

UNEARTHED ARCANA

Guerreiro, Ladino, e Mago

Este documento apresenta opções de subclasses para o guerreiro, ladino, e o mago, assim como novas magias e talentos.

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.

Arquétipo Marcial

No 3º nível, o guerreiro ganha a característica do Arquétipo Marcial. Aqui está uma opção para essa característica: O Guerreiro Psíquico.

Guerreiro Psíquico

Ao despertar os poderes psiônicos dentro de si mesmos, um Guerreiro Psíquico é um combatente que aumenta a sua força física atacando com armas psiquicamente infundidas, golpes telecinéticos, e barreiras de força mental.

Como um guerreiro psíquico, você pode ter aprimorado as suas habilidades psiônicas através da sua própria disciplina, ou sob a tutela de um mestre, ou até em uma academia dedicada a utilizar o poder da mente como arma e escudo.

Armamento Psiônico

Característica de 3º e 10º níveis do Guerreiro Psíquico

Você pode canalizar o seu poder psíquico para magicamente aumentar as suas habilidades. Ao terminar um descanso longo, escolha entre aumentar as suas defesas ou os seus ataques. O benefício escolhido dura até que você termine um descanso longo.

Defesas Melhoradas. Quando você ou uma criatura que você consiga ver em até 9 metros de distância sofre dano, você pode usar a sua reação para rolar um d10 e reduzir a quantidade de dano pelo resultado do dado. No 10º nível dessa classe, o dado muda para um d12.

Ataques Melhorados. Uma vez em cada um dos seus turnos quando você acertar uma criatura com um ataque usando uma arma, você pode dar 1d4 pontos de dano psíquico no seu alvo. No 10º nível dessa classe, o dano aumenta para 1d6.

Mão Telecinética

Característica de 3º nível do Guerreiro Psíquico
Você aprende o truque *mãos mágicas*. Você pode lançá-la sem componentes, e pode fazer com que a mão seja invisível. Inteligência é a sua habilidade para lançar essa magia.

Força da Mente

Característica de 7º nível do Guerreiro Psíquico
Como uma ação bônus, você pode atacar telecineticamente uma criatura que consiga ver em até 6 metros de distância. O alvo deve realizar uma salvaguarda de Força contra uma CD de 8 + o seu bônus de proficiência + o seu modificador de Inteligência. Em caso de

falha, o alvo sofre um dano de força igual a 2d6 mais o seu modificador de Inteligência e é empurrado 4,5 metros na sua direção ou na direção oposta (sua escolha). Em caso de sucesso, ele sofre metade do dano e não é deslocado.

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

Baluarto Telecinético

Característica de 10º nível do Guerreiro Psíquico

Quando você usar a sua ação de Atacar, você pode trocar um dos seus ataques para projetar um bastião de poder psiônico em um raio de 3 metros em volta de você. Ele dura por 1 minuto ou até que você esteja incapacitado. Durante esse tempo, você e seus aliados na área possui o benefício de meia cobertura e tem vantagem em testes de resistência de Força.

Depois de utilizar essa característica, você só poderá usá-la novamente depois de um descanso longo ou após utilizar a característica Retomar o Fôlego.

Ataque Agonizante

Característica de 15º nível do Guerreiro Psíquico

Os seus ataques podem causar um agonia psíquica. Ao acertar uma criatura com um ataque com uma arma, você pode causar 2d10 pontos de dano psíquico para esse alvo e forçá-lo a fazer uma salvaguarda de Constituição contra uma CD igual a 8 + o seu bônus de proficiência + o seu modificador de Inteligência. A não ser em caso de sucesso, o alvo é derrubado e tem desvantagem em testes de habilidade até o final do seu próximo turno.

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

Inteligência (mínimo de 1), e recupera todas as utilizações gastas ao terminar um descanso longo.

Destruidor Psíquico

Característica de 18º nível do Guerreiro Psíquico

O poder da sua mente penetra por todo o seu ser, lhe transformando praticamente em uma força imbatível no campo de batalha. Ao utilizar a sua reação quando você sofre dano, você recebe os seguintes benefícios por 1 minuto ou até que esteja incapacitado:

- No começo de cada um dos seus turnos, você recupera 10 pontos de vida.
- A sua velocidade de deslocamento aumenta em 3 metros.
- Se você estiver derrubado, pode se levantar utilizando somente 1,5 metros de sua movimentação.

