

UNEARTHED ARCANA 2026

OPÇÕES VILANESCAS 2

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:

- Bárbaro (Trilha da Lamentação)
- Monge (Lutador Peçonhento)
- Bruxo (Patrono Primordial)

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!

TRILHA DO LAMENTO (BÁRBARO)

Transforme a Azeda Angústia em Fúria Sobrenatural

Bárbaros que andam pela Trilha do Lamento transformam seus arrependimentos em armas mortais, canalizando seu pesar mais profundo em uma ação furiosa. Propelidos pelo luto sobrenatural, a fúria fornece a eles bênçãos para além do túmulo.

Um Bárbaro pode escolher a Trilha do Lamento, mas mais frequentemente, esta trilha escolhe o Bárbaro através de acidentes infelizes. O núcleo da fúria do Bárbaro é formado por grandes traumas e luto não resolvido — emoções dolorosas, canalizadas pelas memórias assombradas que vem à tona em momentos repletos de adrenalina. Você pode rolar ou escolher um resultado na tabela Origem da Trilha do Lamento para inspirar o acidente que serve de fundação para seu desespero.

ORIGEM DA TRILHA DO LAMENTO

1d6 Sua Fúria Deriva do Tempo em que...

- 1 Uma pessoa amada retornou como um morto-vivo.
- 2 Inimigos mataram seu companheiro animal.
- 3 Você, sozinho, escapou de sequestradores brutais.
- 4 Você encontrou os restos em brasas de sua família.
- 5 Sua decisão levou a um naufrágio devastador.
- 6 Seus anciões o baniram de casa.

NÍVEL 3: GRITO DA BANSHEE

Quando você ativar sua Fúria ou com uma Ação Bônus enquanto sua Fúria estiver ativa, você pode emitir um grito melancólico. Cada criatura de sua escolha em uma área de Emanação de 9 metros a partir de você realiza uma salvaguarda de Constituição (CD 8 + seu Bônus de Proficiência + seu modificador de Constituição). Em uma falha, a criatura fica com a condição Surda por 1 minuto e sofre dano Psíquico: role uma quantidade de d12s igual ao dano bônus de sua Fúria, somando-os. Em um sucesso, uma criatura sofre apenas metade do dano.

Você pode usar esta característica um número de vezes igual ao seu modificador de Constituição (mínimo de uma vez). Você recupera todos os usos gastos ao finalizar um Descanso Longo. Você também pode recuperar todos os usos ao consumir um uso de sua Fúria (não exige ação).

NÍVEL 6: COMUNHÃO COM OS MORTOS

Você pode conjurar a magia *Falar com Mortos*, mas apenas como um Ritual. Sabedoria é seu atributo de conjuração para a magia.

NÍVEL 6: GOLPE HORRIPILANTE

Uma vez por turno, ao acertar uma criatura com uma jogada de ataque baseada em Força enquanto sua Fúria está ativa, você pode tentar amedrontar o alvo. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Sabedoria (CD 8 + seu modificador de Constituição + seu Bônus de Proficiência) ou ficará com a condição Amedrontado até o início de seu próximo turno.

NÍVEL 10: ANGÚSTIA SOBRENATURAL

Você extrai poder de um pesar tão profundo que se estende para além das fronteiras do reino dos vivos. Você recebe os benefícios a seguir.

Grito Mortal. Se um alvo falhar em uma salvaguarda contra seu Grito da Banshee e possuir uma quantidade de Pontos de Vida igual ou inferior ao dobro de seu nível de Bárbaro, ela ficará com 0 Pontos de Vida em vez de sofrer dano.

Pesar Impenetrável. Você não pode ser possuído.

Resistência. Você tem Resistência a dano Gélido e Necrótico enquanto sua Fúria estiver ativa.

NÍVEL 14: FORMA DE PESAR

Quando você ativar sua Fúria, você pode melhorar a si com poder dos mortos-vivos. Você recebe os benefícios abaixo por 1 minuto ou até que você fique com 0 Pontos de Vida. Uma vez que usar esta característica, não poderá usá-la novamente até que finalize um Descanso Longo.

