

# UNEARTHED ARCANA 2021

## Magos de Strixhaven

Por Makenzie De Armas, Dan Dillon e Jeremy Crawford

Este documento apresenta cinco subclasses para DUNGEONS & DRAGONS. Cada uma dessas subclasses permite que você jogue com um mago associado a uma das cinco faculdades de Strixhaven, uma universidade de magia. Essas subclasses são especiais, pois cada uma está disponível para mais de uma classe.

### 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 utilizadas 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.

**Comentários.** A melhor maneira de você nos dar feedback sobre este material é na pesquisa que divulgaremos no site de D&D em breve. Se decidirmos tornar este material oficial, ele será melhorado com base em seu feedback e aparecerá em um livro de D&D.

**Nível de poder.** As opções para personagens que você encontra aqui podem ser mais ou menos poderosas do que as opções do *Livro do Jogador*. Se um novo design sobrevive a sua fase de teste então ajustamos seu poder ao nível desejável antes da publicação oficial. Isso significa que uma opção nesse documento pode ser mais ou menos poderosa em sua forma final após publicado.

### Faculdades de Strixhaven

As cinco subclasses deste documento são destinadas a personagens que se dedicam a um dos caminhos da magia praticado em Strixhaven, a universidade de magia.

A universidade de Strixhaven abriga uma

ampla variedade de estudantes e magos.

Embora os indivíduos sejam bem-vindos para avançar seus estudos mágicos da maneira que quiserem, alguns optam por se concentrar exclusivamente nos fundamentos de uma das cinco faculdades da universidade:

**Faculdade Sapioforte**, dedicado à busca de história conversando com espíritos antigos e entendendo o funcionamento do próprio tempo.

**Faculdade Prismari**, dedicado ao visual e uso artístico da magia, todas com um reforço do poder elemental.

**Faculdade Quadrix**, dedicado ao estudo e manipulação dos princípios matemáticos fundamentais da natureza.

**Faculdade Platinopena**, dedicado à magia das palavras, seja com discursos encorajadores que animam aliados ou a sagacidade penetrante que ridiculariza inimigos.

**Faculdade Murchaflor**, dedicado à alquimia da vida e da morte, dessa forma utilizando as energias devastadoras de ambos.

### Usando essas Subclasses

Ao contrário das subclasses regulares, as opções apresentadas aqui são compatíveis com várias classes. As classes que são compatíveis com cada opção de subclasse estão especificadas no começo de cada subclasse.

### Escolhendo a subclasse

Ao invés de escolher uma subclasse para seu personagem (O Colégio de Bardos do Bardo, Tradição Arcana de um Mago e assim por

diante) você pode escolher uma dessas opções de subclasse para o personagem, desde que a subclasse seja compatível com a classe do seu personagem. Você pode escolher a subclasse apenas uma vez, mesmo que multiclasse em outra classe que também seja compatível com a subclasse.

A forma como a subclasse se manifesta na história do personagem depende de sua interpretação.

Talvez uma centelha inata de magia elemental do Feiticeiro tenha sido determinada pela escola desde a primeira vez que seu potencial arcano apareceu. Talvez o Bruxo evitou os benefícios mais comuns de seu patrono para aprender essas manifestações mais únicas de seu poder. Talvez o Druida tenha escolhido frequentar a universidade em vez de se juntar a um círculo druídico. Talvez o Mago recusou um aprendizado tradicional em favor da numeromancia moderna.

## Em Níveis Superiores

Conforme ocorre com as subclasses normais, a subclasse que você escolhe aqui concede ao seu personagem novas habilidades em níveis mais altos, substituindo outras características. Quando o personagem normalmente ganharia uma nova característica de subclasse (Conforme indica a tabela de classes do personagem), ao invés disso o personagem ganha uma característica de subclasse presente nesse documento.

Todas as características de subclasse possuem um nível de pré-requisito, conforme indicado junto de seu nome, e o personagem deve atender a esses pré-requisitos para obter a característica de subclasse. Por exemplo, para ganhar uma característica indicada como “Nível 6+”, o personagem deve ser de 6º nível ou superior na sua classe original, utilizada para a escolha de uma subclasse. Se o personagem é um Mago com a subclasse Mago de Prismari então ele deve ser um Mago de 6º nível para ganhar a

característica de classe Medium Favorecido.

Ao atingir certos níveis, você pode escolher para o personagem entre várias características da subclasse. Ao atingir esse nível, você seleciona para o personagem uma dessas características na qual ele irá adquirir.

A menos que especificado de outra forma, o personagem não pode ganhar mais do que uma característica de subclasse por vez. Por exemplo, se o personagem é um Bardo com a subclasse Mago de Sapioforte, no 14º nível você pode escolher para o personagem entre a característica Ecos da Guerra ou a característica Caprichos da Histórica, mas não ambos.

