

UNEARTHED ARCANA

Bardo e Paladino

Este documento apresenta opções de teste para o bardo e o paladino.

Isto é Material de Teste

O material presente neste artigo é para ser testado e para ativar sua imaginação. Estas mecânicas de jogo estão em versão preliminar, podendo ser utilizadas em sua campanha, mas ainda não foram refinadas pelo desenvolvimento e edição do jogo. Elas não fazem parte do jogo oficialmente e, portanto, não são permitidas nos eventos de D&D Adventure League.

Se nós decidirmos tornar este material oficial, ele será refinado com base nos seus comentários, e então aparecerá em um livro de D&D.

Colégio de Bardo

No 3º nível, um bardo ganha uma característica de Colégio de Bardo. A seguir está uma opção de teste para essa característica: o Colégio da Eloquência.

Colégio da Eloquência

Os discípulos do Colégio da Eloquência dominam a arte da oratória. A persuasão é considerada uma arte superior, e um argumento bem fundamentado e bem apresentado geralmente se prova mais poderoso do que verdades objetivas. Estes bardos versam uma combinação de lógica com jogo de palavras teatral para vencer os céticos e detratores com argumentos lógicos, e dedilham as cordas do coração para tocar as emoções de audiências inteiras.

Discurso Universal

Característica de 3º nível do Colégio da Eloquência

Você ganhou a habilidade de falar e argumentar com qualquer criatura. Como uma ação bônus, você pode gastar um de seus usos de Inspiração de Bardo. Quando fizer isso, jogue seu dado de Inspiração de Bardo e escolha uma quantidade de criaturas igual ao valor sorteado, que estão a 18 metros de você e as quais possa ver. Durante 10 minutos, as

criaturas escolhidas podem magicamente compreender você, independente da língua que falarem, e você tem vantagem em testes de Carisma para influenciá-las. Essa característica funciona mesmo em criaturas que não falam qualquer idioma.

Palavras Tranquilizantes

Característica de 3º nível do Colégio da Eloquência

Agora você pode conjurar acalmar emoções sem gastar um espaço de magia. Você pode usar essa característica um número de vezes igual ao seu modificador de Carisma. Você recupera todos os usos dessa característica quando você termina um descanso longo.

Lógica Inegável

Característica de 6º nível do Colégio da Eloquência

Você pode tecer palavras cobertas com magia em um laço de razão que pode ser encorajador ou impossível de seguir. Como uma ação bônus, você pode gastar um de seus usos de Inspiração de Bardo. Quando fizer isso, escolha uma criatura que você pode ver a 36 metros e que consiga lhe ouvir, então jogue o seu dado de Inspiração de Bardo e escolha um dos efeitos seguintes:

- A criatura sofre dano psíquico igual ao número sorteado no dado de Inspiração de Bardo, e a criatura deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Inteligência contra a sua CD de magia ou receberá desvantagem na próxima salvaguarda que fizer antes do final do seu próximo turno.
- A criatura recupera pontos de vida igual ao número sorteado no dado de Inspiração de Bardo, e a criatura recebe vantagem na próxima salvaguarda que fizer antes do final do seu próximo turno.

Inspiração Infecciosa

Característica de 14º nível do Colégio da Eloquência

Quando a criatura adiciona um de seus dados de Inspiração de Bardo em seu teste de

atributo, jogada de ataque ou salvaguarda e a jogada falha, a criatura pode manter o dado de Inspiração de Bardo. Em adição, quando uma criatura adiciona um de seus dados de Inspiração de Bardo em seu teste de atributo, jogada de ataque ou salvaguarda e a jogada é bem-sucedida, você pode usar sua reação para encorajar uma criatura diferente (outra além de você) que pode lhe ouvir a 36 metros, concedendo a ela um dado de Inspiração de Bardo sem gastar um de seus usos de Inspiração de Bardo. Você pode usar essa reação um número de vezes igual ao seu modificador de Carisma (no mínimo uma vez), e você recupera todos os usos dessa característica quando você termina um descanso longo.

Juramento Sagrado

No 3º nível, um paladino ganha uma característica de Juramento Sagrado. A seguir está uma opção de teste para essa característica: o Juramento do Heroísmo.

Juramento do Heroísmo

O Juramento do Heroísmo é a confirmação de um caminho destinado, revelado a você pela mão divina. Por algum motivo, um deus ou grupo de deuses incluiu você em suas intrigas. Você não é um herói relutante, mas alguém que abraçou plenamente a ideia de que está destinado a realizar grandes feitos. Você treina diligentemente, esculpindo seu corpo para refinar suas habilidades de maneira que esteja pronto quando o destino chamar.

