

Unearthed Arcana

Feiticeiro e Bruxo

Este documento apresenta opções em teste para o feiticeiro e para o bruxo. Além disso, apresenta também um novo truque: *lasca da mente*.

Material de Teste

O material apresentado aqui é para teste e para acender a sua imaginação. Essas mecânicas de jogo são um rascunho, para serem jogadas em sua campanha mas ainda sem terem sido propriamente testadas. Elas não são, oficialmente, parte do jogo e não são permitidas em eventos da *D&D Adventurers League*.

Se for decidido oficializar esse material, o mesmo será refinado baseado nas suas sugestões, e então será incorporado em um livro do D&D.

Origem Feiticeira

No 1º nível, um feiticeiro ganha a característica Origem Feiticeira. Aqui está uma opção de teste para essa característica: *Mente Aberrante*.

Mente Aberrante

Uma influência alienígena envolveu-lhe com seus tentáculos, transformando você tanto fisicamente quanto mentalmente. Talvez um fragmento psíquico tenha ficado alojado na sua psique depois de ter sido dominado por um abolete. Possivelmente você nasceu em algum lugar contaminado pelo Reino Distante, uma mácula planar que lhe mudou para sempre. Ou, talvez, devoradores de mente lhe sequestraram, sujeitando você ao terrível processo de ceremorphosis – mas a transformação falhou e lhe deixou alterado.

Perturbação Única

Independente de sua criação, a origem *Mente Aberrante* transmite uma sensação de estranheza ao personagem ou aos seus arredores. Isso pode ser tão sutil quanto quando o seu feiticeiro lê a mente de uma criatura com *detectar pensamentos*, e qualquer um em sua proximidade experimenta um fraco, mas penetrante sentimento de pavor. Ou pode ser inconfundível, como suar um muco viscoso e brilhoso quando você está assustado, ou suas pupilas se contorcem quando estiver animado. Considere a fonte indescritível de seus poderes de feiticeiro, e use isso como um guia para tecer fios de estranheza através da sua magia.

Pensamentos Invasivos

Característica da Mente Aberrante de 1º nível

No 1º nível, você ganha a habilidade de usar uma ação bônus para, magicamente, criar uma ligação telepática com uma criatura que você possa ver a até 9 metros. Enquanto a ligação durar, você pode falar telepaticamente com a criatura e, se ela compreender

pelo menos um idioma, ela pode falar telepaticamente com você. A ligação dura por 10 minutos, e ela termina antes caso você esteja incapacitado ou morto, ou se utilizar outra ação bônus para quebrar a ligação ou estabelecer uma nova com uma criatura diferente.

Magias Psiônicas

Característica da Mente Aberrante de 1º nível

A partir do 1º nível, a sua natureza aberrante altera de forma sutil, mas profunda, a sua mente. Você aprende magias adicionais ao alcançar determinados níveis nessa classe, como mostrado na tabela *Magias Psiônicas*. A magia é considerada como uma magia de feiticeiro para você, mas não conta para o número de magias de feiticeiro que você conhece. Essas magias não podem ser substituídas quando você ganha um nível nessa classe.

Magias Psiônicas

Nível do Feiticeiro	Magias
1º	<i>braços de Hadar, sussurros dissonantes</i>
3º	<i>acalmar emoções, detectar pensamentos</i>
5º	<i>fome de Hadar, remeter</i>
7º	<i>compulsão, tentáculos negros de Evard</i>
9º	<i>modificar memória, ligação telepática de Rary</i>

Ser Deformado

Característica da Mente Aberrante de 1º nível

A partir do 1º nível, a sua origem aberrante te protege do perigo. O seu corpo pode ter uma camada de limo viscoso, de couro endurecido, escamas, ou uma barreira psiônica invisível (escolha a forma de proteção ao ganhar essa *Característica*). Qualquer que seja a forma escolhida, a sua CA é igual a 13 + o seu modificador de Destreza enquanto você não estiver utilizando uma armadura.