## Mago de Sapioforte

---

### *Subclasse de Bardo, Bruxo e Mago*

Os Magos de Sapioforte são particularmente preocupados com as forças que fundamentam e atuam como o motor da história. Tomando como inspiração os estudiosos e aventureiros do passado, Magos de Sapioforte manifestam o poder arcano do passado através de cenários e miniaturas de forma etérea, e também por fantásticas proezas de batalha. Frequentemente, os Magos de Sapioforte são ligados a um espírito morto há muito tempo, que acompanha sua jornada - pois quem melhor para aprender história antiga do que uma fonte que a experimentou em primeira mão?

## Usando esta subclasse

Ao selecionar a subclasse Mago de Sapioforte, o personagem ganha duas características: Magias de Sapioforte e Companheiro Ancião.

Nas características desta subclasse, qualquer referência a sua classe do personagem se refere à classe da qual obteve a subclasse. Se o personagem é um Bardo, a Faculdade de Sapioforte conta como seu colégio; se o personagem é um Bruxo, a magia da faculdade serve como o patrono; e se o

personagem é um Mago, a faculdade representa sua tradição arcana.

Quando o personagem alcançar um nível de classe que normalmente lhe dá uma característica de subclasse, ele ganha uma característica de sua escolha entre as opções apresentadas aqui. Cada característica tem um pré-requisito de nível de classe, conforme indicado junto ao nome da característica. O personagem deve atender a esse pré-requisito para obter a característica.

## Magias de Sapiroforte

*Característica de Mago de Sapiroforte no Nível 1+*

O personagem aprende o truque “Chama Sagrada” e a magia de 1º Círculo “Compreender Idiomas”. O personagem aprende magias adicionais quando atinge certos níveis nesta classe, conforme mostrado na tabela de magias do Sapiroforte.

Cada uma dessas magias conta como uma magia de classe para o personagem, mas não conta no número de magias que ele conhece. Se o personagem for um Mago, ele pode adicionar essas magias ao seu grimório ao aprendê-las, sem custo em ouro, e prepará-las normalmente.

### Magias do Sapiroforte

Nível de Classe	Magias
3ª	<i>Arrombar, Localizar Objeto</i>
5ª	<i>Falar com os Mortos, Guardiões Espirituais</i>
7º	<i>Olho Arcano, Moldar Rochas</i>
9º	<i>Onda Destrutiva, Conhecimento Lendário</i>

## Companheiro Ancião

*Característica de Mago de Sapiroforte no Nível 1+*

O personagem aprende a invocar os espíritos anciões e temporariamente abrigar eles nos

restos de estátuas antigas, para dessa forma fiquem mais tempo neste plano e assim auxiliar nos seus estudos e em batalhas.

No final de qualquer descanso curto ou longo o Mago de Sapiroforte pode invocar e criar um vínculo com um desses espíritos, que passa a habitar uma estátua de tamanho médio, desde que esteja em até 3 metros do personagem, que passa a servir como um Companheiro Ancião. Veja as estatísticas de jogo do Companheiro Ancião em sua seção específica, que utiliza o bônus de proficiência (PB) do personagem em diversas características. Quando o personagem se unir ao seu Companheiro Ancião, o jogador deve escolher o tipo de espírito vinculado: Curandeiro, Sábio ou Guerreiro. A escolha de espírito determina certas características. A aparência é determinada pela estátua de tamanho médio.

O Companheiro Ancião é amigável com o Mago de Sapiroforte e seus companheiros, obedecendo aos comandos de seu criador. Em combate, o Companheiro Ancião possui a mesma Iniciativa do Mago de Sapiroforte e seu turno ocorre imediatamente após o mesmo. O Companheiro Ancião pode se mover e usar sua reação por conta própria, no entanto, a única ação que realiza por conta própria sem custo é a ação de Esquiva, outras ações requerem que o Mago de Sapiroforte realize uma ação bônus em seu turno para comandá-lo. Essa ação pode ser um presente em sua seção, mas também outras ações. Se o Mago de Sapiroforte estiver incapacitado, o Companheiro Ancião pode realizar qualquer ação de sua escolha.

Com uma ação, o Mago de Sapiroforte pode tocar o Companheiro Ancião e gastar um espaço de magia de 1º círculo ou superior. O Companheiro Ancião recupera um número de pontos de vida igual a 10 vezes o nível do espaço de magia gasto.

O Companheiro Ancião morre quando seus Pontos de Vida são reduzidos para zero, mas também quando o Mago de Sapiroforte

estabelece um novo vínculo à outra estátua durante um descanso curto ou longo, e também quando o Mago de Sapiroforte morrer. Quando o Companheiro Ancião morre, o espírito interior vinculado à estátua retorna ao seu plano de origem, tornando a estátua um objeto inerte.