Depois de utilizar essa característica, você deve terminar um descanso longo para poder utilizá-la novamente.

Arquétipo do Ladino

No 3º nível, um ladino ganha a característica do Arquétipo do Ladino. Aqui está uma opção para essa característica: a Adaga da Alma.

Adaga da Alma

A Adaga da Alma possui um poderoso potencial psiônico. Eles canalizam esse reservatório interno de magia em lâminas de energia psíquica, utilizadas para atacar a mente de suas vítimas. Eles encontram emprego facilmente como membros de guildas dos ladrões, sendo desejados como assassinos, uma vez que suas lâminas psíquicas não deixam nenhum ferimento visível.

Como uma Adaga da Alma, as suas habilidades psiônicas podem ter lhe assombrado desde sua infância, somente

revelando seu potencial quando as lâminas apareceram pela primeira vez. Ou, você pode ter procurado por uma ordem secreta de assassinos psiônicos e passou anos aprendendo como manifestar suas próprias lâminas mortais.

Lâminas Psíquicas

Característica de 3º nível da Adaga da Alma

Como uma ação bônus, você pode criar uma lâmina mágica de poder psíquico de uma ou ambas as mãos. Enquanto uma de suas mãos estiver criando a lâmina, você não pode segurar nada com essa mão. Você pode dissipar uma ou ambas as lâminas a qualquer momento (não requer ação), e elas também desaparecem se você estiver incapacitado.

A lâmina é uma arma de ataque corpo-a-corpo com as propriedades ágil, leve, e de arremesso. Ela tem um alcance normal de 9 metros e um alcance longo de 18 metros, causando 1d6 pontos de dano psíquico em caso de acerto. Se você arremessar a lâmina como parte do seu ataque, ela desaparece imediatamente após acertar ou errar o alvo. Em outro caso, a lâmina desaparece no momento em que ela sai da sua mão.

Aprimoramento Psiônica

Característica de 3º nível da Adaga da Alma

Você pode focar os seus poderes psiônicos para lhe fornecer uma habilidade extraordinária. Ao terminar um descanso longo, você ganha um dos seguintes benefícios, a sua escolha, o qual dura até que você termine um descanso longo.

- Você pode se comunicar telepaticamente com qualquer criatura que consiga ver em até 9 metros de distância. Se a criatura conseguir falar pelo menos um idioma, ela pode responder telepaticamente.
- Você aumenta o seu deslocamento em 1,5 metros.
- Os seus pontos de vida máximo e atual aumentam em um total igual ao seu

modificador de Inteligência mais o seu nível de ladino.

Lâminas Assustadoras

Característica de 9º nível da Adaga da Alma

As suas lâminas psíquicas podem aterrorizar um alvo: Quando você causa dano em uma criatura com as suas Lâminas Psíquicas, você pode forçar o alvo a realizar uma salvaguarda de Sabedoria (CD igual a 8 + o seu bônus de proficiência + o seu modificador de Inteligência). Em caso de falha, a criatura fica amedrontado de você até o começo do seu próximo turno. Em caso de sucesso, ela resiste ao efeito e fica imune as suas Lâminas Assustadoras por 24 horas.

Véu Psíquico

Característica de 13º nível da Adaga da Alma

Você pode criar um véu de estática psiônica para disfarçar a sua presença física. Como uma ação, você magicamente pode ficar invisível, junto com qualquer coisa que estiver carregando ou usando, por 10 minutos. A invisibilidade termina se você atacar, ou forçar uma criatura a realizar uma salvaguarda.

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

Destruição Mental

Característica de 17º nível da Adaga da Alma

Você pode cortar diretamente a mente de uma criatura com as suas Lâminas Psíquicas. Como uma ação enquanto você tiver pelo menos uma das suas Lâminas Psíquicas manifestada, você pode forçar uma criatura que você consiga ver em até 9 metros de distância a fazer uma salvaguarda de Inteligência (CD igual a 10 + o seu bônus de proficiência + o seu modificador de Inteligência). Se você estiver escondido da

criatura, ela tem desvantagem na salvaguarda. Em caso de falha, o alvo sofre 12d6 pontos de dano psíquico, e fica atordoado até o começo do seu próximo turno. Em caso de sucesso, o alvo sofre metade do dano e resiste ao efeito do atordoamento. Uma das suas Lâminas Psíquicas desaparece após utilizar essa característica.