Dica de Regra: Cálculos de CA não acumulam

Sempre que o jogo lhe fornecer mais de uma maneira de calcular a sua Classe de Armadura, você só pode utilizar uma delas. Você escolhe qual utilizará. Por exemplo, se você tem a característica do Ser Deformado da *Mente Aberrante* e a característica de Defesa Desarmada do monge, você não deve misturar os dois. Em vez disso, escolha qual dos dois vai determinar a sua CA.

Feitiçaria Psiônica

Característica da Mente Aberrante de 6º nível

A partir do 6º nível, quando você lançar qualquer magia adquirida pela característica *Magias Psiônicas*, você pode utilizar um espaço de magia, como de costume, ou gastar

uma quantidade de pontos de feitiçaria igual ao nível da magia. Se você lançar a magia utilizando os pontos de feitiçaria, ela não requer os seus componentes.

Defesas Psiônicas

Característica da Mente Aberrante de 6º nível

No 6º nível, você ganha resistência a dano psíquico, e tem vantagem em testes de resistência contra ser amedrontado ou enfeitiçado.

Revelação na Carne

Característica da Mente Aberrante de 14º nível

A partir do 14º nível, você pode libertar a verdade aberrante dentro de você. Como uma ação bônus, você pode gastar 1 ou mais pontos de feitiçaria para, magicamente, transformar o seu corpo por 1 minuto. Para cada ponto de feitiçaria gasto, você ganha os seguintes benefícios de sua escolha, os quais duram até o final da transformação:

- O seu deslocamento de natação se iguala ao seu deslocamento e você ganha a habilidade de respirar debaixo d'água. Brânquias nascem no seu pescoço ou atrás das suas orelhas, os seus dedos passam a ter membranas, ou você cresce cílios, como os de protozoários, que se estendem através das suas roupas.
- O seu deslocamento de voo se iguala ao seu deslocamento e você pode flutuar. Quando você voa, a sua pele brilha com muco.
- O seu corpo, junto com qualquer equipamento que esteja carregando ou usando, se torna viscoso e flexível. Você consegue passar por qualquer espaço de até 2,5 centímetros sem se espremer, e você pode gastar 1,5 metro de deslocamento para escapar de amarras não-mágicas ou de ser agarrado.
- Os seus olhos se tornam negros ou se tornam apêndices sensoriais que se contorcem. Você sabe a localização de qualquer criatura escondida ou invisível a até 18 metros de distância de você.

Distorcer a Realidade

Característica da Mente Aberrante de 18º nível

No 18º nível, você se transforma no ponto focal de uma anomalia que pode distorcer a realidade. Como uma ação, você pode irradiar uma aura mágica transparente com um raio de 6 metros por 1 minuto. Essa aura pode ter a forma de uma esfera cheia de energia psíquica, um gel amebiano flutuante, uma extrusão de parasitas efêmeros, ou qualquer outra manifestação. Outras criaturas tratam a aura como um terreno difícil e, ao começar o seu turno dentro da mesma, sofrem 2d10 de dano psíquico. Quando você ativar essa característica, você pode escolher qualquer número de criaturas que você possa ver para não serem afetadas pela aura.

Como uma ação bônus, você pode desfazer a aura. Se o fizer, você e qualquer número de criaturas de sua escolha dentro da aura são teletransportados para uma localização, a qual você possa ver, a até 1,5 km de distância. Cada criatura deve aparecer em um espaço desocupado a até 6 metros de você. Caso a criatura não queira ser teletransportada, ela deve ter sucesso em um teste de salvaguarda de Carisma contra a sua CD para suas magias.

Após utilizar essa característica, você deve terminar um descanso longo antes de usá-la novamente.

Patrono Sobrenatural

No 1º nível, um bruxo ganha a característica Patrono Sobrenatural. Aqui está uma opção de teste para essa característica: o Espreitor das Profundezas.

