

# UNEARTHED ARCANA 2020

## Opções Psiônicas - Revisitado

### 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 utilizada em sua campanha, mas ainda não foram completamente refinadas pelo desenvolvimento 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.

Este documento revisa alguns *designs* que apareceram na *Unearthed Arcana* nos últimos meses. Essa revisão é focada nas opções com o tema psiônico. Obrigado pelos comentários enviados nas versões anteriores! Após analisá-los, decidimos por abandonar algumas dessas opções, e então criamos os *designs* que vocês podem explorar aqui.

Nas próximas páginas, vocês irão encontrar as seguintes opções:

**Cavaleiro Psiônico**, uma subclasse revisada do guerreiro, que era previamente chamada de Guerreiro Psíquico.

**Adaga da Alma**, uma subclasse revisada do ladino.

**Alma Psiônica**, uma subclasse do feiticeiro, que era previamente chamada de Mente Aberrante.

**Três Magias** com o tema psiônico.

**Cinco Talentos** que podem fornecer poderes psiônicos a qualquer personagem.

Nós decidimos abandonar o mago psiônico e as seguintes magias: *chicote do ego*, *insinuação mental*, *barreira mental*, *explosão psiônica*, *destruição psíquica*, e *escudo mental*.

Entretanto, boa parte dos seus efeitos pode ser encontrada neste documento.

## O que é o Poder Psiônico?

O multiverso D&D é repleto de poderes sobrenaturais, alguns que se originam dos reinos dos deuses, outros permeiam o cosmo, e ainda outros nascem da própria mente. Esse último poder – o poder da mente – é chamado de psi ou poder psiônico. Criaturas como os devoradores de mentes e os githyanki utilizam esse poder psiônico, tanto para canalizar as suas magias quanto para criar outros fenômenos extraordinários.

## Psi em Edições Anteriores do D&D

---

Edições diferentes do D&D criaram diferentes regras para os poderes psiônicos, por vezes expressando-os de maneiras totalmente divergentes. Apesar dessas diferenças, alguns elementos são consistentes:

- Poderes psiônicos nascem do seu usuário, ao invés de alguma fonte externa.
- Aptidão psiônica pode ser utilizada para conjurar magias, assim como para criar outros efeitos além dos limites das magias.
- Os poderes associados com o psi em D&D são semelhantes com os que aparecem em outros lugares que possuem personagens psiônicos: telepatia, telecinesia, clarividência, e outros.

## Psi na 5ª Edição

Criaturas e habilidades psiônicas estão na edição atual desde o seu lançamento em 2014. Monstros e NPCs com poderes psiônicos aparecem em diversos livros da 5ª edição, tais como o *Livro dos Monstros*, *Guia do Volo para Monstros*, *Tomo de Mordenkainen sobre Inimigos*, *Fora do Abismo*, *Guia do Mestre da Guilda sobre Ravnica*, *Acquisitions Incorporated*, e *Eberron: Surgindo da Última Guerra*.

Em 2017, nós experimentamos uma classe de personagem não oficial – o místico – focado em poderes psiônicos. Através dos seus talentos e subclasses, o místico permitia criar um personagem que ecoava as habilidades das outras classes no jogo, mas com um toque psiônico. Apesar de diversos jogadores terem gostado do tema psiônico do místico, os comentários também deixaram claro que essa classe invadia o território de outras classes e que por vezes era muito complexo, ou muito poderoso, ou até os dois. Com isso, decidimos deixar o místico de lado e explorar outras formas de dar poderes com o tema psi para os jogadores, como fizemos com algumas características do bruxo do Grande Antigo no *Livro do Jogador*.

Em 2019 e agora em 2020, estamos aproveitando essa exploração, criando opções (subclassas, magias, talentos) que permitam que diferentes tipos de personagens possam manifestar poderes psiônicos. A filosofia dessa ideia é semelhante com a feita na 1ª edição do D&D, onde os poderes psiônicos não eram dominados por uma classe em particular, mas sim disponíveis para personagens de diferentes tipos.

Nós criamos as novas opções desse artigo para funcionarem perfeitamente com o D&D que você já está acostumado a jogar. E ouvindo o seu desejo por opções psiônicas para se sentirem iguais de alguma forma, nós

costuramos uma conexão através da subclasse e dos talentos psiônicos: o dado de *Dom Psiônico*.

Nós lhe convidamos a testar essas novas opções da mesma forma que você testaria outra subclasse, magia, ou talento. E como sempre, estamos ansiosos pelos seus comentários!

### O Psi é uma Forma de Magia?

O psi é um poder sobrenatural que emana da mente. Semelhante a outros poderes sobrenaturais no D&D, ele pode ser utilizado para criar fenômenos mágicos, porém ele também pode criar outros tipos de fenômenos. Nas regras do jogo, somente alguns efeitos sobrenaturais são classificados como mágicos: itens mágicos, magias, ataques mágicos, poderes alimentados por espaços de magia, e qualquer outro efeito que explicitamente seja chamado de mágico pelas regras. Essa distinção raramente é relevante para o jogo, normalmente sendo necessária somente como algo como um campo antimagia aparece.