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

Tradição Arcana

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

Psiônico

Os magos estudam todas as formas de poderes mágicos, incluindo a magia psiônica. Esses magos que seguem a tradição psiônica, aprimoram o potencial mágico das suas próprias mentes. Por vezes chamados de psiônicos ou mentalistas, esses magos interagem com o multiverso através das suas aptidões e consciência psiônica.

Os psiônicos canalizam a sua magia através do foco de suas mentes. Com isso, eles podem transcender seus corpos físicos, adotando formas completamente mentais, lançar magias de forma psiônica, ignorando a necessidade de componentes, e perceber o mundo com uma quantidade maior de sentidos.

Como um membro da tradição Psiônica, você pode ter despertado o seu potencial psiônico através dos seus estudos esotéricos, ou pode ter se juntado a uma ordem dedicada a compreender a magia da mente.

Foco Psiônico

Característica de 2º nível do Psiônico

Você aprendeu a canalizar energia psiônica através de um objeto especial: um foco psiônico. Você ganha o objeto junto com essa característica (veja a barra lateral “O Seu Foco Psiônico” para possibilidades de como pode ter adquirido esse item).

Enquanto o seu foco psiônico estiver em sua posse, você ganha os seguintes benefícios:

- O objeto é o seu foco para lançar magias.
- Quando você rolar dano psíquico ou energético para qualquer magia de mago sua, você pode rolar novamente qualquer dado com um resultado de 1, mas você é obrigado a manter o novo resultado.

Se o seu foco psiônico for perdido, você pode meditar durante 1 hora em um descanso curto ou longo para recriá-lo. No final, o novo foco aparece nas suas mãos.

O Seu Foco Psiônico

Todo membro da tradição Psiônica tem uma história sobre como o seu foco psiônico chegou na sua vida. Considere como você encontrou o seu e qual a sua forma.

O evento que lhe trouxe o seu foco psiônico provavelmente tem um significado pessoal. Foi o seu mestre quem lhe deu ao completar o seu aprendizado? Foi um prêmio ao completar a graduação na sua escola de magia? Foi um chamado do próprio foco dentro de uma joalheria? Ou está associado com o momento em que seus poderes psiônicos se manifestaram pela primeira vez? Você acordou uma manhã com ele zumbindo embaixo do seu travesseiro?

A forma do seu foco psiônico também deve ser definida por você. Provavelmente um reflexo de como a sua magia se formou, um símbolo da sua própria psique, ou um item que você utiliza para concentrar os seus pensamentos. Ele é um objeto que cabe em sua mão com um significado especial para você, mas não pode ser utilizado como uma arma ou item mágico. Talvez seja uma recordação da

sua infância, a caveira de uma criatura desconhecida, um cristal que faz com que você se sinta diferente, uma moeda que sempre cai em pé, uma prancheta queimada, ou qualquer outra enigmática relíquia pessoal.

Independente de como apareceu e de sua forma, o seu foco psiônico é agora seu, e você decide como utilizá-lo. Você vai colocá-lo na sua varinha ou cajado? Ou talvez prefira usá-lo em um colar ou anel? Será que você o embutiu na capa do seu grimório? Em qualquer um desses locais, você agora pode canalizar a sua mágica através dele, e ele é um sinal da sua associação com a reverenciada tradição da magia psiônica.

Devoção Psiônica

Característica de 2º nível do Psiônico

O seu estudo do psionismo começa a liberar o potencial da sua mente. Quando você adquirir essa característica, escolha um dos seguintes truques: *amizade*, *mãos mágicas*, ou *mensagem*. Você aprende esse truque, se já não o conhecer, e ele não conta contra o seu limite de truques de mago que você pode saber.

Enquanto o seu foco psiônico estiver em sua posse, você pode lançar o truque escolhido como uma ação bônus, sem necessitar de componentes, e com as modificações listadas abaixo:

Amizade. Quando a magia termina, o alvo não se torna hostil a você.

Mãos Mágicas. Você pode fazer com que a mão seja invisível, e a controlar é uma ação bônus para você.

Mensagem. Você não precisa apontar para o alvo ou sussurrar a mensagem.

Forma Mental

Característica de 6º nível do Psiônico

Enquanto estiver carregando o seu foco psiônico, você pode usar uma ação bônus para transformar o seu corpo em pura energia psiônica. A transformação dura por

10 minutos, até que você utilize uma ação bônus para voltar a sua forma normal, ou que você esteja incapacitado ou morto.