## Companheiro Ancião

*Criatura do tipo constructo, tamanho médio, Qualquer Alinhamento*

**Classe de Armadura:** 14 (armadura natural) + 2 (Caso seja Guerreiro)

**Pontos de vida:** 5 + 5 vezes o nível na classe do Mago de Sapiroforte (O número de Dados de Vida [d8s] é também igual a esse nível na classe)

**Velocidade de Deslocamento:** 9 metros.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	9 (-1)	15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)

**Salvuardas:** Con +2 mais Bônus de Proficiência, Int +2 mais Bônus de Proficiência, Sab +2 mais Bônus de Proficiência

**Perícias:** História +2 mais Bônus de Proficiência, Percepção +2 mais (2 \* Bônus de Proficiência)

**Imunidade a Dano:** veneno

**Imunidade a Condição:** enfeitiçada, exaustão  
Sentidos: Percepção passiva 12 + (2 \* Bônus de Proficiência)

**Idiomas:** Fala e entende os idiomas que o Mago de Sapiroforte sabe falar e entender

**Classe de Dificuldade -**

**Bônus de proficiência (BP):** Igual ao bônus de proficiência do Mago de Sapiroforte

**Fortitude Anciã.** Se um dano reduz o Companheiro Ancião a 0 pontos de vida ele pode fazer uma salvaguarda de Constituição, com uma classe de dificuldade de 5+ o dano sofrido. Caso obtenha sucesso, o Companheiro Ancião ao invés disso permanece com 1 ponto

de vida. Essa característica não pode ser utilizada contra um acerto crítico.

**Conselho de Sábio (Somente Sábio).** Enquanto estiver a 4,5 metros do Companheiro Ancião, o Mago de Sapiroforte e os seus aliados ganham +2 de bônus nos testes de Inteligência e Sabedoria.

## Ações

**Golpe Espiritual.** Ataque Corpo a Corpo: utilize o modificador acerto para magias do Mago de Sapiroforte para acertar o golpe espiritual. O alcance do ataque é de 1,5 metros e o alvo precisa estar visível. Dano: 1d8 + 2 + Bônus de Proficiência. O Dano é do tipo Força.

**Luz do Curandeiro (Somente Curandeiro).** O companheiro escolhe uma criatura visível no raio de 4,5 metros dele e fornece uma luz revigorante. A criatura escolhida ganha 1d8 + Bônus de Proficiência em pontos de vida temporários.

## Reações

**Proteção do Guerreiro (Somente Guerreiro).** Quando uma criatura no raio de 1,5 metros do Companheiro Ancião realiza uma salvaguarda de Força ou Destreza, o Companheiro Ancião pode intervir entre a criatura e o perigo. Dessa forma, a criatura pode adicionar um d4 ao resultado da salvaguarda.

## Lições do Passado

*Característica de Mago de Sapiroforte no Nível 6+*

Através de estudos próprios, o Mago de Sapiroforte aprende a ouvir melhor e levar a sério os ensinamentos da história. Quando o Mago de Sapiroforte cria um vínculo com o Companheiro Ancião, ele ganha os seguintes benefícios adicionais, dependendo do tipo de espírito escolhido:

**Curador.** Os Pontos de Vida máximos aumentam em uma quantidade igual ao nível na classe do Mago de Sapiroforte. Quando o Mago de Sapiroforte recupera

pontos de vida de uma magia, ele recupera 1d8 pontos de vida adicionais.

**Sábio.** O Mago de Sapiroforte possui vantagem em testes de habilidade usando as perícias Arcanismo, História, Natureza e Religião. Além disso, uma vez por turno, quando ele causa dano a uma criatura utilizando uma magia de 1º círculo ou superior então o Mago de Sapiroforte causa um dano adicional energético igual a 1d8 na mesma criatura.

**Guerreiro.** Se o Mago de Sapiroforte utilizar sua ação para lançar um truque mágico, ele pode fazer um ataque com uma arma como parte da mesma ação. Caso o ataque acerte, o alvo sofre um dano adicional de tipo radiante igual a 1d8 na mesma criatura.

Quando o Mago de Sapiroforte estabelece um vínculo a um novo Companheiro Ancião de um tipo diferente, ele perde imediatamente os benefícios do Companheiro Ancião anterior para ganhar imediatamente os benefícios do novo tipo.

