

# UNEARTHED ARCANA

## Clérigo, Druida e Mago

Este documento apresenta opções em teste para o clérigo, o druida, e o mago.

### Este Material não é Oficial

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.

## Domínio Divino

No 1º nível, o clérigo ganha a característica do Domínio Divino. Aqui está uma opção para essa característica: O Domínio do Crepúsculo.

## Domínio do Crepúsculo

O Domínio do Crepúsculo governa a transição e a mistura da luz na escuridão. É um momento de descanso e conforto, mas também o limite entre a segurança e o desconhecido. Divindades de cura ou descanso (como *Boldrei*, *Hestia*, *Mishakal*, ou *Pelor*), bravura ou proteção (como *Dol Arrah*, *Hajama*, *Helm*, ou *Ilmater*), viagem ou transição (como *Fharlanghn*, *Hermes*, *Raven Queen*, ou *Viajante*), ou da noite e sonhos (como *Celestian*, *Morpheus*, *Nut*, ou *Selûne*) podem conceder o Domínio do Crepúsculo aos seus clérigos. Servos dessas divindades tem a tendência a serem corajosos, mergulhando na escuridão para enfrentar os seus perigos e para trazer conforto àqueles que estão perdidos longe da luz.

### Magias do Domínio do Crepúsculo

#### Nível de Clérigo Magias

1º	<i>fogo de fada, sono</i>
3º	<i>escuridão, invisibilidade</i>

5º	<i>aura de vitalidade, pequena cabana de Leomund</i>
7º	<i>aura de devoção, invisibilidade maior</i>
9º	<i>círculo de poder, sonho</i>

## Proficiência Bônus

*Característica de 1º nível do Domínio do Crepúsculo*

Você ganha proficiência com armas marciais e armaduras pesadas.

## Olhos da Noite

*Característica de 1º nível do Domínio do Crepúsculo*

Os seus olhos são abençoados, permitindo que você enxergue na mais profunda escuridão. Você possui visão no escuro sem uma distância máxima; você consegue enxergar em meia-luz como se estivesse normal, e em escuridão como se fosse meia-luz.

Como uma ação, você pode magicamente conceder o benefício dessa característica para qualquer número de criaturas que consiga ver em até 3 metros de você. Esse benefício compartilhado dura por 10 minutos. Você pode estender esse benefício um número de vezes igual o seu modificador de Sabedoria (mínimo de 1), e você recupera todas as utilizações anteriores ao terminar um descanso longo.

## Benção Vigilante

*Característica de 1º nível do Domínio do Crepúsculo*

A noite lhe ensinou a ser vigilante. Como uma ação, você pode dar para uma criatura que você toque (incluindo você mesmo) vantagem na próxima rolagem de iniciativa que ela fizer. Esse benefício termina imediatamente depois da rolagem ou se você utilizar essa característica novamente.

## Canalizar Divindade: Santuário do Crepúsculo

*Característica de 2º nível do Domínio do Crepúsculo*

Você pode usar o seu Canalizar Divindade para recuperar os seus aliados com um crepúsculo tranquilizante.

Como uma ação, você mostra o seu símbolo sagrado e uma esfera de crepúsculo emana de você. A esfera é centralizada em você, com um raio de 9 metros, e é repleta de meia-luz. A esfera se move com você, e dura por 1 minuto ou até que você esteja incapacitado ou morto. Sempre que uma criatura (incluindo você) terminar o seu turno dentro da esfera, você concede a essa criatura um dos seguintes benefícios.

- Você lhe fornece 1d8 pontos de vida temporários.
- Você terminar um efeito que faça com que a criatura seja enfeitiçada ou amedrontada.

### Dica de Regra: Pontos de Vida Temporários Não São Acumuláveis

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 maiores informações sobre pontos de vida temporários, veja o capítulo 9 do Livro do Jogador.

## Caminho dos Corajosos

*Característica de 6º nível do Domínio do Crepúsculo*

Você ganha forças da sua conexão com o crepúsculo e se sente confortável dentro do seu abraço sombrio, ganhando dois benefícios:

- Você tem vantagem em salvaguardas contra ficar amedrontado.
- Se você estiver em meia-luz ou em escuridão, você pode usar a sua ação bônus para, magicamente, lhe dar uma velocidade de voo igual a sua velocidade de deslocamento até o final do seu próximo turno.

## Ataque Divino

*Característica de 8º nível do Domínio do Crepúsculo*

Você ganha a habilidade de infundir os seus ataques com uma arma com energia divina. Uma vez em cada um dos seus turnos quando você acertar uma criatura com um ataque usando uma arma, você pode fazer com que o ataque cause 1d8 pontos de dano psíquico extra. Quando você chegar no 14º nível, o dano extra aumenta para 2d8.

