

UNEARTHED ARCANA 2021

OPÇÕES DRACÔNICAS

Por Ben Petrisor, Taymoor Rehman, Dan Dillon, James Wyatt e Jeremy Crawford

Este documento para teste apresenta opções de raça, talento e magias relacionados aos dragões de DUNGEONS & DRAGONS. Começamos com três opções de raça dracônicas apresentadas como uma alternativa à raça draconato do Livro do Jogador, bem como uma nova visão sobre a raça kobold. A seguir, apresentamos um punhado de opções para talentos que refletem uma conexão com o poder dracônico. Finalmente, uma porção de magias – muitas delas portando o nome de dragões famosos ou infames – oferecem uma variedade de formas para manifestar a magia dos dragões.

Isto é Material de Teste

O material de D&D 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.

Opinião. A melhor forma de nos dar sua opinião sobre esse material é por meio de um questionário que publicaremos no site de D&D em breve. Se decidirmos tornar este material oficial, ele será refinado com base nas suas opiniões, e então aparecerá em um livro de D&D.

Nível de Poder. As opções de personagem que você lê aqui podem ser mais ou menos poderosas do que as opções presentes no Livro do Jogador. Se o desenvolvimento passar pela fase de teste, nós ajustaremos seu poder ao nível desejável antes da publicação oficial. Isso significa que uma opção pode ser mais ou menos poderosa em sua versão final.

Raças Dracônicas

A raça dos draconatos no Livro do Jogador é uma forma de apresentar um personagem com uma relação bem afastada de ancestralidade

com os dragões. Esse documento apresenta três raças variantes de draconatos que você pode escolher se você quiser um personagem com uma conexão clara com um ancestral dracônico específico, assim como uma nova versão da raça kobold.

Quando você criar um novo personagem usando uma dessas raças, use as regras descritas em “Criando seu Personagem” para preencher os detalhes sobre o seu personagem.

CRIANDO O PERSONAGEM

Quando você cria seu personagem de D&D, você decide se o seu personagem é um membro da raça humana ou de uma das raças fantásticas do jogo. De forma alternativa, você pode escolher uma das seguintes raças dracônicas. Se você criar um personagem usando as opções de raça presentes aqui, siga estas regras adicionais durante a criação do personagem.

AUMENTO DE VALOR DE ATRIBUTO

Quando você determina os valores de atributo do seu personagem, aumente um destes valores em 2 e aumente um valor diferente em 1. Siga esta regra independentemente do método que você usa para determinar as pontuações, como sorteio nos dados ou compra de pontos.

A seção “Construção Rápida” para sua classe de personagens oferece sugestões de quais atributos aumentar. Você é livre para seguir estas sugestões ou ignorá-las. Independentemente dos atributos que decida aumentar, nenhum deles pode ser elevado acima de 20.

IDIOMAS

Seu personagem pode falar, ler e escrever Comum e um outro idioma que você e seu Mestre concordem ser apropriado para o personagem. O Livro do Jogador oferece uma lista de idiomas disponíveis para você escolher. O Mestre é livre para adicionar ou remover idiomas dessa lista para uma campanha específica.

TIPO DE CRIATURA

Cada criatura em D&D, incluindo cada personagem do jogador, possui um marcador especial nas regras que identifica o seu tipo de criatura. A maioria dos personagens dos jogadores é do tipo Humanoide. As opções de raças apresentadas aqui informam qual é o tipo de criatura do seu personagem.

Segue a relação dos tipos de criatura do jogo em ordem alfabética: Aberração, Celestial, Constructo, Dragão, Elemental, Feérico, Fera, Gigante, Gosma, Humanoide, Ífero, Monstruosidade, Morto-Vivo, Planta. Esses tipos não possuem regras em si, mas algumas regras do jogo afetam certos tipos criaturas de maneiras diferentes. Por exemplo, o texto da magia *curar ferimentos* especifica que a magia não funciona em criaturas do tipo Constructo.

