

# Unearthed Arcana: Feiticeiro

## Origem da Feitiçaria

No 1º nível, um feiticeiro ganha a característica Origem da Feitiçaria. Aqui estão novas opções de playtest para essa característica: Alma Favorecida, Feitiçaria da Fênix, Feitiçaria do Mar e Feitiçaria da Pedra.

### 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 ainda sem terem sido testadas propriamente. 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.

## Alma Favorecida

Algumas vezes a centelha mágica que abastece um feiticeiro vem de uma fonte divina que cintila em sua alma. Tendo uma alma tão favorecida, sua magia inata pode vir de uma distante, mas poderosa conexão familiar com um ser divino. Talvez seu ancestral fosse um anjo transformado em mortal e mandado para lutar em nome de um deus. Ou o seu nascimento pode se alinhar com uma antiga profecia, marcando você como um servo dos deuses ou como um receptáculo escolhido de magia divina.

Almas favorecidas, com seus magnetismos naturais e fortes personalidades, são geralmente vistos como ameaças para hierarquias religiosas tradicionais. Como leigos que comandam o poder dos deuses, esses feiticeiros podem enfraquecer a ordem existente e reivindicar uma ligação direta com o divino.

Em algumas culturas, só aqueles que reivindicam o poder de uma alma favorecida podem comandar o poder religioso. Nessas regiões, posições eclesiásticas são dominadas por algumas poucas famílias e preservadas por gerações.

## Magia Divina

Sua ligação com o divino permite que você aprenda magias normalmente associadas à classe clérigo. Quando sua característica Magias permitir que você aprenda um truque ou uma magia de feiticeiro de 1º nível ou superior, você pode escolher a nova magia da lista de magias de clérigo, além da lista de magias de feiticeiro. Você deve obedecer todas as restrições normalmente quando selecionar a magia, e ela se torna uma magia de feiticeiro para você.

## Resiliência Sobrenatural

No 1º nível, a benção dos deuses concede a você uma durabilidade aumentada. Seu máximo de pontos de vida aumenta em 1 e ele aumenta novamente em 1 toda vez que você ganhar um nível nessa classe.

## Favorecido pelos Deuses

A partir do 1º nível, o poder divino protege seu destino. Se você falhar um teste de resistência ou errar uma jogada de ataque, você pode jogar 2d4 e somar ao total, possivelmente alterando o resultado final.

Uma vez que você use essa característica, você não poderá usá-la novamente até que termine um descanso curto ou longo.

## **Semblante Abençoado**

No 6º nível, sua essência divina faz você passar por uma transformação física menor. Sua aparência assume uma versão transcendental de uma das seguintes qualidades (sua escolha): beleza, juventude, bondade ou imponência.

Qualquer que seja sua escolha, se o seu bônus de proficiência se aplicar a um teste de Carisma, dobre esse bônus.

## **Pureza Divina**

No 14º nível, você fica imune a doenças, a dano venenoso e à condição envenenado.

## **Recuperação Celeste**

No 18º nível você ganha a habilidade de superar ferimentos graves. Como uma ação bônus, quando você tem menos que a metade de seus pontos de vida, você pode recuperar um número de pontos de vida igual à metade do máximo de seus pontos de vida.

Uma vez que você use essa característica, você não poderá usá-la novamente até que termine um descanso longo.

## **Feitiçaria da Fênix**

Seu poder vem da chama imortal que dá vida à lendária fênix. Você ou seus ancestrais talvez tenham feito um grande favor a uma fênix, ou nasceram na presença de uma. Qualquer que seja a causa, uma centelha do poder da fênix existe dentro de você.

Esse poder é uma bênção e uma maldição. Como a criatura mítica, você pode invocar energia flamejante e ganhar a habilidade de enganar a própria morte. Mas esse poder vem com um preço. O fogo dentro de você se agita muito, urgindo para ser liberado. Você às vezes se vê distraidamente alimentando fontes de fogo.

Você não suporta deixar um fogo se extinguir. Você se sente mais confortável quando tem uma tocha em suas mãos ou quando está sentado em frente a uma fogueira de acampamento.