## Ecoss de Guerra

*Característica de Mago de Sapiroforte no Nível 10+*

Ao tocar na magia do passado, o Mago de Sapiroforte pode fazer com que antigas feridas de um oponente ressoem e retornem. Uma vez por turno, quando uma criatura visível ao Mago de Sapiroforte atinge um alvo com um Ataque, o Mago de Sapiroforte pode usar a reação para forçar o alvo a realizar uma salvaguarda de Sabedoria contra a classe de dificuldade das suas magias. Caso o oponente falhe, ele se torna vulnerável a um dos tipos de dano causados pelo ataque. A vulnerabilidade dura até o final do próximo turno do alvo, além disso, o efeito também vale para o dano do ataque que ativou o efeito.

O Mago de Sapiroforte pode usar essa reação um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência, além disso, os usos são recuperados após o término de um descanso longo.

## Caprichos da História

*Característica de Mago de Sapiroforte no Nível 14+*

Ao mergulhar nos caprichos caóticos da história em seu formato etéreo, o Mago de Sapiroforte aprende a canalizar, brevemente, a natureza indomável do tempo. Como uma ação bônus, o Mago de Sapiroforte pode entrar em um estado de caos temporal. Quando o Mago de Sapiroforte entra neste estado, e no início dos seus turnos seguintes enquanto ele estiver neste estado, o Mago de Sapiroforte recebe um dos seguintes benefícios de sua escolha:

**Sorte.** O Mago de Sapiroforte recebe pequenos vislumbres do futuro, e dessa forma, consegue se preparar contra ataques que se aproximam. Toda vez que o Mago de Sapiroforte realizar uma salvaguarda contra um efeito que cause dano ele pode adicionar o valor de 1d6 na soma total do teste.

**Resistência.** O Mago de Sapiroforte rebobina o tempo, diminuindo os efeitos de lesões enquanto elas ocorrem. Dessa forma, o Mago de Sapiroforte possui resistência a dano de concussão, perfurante e cortante.

**Rapidez.** O tempo titubeia, atrasando os outros, mas colocando o Mago de Sapiroforte a frente. O deslocamento do Mago de Sapiroforte aumenta em 4,5 metros e ele não provoca ataques de oportunidade.

Cada benefício dura até o início do próximo turno do Mago de Sapiroforte. O mesmo benefício não pode ser escolhido em duas rodadas seguidas.

O estado de caos temporal dura 1 minuto ou termina instantaneamente se o Mago de Sapiroforte for incapacitado. Após o uso dessa característica de subclasse, o Mago de Sapiroforte deve terminar um descanso longo para usá-lo novamente, a menos que gaste um espaço de magia de 4º nível ou superior para poder usar a característica novamente sem descanso.

# Mago de Prismari

---

## *Subclasse Druida, Feiticeiro e Mago*

Os Magos de Prismari usam ondas de energia elemental para demonstrar sua identidade e sua cosmovisão. Para eles, magia e movimento são essencialmente a mesma coisa, pois são a exposição da mais pura forma da criatividade, que é a fonte para a criação de obras-primas.

Na jornada pelas artes, alguns Magos de Prismari se concentram em aperfeiçoar os detalhes de sua técnica e buscar o sublime, enquanto outros preferem selvagemmente liberar suas visões criativas em espetáculos deslumbrantes de poder elemental.

## Usando esta Subclasse

Ao selecionar a subclasse Mago de Prismari, o personagem ganha duas características: Habilidades Criativas e Arte Cinética.

Nas características desta subclasse, qualquer referência à classe do personagem está se referindo a classe da qual ele obteve a subclasse de Mago de Prismari. Se o personagem é um druida, a faculdade de Prismari é o seu círculo de druida; caso seja um feiticeiro, a magia do colégio é a origem de sua feitiçaria; caso seja um mago, a faculdade é a tradição arcana.

Quando o Mago de Prismari atinge um nível na classe que lhe dá uma característica de subclasse, ele ganha uma característica de sua escolha entre as opções apresentadas aqui. Cada característica possui pré-requisitos de nível de classe, conforme indicado abaixo de seu nome, que devem ser atendidos para que o personagem obtenha a característica.

## Habilidades Criativas

### *Característica de Mago de Prismari no Nível 1+*

O Mago de Prismari ganha proficiência em duas das seguintes perícias à sua escolha:

Acrobacia, Atletismo, Atuação ou Natureza.

## Arte Cinética

### *Característica de Mago de Prismari no Nível 1+*

O Mago de Prismari pode correr como uma ação bônus. Ao realizar esta ação bônus, escolha um dos seguintes efeitos adicionais:

**Lufada Boreal.** A água gelada gira em torno do Mago de Prismari. Até o final do seu turno, o Mago de Prismari pode se mover pela superfície da água como se fosse uma superfície sólida. Além disso, durante a sua corrida, quando o Mago de Prismari sair de um espaço que tenha uma criatura no raio de 1,5 metros, o Mago de Prismari pode forçar aquela criatura a realizar uma salvaguarda de Força contra a classe de dificuldade de suas magias. Caso a criatura falhe, ela é derrubada. Uma criatura pode ser afetada pela água apenas uma vez por turno.