Enquanto estiver nessa forma, você é um ser de pura energia psíquica luminosa, com o seu foco psiônico pairando dentro de você. A sua forma pode ser qualquer coisa que você deseje, mas ela é obviamente mágica, do seu mesmo tamanho, e emana uma luz fraca em um raio de 1,5 metros. Qualquer outro equipamento que esteja utilizando ou carregando se transforma junto. Você também ganha os seguintes benefícios:

Lançamento de Magia Psiônica. Quando você lançar uma magia nessa forma, você pode fazê-lo de forma psiônica. Nesse caso, a magia não necessita de componentes verbais, somáticos, ou materiais que não possuem um custo em ouro.

Resiliência Psíquica. Você ganha resistência a dano psíquico, a dano contundente, perfurante, e cortante de ataques não-mágicos.

Você pode se transformar utilizando essa característica um número de vezes igual ao seu modificador de Inteligência (mínimo de 1), e recupera todas as utilizações gastas ao terminar um descanso longo.

Disciplina Mental

Característica de 10º nível do Psiônico

O poder da sua mente se expande ainda mais. Quando você ganha essa característica, escolha uma das seguintes magias: *dominar pessoa*, *vidência*, ou *telecinésia*. Você pode adicionar essa magia ao seu grimório e lançá-la sem utilizar componentes.

Você também pode lançar a magia escolhida uma vez sem gastar espaço de magia. Você recupera a capacidade de lançar essa magia sem utilizar um espaço ao terminar um descanso longo.

Psiônicos Capacitados

Característica de 10º nível do Psiônico

Quando você causa dano psíquico ou energético com uma magia de mago, você pode adicionar seu modificador de Inteligência ao dano contra um dos alvos da magia.

Viagem Mental

Característica de 14º nível do Psiônico

Enquanto em sua Forma Mental, a sua velocidade de voo é igual ao seu deslocamento e você pode pairar no ar. Além disso, você pode se mover através de outras criaturas e objetos como se eles fossem um terreno difícil.

Você sofre 1d10 pontos de dano energético se terminar o seu turno dentro de um objeto. Se você retornar a sua forma normal enquanto está dentro de um objeto, você é jogado para o espaço vazio mais próximo, e sofre 1d10 pontos de dano de força para cada 1,5 metros que tenha sido empurrado.

Magias Psiônicas

A escolha das magias é parte do que define um mago e a sua área de conhecimento. Ao criar um mago psiônico, considere magias que são tematicamente apropriadas para essa tradição. Psionismo, como um tema, normalmente inclui magias com as seguintes propriedades:

- Contactar ou manipular mentes
- Permitir o usuário perceber locais distantes ou outros planos
- Alterar a percepção
- Mover objetos e criaturas
- Teletransportar
- Causar dano psíquico ou de força

Aqui está uma lista de magias de mago que se encaixam nesses temas. Magias marcadas com um asterisco são apresentadas nesse documento.

Truques (0 nível)

amizade
mãos mágicas
mensagem
*lasca mental**
ilusão menor
ataque certo

1º Nível

alarme (ritual)
catapulta (Xanathar's Guide)
amedrontar (Xanathar's Guide)
enfeitiçar pessoa
compreender idiomas (ritual)
disfarçar-se
*insinuação mental**
mísseis mágicos
imagem silenciosa
sono
riso histérico de Tasha
servo invisível (ritual)

2º Nível

cegueira/surdez
nublar
coroa da loucura
detectar pensamentos
imobilizar pessoa
invisibilidade
levitação
localizar objeto
*barreira mental**
espinho mental (Xanathar's Guide)
*impulso mental**
reflexos
passo nebuloso
força fantasmagórica
ver o invisível
sugestão
*escudo mental**

3º Nível

piscar
soneca (Xanathar's Guide)

clarividência
infestado de inimigos (Xanathar's Guide)
medo
voo
padrão hipnótico
imagem maior
dificultar detecção
explosão psiônica*
enviar mensagem
idiomas

4º Nível

olho arcano
enfeitiçar monstro (Xanathar's Guide)
confusão
porta dimensional
chicote do ego*
invisibilidade maior
localizar criatura
terreno alucinógeno
esfera resiliente de Otiluke
assassino fantasmagórico