Imunidades. Você tem Imunidade às condições Amedrontado e Enfeitiçado. Se você estiver Amedrontado ou Enfeitiçado quando aprimorar-se, as condições terminam em você. Além disso, você não pode receber níveis de Exaustão.

Golpes que Drenam Vida. Quando uma criatura falhar em uma salvaguarda contra seu Golpe Horripilante, a criatura sofre 2d10 de dano Necrótico. Você recupera Pontos de Vida igual ao dano Necrótico causado.

Morto-Vivo. Seu tipo de criatura é Morto-Vivo.

LUTADOR PEÇONHENTO (MONGE)

Use sua Própria Toxidade para Canalizar seu Caldeirão

Lutadores Peçonhentos poluem suas reservas internas de poder, transformando-se em encarnações venenosas. Através de anos de foco e estudos sobre venenos em todas as suas formas, estes Monges aprendem a extrair suas próprias toxinas para debilitar e envenenar seus alvos. O contato de um Lutador Peçonhento — mesmo o toque mais simples ou uma única gota de sangue — pode ser tão mortal quanto a mordida de uma víbora.

NÍVEL 3: ARMA ENVENENADA

No início de seu turno, você pode consumir 1 Ponto de Foco para aplicar uma toxina produzida por seu corpo em uma de suas armas de Monge que estiver segurando. Uma criatura que sofrer dano desta arma está sujeita a sua toxina. Escolha o tipo de toxina ao aplicá-la.

Toxina Retardante. Até o início de seu próximo turno, o Deslocamento de seu alvo é reduzido pela metade. Ele não pode realizar Ações ou Ações Bônus no turno dele, mas nunca ambos.

Veneno. O alvo sofre dano Venenoso igual a duas rolagens de seu dado de Artes Marciais.

A toxina mantém suas características por 1 minuto ou até que uma criatura sofra dano desta arma.

NÍVEL 3: ARSENAL PODEROSO

Você recebe um Kit de Veneno, tornando-se proficiente com esta ferramenta. Quando criar um Veneno Básico, você pode produzi-lo ao longo de 1 dia (8 horas de trabalho). Além disso, ao causar dano Venenoso com uma característica de Monge ou arma de Monge, você pode trocar o tipo de dano para Ácido.

NÍVEL 6: TOQUE TÓXICO

Com uma ação Magia, você pode consumir 1 Ponto de Foco para aplicar uma toxina potente em uma criatura que tocar. A criatura realiza uma salvaguarda de Constituição. Em uma falha, o alvo recebe a condição Envenenado por 1 minuto.

Enquanto Envenenado, o alvo é afetado por um efeito a seguir de sua escolha:

Intoxicante. O alvo está com a condição Enfeitiçado pela duração do veneno ou até que você ou seus aliados causem dano ao alvo.

Sedativo. A criatura dorme e recebe a condição Inconsciente pela duração do veneno. Outra criatura pode usar uma ação para chacoalhá-la e despertá-la, removendo a condição.

Sérum da Verdade. O alvo não pode dizer uma mentira sabida pela duração do veneno.

NÍVEL 11: TOXINA REFINADA

Seu corpo pode filtrar venenos. Você recebe Imunidade a dano Venenoso. Sempre que você for alvo à dano Venenoso, as opções fornecidas por Arma Envenenada causam dano Venenoso adicional igual a uma rolagem do seu dado de Artes Marciais, e você não pode receber este benefício novamente até o final de seu próximo turno. Além disso, sempre que você ingerir veneno, você recupera um número de Pontos de Vida igual a uma rolagem do seu dado de Artes Marciais.

NÍVEL 11: SANGUE VENENOSO

Inimigos tocam seu sangue tóxico por sua conta e risco. Sempre que uma criatura lhe atingir em uma jogada de ataque corpo a corpo, o atacante sofre 1d6 de dano Venenoso. Se você estiver Sangrando, o atacante, em vez disso, sofre dano Venenoso igual a uma rolagem de seu dado de Artes Marciais.