Do ponto de vista da história, alguns efeitos sobrenaturais no D&D tecem os seus poderes em alguma forma mais formalizada – como uma magia, por exemplo – para que outros efeitos possam interrompê-lo. Por outro lado, existem outros efeitos sobrenaturais que são tão selvagens, sem forma, ou sutis, que é difícil ou impossível perturbá-los. Nesse artigo, alguns dos poderes psiônicos criam o que as regras consideram como magia, enquanto outros, não.

# Guerreiro

No 3º nível, o guerreiro ganha a característica do Arquétipo Marcial. Aqui está uma opção de teste para essa característica: O Cavaleiro Psiônico.

## Cavaleiro Psiônico

Desperto para o seu poder psiônico interior, o Cavaleiro Psiônico é um guerreiro que aumenta a sua proeza física com golpes infundidos com psi, ataques telecinéticos, e barreiras de força mental. Diversos githyanki treinam para se tornarem esse tipo de cavaleiro, assim como alguns dos altos elfos mais disciplinados. No mundo de Athas, gladiadores renomados das arenas dos Reis-Feiticeiros são, por vezes, Cavaleiros Psiônicos, e em Eberron, kalashtar psiônicos acreditam que ser membro dessa ordem dos cavaleiros é uma honra especial.

Como um Cavaleiro Psiônico, você pode ter aprimorado as suas habilidades psiônicas através de pura disciplina, ou sob a tutela de um mestre, ou até dentro de uma academia dedicada à utilização do poder da mente como uma arma e um escudo.

## Dom Psiônico

*Característica do Cavaleiro Psiônico de 3º nível*  
Você abriga uma fonte de poder psiônico dentro de você, uma energia que se modifica e flui conforme você a canaliza de diferentes maneiras. Esse poder é representado pelo seu Dado de Dom Psiônico, com um tamanho inicial de um d6.

**Opções de Talentos Psiônicos.** Você pode utilizar o seu Dado de Dom Psiônico das seguintes maneiras:

**Campo de Proteção.** Quando você ou uma criatura que você consiga ver em até 9 metros de distância sofrer dano, você pode utilizar a sua reação para criar um escudo momentâneo de força telecinética e jogar o seu Dado de Dom Psiônico reduzindo o dano sofrido pelo resultado do dado mais o seu modificador de Inteligência (redução mínima de 1).

**Salto com Poder Psi.** Quando você faz algum tipo de salto, você pode rolar o seu Dado de Dom Psiônico e aumentar a distância do salto em até duas vezes o resultado do dado, mais o dobro do seu modificador de Inteligência (mínimo de 30 cm de distância). Essa distância extra custa somente 30 cm de movimento.

**Ataque Telecinético.** Você pode fortalecer os seus ataques com uma força telecinética. Uma vez por turno, imediatamente após você danificar um alvo em até 9 metros de distância com um ataque feito com uma arma, você pode rolar o seu Dado de Dom Psiônico e adicionar o resultado como dano energético ao alvo.

**Alterando o Tamanho do Dado.** Se você rolar o valor mais alto do seu Dado de Dom Psiônico, ele diminui de tamanho após a rolagem (1 tipo a menos). Isso representa você gastando a sua energia psiônica. Por exemplo, se o dado for um d6 e você rolar um 6, ele se transforma em um d4. Se ele for um d4 e você rolar um 4, ele fica inutilizável até que você termine um descanso longo.

Por outro lado, se você rolar um 1 no seu Dado de Dom Psiônico, ele aumenta de tamanho após a rolagem, até o máximo do seu tamanho inicial. Isso representa você conservando a sua energia psiônica para uma utilização no futuro. Por exemplo, se você rolar um 1 em um d4, ele se transforma em um d6.

Sempre que você terminar um descanso longo, o seu Dado de Dom Psiônico volta ao seu tamanho inicial. Quando você alcança determinados níveis nessa classe, o tamanho inicial do seu Dado de Dom Psiônico aumenta: no 5º nível (d8), 11º nível (d10), e 17º nível (d12).

**Reposição Psi.** Como uma ação bônus, você pode acalmar a sua mente por um momento e restaurar o seu Dado de Dom Psiônico ao seu tamanho inicial. Você não pode utilizar a Reposição Psi novamente até que termine um descanso longo.

## Adepto Telecinético

*Característica do Cavaleiro Psiônico de 7º nível*  
Você dominou novas maneiras de utilizar a sua telecinesia:

**Impulso Psiônico.** Quando você causa dano a um alvo com o seu Dom Psiônico do Ataque Telecinético, você pode forçar o mesmo a fazer um teste de salvaguarda de Força contra uma CD igual a 8 + o seu bônus de proficiência + o seu modificador de Inteligência. Em caso de falha, você pode derrubar o seu alvo ou movê-lo até 3 metros em qualquer direção horizontal.

