

UNEARTHED ARCANA

Talentos

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.

Adepto do Paranormal

*Pré-requisito: característica de classe
Conjuração ou Magia de Pacto*

Estudando o ocultismo, você desbloqueou o poder paranormal dentro de você: você aprende uma Invocação Mística de sua escolha da lista de Invocação Mística dos Bruxos. Se a invocação tiver algum pré-requisito, você só pode escolher essa invocação se você é da classe Bruxo e possui o pré-requisito adequado.

Sempre que você ganha um nível, você pode substituir a Invocação Mística escolhida por outra da lista da classe.

Adepto da Metamágica

*Pré-requisito: característica de classe
Conjuração ou Magia de Pacto*

Você aprendeu como exercer sua vontade sobre suas magias para alterar o funcionamento delas. Você recebe os seguintes benefícios:

- Você aprende duas opções Metamágicas, de sua escolha, disponíveis ao Feiticeiro. Você pode usar apenas uma Metamágica em uma magia quando você lança, a menos que a opção diga o contrário. Sempre que você

ganha um nível, você pode substituir uma das opções do Adepto da Metamágica com outra da classe do Feiticeiro.

- Você ganha 2 Pontos de Feitiçaria para utilizar Metamágica (esses pontos são adicionados a quaisquer Pontos de Feitiçaria que você possui, mas deve ser utilizado apenas em Metamágica). Após um descanso longo você recupera todos os Pontos de Feitiçaria gastos.

Artífice Iniciado

Você aprendeu um pouco da inventividade de um Artífice, recebendo os seguintes benefícios:

- Você aprende um truque mágico de sua escolha, que deve estar presente na lista de magias do Artífice. Além disso, você aprende uma magia de primeiro nível presente na mesma lista, a sua escolha. A sua Inteligência é a habilidade utilizada para essas magias. Sempre que você avança um nível de personagem você pode substituir uma dessas magias com outra do mesmo nível e presente na lista de magias do Artífice.
- Você pode lançar a magia de primeiro nível deste talento sem utilizar um espaço de magia, devendo realizar um longo descanso para que você possa lançá-lo desta forma novamente. Você também pode lançar a magia usando qualquer espaço de magia que você tiver.
- Você ganha proficiência com um tipo de kit de ferramentas do artesão de sua escolha, e você pode usar esse tipo de ferramenta como um foco mágico para lançar quaisquer magias que utilize a sua Inteligência como habilidade.

Atirador

Você tem uma mão rápida e um olho perspicaz ao utilizar armas de fogo, ganhando os seguintes benefícios:

- Aumente sua pontuação de Destreza em 1 ponto, com o limite máximo de 20 pontos naquela habilidade.
- Você ganha proficiência com armas de fogo (ver “Armas de Fogo” no Guia do Mestre).
- Você ignora o carregamento de armas de fogo, descrito no guia.
- Lutar com Armas de Fogo perto de uma criatura hostil, em uma distância de 1,5 metros, por exemplo, não impõe desvantagens às suas jogadas de ataque à distância.

Chefe de Cozinha

O tempo e o esforço gasto para dominar a culinária valeu a pena. Você ganha os seguintes benefícios:

- Aumente sua Constituição ou Sabedoria em 1 ponto, com o limite máximo de 20 pontos naquela habilidade.
- Você ganha proficiência com utensílios de cozinha, caso ainda não tenha.
- Como parte de um descanso curto, você pode cozinhar um prato especial, desde que você tenha ingredientes e utensílios de cozinha disponíveis. O prato preparado é o suficiente para alimentar um grupo igual a 4 + seu bônus de proficiência. No fim do descanso, qualquer criatura que se alimentou do prato recebe uma recuperação extra, soma 1d8 de pontos de vida na recuperação de pontos de vida.
- Utilizando ou uma hora de trabalho ou um descanso longo, você pode cozinhar uma série de aperitivos igual ao seu bônus de proficiência. Esses aperitivos duram 8 horas. Uma criatura pode usar uma ação bônus para se alimentar de um desses aperitivos para ganhar pontos de vida temporários igual a seu bônus de proficiência.

Esmagador

Você tem prática na arte de esmagar seus inimigos, concedendo a você os seguintes benefícios:

- Aumente sua Força ou Destreza em 1 ponto, com o limite máximo de 20 pontos naquela habilidade.
- Uma vez por turno, quando você acerta uma criatura com um ataque que causa dano contundente, como um golpe de martelo, você pode mover o oponente por 1,5 metros, se o espaço estiver desocupado e desde que o alvo não seja de uma categoria de tamanho maior que você.
- Quando você acerta um golpe crítico com dano contundente em uma criatura, jogadas de ataque contra aquela criatura são feitas com vantagem até o final de seu próximo turno.

Envenenador

Você pode preparar e distribuir venenos mortais, ganhando os seguintes benefícios:

- Quando você faz uma jogada de dano utilizando venenos você ignora resistência que os alvos possuem, em relação aos danos venenosos.
- Você pode embeber uma arma com veneno como uma ação bônus, ao invés de uma ação padrão.
- Você ganha proficiência com o kit de veneno, caso ainda não tenha. Com uma hora de trabalho utilizando o kit de veneno, utilizando materiais no valor de 50 peças de ouro, você pode criar um número de doses de veneno igual a seu bônus de proficiência. Uma vez aplicado em uma arma, o veneno dura por 1 minuto ou até você acertar um golpe com a arma. Quando uma arma embebida com o veneno acertar um golpe e causar dano a uma criatura, essa criatura realizar uma salvaguarda de Constituição de Classe de Dificuldade 14, e caso falhar recebe 2d8 dano de veneno, além disso, a criatura fica envenenada até o final do seu próximo turno.

