

Unearthed Arcana: Bardo: Escolas de Bardo

No 3º nível, um bardo ganha a característica Escola de Bardo. Aqui estão novas opções para esta característica: a Escola do Glamour e a Escola dos Sussurros.

Material de Playtest

O material apresentado aqui é para teste e para acender a sua imaginação. Essas mecânicas de jogo estão em forma de rascunho para serem jogadas em sua campanha, mas ainda não foram propriamente testadas. Elas não são, oficialmente, parte do jogo. Devido a essas razões, todo material nessa coluna não é permitido nos eventos da *Adventurers League* do D&D.

A Escola do Glamour

A Escola do Glamour está aberta para aqueles bardos que dominaram seu ofício no vibrante e mortal reino da Agrestia das Fadas. Instruídos por sátiros, eladrin e outras fadas, estes bardos aprendem a usar sua mágica para deliciar e cativar os outros.

Os bardos desta escola são estimados com uma mistura de admiração e temor. Suas apresentações são lendárias. Os bardos deste colégio são tão eloquentes que um discurso ou uma canção que eles apresentem pode fazer com que os captivos libertem o bardo ileso e pode serenar um dragão furioso à complacência. A mesma magia que os permite subjugar as feras também pode manipular as mentes. Os bardos malignos desta escola podem se aproveitar de uma comunidade por semanas, abusando de sua magia para transformar seus anfitriões em escravos.

Manto de Inspiração

Quando você entra na Escola do Glamour no 3º Nível, você ganha a habilidade de entoar uma canção de magia das fadas que encanta seus aliados com vigor e velocidade.

Como uma ação bônus, você pode gastar um uso da Inspiração de Bardo para se conceder uma maravilhosa aparência de outro mundo. Quando fizer isso, escolha os seus aliados que consegue ver e que podem vê-lo em um raio de 18 metros de você, até um número igual ao seu modificador de Carisma (mínimo de um). Cada alvo ganha 2d6 pontos de vida temporários.

Quando um alvo ganha esses pontos de vida temporários, ele também pode usar a reação dele para mover-se até o valor de deslocamento que possui em sua direção, sem provocar ataques de oportunidade. Ele deve tomar o caminho mais curto e seguro até você.

O número de pontos de vida temporários aumenta quando você atingir certos níveis nesta classe, aumentando para 2d8 no 5º nível, 2d10 no 10º nível, e 2d12 no 15º nível.

Apresentação Cativante

A partir do 3º nível, você pode preencher a sua apresentação com a sedutora magia das fadas.

Se você se apresentar por pelo menos 10 minutos, você pode tentar inspirar admiração em sua audiência ao cantar, recitar um poema, ou dançar. Ao final da apresentação, escolha um número de humanoides em um raio de 18 metros de você que assistiu e ouviu tudo igual ao seu modificador de Carisma (mínimo de um).

Cada alvo deve ter sucesso em um teste de resistência de Sabedoria contra o CD para suas magias ou será encantado por você. Enquanto estiver encantado dessa maneira, o alvo idolatra você, ele fala brilhantemente de você para qualquer um que falar com ele, e se interpõe a qualquer um que se oponha a você, evitando a violência, a não ser que já estivesse inclinado a lutar em seu nome. Este efeito termina em um alvo após 1 hora, se ele for ferido, se você atacá-lo, ou se ele testemunhar você atacar ou ferir qualquer um dos aliados dele.

Se um alvo tiver sucesso em seu teste de resistência contra esse efeito, o alvo não tem nenhuma noção de que você tentou encantá-lo.

Depois de usar essa característica, você não pode usá-la novamente até que termine um descanso curto ou longo.

Manto de Majestade

No 6º nível, você ganha a habilidade de se cobrir com a magia das fadas que faz com que os outros queiram servir você. Como uma ação de bônus, você assume uma aparência de beleza sobrenatural por 1 minuto. Durante esse período, você pode conjurar a magia *comando* com uma ação bônus em cada um de seus turnos, sem gastar seus espaços de magia. Este efeito dura 1 minuto, e qualquer criatura encantada por você automaticamente falha no teste de resistência contra a magia.

Depois de usar essa característica, você não pode usá-la novamente até que termine um descanso longo.

Majestade Inquebrável

No 14º nível, você ganha um aspecto sobrenatural em sua aparência que faz com que se pareça mais feroz e adorável.

Além disso, por meio dessa característica, você pode conjurar *santuário*

em si mesmo. Se uma criatura falhar em seu teste de resistência contra a magia, você também ganha vantagem em todos os testes de Carisma contra a criatura por 1 minuto, e ela tem desvantagem em qualquer teste de resistência que faça contra as suas magias no seu próximo turno.

Depois de conjurar *santuário* usando esta característica, você não pode usá-la novamente até que termine um descanso curto ou longo.

A Escola dos Sussurros

A maioria das pessoas fica feliz em receber um bardo. Os bardos da Escola dos Sussurros usam isso em sua vantagem. Eles se parecem com qualquer outro bardo, compartilhando notícias, cantando músicas e contando histórias para o público que eles reúnem. Na realidade, a Escola dos Sussurros ensina aos seus alunos que eles são lobos entre ovelhas. Estes bardos usam seu conhecimento e magia para descobrir segredos e usá-los contra os outros por meio de extorsão e ameaças.