Mais importante, esse dom não vem com proteção especial contra o fogo. Você é tão vulnerável quanto qualquer um contra magias flamejantes, inclusive as suas. Feiticeiros da fênix podem usar seus poderes para escapar da beira da morte e, muitas vezes, o comportamento impulsivo ou a confiança em magia destrutiva deles é o que primeiramente os coloca lá.

Tais feiticeiros são andarilhos por necessidade. A natureza volátil de suas magias faz o povo comum ficar nervoso. Se um incêndio começar em uma vila, é melhor um feiticeiro da fênix fugir, sendo ele culpado ou não. O fogo é uma força poderosa, e feiticeiros da fênix têm uma reputação (merecida ou não) de ter um comportamento inconsequente, confiantes que a essência da fênix pode salvá-los.

## **Peculiaridades da Alma da Fênix**

<b>d6</b>	<b>Peculiaridade</b>
1	Você, distraidamente, acende pequenas fogueiras que logo apagam.
2	Você gargalha como um diabo quando lança suas magias de fogo.
3	Você admira o fogo, mesmo que este queime seus amigos.
4	Você é coberto por queimaduras que marcam a primeira manifestação do seu poder.
5	Você gosta da sua comida queimada.
6	Você é corajoso ao ponto de ser inconsequente.

## **Incendiar**

No 1º nível, você ganha a habilidade de começar um fogo com o seu toque. Como uma ação, você consegue incendiar magicamente um objeto inflamável que você toque com sua mão – um objeto como

uma tocha, uma mecha ou uma tira de pano.

### **Manto de Chamas**

A partir do 1º nível, você pode liberar o fogo da fênix que queima dentro de você.

Como uma ação bônus, você se cobre magicamente em um redemoinho de chamas, seus olhos brilham como carvão em brasa. Por 1 minuto você ganha os seguintes benefícios:

- Você emite luz brilhante num raio de 9 metros e penumbra por mais 9 metros além.
- Qualquer criatura sofre dano flamejante igual ao seu modificador de Carisma se ela te acertar com um ataque corpo a corpo estando a 1,5 metro de você ou se te tocar.
- Toda vez que você jogar dado de dano flamejante no seu turno, a jogada ganha um bônus igual ao seu modificador de Carisma.

Uma vez que você use essa característica, você não poderá usá-la novamente até terminar um descanso longo.

### **Centelha da Fênix**

A partir do 6º nível, a energia flamejante dentro de você se torna inquieta e vingativa. À beira da derrota, essa energia conflagra para preservar você, num rugido flamejante.

Se você for reduzido a 0 ponto de vida, você pode usar sua reação para chamar a centelha da fênix. Você é reduzido para 1 ponto de vida em vez de 0 e cada criatura a até 3 metros de você sofre dano flamejante igual à metade do seu nível de feiticeiro + o seu modificador de Carisma.

Se você usar essa característica enquanto estiver sob os efeitos do seu Manto de Chamas, essa habilidade causa dano flamejante igual ao seu nível de

feiticeiro + o dobro do seu modificador de Carisma, e seu Manto de Chamas termina imediatamente.

Uma vez que você use essa característica, você não poderá usá-la novamente até terminar um descanso longo.

### **Fogo Restaurador**

A partir do 14º nível, suas magias de fogo acalmam e recuperam você. Quando você gastar um espaço de magia para lançar uma magia que tenha jogada de dano flamejante, você ganha pontos de vida igual ao espaço da magia + o seu modificador de Carisma.

### **Forma da Fênix**

No 18º nível, você finalmente dominou a centelha de fogo que dança dentro de você. Enquanto estiver sob os efeitos do seu Manto de Chamas, você ganha os seguintes benefícios adicionais:

- Você tem um deslocamento de voo de 12 metros e pode flutuar.
- Você tem resistência a todos os tipos de dano.
- Se você usar sua Centelha da Fênix, essa característica inflige 20 de dano flamejante extra em cada criatura.