Lutador Iniciado

Pré-requisito: proficiência com uma arma marcial

Seu treinamento marcial o ajudou a desenvolver um estilo pessoal. Como resultado, você aprende uma opção, de sua escolha, da característica Estilo de Luta da classe Guerreiro. Se você já tem um estilo deve escolher um diferente. Sempre que você ganha um nível, você pode substituir o Estilo de Luta desse talento com outro Estilo de Luta que você não tem.

Parceiro Tático

Sua presença em um combate tende a auxiliar seus camaradas. Você ganha os seguintes benefícios:

- Você pode usar a ação Ajuda como uma ação bônus.
- Quando você usa a ação Ajuda para ajudar um aliado no ataque à outra criatura, aumente o alcance da ação Ajuda por 3 metros. Além disso, você pode utilizar a ação Ajuda para dois aliados desde que o alvo seja a mesma criatura e esteja dentro do seu alcance.

Perfurador

Você alcançou uma precisão de perfuração em combate, ganhando os seguintes benefícios:

- Aumente sua Força ou Destreza em 1 ponto, com o limite máximo de 20 pontos naquela habilidade.
- Uma vez por turno, quando você acerta uma criatura com um ataque que causa dano perfurante, você pode escolher realizar uma nova rolagem de um dado de dano, tomando o novo resultado do dado no dano.
- Quando acertar um golpe crítico de dano perfurante em uma criatura, você adiciona um dado extra de dano adicional para

determinar o dano perfurante extra que o alvo sofre.

Prática e Especialidade

Você aprimorou sua proficiência com alguma perícia ou ferramenta específica, ganhando os seguintes benefícios:

- Aumente uma habilidade de sua escolha em 1 ponto, com o limite máximo de 20 pontos naquela habilidade.
- Você ganha proficiência com uma perícia ou ferramenta de sua escolha.
- Escolha uma de suas perícias ou proficiências com ferramentas. Seu bônus de proficiência é dobrado para qualquer teste de habilidade em relação a essa sua escolha de perícia ou proficiência.

Rastreador

Você possui experiência em caça de criaturas e aprimorou suas habilidades, ganhando os seguintes benefícios:

- Aumente Sabedoria 1 ponto, com o limite máximo de 20 pontos naquela habilidade.
- Você aprende a magia marca do caçador. Você pode lançar essa magia uma vez sem gastar um espaço de magias, devendo terminar um descanso longo antes de lançá-lo dessa forma novamente. Você também pode lançar a magia usando qualquer espaço de magia adequado que você possua. A habilidade Sabedoria é a habilidade utilizada para lançar essa magia.
- Você tem vantagem nos testes da perícia Sabedoria (Sobrevivência) para rastrear criaturas.

Retaliador

Você aprendeu onde cortar para ter o melhor resultado, ganhando seguintes benefícios:

- Aumente um entre Força ou Destreza em 1 ponto, com o limite máximo de 20 pontos naquela habilidade.
- Uma vez por turno, quando você atinge uma criatura com um ataque que causa dano cortante, você reduz a mobilidade do alvo em 3 metros até o início de seu próximo turno.
- Quando você acerta um golpe crítico de dano cortante em uma criatura, você realiza feridas graves. Até o início de seu próximo turno, o alvo realiza todas as jogadas de ataque em desvantagem.

Traços Feéricos

Sua exposição a Agrestia das Fadas ou um de seus habitantes deixou uma marca mágica em você. Você adquire os seguintes benefícios:

- Aumente um entre Inteligência, Sabedoria ou Carisma em 1 ponto, com o limite máximo de 20 pontos naquela habilidade.
- Você aprende a magia passo nebuloso e outra magia de 1º círculo de sua escolha. A magia de 1º círculo escolhida deve ser da escola de Adivinhação ou de Encantamento. Você pode lançar cada uma dessas magias sem gastar um espaço. Depois de lançar qualquer uma dessas magias desta forma, você não pode lançar novamente desta forma até que você termine um descanso longo. Você também pode lançar essas magias usando espaços de magias que você possua desde que tenha o círculo apropriado. A habilidade relacionada ao lançamento dessas magias é a habilidade aumentada por um ponto por esse talento.

Traços Sombrios

Você aprende como manipular as sombras devida sua experiência com o Pendor das Sombras. Você ganha os seguintes benefícios:

- Aumente um entre Inteligência, Sabedoria ou Carisma em 1 ponto, com o limite máximo de 20 pontos naquela habilidade.
- Você aprende a magia escuridão e uma magia de 1º círculo de sua escolha. A magia de 1º círculo deve ser da escola Ilusão ou da Necromancia. Você pode lançar cada uma dessas magias sem gastar um espaço. Depois de lançar qualquer uma dessas magias desta forma, você não pode lançar novamente desta forma até que você termine um descanso longo. Você também pode lançar essas magias usando espaços de magias que você possua desde que tenha o círculo apropriado. A habilidade relacionada ao lançamento dessas magias é a habilidade aumentada por um ponto por esse talento.

Treinamento de Escudo

Você se tornou um especialista em escudos após o treino do uso mais eficaz destes. Você ganha os seguintes benefícios:

- Aumente um entre Força, Destreza ou Constituição em 1 ponto, com o limite máximo de 20 pontos naquela habilidade.
- Você ganha proficiência com escudos.
- Em combate, durante sua vez, você pode manipular um escudo, seja equipar ou remover, como o objeto de interações sem custo durante o seu turno.
- Se você tem uma característica de Conjuração ou Magia de Pacto, você pode utilizar o escudo como um foco de magias.

Tradução: Raphael Santos

Revisão: Gervasio da Silva Filho

Editoração: Sérgio “O Alquimista” Gomes

Equipe REDERPG

Artigo original:

https://media.wizards.com/2020/dnd/downloads/UA2020_Feats.pdf