5º Nível

mão de Bigby
contato extraplanar (ritual)
dominar pessoa
sonho
passo distante (Xanathar's Guide)
missão
imobilizar monstro
fortaleza intelectual*
conhecimento lendário
despistar
modificar memória
ligação telepática de Rary
vidência
similaridade
melhoria de habilidades (Xanathar's Guide)
estática sináptica (Xanathar's Guide)
telecinésia
círculo de teletransporte
muralha de energia

6º Nível

portal arcano
invocação instantânea de Drawmij
ataque visual
recipiente arcano
sugestão em massa
prisão mental (Xanathar's Guide)
dança irresistível de Otto
ilusão programada
destruição psíquica*
dispersar (Xanathars Guide)
visão da verdade

7º Nível

Forma etérea
Prisão de energia
Miragem
Viagem planar
Palavra de poder dor (Xanathar's Guide)
Projetar imagem
Inverter a gravidade
Teletransporte
Isolamento

8º Nível

antipatia/simpatia
dominar monstro
enfraquecer intelecto
dragão ilusório (Xanathar's Guide)
escuridão enlouquecedora (Xanathar's Guide)
limpar a mente
palavra de poder atordoar
telepatia

9º Nível

projeção astral
sexto sentido
aprisionamento
berro psíquico (Xanathar's Guide)

Novas Magias

Novas magias apropriadas para o tema psiônica são apresentadas aqui. Essas magias

estão nas listas dos bardos, feiticeiros, bruxos, e magos.

Magias dos Bardos, Feiticeiros, Bruxos, e Magos

Truques (0 Nível)

lasca mental (encantamento)

1º Nível

insinuação mental (encantamento)

2º Nível

barreira mental (abjuração)

impulso mental (encantamento)

escudo mental (abjuração)

3º Nível

explosão psiônica (evocação)

4º Nível

chicote do ego (encantamento)

5º Nível

fortaleza intelectual (abjuração)

6º Nível

destruição psíquica (encantamento)

Descrição das Magias

As magias estão apresentadas em ordem alfabética.

Barreira Mental

2º círculo, abjuração

Tempo de Conjuração: 1 reação, a qual você utiliza quando forçado a fazer uma salvaguarda de Inteligência, Sabedoria, ou Carisma

Alcance: Você

Componentes: V

Duração: 1 rodada

Você protege a sua mente com uma muralha de pensamentos repetitivos. Até o começo do seu próximo turno, você tem vantagem nas salvaguardas de Inteligência, Sabedoria, e Carisma, e também resistência contra dano psíquico.

Chicote do Ego

4º círculo, encantamento

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 9 metros

Componentes: V

Duração: Concentração, por até 1 minuto

Você ataca a mente de uma criatura que consiga enxergar, dentro do alcance da magia, preenchendo-a com desespero. O alvo deve ter sucesso em uma salvaguarda de Inteligência ou sofrer desvantagem em suas jogadas de ataque, testes de perícias, salvaguardas, e fica impossibilitado de lançar magias. No final de cada um de seus turnos, o alvo pode repetir a salvaguarda de Inteligência. Em caso de sucesso, o efeito da magia acaba.

Destruição Psíquica

6º círculo, encantamento

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, S

Duração: 1 minuto

Você sobrecarrega a mente de uma criatura que consiga enxergar, dentro do alcance da magia, preenchendo a sua psique com emoções discordantes. O alvo deve fazer uma salvaguarda de Inteligência. Em caso de falha, o alvo sofre 12d6 pontos de dano psíquico e fica atordoado por 1 minuto. Em caso de sucesso, o alvo sofre metade do dano e não fica atordoado.

O alvo atordoado pode fazer uma salvaguarda no final de cada um dos seus turnos. Em caso de sucesso, a magia acaba.

Escudo Mental

2º círculo, abjuração

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duração: 8 horas

Você tece um véu turvo sobre a mente de uma criatura que você toca. Pela duração da magia, a mente da criatura não pode ser lida nem detectada, outras criaturas não podem se comunicar telepaticamente, a não ser que a mesma permita, e ela tem vantagem nas salvaguardas contra qualquer efeito para determinar se ela está falando a verdade.

Explosão Psiônica

3º círculo, evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Você (cone de 9 metros)

Componentes: V

Duração: Instantânea

Você libera uma onda destrutiva de poder mental em um cone de 9 metros. Cada criatura na área deve fazer uma salvaguarda de Destreza. Em caso de falha, o alvo sofre 5d8 pontos de dano energético, é empurrado 6 metros para longe de você, e derrubado. Em caso de sucesso, o alvo sofre metade do dano e não é empurrado nem derrubado.