### **Feitiçaria do Mar**

O poder da água está na força de sua natureza flexível, resiliente e implacável. A água se abre para deixar um navio passar, ou para um mergulhador entrar nela, mas as suas passagens não deixam marca alguma. A água que flui montanha abaixo chega até o mar. Ela pode fazer curvas e passar por vales e colinas, mas vagarosamente e continuamente retorna para as ondas. Aqueles que têm as almas

tocadas pelo poder da água elemental comandam poder similar.

Sua herança se liga a poderosas criaturas do mar, como nereidas, os lordes dos tritões e poderes elementais. Como um rio, você sente o chamado do oceano. Esse chamado está sempre presente no seu coração e você nunca está completamente em paz até que esteja perto do mar.

### **Alma do Mar**

No 1º nível, sua ligação com o mar concede a você a habilidade de respirar embaixo d'água, e você tem um deslocamento de natação igual ao seu deslocamento em terra.

### **Maldição do Mar**

Quando você escolhe essa origem no 1º nível, você aprende o segredo de infundir suas magias com uma maldição aquática.

Quando você acerta uma criatura com um ataque de truque ou quando uma criatura falha em um teste de resistência contra um truque seu, você pode amaldiçoar o alvo até o final do seu próximo turno ou até você amaldiçoar uma criatura diferente usando essa característica.

Uma vez por turno, quando você lança uma magia, você pode acionar a maldição se a magia causar dano de frio ou relâmpago ao alvo amaldiçoado, ou se a magia forçar esse alvo a se mover. Acionar sujeita o alvo ao efeito adicional apropriado abaixo, e então a maldição termina se a magia não for um truque (você escolhe o efeito que será usado, caso mais de um seja aplicável):

**Dano Congelante.** Se o alvo afetado sofrer dano congelante de sua magia, o deslocamento do alvo é reduzido em 4,5 metros até o final do seu próximo turno. Se

a magia já reduz o deslocamento do alvo, escolha a maior redução.

**Dano Elétrico.** Se o alvo afetado sofrer dano elétrico de sua magia, o alvo sofre dano elétrico adicional igual ao seu modificador de Carisma.

**Movimento Forçado.** Se o alvo afetado for movido pela sua magia, aumente a distância que ele é movido em 4,5 metros.

### **Defesa Aquática**

No 6º nível você ganha resistência a dano flamejante.

Você também ganha a habilidade de se defender momentaneamente assumindo uma forma aquática. Como uma reação quando você é acertado por um ataque e sofre dano concussivo, cortante ou perfurante dele, você pode reduzir esse dano por um valor igual ao seu nível de feiticeiro mais o seu valor de Carisma, e em seguida se mover a até 9 metros sem provocar ataques de oportunidade. Uma vez usada essa reação especial, você não poderá usá-la novamente até terminar um descanso curto ou longo.

### **Forma Mutável**

A partir do 14º nível, você ganha a habilidade de entrar em um estado líquido enquanto se move.

Quando você se mover no seu turno, você sofre apenas metade do dano de ataques de oportunidade e pode se mover através do espaço de qualquer inimigo, mas não pode voluntariamente terminar seu deslocamento nesse espaço.

No seu turno, você pode se mover através de qualquer espaço que tenha pelo menos 7,5 cm de diâmetro e faz isso sem se espremer. Quando você acabar de se mover, as regras normais de ficar espremido se aplicam se você estiver num espaço com uma categoria de tamanho

menor do que você. Você não pode por vontade própria terminar seu deslocamento num lugar menor que isso e se você for forçado, você imediatamente volta para o lugar mais próximo desse espaço onde você caiba, usando de volta o caminho do seu movimento.

### **Alma d'Água**

No 18º nível, seu ser é alterado pelo poder do mar. Você ganha os seguintes benefícios:

- Você não precisa mais comer, beber ou dormir.
- Um acerto crítico contra você se torna um acerto normal.
- Você tem resistência a dano de concussivo, cortante e perfurante.