## Proteção da Meia-noite

*Característica de 17º nível do Domínio do Crepúsculo*

Você consegue aproveitar o poder da noite para proteger os seus aliados e atrapalhar os seus inimigos. Sempre que você lançar a magia *escuridão* usando um espaço de magia, você pode escolher um número de criaturas que você consiga ver (incluindo você) igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo de 1). As criaturas escolhidas podem enxergar através da escuridão.

## Círculo Druídico

No 2º nível, um druida ganha a característica do Círculo Druídico. Aqui está uma opção para essa característica: O Círculo do Incêndio.

### Círculo do Incêndio

---

Druidas que são membros do Círculo do Incêndio compreendem a necessidade da destruição, de como o fogo em uma floresta promove o crescimento. Esses druidas se conectam com um espírito primitivo que possui tendências destrutivas, permitindo os seus druidas utilizar seus poderes para criar chamas controladas que ajudam a flora e fauna a se reproduzir e crescer.

## Magias do Círculo

*Característica de 2º nível do Círculo do Incêndio*  
Você formou uma ligação mística com o espírito do incêndio, um ser primitivo da

criação e destruição. A sua conexão com esse espírito lhe fornece acesso a algumas magias. No 2º nível, você aprende o truque *raio de fogo*.

Quando você alcançar determinados níveis nessa classe, você ganhará acesso as magias listadas na tabela de Magias do Círculo do Incêndio. Ao ganhar acesso a essas magias, você sempre as tem preparadas, e elas não conta para o número de magias que você pode ter preparadas no dia. Se você ganhar acesso a uma magia que não esteja na lista de magias dos druidas, ela passa a ser considerada como uma magia de druida para você.

### Magias do Círculo do Incêndio

Nível de Druida	Magias
3º	<i>localizar animais ou plantas, raio ardente</i>
5º	<i>bola de fogo, crescimento de plantas</i>
7º	<i>aura de devoção, escudo ardente</i>
9º	<i>coluna de chamas, reviver os mortos</i>

## Convocar Incêndio

### Característica de 2º nível do Círculo do Incêndio

Você pode convocar o espírito primitivo que é ligado a sua alma. Como uma ação, você pode gastar uma utilização da sua característica de Forma Selvagem para convocar o espírito do incêndio, ao invés de assumir a forma de uma besta.

O espírito aparece em um espaço desocupado de sua escolha que você consiga enxergar em até 9 metros de distância de você. Cada criatura em até 3 metros de distância do espírito (sem considerar você), quando o mesmo aparece, deve ter sucesso em uma salvaguarda de Destreza contra a sua CD para suas magias ou sofrer 2d10 pontos de dano ígneo.

O espírito do incêndio é amigável a você e seus companheiros e obedece aos seus comandos. Veja as estatísticas de jogo dessa criatura no bloco de estatísticas do espírito do incêndio. Você determina a aparência do espírito. Alguns espíritos tomam a forma de um humanoide feito de galhos retorcidos

cobertos por chamas, enquanto outros se parecem com bestas banhadas em fogo.

Em combate, o espírito compartilha a sua iniciativa, mas ele realiza o seu turno imediatamente depois do seu. A única ação que ele realiza no seu próprio turno é a de Esquivar, a não ser que você use uma ação bônus no seu turno para comandá-lo a realizar uma das ações no seu bloco de estatísticas ou Correr, Desengajar, Ajudar, ou Esconder.

## Espírito do Incêndio

*Elemental pequeno, qualquer alinhamento caótico*

**Classe de Armadura** 13 (armadura natural)

**Pontos de Vida** igual ao modificador de Constituição do espírito do incêndio + o seu modificador de Sabedoria + 5 vezes o seu nível nessa classe

**Deslocamento** 6 m., voar 9 m. (flutuar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10	14	14	13	15	11
(+0)	(+2)	(+2)	(+1)	(+2)	(+0)

**Salvaguarda** Des +4, Con +4, Sab +4

**Perícias** Natureza +4

**Imunidades a Dano** ígneo

**Imunidades a Condições** enfeitiçado, amedrontado, agarrado, derrubado, impedido

**Sentidos** visão no escuro 18 m., Percepção passiva 12

**Idiomas** compreende os idiomas que você fala

**Vínculo da Alma.** Os seguintes números aumentam em 1 quando o seu bônus de proficiência aumentar em 1: a perícia e os bônus dos salvaguarda do espírito, o bônus de ataque e dano da Semente da Chama, e o bônus de dano do Teletransporte Ardente.

## **Ações (Requer a Sua Ação Bônus)**

**Semente da Chama.** *Ataque à distância:* + 4 para acertar, alcance de 9 m., um alvo que você consiga enxergar. *Dano:* 1d6 + 2 dano ígneo.