DRACONATOS CROMÁTICOS

Draconatos com a ancestralidade cromático clamam o poder elemental bruto dos dragões cromáticos. As cores vibrantes dos cromáticos – azul, branco, preto, verde e vermelho – cintilam em sua pele escamosa e na energia mortífera de sua arma de sopra. A energia em estado bruto da fúria do vulcão, dos ventos gélidos cortantes e da tempestade violenta pertence a eles; assim como o sussurro sutil, corrosivo e tóxico dos pântanos e florestas também é deles.

CARACTERÍSTICAS DE DRACONATO CROMÁTICO

Você possui as seguintes características raciais.

Tipo de Criatura. Você é Humanoide.

Tamanho. Você é Médio.

Deslocamento. Seu deslocamento básico é de 9 metros.

Ancestralidade Cromática. Você traça sua ancestralidade até um dragão cromático, garantindo a você uma afinidade mágica especial. Escolha um tipo de dragão da tabela Ancestralidade Cromática. Isso determina o tipo de dano e outras características para você conforme apresentado na tabela.

Ancestralidade Cromática

Dragão	Tipo de Dano
Azul	Elétrico
Branco	Gélido
Preto	Ácido
Verde	Venenoso
Vermelho	Ígneo

Arma de Sopra. Quando você usa a ação Ataque, você pode substituir um de seus ataques pelo ato de soprar energia mágica com 9 metros de comprimento por 1,5 metros de largura. Todas as criaturas na área devem fazer uma salvaguarda de Destreza com CD igual a 8 + seu modificador de Constituição + seu bônus de proficiência. Uma criatura sofre 2d8 pontos de dano associado ao tipo de dano de sua Ancestralidade Cromática em um teste mal sucedido, ou metade desse dano em um teste bem sucedido. Esse dano aumenta em 1d8 quando você chega ao 5º nível (3d8), 11º nível (4d8) e 17º nível (5d8).

Você pode usar essa característica um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência, e você recupera todos os usos quando terminar um descanso longo.

Resistência Dracônica. Você tem resistência ao tipo de dano associado com a sua Ancestralidade Cromática.

Proteção Cromática. A partir do 3º nível, com uma ação, você pode canalizar suas energias dracônicas para lhe proteger. Você se torna imune ao tipo de dano associado com a

sua Ancestralidade Dracônica durante 10 minutos. Uma vez que usar essa característica, você não pode usar ela novamente até terminar um descanso longo.

DRACONATOS METÁLICOS

Draconatos com a ancestralidade metálica clamam a tenacidade inabalável dos dragões metálicos – bronze, cobre, latão, ouro e prata – cujas tonalidades brilham em suas escamas. A eles pertence o fogo do coração e da forja, o frio das montanhas altas, a fagulha da inspiração e o toque abrasivo do ácido que limpa e purifica.

CARACTERÍSTICAS DE DRACONATO METÁLICO

Você possui as seguintes características raciais.

Tipo de Criatura. Você é Humanoide.

Tamanho. Você é Médio.

Deslocamento. Seu deslocamento básico é de 9 metros.

Ancestralidade Cromática. Você traça sua ancestralidade até um dragão metálico, garantindo a você uma afinidade mágica especial. Escolha um tipo de dragão da tabela Ancestralidade Metálica. Isso determina o tipo de dano e outras características para você conforme apresentado na tabela.

Ancestralidade Metálica

Dragão	Tipo de Dano
Bronze	Elétrico
Cobre	Ácido
Latão	Ígneo
Ouro	Ígneo
Prata	Gélido

Arma de Sopro. Quando você usa a ação Ataque, você pode substituir um de seus ataques pelo ato de soprar energia mágica em forma de um cone com 4,5 metros. Todas as criaturas na área devem fazer uma salvaguarda de Destreza com CD igual a 8 +

seu modificador de Constituição + seu bônus de proficiência. Uma criatura sofre 2d8 pontos de dano associado ao tipo de dano de sua Ancestralidade Cromática em um teste mal sucedido, ou metade desse dano em um teste bem sucedido. Esse dano aumenta em 1d8 quando você chega ao 5º nível (3d8), 11º nível (4d8) e 17º nível (5d8).