**Movimento Telecinético.** Se o seu Dado de Dom Psiônico estiver disponível, você pode mover um objeto ou uma criatura com a sua mente. Como uma ação, você escolhe um objeto solto que seja grande ou pequeno ou uma criatura disposta, que não seja você mesmo. Se você consegue enxergar o alvo e ele está em até 9 metros de distância, você pode movê-lo por até 9 metros para um espaço desocupado que você também consiga enxergar. Além disso, se for um objeto minúsculo, você pode movê-lo para ou da sua mão. Em ambos os casos, você pode mover o seu alvo horizontalmente, verticalmente, ou ambos. Quando você realiza essa ação, o seu Dado de Dom Psiônico diminui em um tamanho.

## Metabolismo Aprimorado pelo Psi

*Característica do Cavaleiro Psiônico de 10º nível*

A energia psiônica que flui por você aprimorou a sua mente e corpo. Você tem resistência a dano venenoso e psíquico, e é imune a condição de envenenado.

## Baluarte da Força

*Característica do Cavaleiro Psiônico de 15º nível*

Você pode proteger a si mesmo e a outros com a sua força telecinética. Como uma ação bônus, você pode escolher um número de criaturas igual ao seu modificador de Inteligência

(mínimo de uma criatura), em até 9 metros de distância, e que pode incluir você mesmo. Cada uma das criaturas fica protegida como se estivesse sob cobertura parcial por 1 minuto ou até que você seja incapacitado.

Após utilizar essa característica, você não pode utilizá-la novamente até que termine um descanso longo, a não ser que você diminua o seu Dado de Dom Psiônico em um tamanho para usá-la novamente.

## Mestre Telecinético

*Característica do Cavaleiro Psiônico de 18º nível*

A sua habilidade para mover criaturas e objetos com a mente é igualada por poucos. Se o seu Dado de Dom Psiônico estiver disponível, você pode conjurar a magia *telecine*, sem precisar de nenhum componente. O seu atributo de conjuração é a Inteligência. Quando você conjura essa magia, o seu Dado de Dom Psiônico diminui em um tamanho.

## Ladino

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

## Adaga da Alma

A maioria dos assassinos ataca com armas físicas, e diversos ladrões e espiões utilizam as ferramentas de ladrão para se infiltrarem em locais seguros. Por outro lado, uma Adaga da Alma ataca e se infiltra com a sua mente, passando tanto por barreiras físicas quanto psíquicas. Esses ladinos descobriram poderes psiônicos dentro de si e o canalizam para fazer o seu serviço. Eles encontram trabalho facilmente como membros da guilda dos ladrões, apesar de não terem a confiança dos outros ladinos, que desconfiam de qualquer um que utilize estranhos poderes mentais para fazer o seu serviço. Além disso, a maioria dos governos ficaria feliz em ter uma Adaga da Alma como espião.

No meio das árvores de florestas antigas no Plano Material e no Plano das Fadas, alguns

elfos silvestres se dedicam ao caminho da Adaga da Alma, servindo como guardiões letais e silenciosos das suas florestas. Na interminável batalha contra os gith, um githzerai é encorajado a se tornar uma Adaga da Alma quando furtividade é necessário contra um inimigo githyanki, e no mundo de Athas, um Rei-Feiticeiro pode utilizar uma Adaga da Alma para eliminar um inimigo, assim como uma Adaga da Alma rebelde também tenta enfraquecer o reinado desse mesmo Rei-Feiticeiro.

Como uma Adaga da Alma, as suas habilidades psiônicas podem ter lhe assombrado desde pequeno, somente revelando o seu potencial em um momento de tensão durante uma aventura. Ou então você pode ter procurado por uma reclusa ordem de adeptos psiônicos e passado anos aprendendo a manifestar o seu poder.

## Dom Psiônico

*Característica da Adaga da Alma de 3º nível*

Você abriga uma fonte de poder psiônico dentro de você, uma energia que se modifica e flui conforme você a canaliza de diferentes maneiras. Esse poder é representado pelo seu Dado de Dom Psiônico, com um tamanho inicial de um d6.

**Opções de Talentos Psiônicos.** Você pode utilizar o seu Dado de Dom Psiônico das seguintes maneiras:

**Aptidão Psíquica.** Quando o seu treinamento não-psiônico falha, você pode utilizar os seus poderes psiônicos para lhe ajudar: se você falhar um teste de atributo com uma perícia ou ferramenta que tenha proficiência, você pode rolar o seu Dado de Dom Psiônico e adicionar o resultado ao teste, potencialmente lhe transformando em um sucesso.