**Teletransporte Ardente (recarrega depois de um descanso curto ou longo).** O espírito e cada criatura disposta de sua escolha em até 1,5 metros de distância dele se teletransportam para um espaço desocupado que você possa ver em até 9 metros de distância. Cada criatura em até 3 metros de distância do local de onde o espírito se teletransportou deve ter sucesso em uma salvaguarda de Destreza contra a sua CD para suas magias ou sofrer 1d6 + 2 pontos de dano ígneo.

## **Vínculo Aprimorado**

*Característica de 6º nível do Círculo do Incêndio*

O seu vínculo com o seu espírito do incêndio aprimora as suas magias destrutivas e restauradoras. Sempre que você lançar uma magia que cause dano ígneo ou restaure pontos de vida enquanto o seu espírito do incêndio estiver conjurado, jogue um d8. Você ganha um bônus para uma jogada da magia lançada igual ao resultado do dado.

Além disso, quando você lançar uma magia com um alcance que não seja você mesmo, a magia pode ser originada do local onde o seu espírito do incêndio está.

## **Chamas da Vida**

*Característica de 10º nível do Círculo do Incêndio*

Você ganha a habilidade de transformar a morte em chamas da vitalidade. Quando uma criatura pequena ou grande que você consiga enxergar morrer em até 9 metros de distância de você ou do seu espírito do incêndio, você pode usar a sua reação para fazer com que chamas primordiais surjam do corpo. Quando uma criatura que você consegue ver encostar nessas chamas, ela recupera pontos de vida ou sofre dano ígneo (sua escolha) igual a 2d10 + o seu modificador de Sabedoria. As chamas desaparecem depois de serem tocadas por uma criatura ou após 1 minuto.

Você pode usar essa característica um número de vezes igual ao seu modificador de

Sabedoria (mínimo de 1). Você recupera as utilizações gastas depois de terminar um descanso longo.

## **Resistência Ardente**

*Característica de 14º nível do Círculo do Incêndio*

O vínculo com o seu espírito do incêndio é excepcionalmente forte, até mesmo golpes fatais servem somente para alimentar a sua determinação. Se você chegar a 0 pontos de vida e não morrer instantaneamente, você passa a ter 1 ponto de vida e ganha pontos de vida temporários igual a cinco vezes o seu nível de druida, e cada criatura de sua escolha que você consiga enxergar em até 9 metros de distância sofre dano ígneo igual a 2d10 + o seu nível de druida.

Uma vez que você utilize essa característica, você deve terminar um descanso longo para poder utilizá-la novamente.

## **Tradição Arcana**

No 2º nível, um mago ganha a característica da Tradição Arcana. Aqui está uma opção para essa característica: A Tradição da Onomancia.

## **Onomancia**

Praticantes das artes arcanas sabem bem o poder dos nomes, mas os magos que seguem a tradição da Onomancia utilizam os seus poderes para manipular as palavras que abrangem a existência. Adeptos da onomancia expandem os seus estudos em idiomas próprios, procurando por pequenos significados mágicos tecidos através dos nomes. Algo que possui um nome próprio se destaca no multiverso, distinto da tapeçaria da criação ao seu redor.

Essa distinção cria um poder que os praticantes da onomancia tentam capturar. Ao falar o verdadeiro nome de um alvo, as magias do mago penetram pelas fendas em suas defesas, em conformidade com a sua natureza básica através do poder do seu próprio nome. Para se proteger, os magos que seguem essa

tradição, normalmente, escondem os seus nomes verdadeiros, geralmente adotando apelidos e pseudônimos.

## Nomes Verdadeiros

Onomancia, ou magia dos nomes, é um tipo de arte arcana que utiliza o verdadeiro nome de uma criatura para aprimorar os efeitos de uma magia. Um nome verdadeiro é aquele com o qual uma criatura autoconsciente se identifica. Esse pode ser o nome que lhe foi dado em seu nascimento, ou um nome escolhido ou adquirido posteriormente em sua vida. Independente da origem do nome, a forma mais simples para você saber o seu nome verdadeiro é pensar honestamente sobre você mesmo e então pensar, “O meu nome é...” O seu nome verdadeiro é como você termina essa frase.

Você pode tentar esconder o seu nome verdadeiro usando um pseudônimo, mas deve tomar cuidado para não incorporar esse falso nome tão profundamente. Se um nome falso passa a ser a melhor definição de quem você é, ele se torna o seu nome verdadeiro. Mudar o nome verdadeiro de uma pessoa nunca é uma escolha rápida; é algo que ocorre ao longo do tempo, a medida que ele se torna parte da verdade dessa criatura.

Como um guia rápido, uma criatura possui um nome verdadeiro se ela compreende pelo menos um idioma ou se possui um alinhamento.

## Proficiências Bônus

*Característica de 2º nível da Onomancia*

Você aprende um idioma de sua escolha e ganha proficiência com suprimentos de calígrafo.