Você pode usar essa característica um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência, e você recupera todos os usos quando finaliza um descanso longo.

Resistência Dracônica. Você tem resistência ao tipo de dano associado com a sua Ancestralidade Cromática.

Arma de Sopro Metálica. A partir do 3º nível você ganha uma segunda arma de sopro. Quando você usa a ação Ataque, você pode substituir um de seus ataques pelo ato de soprar um gás mágico em forma de um cone com 4,5 metros. A CD para a salvaguarda contra esse sopro é igual a 8 + seu modificador de Constituição + seu bônus de proficiência. Quando você utilizar essa característica, escolha um efeito:

- Todas as criaturas na área devem ter sucesso em uma salvaguarda de Força ou serão empurradas 6 metros para longe de você e ficarão Caídas.
- Todas as criaturas na área devem ter sucesso em uma salvaguarda de Constituição ou ficarão Incapacitadas até o começo do seu próximo turno.

Depois que usar sua Arma de Sopro Metálica, você não pode usá-la novamente até finalizar um descanso longo.

DRACONATOS GEMA

Draconatos com a ancestralidade gema compartilham da ancestralidade de todos os dragões gema, que clamam ser herdeiros do dragão de rubi – Sardior – o primeiro de todas as criações, criado por Bahamut e Tiamat nos primeiros dias do Primeiro Mundo. As cores e poderes misteriosos dos dragões gema – ametista, cristal, esmeralda, safira e topázio –

resplandecem em suas peles escamosas e correm por suas veias. A eles pertencem as maravilhas da mente, a força de vontade, a luz brilhante da intuição, o eco retumbante da descoberta e a desidratação do desespero.

CARACTERÍSTICAS DE DRACONATO GEMA

Você possui as seguintes características raciais.

Tipo de Criatura. Você é Humanoide.

Tamanho. Você é Médio.

Deslocamento. Seu deslocamento básico é de 9 metros.

Ancestralidade Cromática. Você traça sua ancestralidade até um dragão gema, garantindo a você uma afinidade mágica especial. Escolha um tipo de dragão da tabela Ancestralidade Gema. Isso determina o tipo de dano e outras características para você conforme apresentado na tabela.

Ancestralidade Gema

Dragão	Tipo de Dano
Ametista	Energético
Cristal	Radiante
Esmeralda	Psíquico
Safira	Trovejante
Topázio	Necrótico

Arma de Sopro. Quando você usa a ação Ataque, você pode substituir um de seus ataques pelo ato de soprar energia mágica em forma de um cone com 4,5 metros. Todas as criaturas na área devem fazer uma salvaguarda de Destreza com CD igual a 8 + seu modificador de Constituição + seu bônus de proficiência. Uma criatura sofre 2d8 pontos de dano associado ao tipo de dano de sua Ancestralidade Gema em um teste mal sucedido, ou metade desse dano em um teste bem sucedido. Esse dano aumenta em 1d8 quando você chega ao 5º nível (3d8), 11º nível (4d8) e 17º nível (5d8).

Você pode usar essa característica um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência, e você recupera todos os usos quando finaliza um descanso longo.

Resistência Dracônica. Você tem resistência ao tipo de dano associado com a sua Ancestralidade Cromática.

Mente Psiônica. Você pode falar telepaticamente com qualquer criatura que você pode ver a 9 metros de você. Você não precisa compartilhar um idioma com a criatura, mas a criatura deve ser capaz de entender ao menos um idioma. Sua comunicação não dá a habilidade para a criatura lhe responder telepaticamente.

Voo Gema. A partir do 3º nível, você pode usar sua ação bônus para conjurar temporariamente diversas gemas espectrais da variedade de sua Ancestralidade Gema que formam asas que duram 1 minuto. Durante esse tempo, você ganha um deslocamento de voo igual ao seu deslocamento básico e pode pairar no ar. Uma vez que use essa característica, você não pode usá-la novamente até finalizar um descanso longo.