**Turbilhão Escaldante.** Chamas envolvem os passos do Mago de Prismari. Uma vez antes do final do turno dele, o Mago de Prismari pode forçar cada criatura no raio de 1,5 metros dele a fazer uma salvaguarda de Destreza contra a classe de dificuldade de sua magia. Caso falhe, a criatura sofre um dano ígneo igual a 1d4 + o seu modificador de conjuração.

**Incursão do Trovão.** O Mago de Prismari assume uma forma ágil como o relâmpago. Até o final do turno, o Mago de Prismari pode se mover pelo espaço de outras criaturas sem provocar ataques de oportunidade. Caso o Mago de Prismari termine o seu turno dentro do espaço de uma criatura, o Mago de Prismari é forçado a parar no espaço desocupado mais próximo.

O Mago de Prismari pode utilizar uma ação bônus para sua Arte Cinética um número de vezes igual ao bônus de proficiência do

mesmo, e o Mago de Prismari recupera os usos gastos quando após o término de um descanso longo.

## Médium Favorito

*Característica de Mago de Prismari no Nível 6+*

O Mago de Prismari aprimorou suas formas de expressão elementar para melhor se adequar às suas ideias. Escolha um dos tipos de dano: elétrico, gélido ou ígneo. O Mago de Prismari ganha resistência ao tipo de dano escolhido.

Além disso, quando o Mago de Prismari lança uma magia, usando um espaço de magia, que causa o tipo de dano escolhido, o Mago de Prismari emite uma aura artística espetacular, estendendo no raio de 1,5 metros do Mago de Prismari (não através de coberturas totais), que dura até o final do seu próximo turno.

Enquanto a aura estiver ativa, cada criatura da escolhida pelo Mago de Prismari terá resistência ao tipo de dano selecionado, contanto que esteja dentro do raio da aura, pois o Mago de Prismari molda o Médium Favorito elemental ao redor delas.

O Mago de Prismari pode alterar o tipo de dano escolhido sempre que terminar um descanso longo.

## Expressão Focada

*Característica de Mago de Prismari no Nível 10+*

Aprimorando seus talentos, o Mago de Prismari infunde seus movimentos com expressões com poderes elementais ainda mais potentes do que anteriormente. Uma vez por turno, ao causar dano a pelo menos um alvo, o Mago de Prismari ganha um efeito adicional determinado pelo tipo de dano escolhido no Médium Favorito:

**Elétrico.** Um dos alvos de escolha do Mago de Prismari sofre 1d6 adicional de dano elétrico. Além disso, deve realizar um teste

de destreza contra a classe de dificuldade das magias do Mago de Prismari. Caso obtenha uma falha, a criatura alvo é incapaz de realizar Reações até o final de seu próximo turno, devido ao relâmpago residual chocante.

**Gélido.** Um dos alvos de escolha do Mago de Prismari sofre 1d6 de dano gélido adicional, além disso, deve realizar uma salvaguarda de Constituição contra a classe de dificuldade da magia do Mago de Prismari. Caso obtenha uma falha, a distância que o alvo consegue se deslocar durante seu turno é reduzida em 3 metros até o final do seu próximo turno, devido aos efeitos do gelo. Um alvo pode ser afetado pelo gelo apenas uma vez por turno.

**Ígneo.** Um dos alvos de escolha do Mago de Prismari sofre 1d6 adicional de dano ígneo. Após isso, chamas fortificantes dançam ao redor de uma criatura de sua escolha no raio de 9 metros do Mago de Prismari, e a criatura escolhida ganha 1d6 pontos de vida temporários.

## Físico Impecável

*Característica de Mago de Prismari no Nível 14+*

A dedicação e treinamento incansáveis do Mago de Prismari fornecem ao mesmo um distinto senso artístico e de precisão em suas obras de arte, tornando seu porte físico impecável. O Mago de Prismari ganha proficiência em salvaguardas de Destreza, caso ainda não tenha. Além disso, quando realiza uma salvaguarda de Destreza, o Mago de Prismari pode tratar o resultado de um d20 que tenha valor de 9 ou menos como um valor de 10 para somar ao teste.

# Mago de Quadrix

## *Subclasse Feiticeiro e Mago*

Para aqueles que se tornam Magos de Quadrix, matemática e magia andam de mãos dadas. Esses indivíduos aprendem a decompor os fenômenos naturais, baseado em compreender os seus componentes numéricos em seu núcleo, e assim, através da manipulação da matéria e sua composição, alteram a própria realidade.

Seus talentos podem se apresentar de física, tangível, como acelerar o crescimento de plantas e redistribuir a probabilidade dos elementos, mas também podem se apresentar de modo mais abstrato, com exercícios teóricos bizarros que distorcem os fundamentos do espaço e da individualidade.