**Sussurros Psíquicos.** Você pode utilizar as suas habilidades psíquicas para estabelecer uma comunicação telepática entre você e outros seres – perfeito para uma infiltração furtiva. Como uma ação, você e pelo menos outra criatura ganham a habilidade de conversar telepaticamente. Quando realizar

essa ação, role o seu Dado de Dom Psiônico e escolha as criaturas que você consiga enxergar (máximo igual ao valor rolado no dado). Por 1 hora, as criaturas escolhidas podem se comunicar telepaticamente com você, e você com elas. Para enviar ou receber uma mensagem (não requer nenhuma ação), vocês devem estar em até 1,6 km de distância. Uma criatura que não fale nenhum idioma não pode utilizar essa telepatia, e uma criatura pode terminar a conexão telepática a qualquer momento (não requer nenhuma ação). Você e a criatura escolhida não precisam falar o mesmo idioma para se compreenderem telepaticamente.

**Alterando o Tamanho do Dado.** Se você rolar o valor mais alto do seu Dado de Dom Psiônico, ele diminui de tamanho após a rolagem (1 tipo a menos). Isso representa você gastando a sua energia psiônica. Por exemplo, se o dado for um d6 e você rolar um 6, ele se transforma em um d4. Se ele for um d4 e você rolar um 4, ele fica inutilizável até que você termine um descanso longo.

Por outro lado, se você rolar um 1 no seu Dado de Dom Psiônico, ele aumenta de tamanho após a rolagem, até o máximo do seu tamanho inicial. Isso representa você conservando a sua energia psiônica para uma utilização no futuro. Por exemplo, se você rolar um 1 em um d4, ele se transforma em um d6.

Sempre que você terminar um descanso longo, o seu Dado de Dom Psiônico volta ao seu tamanho inicial. Quando você alcança determinados níveis nessa classe, o tamanho inicial do seu Dado de Dom Psiônico aumenta: no 5º nível (d8), 11º nível (d10), e 17º nível (d12).

**Reposição Psi.** Como uma ação bônus, você pode acalmar a sua mente por um momento e restaurar o seu Dado de Dom Psiônico ao seu tamanho inicial. Você não pode utilizar a Reposição Psi novamente até que termine um descanso longo.

## Lâminas Psíquicas

*Característica da Adaga da Alma de 3º nível*

Você pode manifestar o seu poder psiônico como lâminas cintilantes de energia psíquica.

Quando você estiver para realizar um ataque contra uma criatura com uma arma corpo a corpo ou de longa distância, você pode manifestar uma lâmina psíquica na sua mão livre e realizar o ataque com essa arma. Essa lâmina mágica é uma arma simples com as propriedades de acuidade e arremesso. Ela tem um alcance normal de 18 metros sem alcance máximo, e em caso de acerto, ela causa 1d6 mais o modificador de atributo utilizado para a rolagem de ataque de dano psíquico. A lâmina desaparece imediatamente após o ataque, e se causar dano, não deixa nenhuma marca no seu alvo.

Depois de atacar com essa lâmina, você pode realizar outro ataque corpo a corpo ou à distância com uma segunda lâmina psíquica como uma ação bônus no mesmo turno, desde que a sua outra mão esteja livre para criar essa lâmina. O dado de dano para esse ataque bônus é de 1d4 ao invés de 1d6.

## Lâminas da Alma

*Característica da Adaga da Alma de 9º nível*

As suas lâminas psíquicas se tornam uma expressão da sua alma impregnada de psi, lhe permitindo um melhor controle sobre as lâminas das seguintes maneiras:

**Ataque Teleguiado.** Se você realizar um ataque com as suas lâminas psíquicas e errar o alvo, você pode rolar o seu Dado de Dom Psiônico e adicionar o resultado a sua jogada de ataque. Se isso fizer com que o ataque acerte, diminua o tamanho do seu Dado de Dom Psiônico em um, independente do número rolado.

**Teletransporte Psíquico.** Se o seu Dado de Dom Psiônico estiver disponível, você pode arremessar as suas lâminas para magicamente se transportar para outro local. Como uma ação bônus, você manifesta uma das suas lâminas psíquicas e a arremessa para um local desocupado que você consiga enxergar, em até 5 vezes o valor máximo no seu Dado de Dom Psiônico de distância. Você então se teletransporta para esse local, a sua lâmina desaparece, e o seu Dado de Dom Psiônico diminui em um tamanho.

## Véu Psiônico

*Característica da Adaga da Alma de 13º nível*

Você pode criar um véu psíquico para lhe proteger. Como uma ação, você pode magicamente ficar invisível, junto com qualquer coisa que você esteja carregando ou usando, por 10 minutos ou até que queira desfazer esse efeito (não requer nenhuma ação). Essa invisibilidade termina se você causar dano a uma criatura ou fizer com que ela faça uma salvaguarda.