### **Feitiçaria da Pedra**

Sua magia surge de uma ligação misteriosa entre sua alma e a magia da terra elemental. Você pode traçar sua ancestralidade até o Plano da Terra, ou sua família pode ter recebido uma dádiva poderosa por fazer um serviço aos lordes dao. Qualquer que seja seu passado, a magia da terra elemental é sua para comandar.

Sua ligação com a magia da terra concede a você resiliência extraordinária e feiticeiros da pedra têm uma afinidade natural com combate. Uma lâmina de aço é como uma extensão natural do seu corpo e feiticeiros com essa origem tem aptidão para empunhar tanto escudos quanto armas. Em combate, seu lugar é no meio da batalha. Você conta com sua natureza elemental para defender você de perigos e com sua magia e armas de metal para sobrepujar seus adversários.

### **Proficiências Bônus**

No 1º nível, você ganha proficiência com escudos, armas simples e armas comuns.

### **Magia Metálica**

Sua afinidade com metais te dá a opção de aprender algumas magias que não são de feiticeiro que focam em ataques com armas. Quando sua característica de lançar magias deixar você aprender uma magia de feiticeiro, você pode selecionar a magia da seguinte lista de magias, além das magias de feiticeiro. De resto, você deve obedecer todas as restrições para selecionar a magia e ela se torna uma magia de feiticeiro para você.

<b>Nível da Magia</b>	<b>Magia</b>
1º	<i>desafio divino</i>
1º	<i>punição radiante</i>
1º	<i>punição trovejante</i>
1º	<i>punição colérica</i>
2º	<i>punição marcante</i>
2º	<i>arma mágica</i>
3º	<i>punição cegante</i>
3º	<i>arma elemental</i>
4º	<i>punição espantosa</i>

### **Durabilidade da Pedra**

No 1º nível, sua conexão com a pedra dá a você fortitude extra. Seu máximo de pontos de vida aumenta em 1 e ele aumentam novamente em 1 toda vez que você ganhar um nível nessa classe.

Como uma ação, você ganha uma CA base de 13 + o seu modificador de Constituição se você não estiver usando armadura, e sua pele fica com uma aparência rochosa. Esse efeito dura até que você o termine com uma ação bônus, até você ficar incapacitado ou até você vestir algum tipo de armadura que não seja um escudo.

## **Égide de Pedra**

A partir do 6º nível, seu comando sobre a magia de terra fica mais forte, permitindo que você a use na proteção de seus aliados.

Como uma ação bônus, você pode dar uma égide para uma criatura aliada que você possa ver a até 18 metros de você. A égide é uma aura cinza turva de magia da terra que protege o alvo. Qualquer dano concussivo, cortante ou perfurante que o alvo sofrer é reduzido em 2 + nível de feiticeiro dividido por 4. Esse efeito dura por 1 minuto, até você usar novamente ou até você ficar incapacitado.

Além disso, quando uma criatura a até 18 metros, a qual você possa ver, acertar o alvo protegido com um ataque corpo a corpo, você pode usar sua reação para se teleportar para um local não ocupado, o qual você também possa ver, a até 1,5 metro do atacante. Você pode se teleportar somente se você e o atacante estiverem na mesma superfície. Em seguida, você pode fazer um ataque corpo a corpo contra o atacante. Se o ataque acertar você inflige 1d10 de dano de força extra. Esse dano extra aumenta para 2d10 no 11º nível e para 3d10 no 17º nível.

## **Gume da Pedra**

A partir do 14º nível, sua maestria na magia da terra permite que você adicione a força da terra elemental às suas magias. Quando você lançar uma magia que inflija dano, escolha uma criatura que sofreu dano com essa magia no turno em que você a lançou. Essa criatura sofre um dano extra de força igual à metade do seu nível de feiticeiro. Essa habilidade só pode ser usada uma vez por lançamento de magia.

## **Égide do Mestre da Terra**

A partir 18º nível, quando você usar sua Égide de Pedra para proteger um aliado, você pode escolher até três criaturas para ganharem esses benefícios.

**Tradução:** Felipe Savino Dias

**Revisão:** Marcelo Telles

Equipe **REDERPG**

**Artigo original:**

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