## Usando esta subclasse

Ao selecionar a subclasse Mago de Quadrix, o personagem ganha duas características: Magias de Quadrix e Funções de Probabilidade.

Nas características desta subclasse, qualquer referência à sua classe refere-se à classe da qual o Mago de Quadrix obteve a subclasse, seja Feiticeiro ou Mago. Se o Mago de Quadrix é um Feiticeiro, a magia de Quadrix é parte de sua origem, e se ele é um Mago, a faculdade de Quadrix representa a tradição arcana.

Quando o Mago de Quadrix alcança um nível em sua classe que lhe dá uma característica de subclasse, o Mago de Quadrix ganha uma característica de sua escolha entre as opções apresentadas abaixo. Cada uma delas possui um nível de pré-requisito, indicado abaixo de seu nome. O Mago de Quadrix deve atender o pré-requisito para adquirir a característica.

## Magias de Quadrix

*Característica de Mago de Quadrix no Nível 1+*  
O Mago de Quadrix aprende o truque

Orientação e a magia de 1º círculo Raio Guiador. Além disso, o Mago de Quadrix aprende magias adicionais quando atinge certos níveis, conforme mostrado na tabela de magias do Quadrix.

Cada uma dessas magias conta como uma magia de classe para o Mago de Quadrix, e não interfere no número de magias que o Mago de Quadrix conhece normalmente por sua classe base. Se o Mago de Quadrix for um Mago, o Mago de Quadrix adiciona essas magias ao seu grimório, sem custos, e pode prepará-las normalmente.

## Magias do Murchaflor

Nível de Classe	Magias
3ª	Aumentar/Reduzir, Espinhos, Crescer
5ª	Aura de vitalidade, Velocidade
7ª	Controlar a Água, Movimentação Livre
9ª	Círculo de Poder, Criar Passagem

## Funções de Probabilidade

*Característica de Mago de Quadrix no Nível 1+*

Ao realizar iterações nos padrões matemáticos que moldam a realidade, o Mago de Quadrix pode aumentar a chance de se inclinar em torno de uma criatura. Quando o Mago de Quadrix lança uma magia, usando um espaço de magias, que tenha como alvo ao menos uma criatura, o Mago de Quadrix pode escolher uma criatura no raio de 9 metros do seu alvo (incluindo o próprio Mago de Quadrix e a criatura alvo), e assim adicionar um dos seguintes efeitos:

**Função Decrescente.** A criatura escolhida deve realizar uma salvaguarda de Sabedoria contra a classe de dificuldade da magia do Mago de Quadrix. Caso falhe, a criatura deve rolar um d6 e subtrair da próxima jogada de ataque que fizer antes do início do seu próximo turno.

**Função Aditiva.** Uma vez antes do início do

seu próximo turno, a criatura escolhida pode adicionar um d6 ao resultado de uma jogada de ataque ou salvaguarda escolhido. O d6 adicional é somado após o resultado do d20, mas a escolha de gastar o uso da Função Aditiva deve ocorrer antes da jogada de ataque ou salvaguarda.

## Mudança de Velocidade

*Característica de Mago de Quadrix no Nível 6+*

O Mago de Quadrix aprende a manipular fórmulas de energia cinética e assim é capaz de alterar a velocidade de um alvo. Quando uma criatura Mago de Quadrix pode ver iniciar o turno ou se mover para um espaço no raio de 9 metros dele, o Mago de Quadrix pode usar sua reação para forçar a criatura a realizar uma salvaguarda de Carisma contra a classe de dificuldade de sua magia. Em uma falha, a criatura é teleportada para um espaço desocupado da escolha do Mago de Quadrix, contanto que esteja visível e no raio de 9 metros do Mago de Quadrix.

O Mago de Quadrix pode utilizar sua reação desta forma um número de vezes igual ao bônus de proficiência. Os gastos da característica são recuperados quando termina um descanso longo.

## Equação Nula

*Característica de Mago de Quadrix no Nível 10+*

Através de cálculos cuidadosos, o Mago de Quadrix aterroriza seus oponentes com equações abstratas que reduzem seu poder. Uma vez por turno, imediatamente após causar dano a uma criatura, o Mago de Quadrix pode forçar o alvo a realizar uma salvaguarda de Constituição contra a classe de dificuldade de suas magias.

Em caso de falha, a criatura terá desvantagem nas salvaguardas de Força e Destreza, além disso, os seus ataques com arma causam apenas metade do dano. O efeito dura até o início do próximo turno do Mago de Quadrix.

O Mago de Quadrix pode usar esta característica um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência, e recupera os usos quando termina um descanso longo.