Após utilizar essa característica, você não pode utilizá-la novamente até que termine um descanso longo, a não ser que você diminua o seu Dado de Dom Psiônico em um tamanho para usá-la novamente.

## Rasgar a Mente

*Característica da Adaga da Alma de 17º nível*

Você pode lançar as suas lâminas psíquicas diretamente na mente de uma criatura. Quando você utiliza as suas lâminas psíquicas para causar dano de Ataque Furtivo em uma criatura, você pode forçar esse alvo a fazer uma salvaguarda de Sabedoria (CD igual a 8 + o seu bônus de proficiência + o seu modificador de Destreza). A não ser que tenha sucesso no teste, o alvo fica atordoado até o final do seu próximo turno.

Após utilizar essa característica, você não pode utilizá-la novamente até que termine um descanso longo, a não ser que você diminua o seu Dado de Dom Psiônico em um tamanho para usá-la novamente.

## Feiticeiro

No 1º nível, o feiticeiro ganha a característica da Origem Feiticeira. Aqui está uma opção de teste para essa característica: A Alma Psiônica.

## Alma Psiônica

Um dia uma luz brilhou dentro de você – a iluminação dos poderes psíquicos. Sua mente agora fervilha com esse poder, cuja extensão você não compreenderá totalmente nos próximos anos. Você pode tocar outras mentes com esse poder e alterar o mundo ao seu

redor, utilizando-o para controlar a energia mágica do multiverso. Esse poder brilhará de você como um farol de esperança para os outros? Ou você será uma fonte de terror para aqueles que sentem a força da sua mente e são testemunhas para as estranhas manifestações do seu poder?

Entre githyanki e githzerai, os poderes dos feiticeiros da Alma Psiônica são reverenciados e utilizados em ambos os lados da guerra gith. Em Eberron, diversos kalashtar sonham em descobrir essa habilidade em si mesmos, e em Athas, mais feiticeiros nascem com a origem da Alma Psiônica do que qualquer outra fonte de poder. Nas clareiras das florestas primitivas tocadas pela Agrestia das Fadas, as crianças às vezes despertam para as maravilhas do poder psiônico. E em comunidades que sobrevivem as incursões do Reino Distante, algumas pessoas são transformadas em aberrações terríveis, enquanto alguns poucos sortudos não apenas permanecem eles mesmos, mas também descobrem que energia psiônica agora flui por suas mentes.

Como um feiticeiro da Alma Psiônica, você decide como obteve seus poderes. Será que você nasceu com eles, que se manifestaram durante a sua infância? Ou algum evento extraordinário que ocorreu depois em sua vida lhe deixou brilhando com consciência psiônica? Consulte a tabela de Origens Psiônicas para uma possível origem do seu poder.

### Origens Psiônicas

#### d10 Origem

- |   |  |
|---|--|
| 1 | Você foi exposto à influência distorcida do Reino Distante. Você agora consegue usar a sua mente de maneira que nunca achou possível, e também está convencido de que uma gavinha está crescendo sobre você. |
| 2 | Um vento psíquico do Plano Astral carregou energia psiônica para dentro do seu ser. Quando você utiliza os seus poderes, partículas fracas de luz brilham ao seu redor.                                      |
| 3 | Você ou um antepassado seu foi treinado por um monge githzerai para liberar o seu potencial psiônico.  |
| 4 | Um espírito assombra a sua mente, emprestando poderes incríveis aos seus   |

pensamentos. Quando você dorme, as memórias do espírito invadem os seus sonhos.

- |    |   |
|----|---|
| 5  | Nas profundezas de uma floresta tocada pela Agrastia das Fadas, você bebeu de um riacho cintilante, e agora a sua mente brilha com poder. Bestas e criaturas feéricas são geralmente amigáveis com você, como se pudessem sentir a sua luz interna. |
| 6  | Após se recuperar de um ferimento quase fatal, você desenvolveu poderes psiônicos. Sempre que você utiliza os seus poderes, a sua antiga ferida formiga.  |
| 7  | Você foi implantado com um girino de devorador de mentes, mas a ceremorfose nunca se completou. Agora, o poder psiônico é seu. Quando você utiliza seus poderes, a sua pele brilha com um muco estranho.  |
| 8  | Quando criança, você tinha um amigo imaginário que se parecia com um flumph ou um estranho ornitorrinco. Um dia, ele lhe deu poderes psiônicos, que acabaram não sendo tão imaginários assim.   |
| 9  | Os seus pesadelos sussurram a verdade: os seus poderes psiônicos não são seus. Você os extrai do seu gêmeo vestigial.   |
| 10 | Você cresceu perto do lar de um dragão de safira, e agora os seus olhos brilham com a luz dessa joia quando você utilize os seus novos poderes.   |

## Dom Psiônico

### *Característica da Alma Psiônica de 1º nível*

Você abriga uma fonte de poder psiônico dentro de você, uma energia que se modifica e flui conforme você a canaliza de diferentes maneiras. Esse poder é representado pelo seu Dado de Dom Psiônico, com um tamanho inicial de um d6.