O Espreitor das Profundezas

Você fez um pacto com uma entidade que espreita de algum lugar profundo do oceano, ou até mesmo do Plano Elemental de Água, como um poderoso kraken, um primordial antigo, ou um ser monstruoso dos primórdios da criação. Você a serve como olhos e ouvidos, vislumbrando o mundo além de seus domínios e reportando as suas descobertas. Você pode ter adquirido esse pacto por ser membro de um culto dedicado a essa entidade ou depois do seu patrono ter salvo a sua vida de um afogamento no mar.

As Garras do Espreitor

Diversas características do Espreitor das Profundezas criam tentáculos ou uma mandíbula que se agarram ao mundo. A forma desses apêndices deve refletir a natureza do seu patrono. Por exemplo, o bruxo de um kraken pode criar grandes tentáculos semelhantes a lulas, garras de caranguejo serrilhadas, ou um enorme bico de polvo, enquanto que o servo de um elemental de água primordial pode criar apêndices ou ondas de água-viva.

Lista Expandida de Magias

Característica do Espreitor das Profundezas de 1º nível

O Espreitor das Profundezas lhe permite escolher de uma lista expandida de magias sempre que você aprender uma magia nova de bruxo. As seguintes magias são adicionadas a sua lista de magias de bruxo.

Magias Expandidas do Espreitor

Nível da Magia	Magias
1º	criar ou destruir água, onda trovejante
2º	lufada de vento, silêncio
3º	relâmpago, nevasca
4º	controlar água, tentáculos negros de Evard
5º	comunhão com a natureza, cone de frio

Aperto das Profundezas

Característica do Espreitador das Profundezas de 1º nível

No 1º nível, você ganha a habilidade de criar um tentáculo espectral para atacar os seus inimigos. Como uma ação bônus, você cria um tentáculo de 3 metros em um local que você consiga ver a até 18 metros de distância. O tentáculo dura por 1 minuto ou até que você utilize essa característica para criar outro.

Quando você cria o tentáculo, você pode realizar um ataque corpo a corpo de magia contra uma criatura a até 3 metros de distância do mesmo. Se o ataque obtiver sucesso, o alvo sofre 1d8 de dano gélido ou elétrico (a sua escolha no momento do dano) e a velocidade dele é reduzida por 3 metros até o começo do seu próximo turno. Quando você chegar no 10º nível nessa classe, o dano do tentáculo aumenta para 2d8.

Como uma ação bônus no seu turno, você pode mover o tentáculo a até 9 metros e repetir o ataque.

Você pode criar esse tentáculo um número de vezes igual ao seu modificador de Carisma (mínimo de 1 vez), e você recupera todas as utilizações gastas ao terminar um descanso longo.

Prole das Profundezas

Característica do Espreitador das Profundezas de 1º nível

No 1º nível, o seu patrono lhe aceita em sua corte interna de servidores. Você pode se comunicar telepaticamente com qualquer aberração, elemental, fera ou monstrosidade, que possua um deslocamento de natação inato, enquanto a criatura estiver a até 36 metros de você. A criatura pode lhe entender e responder telepaticamente.

Alma Insondável

Característica do Espreitador das Profundezas de 6º nível

No 6º nível, o seu patrono lhe fornece maiores habilidades. Você ganha os seguintes benefícios:

- Você consegue respirar tanto no ar quanto na água.
- O seu deslocamento de natação passa a ser igual ao seu deslocamento normal.
- Você ganha resistência a dano gélido.

Tentáculo Guardião

Característica do Espreitador das Profundezas de 6º nível

No 6º nível, o tentáculo que você pode criar com o Aperto das Profundezas pode defender você e seus companheiros. Quando você ou uma criatura que você possa ver a até 3 metros de distância do tentáculo sofrer dano, você pode usar a sua reação para escolher uma dessas criaturas para reduzir o dano pela metade. Ao utilizar essa característica, o tentáculo desaparece.