Princípios do Heroísmo

Os princípios do Juramento do Heroísmo refletem o comprometimento de um paladino em cumprir seus desígnios como um herói digno de lendas.

Ação sobre Palavras. Esforce-se para ser conhecido por seus feitos e não por suas palavras.

Desafios são Testes. Toda dificuldade serve para desafiar suas habilidades e fortalecer sua determinação.

Abrace seu Destino. Você não escolheu esse caminho, mas está percorrendo-o. E ele irá levá-lo até as lendas.

Aprimore seu Corpo. Como um diamante bruto, seu corpo deve ser trabalhado para que seu potencial seja revelado.

Magias de Juramento

Característica de 3º nível do Juramento do Heroísmo

Você ganha magias do juramento nos níveis de paladino indicados na tabela Magias de Juramento do Heroísmo. Veja a característica de classe Juramento Sagrado para ver como Magias de Juramento funcionam.

Magias do Juramento do Heroísmo

Nível de Magias
Paladino

3º	<i>raio guia, retirada acelerada</i>
5º	<i>aprimorar atributo, cativar</i>
9º	<i>celeridade, proteção contra energia</i>
13º	<i>compulsão, movimentação livre</i>
17º	<i>comunhão, invocar saraivada</i>

Canalizar Divindade

Característica de 3º nível do Juramento do Heroísmo

Você ganha as duas opções de Canalizar Divindade a seguir. Veja a característica de classe Juramento Sagrado para ver como Canalizar Divindade funciona.

Atleta Inigualável. Você pode usar sua Canalizar Divindade para melhorar seu atletismo com a bênção divina. Como uma ação bônus, você recebe vantagem em todos os testes de Força (Atletismo) e Destreza (Acrobacia) pelos próximos 10 minutos.

Golpe Lendário. Você pode usar sua Canalizar Divindade como uma ação bônus para guiar seus ataques: durante 1 minuto, seus ataques armados se transformam em um acerto crítico ao sortear 19 ou 20 no d20.

Feito Poderoso

Característica de 7º nível do Juramento do Heroísmo

Suas ações no campo de batalha podem fortalecer seus aliados e desmoralizar seus inimigos de maneira sobrenatural. Sempre que você realizar um acerto crítico ou reduzir uma criatura a 0 pontos de vida, você pode escolher uma ou mais criaturas que você pode ver a 9 metros, até um número igual ao seu modificador de Carisma (no mínimo uma criatura). Todas as criaturas escolhidas são afetadas por um dos efeitos abaixo a sua escolha:

- A criatura ganha pontos de vida temporários igual a 1d6 + seu modificador de Carisma (no mínimo 1 ponto de vida).
- A criatura deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Sabedoria contra sua CD de magia ou ficará amedrontada de você até o começo do seu próximo turno.

Uma vez que utilize essa característica de classe, você não pode usá-la novamente até o começo do seu próximo turno.

Defesa Gloriosa

Característica de 15º nível do Juramento do Heroísmo

Sua glória abençoada no campo de batalha pode desviar um ataque. Quando uma criatura que você pode ver lhe acertar um ataque, você pode usar sua reação para ganhar um bônus na CA contra aquele ataque, potencialmente fazendo-o lhe errar. O bônus é igual ao seu modificador de Carisma (no mínimo +1). Se o ataque errar, você pode fazer um ataque armado contra o atacante como parte dessa reação.

Mito Vivo

Característica de 20º nível do Juramento do Heroísmo

Você agora pode se apropriar dos poderes das lendas – sejam elas verdadeiras ou exageradas – contadas sobre os seus grandes feitos. Como uma ação bônus, você ganha os seguintes benefícios por 10 minutos:

- Você é abençoado com graciosidade sobrenatural, recebendo vantagem em todos os testes de Carisma.
- Uma vez em cada um de seus turnos quando você faz um ataque armado e erra, ao invés disso você pode fazer o ataque acertar.
- Se você falhar em uma salvaguarda, ao invés disso você pode usar sua reação para ser bem-sucedido.

Uma vez que usar essa característica, você não pode usá-la novamente até finalizar um descanso longo.

Tradução: Rafael Viana Silva
Revisão: Gervasio da Silva Filho
Editores: Sérgio “O Alquimista” Gomes
Equipe REDERPG

Artigo original:

<https://media.wizards.com/2019/dnd/downloads/UA-EloquentHeroics.pdf>