**Opções de Talentos Psiônicos.** Você pode utilizar o seu Dado de Dom Psiônico das seguintes maneiras:

**Descoberta Psiônica.** Você pode liberar a habilidade de conjurar uma magia de feiticeiro com foco mental que você não conheça. Após meditar por 10 minutos (o que pode ser feito durante um descanso), role o seu Dado de Dom Psiônico, e escolha uma magia de feiticeiro de um círculo que você tenha espaços de magia e que seja da

escola de adivinhação ou encantamento. Você passa a conhecer a magia escolhida por um número de horas igual o resultado rolado no dado.

**Feitiçaria Psíquica.** Quando você conjura uma magia, você pode usar a sua mente para tal, ao invés de depender de palavras, gestos, e materiais. Para isso, role o seu Dado de Dom Psiônico. A magia não necessita de componente verbal, e se você tiver rolado o mesmo círculo ou um valor mais alto do que o da magia desejada, ela também não necessita de componente somático ou material.

**Discurso Telepático.** Você pode formar uma conexão telepática entre a sua mente e a mente de outro ser. Como uma ação bônus, escolha uma criatura que você consiga enxergar, e role o seu Dado de Dom Psiônico. Durante uma quantidade de horas igual ao valor rolado, você e a criatura escolhida podem se comunicar telepaticamente enquanto estiverem a uma distância de quilômetros igual ao número rolado. Para se entenderem, vocês devem falar mentalmente em um idioma que o outro conheça. A conexão telepática termina mais cedo se você utilizar essa habilidade para formar uma nova conexão com outra criatura.

**Alterando o Tamanho do Dado.** Se você rolar o valor mais alto do seu Dado de Dom Psiônico, ele diminui de tamanho após a rolagem (1 tipo a menos). Isso representa você gastando a sua energia psiônica. Por exemplo, se o dado for um d6 e você rolar um 6, ele se transforma em um d4. Se ele for um d4 e você rolar um 4, ele fica inutilizável até que você termine um descanso longo.

Por outro lado, se você rolar um 1 no seu Dado de Dom Psiônico, ele aumenta de tamanho após a rolagem, até o máximo do seu tamanho inicial. Isso representa você conservando a sua energia psiônica para uma utilização no futuro. Por exemplo, se você rolar um 1 em um d4, ele se transforma em um d6.

Sempre que você terminar um descanso longo, o seu Dado de Dom Psiônico volta ao seu tamanho inicial. Quando você alcança determinados níveis nessa classe, o tamanho

inicial do seu Dado de Dom Psiônico aumenta: no 5º nível (d8), 11º nível (d10), e 17º nível (d12).

**Reposição Psi.** Como uma ação bônus, você pode acalmar a sua mente por um momento e restaurar o seu Dado de Dom Psiônico ao seu tamanho inicial. Você não pode utilizar a Reposição Psi novamente até que termine um descanso longo.

## Ataque Psíquico

*Característica da Alma Psiônica de 6º nível*

Você aprendeu a canalizar uma energia psíquica adicional nas suas magias. Imediatamente após causar dano a uma criatura com uma magia de feiticeiro, para a qual você tenha gasto um espaço de magia, você pode rolar o seu Dado de Dom Psiônico e causar dano psíquico igual ao resultado. Esse dano extra por ser utilizado somente uma vez por turno.

## Mente Sobre o Corpo

*Característica da Alma Psiônica de 14º nível*

Você pode utilizar o psi que flui através de você para fornecer habilidades extraordinárias ao seu corpo. Como uma ação bônus, você pode rolar o seu Dado de Dom Psiônico e gastar 1 ou mais pontos de feitiçaria para magicamente se transformar por um número de horas igual ao resultado do dado. Até que a transformação termine, você ganha um dos seguintes benefícios a sua escolha para cada ponto de feitiçaria gasto, escolhendo um benefício diferente para cada ponto:

- Você pode ver qualquer criatura invisível em até 18 metros de distância, desde que ela não esteja protegida por uma cobertura total.
- Você ganha um deslocamento de voo igual ao seu deslocamento de caminhada, e você pode flutuar.
- Você ganha um deslocamento aquático igual ao dobro do seu deslocamento de caminhada, e você pode respirar debaixo d'água.
- O seu corpo, junto com qualquer equipamento que esteja utilizando ou carregando, ficam flexíveis. Você pode se



mover por qualquer espaço de até 2,5 cm sem se espremer, e pode gastar 1,5 metros de deslocamento para escapar de amarras não-mágicas ou de estar agarrado.

## Aura Psíquica

*Característica da Alma Psiônica de 18º nível*

Se o seu Dado de Dom Psiônico estiver disponível, você pode liberar o seu poder psiônico em uma aura crepitante de energia psíquica; como uma ação bônus, você pode irradiar essa aura transparente, com 9 metros de raio por 1 minuto ou até que você esteja incapacitado ou sem poder utilizar o seu Dado de Dom Psiônico.