NÍVEL 17: SOPRO ALUCINÓGENO

Ao realizar a ação Atacar em seu turno, você pode consumir 2 Pontos de Foco para substituir um de seus ataques por um sopro de vapores alucinógenos em uma criatura à sua vista e até 9 metros de você. O alvo deve realizar uma salvaguarda de Constituição. Em uma falha, o alvo sofre dano Venenoso igual a três rolagens de seu Dado de Artes Marciais e recebe a condição Amedrontado por 1 minuto ou até que o alvo sofra dano. Enquanto amedrontado, o alvo realiza a ação Correr, movendo-se para longe de você pela rota mais segura possível em cada um dos turnos dele, exceto caso não haja local para se mover. Em um sucesso, a criatura sofre apenas metade do dano.

PATRONO PRIMORDIAL (BRUXO)

Invoque Herdeiros do Caos Elemental

Seu patrono deriva dos Planos Inferiores, o reino das forças elementais e dos blocos fundadores do multiverso. Bruxos deste pacto agem como arautos dos anciões e destrutivos herdeiros do ar, terra, fogo e ar — tal como os Males Elementais. Estes Bruxos preparam a terra para a eventual chegada de seus patronos no Plano Material, através de nodos elementais — áreas impregnadas com energia dos Planos Elementais.

Ao escolher esta subclasse, escolha um elemento na tabela de Patronos Primordiais, que sugere potenciais patronos e determina o tipo de dano para algumas características da subclasse.

PATRONOS PRIMORDIAIS

Elemento	Exemplo de Patronos	Tipo de Dano
Ar	Akadi, Yan-C-Bin	Trovejante
Terra	Ogrémoch, Grumbar	Ácido
Fogo	Imix, Kossuth, Zaaman Rul	Ígneo
Água	Istishia, Olhydra	Gélido

A natureza caprichosa das alianças elementais estende-se para seu pacto. Você pode alterar seu elemento escolhido (e conseqüentemente, seu patrono) sempre que ganhar um nível.

NÍVEL 3: NODO ELEMENTAL

Com uma ação Magia, você pode criar uma esfera com raio de 1,5 metros de magia elemental, concentrada em um ponto à sua vista e a até 18 metros de você. A magia deste nodo elemental se assemelha com o elemento que escolheu. Nos turnos subsequentes, você pode usar uma Ação Bônus, para mover o nodo por até 9 metros.

Quando o nodo aparece, cada criatura além de você no nodo realiza uma salvaguarda de Destreza contra a CD de suas magias, sofrendo 1d6 de dano em uma falha ou metade do dano em um sucesso. O dano é do tipo de elemento escolhido por você anteriormente. Uma criatura também realiza esta salvaguarda quando o nodo se move pelo seu espaço, quando a criatura entra no espaço do nodo ou termina seu turno no nodo. A criatura realiza esta salvaguarda apenas uma vez por turno.

O nodo dura por 1 minuto, até que você a dispense (não exige ação) ou até que você use esta característica para criar outro nodo. Uma vez que usar esta característica, não poderá usá-la novamente até que conclua um Descanso Curto ou Longo, a menos que você consuma um espaço de magia de sua Magia de Pacto (não exige ação) para restaurar seu uso.

O dano do nodo aumenta em 1d6 ao alcançar os níveis 6 (2d6) e 14 (3d6) de Bruxo.

NÍVEL 3: MAGIAS ELEMENTAIS

A magia de seu patrono garante que você sempre tenha certas magias preparadas. Quando você alcança o nível de Bruxo especificado na tabela Magias Elementais, você sempre possui as magias primordiais listadas, bem como as magias que correspondem com o elemento escolhido.

NÍVEL 6: ABRIGO ELEMENTAL

Seu Nodo Elemental lhe protege de ferimentos. Você recebe os benefícios a seguir.

