

Unearthed Arcana: Feiticeiro da Alma de Gigante

Este documento apresenta uma nova opção de playtest para o feiticeiro.

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*.

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

Origem da Feitiçaria

No 1º nível, um feiticeiro ganha a característica Origem da Feitiçaria. Alma de Gigante está disponível como uma opção para esta característica.

Alma de Gigante

Os gigantes uma vez habitaram em um reino lendário conhecido como Ostoria, um paraíso para esse povo que refletia seu domínio do reino mortal. Com o tempo, Ostoria caiu e os gigantes ficaram espalhados e divididos. Durante aquela era mítica, os gigantes concederam a alguns indivíduos escolhidos entre os povos pequenos um fragmento de seu grande poder. Essas pessoas favorecidas foram apanhadas na mesma tragédia que dividiu Ostoria. Desde aquele tempo, os gigantes se espalharam pelos muitos mundos do multiverso. De vez em quando, um dos descendentes dos escolhidos manifesta os dons transmitidos pelos gigantes, concedendo-lhes feitiçaria que lhes permite comandar os elementos e ganhar o poder de um gigante.

Resiliência de Jotun

A resiliência dos gigantes flui através de seu corpo. No 1º nível, seu máximo de pontos de vida aumenta em 1 e aumenta em 1 novamente sempre que você ganhar um nível de feiticeiro.

Marca da Ordenação

No 1º nível, você descobre por você mesmo que suas habilidades mágicas inatas são baseadas em sua herança gigante. Selecione um dos tipos de gigante da tabela Marca da Ordenação. No 1º e no 3º níveis, você aprende as magias associadas à sua escolha, conforme mostrado na tabela. Essas magias contam

como sendo magias de feiticeiro para você, mas elas não contam para o número de magias de feiticeiro que você conhece.

Tipo de Gigante	Magias no 1º Nível	Magia no 3º Nível
Gigante da Colina	<i>arma abençoada, heroísmo,</i>	<i>aumentar pessoas/reduzir pessoas</i>
Gigante do Fogo	<i>centelha de fogo, mãos flamejantes</i>	<i>esfera flamejante</i>
Gigante do Gelo	<i>armadura de Agathys, raio de gelo</i>	<i>imobilizar pessoas</i>
Gigante das Nuvens	<i>ilusão menor, névoa</i>	<i>invisibilidade</i>
Gigante da Pedra	<i>constrição, resistência,</i>	<i>crescer espinhos</i>
Gigante da Tempestade	<i>onda trovejante, toque chocante</i>	<i>lufada de vento</i>

Alma da Ostoria Perdida

A partir do 6º nível, você ganha um benefício sempre que lançar uma das magias concedidas pela sua característica Marca da Ordenação.

Gigante da Colina. Imediatamente após você lançar qualquer uma de suas magias da Marca da Ordenação, você pode alvejar até duas criaturas dentro de um raio de 1,5 metro as quais você possa ver. Cada alvo deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Força contra a CD dos testes de resistência para as suas magias, ou ser empurrado para longe de você um número de pés igual a 5 + seu modificador de Constituição (mínimo de +1). Um alvo pode escolher falhar nesse teste de resistência.

Gigante do Fogo. Você ganha um bônus nas jogadas de dano de suas magias da Marca da Ordenação. O bônus é igual ao seu modificador de Constituição (mínimo de +1).

Gigante do Gelo. Imediatamente após você lançar qualquer uma de suas magias da Marca da Ordenação, você ganha pontos de vida temporários igual ao seu modificador de Constituição (mínimo de 1). Caso a magia seja *armadura de Agathys*, você aumenta os pontos de vida temporários que a magia concede em uma quantidade igual ao seu modificador de Constituição (mínimo de 1).

Gigante das Nuvens. Imediatamente após você lançar qualquer uma de suas magias da Marca da Ordenação, você pode magicamente se teleportar como uma ação bônus. Você se teleporta para um espaço desocupado que possa ver e que não seja mais distante do que um número de pés igual a 10 + o seu modificador de Constituição.

Gigante da Pedra. Imediatamente após você lançar qualquer uma de suas magias da Marca da Ordenação,

you ganha um bônus na CA igual ao seu modificador de Constituição (mínimo de +1), até o final de seu próximo turno.

Gigante da Tempestade. Imediatamente após você lançar qualquer uma de suas magias da Marca da Ordenação, até três criaturas de sua escolha que você possa ver e que estejam dentro de um raio de 9 metros, tomam dano elétrico igual ao seu modificador de Constituição (mínimo de 1).

Fúria da Ostoría Caída

A partir do 14º nível, você ganha a habilidade de canalizar as almas de seus ancestrais na sua forma física. Quando você começa a lançar uma magia de feiticeiro no seu turno e gasta um espaço de magia, você pode aumentar o seu tamanho em uma categoria – de Médio para Grande, por exemplo.

Esse aumento dura por 1 minuto. Ele termina antes se você morrer ou for incapacitado. Até ele terminar, você aproveita os seguintes benefícios:

- Seus pontos de vida atuais e o seu máximo de pontos de vida aumentam em 1 por nível de feiticeiro que você possua.
- Seu alcance aumenta em 1,5 metro.
- O seu deslocamento aumenta em 1,5 metro.
- Você tem vantagem em testes do atributo Força e em testes de resistência de Força.
- Você ganha um bônus nas jogadas de dano de seus ataques com arma corpo a corpo; o bônus é igual ao seu modificador de Constituição (mínimo de +1).

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

Benção do Pai de Todos

No 18º nível, seu valor de Constituição aumenta em 2 até o máximo de 22. Adicionalmente, você agora pode usar Fúria da Ostoría Caída duas vezes entre os descansos, mas não mais que uma vez por turno. Se você usar esta característica enquanto estiver sob o efeito dela, o aumento de tamanho, pontos de vida, alcance e deslocamento são acumulativos.

Tradução: Marcelo Telles

Revisão: Luciana Fortuna

Equipe **REDERPG**

Artigo original:

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