## Tunelamento Quântico

*Característica de Mago de Quadrix no Nível 14+*

A experiência matemática do Mago de Quadrix alcança até mesmo a possibilidade de alterar as equações físicas fundamentais que constituem a existência corporal do próprio Mago de Quadrix. Ele ganha resistência a dano de concussão, perfurante e cortante.

Além disso, o Mago de Quadrix pode se mover através de outras criaturas e objetos, como se fossem terrenos difíceis, mas em troca o Mago de Quadrix sofre 1d10 de dano energético para cada 1,5 metro atravessado dessa forma.

Se o Mago de Quadrix terminar seu turno dentro de uma criatura ou objeto, ele é transferido para o espaço desocupado mais próximo que o Mago de Quadrix ocupou pela última vez.

## Mago de Platinopena

---

*Subclasse Bardo, Bruxo ou Mago*

Os Magos de Platinopena aprimoram o poder das palavras. Eles canalizam a magia da luz e sombras através das palavras, sejam ditas em voz alta, escritas, sinalizadas por gestos ou outras formas de comunicação. As palavras de um Mago de Platinopena significam tanto a salvação para seus aliados quanto o desespero de seus oponentes.

## Usando esta Subclasse

Ao selecionar a subclasse Mago de Platinopena, o personagem ganha duas características: Aprendiz Eloquente e Farpas Prateadas.

Em qualquer característica desta subclasse, quando houver uma citação sobre a classe do Mago de Platinopena o que está referido é a classe da qual o Mago de Platinopena obteve a subclasse.

Se o Mago de Platinopena é um bardo, a Faculdade de Platinopena conta como seu colégio, se o Mago de Platinopena é um bruxo, a faculdade conta como seu patrono, e se o Mago de Platinopena é um mago, a faculdade conta como sua tradição arcana.

Quando o Mago de Platinopena alcançar um nível em sua classe que lhe dá uma característica de subclasse, o Mago de Platinopena ganha uma característica de sua escolha entre as opções apresentadas neste documento. Cada característica possui um pré-requisito de nível de classe, conforme indicado abaixo de seu nome, e o Mago de Platinopena precisa atender a esse pré-requisito para obter a característica.

## Aprendiz Eloquente

*Característica de Mago de Platinopena no Nível 1+*

O Mago de Platinopena aprende um truque, de sua escolha, entre Chama Sagrada ou Zombaria Viciosa. Esse truque é adicional ao número de truques que o Mago de Platinopena normalmente conhece, e é adicionado à sua lista de magias de classe se não estiver lá.

Além disso, o Mago de Platinopena ganha proficiência em duas perícias de sua escolha, entre: Atuação, Enganação, Intimidação, Intuição ou Persuasão.

## Farpas Prateadas

*Característica de Mago de Platinopena no Nível 1+*

O Mago de Platinopena pode canalizar palavras imbuídas de magia para desmoralizar seus oponentes e transformar a má sorte em uma bênção para fortalecer seus aliados. Imediatamente após uma criatura

visível no raio de 18 metros do Mago de Platinopena obtiver um sucesso em uma jogada de ataque, teste de atributo ou salvaguarda, o Mago de Platinopena pode usar sua reação para desmoralizar a criatura. O alvo não pode ser imune à condição Enfeitiçado. O alvo joga novamente o d20 e deve utilizar o menor número entre os dois d20. Caso a jogada do alvo falhe, seja ela jogada de ataque, teste de atributo ou salvaguarda, o Mago de Platinopena pode escolher uma criatura diferente, visível e dentro do raio de 18 metros do Mago de Platinopena (O Mago de Platinopena pode escolher ele mesmo). O segundo alvo é fortalecido, e pode refazer uma jogada, seja de ataque, teste de atributo ou salvaguarda, desde que seja feita dentro de 1 minuto, utilizando o maior resultado entre as duas tentativas.

Um alvo pode ser fortalecido por essa característica apenas de uma vez ao mesmo tempo.

Uma vez que um alvo falhe em uma jogada por causa do efeito desta característica, o Mago de Platinopena não pode utilizar novamente a característica até o término de um descanso longo, a menos que o Mago de Platinopena gaste um espaço de magia para usá-la novamente.

## Sudário Carregado de Tinta

*Característica de Mago de Platinopena no Nível 6+*

O Mago de Platinopena aprende a magia Escuridão, e ela é adicionada à sua lista de magias de classe. Se o Mago de Platinopena for um mago, adicione-o ao seu livro de magias.

O Mago de Platinopena pode lançar a magia Escuridão sem gastar um espaço de magia uma vez a cada vez que termina um descanso longo. Quando o Mago de Platinopena lança a magia desta forma, ele pode ver normalmente através da escuridão

criada, e quando uma criatura visível ao Mago de Platinopena começa seu turno na escuridão, o Mago de Platinopena pode causar 2d10 de dano do tipo psíquico naquela criatura.