Em Círculos Elevados. Quando você lança essa magia utilizando um espaço de magia de 4º círculo ou mais alto, o dano aumenta em 1d8 para cada espaço acima do 3º círculo.

Fortaleza Intelectual

5º círculo, abjuração

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Você

Componentes: V, S

Duração: Concentração, por até 10 minutos

Você cria uma barreira levemente cintilante de um poder psíquico protetor em torno de si

mesmo. Pela duração da magia, você tem vantagem em todas as salvaguardas.

Quando outra criatura que você consiga enxergar em até 9 metros de distância falhar em uma salvaguarda, você pode usar a sua reação para permitir que ela refaça a salvaguarda. O novo resultado deve ser utilizado pela criatura.

Impulso Mental

2º círculo, encantamento

Tempo de Conjuração: 1 ação bônus

Alcance: 18 metros

Componentes: V, S

Duração: 1 rodada

Você arremessa uma lança de perturbação psiônica na mente de uma criatura que consiga enxergar dentro do alcance da magia. O alvo deve fazer uma salvaguarda de Inteligência. Em caso de falha, o alvo sofre 3d6 pontos de dano psíquico, e, no seu próximo turno, só pode utilizar a sua ação para Correr ou Desengajar. Em caso de sucesso, o alvo sofre metade do dano e não tem limite na sua próxima ação.

Em Círculos Elevados. Quando você lança essa magia utilizando um espaço de magia de 3º círculo ou mais alto, você pode atacar uma criatura adicional para cada espaço acima do 2º círculo. As criaturas devem ter no máximo 9 metros de distância entre si no momento do ataque.

Insinuação Mental

1º círculo, encantamento

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, S

Duração: Concentração, por até 1 minuto

Você libera uma corrente de desejos conflituosos dentro da mente de uma criatura que consiga enxergar dentro do alcance da magia, debilitando a habilidade dessa criatura de tomar decisões. O alvo deve ter sucesso em

uma salvaguarda de Sabedoria ou ficará incapacitado. No final de cada um de seus turnos, ele sofre 1d12 pontos de dano psíquico, e pode repetir a salvaguarda. Em caso de sucesso, a magia perde seu efeito.

Lasca Mental

Truque encantamento

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V

Duração: 1 rodada

Você lança uma lasca de energia psíquica na mente de uma criatura que consiga enxergar dentro do alcance da magia. O alvo deve fazer uma salvaguarda de Inteligência. A não ser que o teste seja um sucesso, o alvo sofre 1d6 pontos de dano psíquico, e na primeira vez em que for realizar uma salvaguarda antes do fim do seu próximo turno, ele deve rolar um d4 e subtrair o resultado no teste de resistência.

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

Novos Talentos

Para jogos que utilizam os talentos, aqui estão os novos talentos psiônicos.

Telecinético

Você aprende a mover objetos com a sua mente. Você ganha os seguintes benefícios:

- A sua Inteligência aumenta em 1, até um máximo de 20.
- Você aprende o truque *mãos mágicas* . Você pode lançá-lo sem componentes verbais ou gestuais, e pode fazer com que a mão seja invisível.
- Como uma ação bônus, você pode tentar empurrar uma criatura que consiga enxergar em até 1,5 metros de distância da sua mão mágica. O alvo deve realizar uma

salvaguarda de Força (CD de 8 + o seu bônus de proficiência + o seu modificador de Inteligência) ou ser empurrado 1,5 metros de você.

Telepático

Você desperta a habilidade de se conectar mentalmente com outros. Você ganha os seguintes benefícios:

- A sua Inteligência aumenta em 1, até um máximo de 20.
- Você ganha proficiência com uma perícia de sua escolha da lista: Enganação, Intuição, Intimidação, ou Persuasão.
- Você pode se comunicar telepaticamente com qualquer criatura que consiga enxergar em até 9 metros de distância. Se a criatura compreender pelo menos um idioma, ela pode responder telepaticamente.

Tradução: Raphael Santos

Revisão: Gervasio da Silva Filho

Editoração: Sérgio “O Alquimista” Gomes

Equipe REDERPG

Artigo original:

<https://dnd.wizards.com/articles/unearthed-arcana/unearthed-arcana-fighter-rogue-and-wizard>