Vantagem* em qualquer salvaguarda realizada para manter a *Concentração* até o início de seu próximo turno.

NÍVEL 17: ESTILO DE LUTA MÍSTICO APRIMORADO

Ao realizar a ação Atacar em seu turno, você pode substituir dois de seus ataques pela conjuração de uma de suas magias de Feiticeiro de 1º ou 2º círculo e que possua o tempo de conjuração de uma ação.



JURAMENTO DO GUARDIÃO ARCANO (PALADINO)

Proteja Seus Aliados de Magias Perversas

Paladinos que adotam o Juramento do Guardião Arcano juram batalhar contra aqueles que usam magias para ferir os outros. Eles frequentemente atuam como guarda costas para magos respeitáveis, mas seus papéis mais importantes são proteger aliados de ataques mágicos devastadores. Aqueles que adotam este juramento garantem que vilões que usam magias de forma equivocada são trazidos à justiça.

Estes Paladinos frequentemente compartilham dos princípios a seguir:

- Proteger os inocentes de magos malévolos.
- Prevenir que a magia caia nas mãos dos vilões.
- Proteger magos que usam a magia de forma honrosa.

NÍVEL 3: ELO GUARDIÃO

Com uma Ação Magia, você pode consumir um uso de seu Canalizar Divindade para forjar um elo divino com uma criatura voluntária a até 1,5 metros de você. O elo permanece por 1 hora ou até que você esteja com a condição Inconsciente. Pela duração, enquanto a criatura atrelada estiver dentro do seu alcance e é atingida por uma jogada de ataque, você pode usar sua Reação para adicionar seu modificador de Carisma (mínimo de +1) na CA da criatura, possivelmente transformando o acerto em uma falha.

Você pode encerrar seu elo divino a qualquer momento (nenhuma ação exigida). Se você já possuir um elo divino ao forjar um novo elo, o elo anterior se encerra.

NÍVEL 3: MAGIAS DO JURAMENTO DO GUARDIÃO ARCANO

A magia de seu juramento garante que você sempre tenha determinadas magias preparadas: ao alcançar o nível de Paladino determinado na tabela Magias do Juramento do Guardião Arcano, você sempre terá as magias listadas preparadas.

MAGIAS DO JURAMENTO DO GUARDIÃO ARCANO

Nível de Paladino	Magias
3	<i>Detectar Magia, Égide</i>
5	<i>Silêncio, Ver o Invisível</i>
9	<i>Contramagia, Dissipar Magia</i>
13	<i>Esfera Resiliente de Otiluke, Movimentação Livre</i>
17	<i>Círculo de Poder, Consagrar</i>

NÍVEL 3: GOLPE DO GUARDIÃO ARCANO

Ao ver uma criatura dentro do alcance conjurar uma magia com componentes Verbais, Somáticos ou Materiais, você pode usar uma Reação para realizar um ataque armado corpo a corpo ou um Ataque Desarmado contra tal criatura.

NÍVEL 7: AURA DE CONCENTRAÇÃO

Sua aura de proteção reforça o foco mental. Você e seus aliados possuem Vantagem em salvaguardas de Constituição para manter a Concentração enquanto dentro de sua Aura de Proteção.

NÍVEL 15: LÂMINA ROMPE-MAGIA

Imediatamente após você atingir uma criatura com seu Golpe do Guardião Arcano, você pode conjurar *Contramagia* como parte da mesma Reação.

Ao conjurar *Contramagia* com um espaço de magia, o espaço de magia não é consumido caso a magia falhe em interromper uma magia.

NÍVEL 20: ETERNO GUARDIÃO ARCANO

Com uma Ação Bônus, você pode aprimorar sua Aura de Proteção, lhe garantindo os benefícios abaixo por 1 minuto ou até que você a encerre (nenhuma ação exigida). Uma vez que usar esta característica, você não poderá usá-la novamente até que finalize um Descanso Longo. Você também pode restaurar o uso desta característica ao consumir um espaço de magia de 5º círculo (nenhuma ação exigida).

Guarda Costas. Enquanto o alvo de seu Elo Guardião estiver dentro da aura, a criatura recebe Resistência a todos os tipos de dano.

Proteção Contra Magia. Você e seus aliados na aura recebem Vantagem em salvaguardas contra magias.

Barreira Mágica. Jogadas de Ataques Mágicos contra você e seus aliados na aura possuem Desvantagem.