KOBOLD

Uma das menores criaturas dracônicas a caminhar pelos planos, os kobolds demonstram sua ancestralidade dracônica no brilho de suas escamas e em seus rugidos. Lendas falam sobre o primeiro kobold emergindo do Subterrâneo próximo aos lares dos primeiros dragões. Em algumas terras, os kobolds servem aos dragões cromáticos e metálicos – ou mesmo venerando-os como seres divinos. Em outros lugares, os kobolds sabem muito bem o quão perigoso esses dragões podem ser e ajudam outros seres a se defenderem contra a destruição dos dragões. Independentemente da relação do kobold com os dragões, suas escamas tendem a ter uma cor enferrujada, apesar de que alguns kobolds portam escamas mais parecidas com as dos dragões cromáticos ou metálicos. O rugido do kobold pode expressar uma porção de emoções: fúria, determinação, euforia, medo ou outra.

Qualquer que seja a emoção que o kobold expresse, o seu rugido ressoa com o poder dracônico.

CARACTERÍSTICAS DE KOBOLD

Você possui as seguintes características raciais.

Tipo de Criatura. Você é Humanoide.

Tamanho. Você é Pequeno.

Deslocamento. Seu deslocamento básico é de 9 metros.

Visão no Escuro. Você pode ver na penumbra a 18 metros de você como se fosse na luz plena e na escuridão como se fosse na penumbra. Você consegue discernir as cores na escuridão apenas como tons de cinza.

Legado Dracônico. A conexão dos kobolds com os dragões pode se manifestar de maneiras imprevisíveis em cada kobold. Escolha uma das seguintes opções de legado quando você selecionar essa raça:

- Você tem vantagem em salvaguardas para evitar ou encerrar a condição Amedrontado em você.
- Você sabe um truque a sua escolha da lista de magias do feiticeiro. A Inteligência, Sabedoria ou Carisma é o seu atributo de conjuração para esse truque (escolha quando selecionar essa raça).
- Você pode fazer ataques desarmados com a sua cauda. Quando você acerta um ataque com ela, ela causa 1d6 + seu bônus de Força de dano contundente, ao invés do dano contundente normal para ataques desarmados.

Rugido Dracônico. Como uma ação bônus, você solta um rugido dracônico em seus inimigos a 3 metros de você. Até o final do seu próximo turno, você e seus aliados tem vantagem em ataques contra qualquer um desses inimigos que ouviram seu rugido.

Você pode usar essa característica um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência, e recupera todos os usos quando finaliza um descanso longo.

Talentos

Um talento representa que um personagem atingiu a maestria em uma de suas capacidades ou descobriu a habilidade para fazer alguma coisa completamente nova.

Quando essa maestria tem uma origem dracônica – seja uma dádiva de um dragão verdadeiro, a manifestação de uma ancestralidade dracônica, a benção de um deus dragão ou como consequência de ter matado um dragão verdadeiro – ela pode ter efeitos sobrenaturais notáveis.

DOM DO DRAGÃO CROMÁTICO

Você manifesta alguns dos poderes dos dragões cromáticos, lhe concedendo os seguintes benefícios:

- Como uma ação bônus, você pode tocar uma arma simples ou marcial e infundi-la com um dos seguintes tipos de dano: ácido, elétrico, gélido, ígneo ou venenoso. Pelo próximo minuto, a arma causa 1d4 de dano adicional do tipo escolhido quando acerta. Após usar essa habilidade, você não pode usá-la novamente até terminar um descanso longo.
- Quando você sofre dano ácido, elétrico, gélido, ígneo ou venenoso, você pode usar sua reação para lhe dar resistência contra essa instancia de dano. Você pode utilizar essa reação um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência, e recupera todos os usos quando termina um descanso longo.

DOM DO DRAGÃO METÁLICO

Você manifesta alguns dos poderes dos dragões metálicos, lhe concedendo os seguintes benefícios:

- Você aprende a magia curar ferimentos. Você pode conjurar essa magia sem gastar um espaço de magia. Assim que você conjura essa magia dessa forma, você não pode conjura-la novamente até finalizar um descanso longo. Você também pode conjurá-la usando os seus espaços de magia. O atributo de magia dessa magia é Inteligência, Sabedoria ou Carisma quando você a conjura com esse talento (escolha o atributo no momento em que ganhar esse talento).