Sempre que uma criatura começa o seu turno dentro da sua aura, ou se move para dentro dela pela primeira vez em um turno, você pode rolar o seu Dado de Dom Psiônico e causar dano psíquico a essa criatura igual ao resultado do dado mais o seu modificador de Carisma. Se a criatura sofrer qualquer parte desse dano, a sua velocidade cai pela metade até o começo do seu próximo turno.

## Magias Novas

Aqui estão algumas magias novas com o tema psiônico.

## Magias do Bardo

---

### 4º Círculo

*Fortaleza intelectual* (abjuração)

## Magias do Feiticeiro

---

### Truques

*Lasca mental* (encantamento)

### 2º Círculo

*Impulso mental* (encantamento)

### 4º Círculo

*Fortaleza intelectual* (abjuração)

## Magias do Bruxo

---

### Truques

*Lasca mental* (encantamento)

## Magias do Mago

---

### Truques

*Lasca mental* (encantamento)

### 2º Círculo

*Impulso mental* (encantamento)

### 4º Círculo

*Fortaleza Intelectual* (abjuração)

## Descrição das Magias

---

As magias estão apresentadas em ordem alfabética.

### Fortaleza Intelectual

*4º Círculo* *Abjuração*

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 9 metros

**Componentes:** V

**Duração:** Concentração, por até 1 hora

Pela duração, você ou uma criatura disposta que você consiga enxergar dentro do alcance da magia tem resistência a dano psíquico, assim como vantagem em testes de salvaguarda de Inteligência, Sabedoria, e Carisma.

**Em Círculos Superiores.** Quando você conjura essa magia utilizando um espaço de magia de 5º círculo ou superior, você pode escolher uma criatura adicional para cada espaço de magia acima do 4º. As criaturas devem estar em até 9 metros de distância umas das outras quando você conjura a magia.

## Impulso Mental

*2º Círculo Encantamento*

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 27 metros

**Componentes:** V

**Duração:** 1 rodada

Você arremessa uma lança de perturbação psíquica na mente de uma criatura que você consiga enxergar dentro do alcance da magia. O alvo deve fazer uma salvaguarda de Inteligência. Em caso de falha, ele sofre 3d6 pontos de dano psíquico, e não pode realizar uma reação até o final do seu próximo turno. Além disso, no seu próximo turno, ele deve escolher entre se deslocar, realizar uma ação, ou uma ação bônus; o alvo só poderá realizar uma dessas ações. Em caso de sucesso, o alvo sofre metade do dano e nenhum outro efeito da magia.

**Em Círculos Superiores.** Quando você conjura essa magia utilizando um espaço de magia de 3º círculo ou superior, você pode escolher uma criatura adicional para cada espaço de magia acima do 2º. As criaturas devem estar em até 9 metros de distância umas das outras quando você conjura a magia.

## Lasca Mental

*Truque Encantamento*

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros

**Componentes:** V

**Duração:** 1 rodada

Você lança um raio desorientador 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 tenha sucesso no teste, o alvo sofre 1d6 pontos de dano psíquico, e na primeira vez que fizer um novo teste de salvaguarda até o final do seu próximo turno, ele deve rolar um d4 e subtrair o resultado na salvaguarda.

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

## Novos Talentos

Novos talentos são apresentados aqui para grupos que utilizam a opção de talentos no *Livro do Jogador*.

## Controle Metabólico

---

*Pré-requisito: característica do Dom Psiônico ou Talento Selvagem*

Você aprimorou o seu controle psiônico sobre as funções do seu corpo. Você ganha os seguintes benefícios:

- Aumente o valor da sua Força, Destreza, ou Constituição em 1, até um máximo de 20.
- Se o seu Dado de Dom Psiônico estiver disponível, você pode usar uma ação para canalizar o seu poder psiônico para se nutrir pelas próximas 24 horas, como se tivesse consumido comida e água suficientes por um dia. Quando você realiza essa ação, o seu Dado de Dom Psiônico diminui em um tamanho.
- Se o seu Dado de Dom Psiônico estiver disponível, você pode meditar por 1 minuto, e ao terminar você ganha os benefícios de um descanso curto, e o seu Dado de Dom Psiônico diminui em um tamanho. Você não pode meditar assim novamente até terminar um descanso longo.

## Telecinético

*Pré-requisito: característica do Dom Psiônico ou Talento Selvagem*

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

- Aumente o valor da sua Inteligência, Sabedoria, ou Carisma em 1, até um máximo de 20.
- Você aprende o truque *mãos mágicas*. Você pode conjurá-lo sem componentes verbais ou somáticos, e pode fazer com que a mão espectral seja invisível. Se você já souber esse truque, o seu alcance aumenta em 9

metros. O atributo de conjuração é o mesmo que foi aumentado por esse talento.