## Extrair Nome

*Característica de 2º nível da Onomancia*

Você pode magicamente obrigar uma criatura a divulgar o seu nome verdadeiro. Como uma ação bônus, você escolhe uma criatura que consiga enxergar em até 18 metros de distância. O alvo deve fazer uma salvaguarda de Sabedoria contra a sua CD para suas magias. Em caso de sucesso, você entende que sua magia falhou, e não pode utilizar essa característica no mesmo alvo novamente. Em caso de falha, o alvo fica enfeitiçado por você até o final do seu próximo turno, e você

aprende mentalmente o nome do alvo ou o fato dele não possuir um nome próprio.

Você pode utilizar essa característica um número de vezes igual ao seu modificador de Inteligência (mínimo de 1), e você recupera utilizações gastas ao terminar um descanso longo.

## Nomeação Fatal

*Característica de 2º nível da Onomancia*

Você pode utilizar a magia para ajudar ou atrapalhar criaturas através do poder dos seus nomes verdadeiros, inclusive utilizando esses nomes como uma âncora para afetar outros ao seu redor. As magias *benção* e *perdição* passam a ser consideradas como magias de mago e você as adiciona ao seu grimório. Você sempre as tem preparadas, mas elas não contam contra o número de magias que você pode preparar.

Você pode lançar ambas as magias sem gastar um espaço de magia se você falar o nome verdadeiro do alvo ao lançar a mesma. Você pode realizar essa ação um número de vezes igual ao seu modificador de Inteligência (mínimo de 1), e você recupera utilizações gastas ao terminar um descanso longo.

## Expressão Ressonante

*Característica de 6º nível da Onomancia*

Você aprende palavras de poder chamadas de Ressonantes, que permitem que você ajuste as suas magias através da utilização do nome verdadeiro do seu alvo.

**Ressonantes Conhecidas.** Ao ganhar essa característica, você aprende duas Ressonantes de sua escolha, as quais estão detalhadas na seção “Opções de Ressonantes”. Cada vez que você ganhar um nível nessa classe, você pode substituir uma ressonante que você saiba por uma diferente.

**Utilizando uma Ressonante.** Você pode usar uma ressonante ao lançar uma magia de mago utilizando um espaço de magia e falar o nome verdadeiro de uma criatura que é alvo da magia. Falar o nome verdadeiro faz parte do processo de lançar a magia.

Você pode utilizar Ressonantes uns números de vezes iguais à metade do seu nível de mago (arredondado para baixo), e você recupera utilizações gastas ao terminar um descanso longo.

**Opções de Ressonantes.** Aqui estão as suas opções para escolher as Ressonantes.

**Absorção.** Quando você lançar uma magia que cause dano ao alvo nomeado, você ganha 3d6 pontos temporários de vida. O número de pontos de vida temporários aumenta em 1d6 quando você chega ao 10º nível (4d6) e 14º nível (5d6) nessa classe.

**Devastação.** Se a magia requer que o alvo nomeado faça uma salvaguarda, a criatura tem desvantagem no primeiro teste que tenha que fazer contra a magia.

**Dissolução.** A primeira vez que a criatura nomeada sofrer dano da magia, ela sofre 2d8 pontos de dano energético extra. O dano extra aumenta em 1d8 quando você chega ao 10º nível (3d8) e 14º nível (4d8) nessa classe.

**Nulificação.** Se o alvo nomeado está afetado por qualquer outra magia, você as conhece e pode tentar terminar um de seus efeitos de sua escolha através e um sucesso em um teste de Inteligência com CD igual a 10 + o nível da magia escolhida.

**Marionete.** A primeira vez que a criatura nomeada sofrer dano da magia, você pode derrubá-la ou move-la até 3 metros, na sua direção ou na direção contrária a sua.

**Simpatia.** Se a criatura nomeada estiver no alcance da magia, ela pode ser o alvo da magia mesmo se você não puder enxergá-la ou ela estiver com cobertura total contra a mesma.

## Pronunciamento Inexorável

*Característica de 10º nível da Onomancia*

Você aprende duas novas Ressonantes de sua escolha da característica de Expressão Ressonante.

## Nomeação Implacável

*Característica de 14º nível da Onomancia*

Você aprendeu a passar pelas defesas contra alguns tipos de dano das criaturas nomeadas. Quando você lançar uma magia que cause dano a uma criatura a qual você falou o seu nome verdadeiro, você pode fazer com que a magia cause dano energético ou psíquico a essa criatura, ao invés do dano normal da magia.

**Tradução:** Rafael Santos

**Revisão:** Gervasio da Silva Filho

**Editoração:** Sérgio “O Alquimista” Gomes

**Equipe REDERPG**

**Artigo original:**

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