- Você pode manifestar asas protetoras que podem proteger a você ou os outros de ataques. Quando você ou outra criatura que você pode ver a 1,5 metros de você é atingido por um ataque, você pode usar sua reação para manifestar asas espectrais de suas costas por um instante. Jogue 1d4 e adicione o valor sorteado a CA do alvo, potencialmente fazendo o ataque errar. Você pode utilizar essa reação um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência, e recupera todos os usos quando termina um descanso longo.

DOM DO DRAGÃO GEMA

Você manifesta alguns dos poderes dos dragões gema, lhe concedendo os seguintes benefícios:

- Aumente o seu valor de Inteligência, Sabedoria ou Carisma em 1, até um máximo de 20.
- Quando você sofre dano de uma criatura que está a 3 metros de você, você pode usar sua reação para emanar energia telecinética. A criatura que causou o dano deve ser bem sucedida em uma salvaguarda de Força (CD igual a 8 + seu bônus de proficiência + o modificador do atributo que você aumentou com esse talento) ou sofrerá 2d8 pontos de dano energético e será empurrado 3 metros para longe de você. Você pode usar essa reação um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência, e recupera todos os usos quando terminar um descanso longo.

Magias

Essa seção apresenta novas magias que o Mestre pode adicionar em uma campanha, tornando-as disponíveis tanto para os personagens dos jogadores quanto monstros conjuradores. A tabela Magias lista as magias novas, ordenando-as por círculo. A tabela também mostra a escola de magia da magia, se ela requer concentração, se pode ser conjurada como ritual e quais classes têm acesso a ela.

Congelamento de Morte Gélida

2^o círculo, Evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Pessoal (cone de 9 metros)

Componentes: S, M (um frasco com gelo derretido)

Duração: Instantânea

Uma explosão de energia gélida emana de você em um cone de 9 metros. Cada criatura nessa área deve fazer uma salvaguarda de Constituição. Em caso de falha, a criatura sofre 3d8 de dano gélido e fica coberta de gelo por 1 minuto ou até que a criatura use sua ação para quebrar o gelo que a recobre ou recobre outra criatura. Uma criatura coberta de gelo tem seu deslocamento reduzido para 0. Em caso de sucesso, a criatura sofre metade do dano, sem efeitos adicionais.

Em Círculos Superiores. Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 3^o círculo ou superior, aumente o dano gélido em 1d8 para cada círculo do espaço acima do 2^o.

Magias

Círculo	Magias	Escola	Conc.	Ritual	Classe
2 ^o	<i>Congelamento de Morte Gélida</i>	Evocação	Não	Não	Feiticeiro, Mago
2 ^o	<i>Travessura de Nathair</i>	Ilusão	Sim	Não	Bardo, Feiticeiro, Mago
3 ^o	<i>Passo Flamejante</i>	Transformação	Sim	Não	Artífice, Guardiã, Feiticeiro, Mago
4 ^o	<i>Lança Psíquica de Raulothim</i>	Encantamento	Não	Não	Bardo, Feiticeiro, Bruxo, Mago
5 ^o	<i>Conjurar Espírito de Dragão</i>	Conjuração	Sim	Não	Druida, Feiticeiro, Mago
6 ^o	<i>Escudo de Platina de Fizban</i>	Abjuração	Sim	Não	Feiticeiro, Mago
7 ^o	<i>Transformação Dracônica</i>	Transmutação	Sim	Não	Druida, Feiticeiro, Mago

Conjurar Espírito de Dragão

5º círculo, Conjuração

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, S, M (uma obra de arte valendo, no mínimo, 500 po, proveniente do tesouro de um dragão)

Duração: Concentração, até 1 hora

Você invoca um espírito dracônico. Ele se manifesta em um espaço desocupado que você pode ver dentro do alcance. Esta forma corpórea usa o bloco de estatísticas do Espírito de Dragão. Quando você conjura essa magia, escolha uma família de dragão: Cromático, Gema ou Metálico. A criatura se assemelha a um dragão da família escolhida, o que determina certas características do seu bloco de estatísticas. A criatura desaparece quando chega a 0 pontos de vida ou quando a magia termina.