Muitos outros bardos odeiam a Escola dos Sussurros, vendo-a como um parasita que usa a reputação dos bardos para adquirir riqueza e poder. Por esta razão, esses bardos raramente revelam sua natureza, a menos que seja necessário. Eles normalmente afirmam pertencer a alguma outra escola, ou mantêm sua verdadeira natureza em segredo para melhor se infiltrar e explorar as cortes reais e outros locais de poder.

Lâminas Venenosas

Quando você entra na Escola dos Sussurros no 3º Nível, você ganha a habilidade de fazer magicamente que seus ataques com armas fiquem tóxicos por um momento.

Quando você acerta uma criatura com um ataque com arma, você pode gastar um uso de sua Inspiração de Bardo para causar um dano adicional de 2d6 de veneno nesse alvo. Você pode fazer isso apenas uma vez por rodada em seu turno.

O dano adicional aumenta quando você atinge certos níveis nessa classe, aumentando para 2d8 no 5º nível, 2d10 no 10º nível e 2d12 no 15º nível.

Palavras Venenosas

No 3º nível, você aprende a infundir uma magia ardilosa em palavras aparentemente inocentes. Uma criatura que ouve você falar pode imergir no medo e na paranoia.

Se você falar com um humanoide sozinho por pelo menos 10 minutos, você pode tentar semear a paranoia e o medo em sua mente. No final da conversa, o alvo deve ter sucesso em um teste de resistência de Sabedoria contra o CD para suas magias ou ficará assustado durante a próxima hora, até ser atacado ou ferido, ou até testemunhar os aliados dele serem atacados ou feridos. Enquanto estiver assustado desta forma, o alvo fica paranoico e tenta evitar a companhia de outros, incluindo dos próprios aliados. O alvo procura o que considera ser o local mais seguro e mais secreto disponível para esconder-se lá.

Se o alvo tiver sucesso em seu teste de resistência, o alvo não tem nenhuma noção de que você tentou assustá-lo.

Depois de usar essa característica, você não pode usá-la novamente até que termine um descanso curto ou um descanso longo.

Manto dos Sussurros

No 6º nível, você ganha a habilidade de adotar a persona de uma criatura. Quando você mata uma criatura com um ataque ou

uma magia ou uma criatura morre a 1,5 metro de você, você pode capturar magicamente a sombra dela usando a sua reação. Você só pode capturar a sombra de uma criatura que é do seu tipo de criatura, como humanoide, e do seu tamanho (Você pode capturar uma sombra pequena ou média se você for pequeno), e você pode ter apenas uma sombra capturada de cada vez.

Depois de capturar a sombra de uma criatura, você pode usar a sua magia para tecê-la em um disfarce que lhe permite assumir a sua aparência e ter acesso às suas memórias superficiais. Como uma ação, você assume a aparência da criatura por 1 hora ou até que você termine este efeito com uma ação bônus.

Durante essa hora, você ganha acesso a todas as informações que a criatura compartilharia livremente com um conhecido casual. As informações incluem detalhes gerais sobre os antecedentes e a vida pessoal da criatura, mas não inclui segredos. A informação é suficiente para que você possa se passar pela criatura usando as memórias dela.

Outra criatura pode ver através deste disfarce fazendo um teste de Sabedoria (Intuição) em oposição ao seu teste de Carisma (Enganação), embora você ganhe um bônus de +5 para o seu teste.

O disfarce e o conhecimento que ele concede desaparecem quando a duração desta habilidade termina.

Conhecimento da Sombra

No 14º nível, você ganha a habilidade de entrelaçar a magia sombria nas suas palavras e tocar os medos mais profundos de uma criatura.

Como uma ação, você sussurra magicamente uma frase que apenas uma

criatura de sua escolha em um raio de 9 metros de você pode ouvir. O alvo deve fazer um teste de resistência de Sabedoria contra o CD para suas magias. Ele será automaticamente bem-sucedido se não compartilhar um idioma com você ou não puder ouvi-lo. Em um teste de resistência bem-sucedido, o seu sussurro soará como um murmúrio ininteligível e não terá nenhum efeito.

Se o alvo falhar no seu teste de resistência, ele ficará encantado por você durante as próximas 8 horas ou até que você ou os seus aliados ataquem-no ou machuquem-no. Ele interpreta o sussurro como uma descrição de seu mais mortificante segredo. Apesar de você não ganhar nenhum conhecimento sobre este segredo, o alvo estará convencido de que você sabe sobre ele.

Enquanto estiver encantado dessa maneira, a criatura obedece a seus comandos por medo de que você revele seu segredo. Ela não vai arriscar a sua vida por você ou lutar por você, a menos que já esteja inclinado a fazê-lo. Ele concede favores e presentes que ofereceria a um amigo íntimo.

Quando o efeito termina, a criatura não sabe porque ela tinha tanto medo de você.

Depois de usar essa característica, você não pode usá-la novamente até que termine um descanso longo.

Tradução: Rafael Viana Silva

Revisão: Luciana Fortuna

Equipe **REDERPG**

Artigo original:

<http://dnd.wizards.com/articles/unearthed-arcana/bard-colleges>