- Como uma ação bônus, você pode tentar empurrar telecineticamente uma criatura que consiga ver em até 9 metros de distância. Quando o fizer, role o seu Dado de Dom Psiônico, e o alvo deve ter sucesso em um salvaguarda de força (CD 8 + o seu bônus de proficiência + o modificador do atributo aumentado por esse talento) ou ser empurrado na sua direção ou na direção contrária um número de metros igual a 5 vezes o resultado do seu Dado de Dom Psiônico. A criatura pode falhar nesse teste por livre vontade.

## Telepático

---

*Pré-requisito: característica do Dom Psiônico ou Talento Selvagem*

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

- Aumente o valor da sua Inteligência, Sabedoria, ou Carisma em 1, até um máximo de 20.
- Você pode falar telepaticamente com qualquer criatura que consiga enxergar em até 9 metros de distância. A sua mensagem telepática é em um idioma que você conheça, e a criatura também deve conhecê-lo para poder compreender a mensagem. A sua comunicação não permite que a criatura lhe responda telepaticamente.
- Se o seu Dado de Dom Psiônico estiver disponível, você pode conjurar a magia *detectar pensamentos*, sem precisar de nenhum componente. Quando você começa a conjurar essa magia, o seu Dado de Dom Psiônico diminui em um tamanho. O seu atributo de conjuração para essa magia é o mesmo aumentado por esse talento.

## Torre da Vontade de Ferro

---

*Pré-requisito: característica do Dom Psiônico ou Talento Selvagem*

A sua defesa mental é formidável. Após você ou outra criatura que você consiga enxergar em até 9 metros de distância falhar em uma salvaguarda, você pode usar a sua reação para rolar o seu Dado de Dom Psiônico e somar o valor a salvaguarda, podendo assim fazer com que o mesmo seja bem sucedido.

## Talento Selvagem

---

Você acorda para o seu potencial psiônico, o que aprimora a sua mente e o seu corpo. Aumente o valor de um atributo em 1, até um máximo de 20, para representar esse aprimoramento.

Você também possui um poço de poder psiônico dentro de você, uma energia que se transforma e flui conforme você a canaliza de diferentes maneiras. Esse poder é representado pelo seu Dado de Dom Psiônico, com um tamanho inicial de um d6.

**Opções de Talentos Psiônicos.** Você pode utilizar o seu Dado de Dom Psiônico das seguintes maneiras:

**Atributo Aprimorado pelo Psi.** Quando você realizar um teste de atributo com o atributo aprimorado por esse talento, você pode rolar o seu Dado de Dom Psiônico e adicionar o resultado ao teste. Você pode escolher essa ação antes ou depois de rolar o d20, mas somente antes de saber se o teste foi bem sucedido ou não.

**Ataque Guiado pelo Psi.** Uma vez em cada um dos seus turnos quando você acertar uma criatura com uma jogada de ataque que utilize o atributo aprimorado por esse talento, você pode rolar o seu Dado de Dom Psiônico após ter feito a rolagem de dano e substituir um dado de dano pelo número rolado no seu Dado de Dom Psiônico.

**Alterando o Tamanho do Dado.** Se você rolar o valor mais alto do seu Dado de Dom Psiônico, ele diminui de tamanho após a rolagem (1 tipo a menos). Isso representa você

gastando a sua energia psiônica. Por exemplo, se o dado for um d6 e você rolar um 6, ele se transforma em um d4. Se ele for um d4 e você rolar um 4, ele fica inutilizável até que você termine um descanso longo.

Por outro lado, se você rolar um 1 no seu Dado de Dom Psiônico, ele aumenta de tamanho após a rolagem, até o máximo do seu tamanho inicial. Isso representa você conservando a sua energia psiônica para uma utilização no futuro. Por exemplo, se você rolar um 1 em um d4, ele se transforma em um d6.

Sempre que você terminar um descanso longo, o seu Dado de Dom Psiônico volta ao seu tamanho inicial. Quando você alcança determinados níveis nessa classe, o tamanho inicial do seu Dado de Dom Psiônico aumenta: no 5º nível (d8), 11º nível (d10), e 17º nível (d12).

**Reposição Psi.** Como uma ação bônus, você pode acalmar a sua mente por um momento e restaurar o seu Dado de Dom Psiônico ao seu tamanho inicial. Você não pode utilizar a Reposição Psi novamente até que termine um descanso longo.

**Tradução:** Gabriel Nascimento Novaes

**Revisão:** Gervasio da Silva Filho

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

**Equipe REDERPG**

**Artigo original:**

[https://media.wizards.com/2020/dnd/downloads/UA2020\\_PsionicOptions.pdf](https://media.wizards.com/2020/dnd/downloads/UA2020_PsionicOptions.pdf)