A criatura é sua aliada e de seus companheiros. Em combate, a criatura compartilha a sua iniciativa, mas o turno dela ocorre imediatamente após o seu. Ela obedece aos seus comandos verbais (nenhuma ação exigida para você). Se você não proferir nenhum, ela usa a ação Esquivar e usa seu movimento para evitar o perigo.

Em Círculos Superiores. Quando você conjurar esta magia usando um espaço de magia de 6º círculo ou superior, use o valor mais alto onde o círculo da magia aparece no bloco de estatísticas.

Espírito do Dragão

Dragão Grande

Classe de Armadura: 14 + o círculo da magia (armadura natural)

Pontos de Vida: 50 +10 para cada círculo da magia acima do 5º

Deslocamento: 9 metros, voo 24 metros, natação 9 metros

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	10 (0)	14 (+2)	14 (+2)

Resistência à Dano (apenas Cromáticos e Metálicos): ácido, elétrico, gelido, ígneo,

venenoso

Resistência à Dano (apenas Gema): energético, necrótico, psíquico, radiante, trovejante

Imunidade à Condição: amedrontado, enfeitiçado, envenenado

Sentidos: Percepção às Cegas 9 metros, Visão no Escuro 18 metros, Percepção passiva 12

Idiomas: Dracônico, compreende os idiomas que você fala

Desafio: — **Bônus de Proficiência:** igual ao seu bônus

Resistências Compartilhadas. Quando você conjura o dragão, escolha uma de suas resistências à dano. Você tem resistência contra o dano escolhido até que a magia acabe.

Ações

Multitaque. O dragão usa sua Arma de Sopro e faz um número de ataques com sua Mordida e Garra igual a metade do círculo da magia (arredondado para baixo).

Mordida e Garra. Ataque Armado Corpo-a-Corpo: seu modificador de atributo de conjuração, alcance 3 metros, um alvo. Acerto: 1d6+4 +o círculo da magia de dano perfurante.

Arma de Sopro. O dragão exala um jato de energia multicolorida em um cone de 9 metros. Cada criatura na área deve fazer uma salvaguarda de Destreza, sofrendo 2d6 de dano de um dos tipos de dano que o dragão possui resistência, a sua escolha, em caso de falha, ou metade desse dano em caso de sucesso.

Escudo de Platina de Fizban

6º círculo, Abjuração

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, S, M (uma escama de dragão banhada em platina valendo, no mínimo, 500 po)

Duração: Concentração, até 1 minuto

Você cria um campo de luz prateada que envolve uma criatura a sua escolha dentro do alcance (você pode escolher a si mesmo). O campo emana meia-luz em 1,5 metros.

Como uma ação bônus nos turnos subsequentes, você pode mover o campo para outra criatura a 18 metros do campo.

A criatura protegida pelo campo ganha os seguintes benefícios:

- A criatura tem cobertura parcial.
- A criatura tem resistência a dano ácido, elétrico, gélido, ígneo e venenoso.
- Se a criatura for submetida a um efeito que lhe permita fazer uma salvaguarda de Destreza para sofrer apenas metade do dano, a criatura não sofrerá nenhum dano se for bem-sucedida na salvaguarda e apenas metade do dano se falhar.

Lança Psíquica de Raulothim

4º círculo, Encantamento

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 36 metros

Componentes: V

Duração: Instantânea

Você dispara uma lança cintilante de poder psíquico de sua testa em uma criatura que você pode ver dentro do alcance. Alternativamente, você pode proferir o nome da criatura. Se o alvo nomeado estiver dentro do alcance, ele não ganha nenhum benefício de cobertura ou invisibilidade quando a lança o atinge. Se o alvo nomeado não estiver dentro do alcance, a lança se dissipa e o espaço de magia não é gasto.

O alvo deve ser bem sucedido em uma salvaguarda de Inteligência ou sofrerá 10d6 de dano psíquico e ficará Incapacitado até o início do seu próximo turno.