Proteção Elemental. Enquanto você estiver dentro do nodo, você recebe um bônus em sua CA igual ao seu modificador de Carisma (mínimo de 1).

Teleporte Elemental. Com uma Ação Bônus, você pode teleportar-se para seu nodo ou para o espaço desocupado mais próximo a até 1,5 metros dele. Você pode usar este benefício 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 10: PROTEÇÃO PRIMORDIAL

Você recebe os benefícios a seguir.

Fortitude Elemental. Você recebe Resistência ao tipo de dano relacionado ao elemento escolhido por você. Além disso, enquanto dentro do seu Nodo Elemental, você, em vez disso, recebe Imunidade a este tipo de dano.

Nodo Aprimorado. Seu Nodo Elemental agora é uma Esfera de 3 metros de raio.

NÍVEL 10: PRECURSOR ELEMENTAL

Seu Nodo Elemental guiará o mais poderoso dos elementos, fornecendo a você os benefícios a seguir.

Vórtice Elemental. Sempre que você consumir um espaço de magia de Magia de Pacto enquanto estiver dentro de seu Nodo Elemental, você pode tentar puxar uma criatura para o nodo. Uma criatura à sua escolha e a até 9 metros do nodo deve

ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Força ou será puxada para até 4,5 metros em direção ao centro do nodo.

Nodo Aprimorado. Seu Nodo Elemental agora perdura por 1 hora.

Arauto Primordial. Enquanto você estiver dentro da área do seu nodo, você pode conjurar a magia *Aliado Extraplanar* sem consumir espaços de magia. Quando conjurar a magia desta forma, você pronuncia o nome de seu patrono. Uma vez que usar este benefício, você não poderá usá-la novamente até que conclua 2d4 Descansos Longos.

INVOCAÇÕES MÍSTICAS

As duas opções Invocações Místicas seguintes complementam o Patrono Primordial.

SOBRECARGA ELEMENTAL

Pré-requisito: Bruxo de 5º Nível

Escolha um tipo de dano: Ácido, Elétrico, Gélido, Ígneo ou Trovejante. Sempre que conjurar uma magia que cause o tipo de dano escolhido, você pode fazer com que energia elemental irrompa de você até o final de seu próximo turno. Pela duração, sempre que uma criatura a até 1,5 metros de você lhe atingir com uma jogada de ataque corpo a corpo, a criatura sofre 1d4 de dano, cujo tipo é o mesmo escolhido por você.

Repetível. Você pode ganhar esta invocação mais de uma vez. A cada vez que fizer isso, escolha um diferente tipo de dano.

TRANSMUTAÇÃO ELEMENTAL

Pré-requisito: Bruxo de 2º Nível

Escolha um tipo de dano: Ácido, Elétrico, Gélido, Ígneo ou Trovejante. Uma vez por turno, sempre que você causar dano de um dos tipos listados acima, você pode escolher alterá-lo para o tipo de dano escolhido por você.

MAGIAS ELEMENTAIS

Nível de Bruxo	Magias Primordiais	Magias de Ar	Magias de Terra	Magias de Fogo	Magias de Água
3	<i>Escuridão, Orbe Cromático</i>	<i>Despedaçar, Queda Suave</i>	<i>Arrombar, Emaranhar</i>	<i>Esquentar Metal, Mãos Flamejantes</i>	<i>Alterar-se, Faca de Gelo</i>
5	<i>Arma Elemental</i>	<i>Voo</i>	<i>Crescimento de Plantas</i>	<i>Bola de Fogo</i>	<i>Caminhar Sobre As Águas</i>
7	<i>Invocar Elemental (o elemento do espírito é o mesmo do elemento escolhido)</i>	<i>Movimentação Livre</i>	<i>Esfera Vitriólica</i>	<i>Muralha de Fogo</i>	<i>Controlar Água</i>
9	<i>Comunhão com a Natureza</i>	<i>Golpe de Arço</i>	<i>Muralha de Pedra</i>	<i>Coluna de Chamas</i>	<i>Cone de Frio</i>