Mandíbula Devoradora

Característica do Espreitador das Profundezas de 10º nível

A partir do 10º nível, você pode magicamente conjurar uma manifestação do apetite insaciável do seu patrono. Como uma ação, escolha um ponto que você consiga ver a até 18 metros de distância. Por 1 minuto, uma mandíbula translúcida com um raio de 3 metros se manifesta centralizada no seu ponto de escolha. Cada criatura nessa área, quando a mandíbula aparece, deve ter sucesso em um teste de salvaguarda de Força contra a sua CD para magias ou ficar contido. Qualquer criatura que começar o seu turno na área da mandíbula sofre 3d6 de dano gélido ou elétrico (sua escolha quando o dano é infligido). Como uma ação, uma criatura contida pode repetir a salvaguarda, se libertando em caso de sucesso. No começo do seu turno, se alguma criatura está na área de mandíbula, você ganha uma quantidade de pontos de vida temporários igual ao seu nível de bruxo.

Uma vez utilizado essa característica, você deve terminar um descanso curto ou longo para poder utilizá-la novamente.

Dica de Regra: Pontos de Vida Temporários Não Acumulam

Se você tem pontos de vida temporários e recebe uma segunda quantidade, você não deve somá-los, a não ser que seja explicitamente dito por uma regra. Em vez disso, você escolhe qual dos pontos de vida temporários vai ser mantido. Para mais informações sobre pontos de vida temporários, veja o capítulo 9 do *Livro do Jogador*.

Libertar das Profundezas

Característica do Espreitador das Profundezas de 14º nível

A partir do 14º nível, você ganha a habilidade de pedir ajuda ao seu patrono. Como uma ação, você escolhe um ponto a até 9 metros de distância em que o seu patrono rasgará o véu da realidade, manifestando uma porção da sua grandeza marítima. Escolha um dos seguintes efeitos para ocorrer a partir do ponto da manifestação. Depois de utilizar qualquer um dos efeitos, você não pode usar essa característica novamente até que tenha terminado um descanso longo.

Transporte. Você e até cinco criaturas dispostas a sua escolha que você possa ver, as quais estejam a até 9 metros do ponto de manifestação, são agarrados por tentáculos espectrais e arremessados pelo domínio do seu patrono. Os tentáculos teletransportam você e as criaturas escolhidas para um ponto de sua escolha a até 160 quilômetros, o qual você tenha visitado nas últimas 24 horas. Em seguida, os tentáculos desaparecem.

Fúria. Você pode comandar uma saraivada de tentáculos espectrais para atacar até cinco criaturas que você possa ver e que estejam a até 9 metros de distância do ponto de manifestação. Cada alvo deve fazer um teste de salvaguarda de Destreza contra a sua CD de magias. Em caso de falha, a criatura sofre 6d10 pontos de dano

gélido ou elétrico (sua escolha) e é derrubada. Em caso de sucesso, ela sofre metade do dano e consegue se manter de pé. Em seguida, os tentáculos desaparecem.

Nova Magia

Um novo truque adequado para os usuários de magia com o tema psiônico é apresentado aqui: *lasca da mente*. Este truque aparece nas listas de magias dos feiticeiros, bruxos e magos.

Lasca da Mente

Truque de Encantamento

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V

Duração: 1 turno

Você lança um raio desorientador de energia psiônica na mente de uma criatura que você consiga ver que esteja ao seu alcance. O alvo deve fazer uma salvaguarda de Inteligência. A não ser que tenha sucesso, a criatura sofre 1d6 pontos de dano psíquico, e na primeira vez que ela realizar outra salvaguarda antes do fim do seu próximo turno, ela deve jogar um d4 e diminuir o seu resultado no valor do teste de resistência.

O dano dessa magia aumenta em 1d6 quando você atinge certos níveis. 5º nível (2d6), 11º nível (3d6) e 17º nível (4d6).

Tradução: Raphael Santos

Revisão: Gervasio da Silva Filho

Editoração: Marcelo Telles

Equipe **REDERPG**

Artigo original:

<https://dnd.wizards.com/articles/unearthed-arcana/sorcerer-and-warlock>