Em Círculos Superiores. Quando você conjura esta magia usando um espaço de magia de 5º círculo ou superior, o dano aumenta em 1d6 para cada círculo do espaço acima do 4º.

Passo Flamejante

3º círculo, Transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação bônus

Alcance: Pessoal

Componentes: V, S

Duração: Concentração, até 1 minuto

As chamas ondulantes de um dragão cobrem seus pés, lhe concedendo uma velocidade explosiva. Pela duração, seu deslocamento aumenta em 6 metros e não provoca ataques de oportunidade.

Quando você se move a 1,5 metros de uma criatura ou objeto que não está sendo vestido ou carregado, ele sofre 1d6 de dano ígneo do seu rastro de calor. Uma criatura ou objeto pode sofrer este dano apenas uma vez durante um turno.

Em Círculos Superiores. Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 4º círculo ou superior, aumente sua velocidade em 1,5 metros para cada círculo de espaço de magia acima do 3º. Além disso, a magia causa 1d6 de dano ígneo adicional para cada círculo de espaço acima do 3º.

Transformação Dracônica

7º círculo, Transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação bônus

Alcance: Pessoal

Componentes: V, S, M (uma estatueta de dragão valendo, no mínimo, 500 po)

Duração: Concentração, até 1 minuto

Com um rugido, você usa a magia dos dragões para se transformar, assumindo várias características dracônicas. Você ganha os seguintes benefícios até que a magia acabe:

- Você tem Percepção às Cegas com alcance de 9 metros. Dentro desse alcance, você pode ver efetivamente qualquer coisa que não esteja atrás de uma cobertura total, mesmo se estiver Cego ou na escuridão. Além disso, você pode ver uma criatura invisível, a menos que a criatura tenha sucesso em se esconder de você.
- Asas incorpóreas brotam de suas costas, lhe concedendo deslocamento de voo de 12 metros.

- Quando você conjura esta magia, e como uma ação bônus nos turnos subsequentes pela duração da magia, você pode exalar um sopro de energia cintilante em um cone de 9 metros. Cada criatura na área deve fazer uma salvaguarda de Destreza, sofrendo 3d8 de dano energético em caso de falha ou metade desse dano se obtiver sucesso.

Travessura de Nathair

2º círculo, Ilusão

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: S, M (um pedaço da crosta de uma torta de maçã)

Duração: Concentração, até 1 minuto

Você preenche um cubo de 6 metros, centrado em um ponto à sua escolha dentro do alcance, com magia feérica e dracônica. Jogue o dado de acordo com a tabela Surto de Travessura para determinar o efeito mágico produzido. No início de cada um de seus turnos, você pode mover o cubo em até 3 metros e jogar o dado novamente para mudar o efeito.

Surto de Travessura

d4 Efeito

- | | |
|---|--|
| 1 | O cheiro de torta de maçã enche o ar, e cada criatura dentro do cubo deve ser bem sucedida em uma salvaguarda de Sabedoria ou ficará Enfeitiçada por você até o início do seu próximo turno. |
| 2 | Buquês de flores aparecem ao redor e cada criatura dentro do cubo deve ser bem sucedida em uma salvaguarda de Destreza ou ficará Cega até o início do seu próximo turno enquanto as flores borrifam água em seus rostos. |
| 3 | Cada criatura dentro do cubo deve ser bem sucedida em uma salvaguarda de Sabedoria ou começará a gargalhar até o início do seu próximo turno. Uma criatura que gargalha está Incapacitada e usa todo o seu movimento para se mover em uma direção aleatória. |
| 4 | Gotas de melado aparecem e flutuam dentro do cubo, transformando-o em terreno difícil até o início do seu próximo turno. |

Tradução: Raphael Santos

Revisão: Gervasio da Silva Filho

Editoração: Sérgio “O Alquimista” Gomes

Equipe REDERPG

Artigo original:

<https://media.wizards.com/2021/downloads/Uearthed-Arcana-2021-Draconic-Options.pdf>