

Unearthed Arcana: Mago Revisitado

Material de Playtest

O material apresentado aqui é para testes e para acender a sua imaginação. Essas mecânicas de jogo estão na forma de rascunho, podendo ser utilizadas nas suas campanhas, mas não foram refinados por iterações de design ou desenvolvimento total de games.. Elas não são, oficialmente, parte do jogo e não são permitidas em eventos da *D&D Adventurers League*.

Como é típico na *Unearthed Arcana*, as opções aqui não foram ajustadas para multiclasse.

Se nós decidirmos oficializar esse material, ele será aprimorado de acordo com os seus comentários e, então, aparecerá em um livro do D&D.

Tradições Arcanas

No 2º nível, um mago ganha a característica Tradição Arcana. Aqui estão duas novas opções de playtest dessa característica: Teurgia e Magia da Guerra.

Teurgia

Um número de divindades clamam a magia arcana como seu domínio, pois a magia faz parte do tecido do cosmos como vento, fogo, raios e todas as outras forças primitivas. Assim como existem deidades do mar e deuses de guerra, as artes arcanas apresentam seus próprios patronos divinos.

Tais divindades frequentemente têm clérigos, mas muitos deuses da magia pedem aos seus seguidores que adotem o estudo da magia. Esses usuários de magia religiosos seguem a tradição arcana da Teurgia e são comumente conhecidos como teurgistas. Tais usuários de magia são tão dedicados e acadêmicos quanto qualquer outro mago, mas misturam seu estudo arcano com devoção religiosa.

Inspiração Divina

Quando você escolher essa tradição no 2º nível, escolha também um domínio da lista de domínios elegíveis da sua divindade (veja o apêndice B, "Deuses do Multiverso", no *Player's Handbook*, para exemplos). Os domínios Conhecimento e Luz são escolhas especialmente apropriadas para um teurgista.

Iniciado Arcano

Começando quando você seleciona essa tradição no 2º nível, sempre que você ganhar um nível de mago, você pode substituir uma das magias de mago que você adicionaria ao seu grimório por uma magia de domínio de clérigo do seu domínio escolhido. A magia deve ser de um nível para o qual você tenha espaços de magia.

Se você adicionar todas as suas magias de domínio ao seu grimório, você pode, subsequentemente, adicionar qualquer magia da lista de magias do clérigo como alternativa. A magia ainda deve ser de um nível para o qual você tenha espaços de magia.

Qualquer magia de clérigo que você ganhe a partir desta característica é considerada uma magia de mago para você, mas outros magos não podem copiar as magias de clérigo de seu grimório para os grimórios deles.

Canalizar Arcana

No 2º nível, você ganha a capacidade de canalizar energia arcana diretamente de sua divindade, usando essa energia para alimentar efeitos mágicos. Você começa com dois desses efeitos: Arcana Divina e a opção Canalizar Divindade concedida no 2º nível pelo domínio escolhido. Você emprega essa

opção de Canalizar Divindade usando sua habilidade Canalizar Arcana.

Quando você usa seu Canalizar Arcana, você escolhe qual efeito criar. Você deve então terminar um descanso curto ou longo para usar seu Canalizar Arcana novamente.

Alguns efeitos de Canalizar Arcana requerem testes de resistência. Quando você usa um efeito desses, a CD do teste de resistência é igual à CD das suas magias de mago.

A partir do 6º nível, você pode usar seu Canalizar Arcana duas vezes entre os descansos e, no 18º nível, você pode usá-lo três vezes. Quando você terminar um descanso curto ou longo, você recupera seus usos que foram gastos.

Se você ganhar opções adicionais de Canalizar Divindade de seu domínio, você pode empregá-las usando sua característica Canalizar Arcana.

Canalizar Arcana: Arcana Divina

Como uma ação bônus, você fala uma prece para controlar o fluxo de magia ao seu redor. A próxima magia que você lançar ganha um bônus de +2 em qualquer jogada de ataque que você faça para ela ou na CD do teste de resistência, conforme apropriado.

Acólito Arcano

No 6º nível, você ganha os benefícios do primeiro nível de seu domínio escolhido. No entanto, você não ganha nenhuma proficiência em arma ou armadura do domínio.

Sacerdote Arcano

No 10º nível, você ganha os benefícios do 6º nível do seu domínio escolhido. Sua fé e sua compreensão da magia permitem que você mergulhe nos segredos de seu deus.

Sumo Sacerdote Arcano

No 14º nível, você ganha os benefícios do 17º nível do seu domínio escolhido. Sua natureza acadêmica e compreensão da magia e doutrina permitem dominar essa habilidade mais cedo do que um clérigo de seu domínio.

Magia da Guerra

Uma variedade de colégios arcanos se especializam em treinar magos para a guerra. A tradição da Magia da Guerra combina princípios da evocação e abjuração. Ensina técnicas que fortalecem as magias de um mago, ao mesmo tempo que fornecem métodos para reforçar suas próprias defesas.

Seguidores desta tradição são conhecidos como magos da guerra. Eles veem sua magia como arma e armadura, um recurso superior a qualquer frágil peça de aço. Os magos da guerra atacam rapidamente na batalha, usando suas magias para apoderar-se do controle tático de uma situação. Suas magias atacam forte, enquanto suas habilidades defensivas frustram as tentativas de contra-ataque de seus oponentes.

Deflexão Arcana

No 2º nível, você aprendeu a tecer a sua magia para fortalecer-se contra danos. Quando você é atingido por um ataque ou falhar em um teste de resistência de Constituição, você pode usar sua reação para ganhar um bônus de +2 na sua CA contra esse ataque ou um bônus de +4 para esse teste de resistência.

Quando você usa esse recurso, você não pode lançar magias que não sejam truques até o final do seu próximo turno.

Inteligência Tática

A partir do 2º nível, sua capacidade de avaliar rapidamente situações táticas permite que

você aja rapidamente na batalha. Você ganha um bônus nas suas jogadas de iniciativa igual ao seu modificador de Inteligência.

Surto de Poder

A partir do 6º nível, você pode fortalecer suas magias que liberam danos a grupos de inimigos. Quando você força várias criaturas a fazerem testes de resistência contra o dano de uma de suas magias, você pode aumentar o dano dessa magia jogando mais dois dos dados de dano dela. Este aumento ocorre apenas no turno que você lançou a magia.

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

Magia Durável

A partir do 10º nível, a magia que você canaliza ajuda a evitar danos. Enquanto você mantiver a concentração em uma magia, você recebe um bônus de +2 na CA e em todos os testes de resistência.

Mortalha Defletora

No 14º nível, sua Deflexão Arcana se infunde com magia mortífera. Quando você usa sua característica Deflexão Arcana, energia mágica arqueia de você; cada criatura de sua escolha em um raio de 3 metros receberá dano de força igual à metade do seu nível de mago.

Tradução: Marcelo Telles

Equipe **REDERPG**

Artigo original:

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