Você pode também lançar essa magia normalmente sem efeitos adicionais usando espaço de magia de 2º círculo ou superior, caso tenha.

## Infusão de Eloquência

*Característica de Mago de Platinopena no Nível 10+*

Quando o Mago de Platinopena lança uma magia que causa dano, ele pode canalizar palavras de poder para alterar o tipo de dano da magia para sua escolha de psíquico ou radiante. Além disso, o alvo sofre um dano extra igual ao bônus de proficiência do Mago de Platinopena, e tem suas emoções influenciadas pela característica, com base no tipo de dano causado:

**Psíquico.** A criatura é amedrontada até no início do seu próximo turno.

**Radiante.** A criatura é enfeitiçada até no início do seu próximo turno.

O Mago de Platinopena pode utilizar a característica um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência, recuperando todos os usos gastos após o término de um descanso longo.

## Palavra de Poder

*Característica de Mago de Platinopena no Nível 14+*

O Mago de Platinopena se torna capaz de canalizar uma palavra de poder que representa o auge dos seus estudos mágicos. O Mago de Platinopena escolhe uma das seguintes opções como Palavra de Poder:

**Desespero Mortal.** Quando o alvo de sua Farpa Prateada falhar em uma jogada de ataque, teste de atributo ou salvaguarda por causa da nova jogada, o Mago de Platinopena pode invocar a palavra Desespero Mortal

para infligir vulnerabilidade a um tipo de dano no alvo até o início de sua próxima jogada.

**Invocação Altruísta.** Quando uma criatura visível ao Mago de Platinopena no raio de 18 metros sofrer dano, ele pode invocar uma palavra de poder usando sua reação para conceder resistência a esse dano para essa criatura, no entanto, o Mago de Platinopena sofre um dano psíquico igual ao que aquela criatura sofreu.

## Mago de Murchaflor

---

*Subclasse Druida e Bruxo*

Os Magos de Murchaflor extraem sua magia da energia do infinito ciclo de vida e morte e seu fluxo inexorável. Na dualidade da vida próspera e da morte inevitável, os Magos de Murchaflor moldam sua visão de mundo, e observam esses acontecimentos em todas as coisas, com a intenção de tocar e manipular esses estados através da transição de energia.

Alguns adeptos de Murchaflor se concentram em energias vitais para nutrir a vida e fortalecer seres vivos, enquanto outros abraçam o caminho de drenar a vitalidade em decadência, minando seus oponentes até que murchem.

## Usando esta Subclasse

Ao selecionar a subclasse Mago de Murchaflor, o personagem ganha duas características: Magias de Murchaflor e Tocar a Essência.

Nas características desta subclasse, qualquer referência à sua classe refere-se à classe da qual o Mago de Murchaflor obteve a subclasse. Se o Mago de Murchaflor é um druida, a Faculdade de Murchaflor conta como seu círculo, e se o Mago de Murchaflor é um bruxo, a faculdade conta como seu patrono.

Quando o Mago de Murchaflor alcançar um nível em sua classe que lhe dá uma

característica de subclasse, o Mago de Murchaflor ganha uma característica de sua escolha entre as opções apresentadas abaixo.

Cada característica possui um pré-requisito de nível de classe, conforme indicado abaixo de seu nome. O Mago de Murchaflor deve atender a esse pré-requisito para obter a característica.

## Magias de Murchaflor

*Característica de Mago de Murchaflor no Nível 1+*

O Mago de Murchaflor aprende o truque Acudir Moribundos e as magias de 1º círculo Curar Ferimentos e Infligir Ferimentos. Além disso, você aprende magias adicionais quando atinge certos níveis nesta classe, conforme a tabela abaixo.

Essas magias contam como magias de classe para o Mago de Platinopena, adicionando ao número de magias que o Mago de Platinopena conhece. Se o Mago de Platinopena é um druida, o Mago de Platinopena possui as magias preparadas para uso, adicionando ao número de magias que o Mago de Platinopena pode utilizar a cada dia.

### Magias do Murchaflor

Nível de Classe	Magias
3ª	<i>Restauração Menor, Raio do enfraquecimento</i>
5ª	<i>Revivificar, Toque Vampírico</i>
7ª	<i>Praga, Restauração Maior</i>
9ª	<i>Cúpula Antivida, Curar Ferimentos em massa</i>

## Tocar a Essência

*Característica de Mago de Murchaflor no Nível 1+*

Como uma ação bônus, o Mago de Murchaflor pode canalizar um reservatório de essência vital para se fortalecer por 1 minuto, ou até que utilize essa característica novamente.

Enquanto durar o efeito de Tocar a Essência, o Mago de Murchaflor recebe um dos benefícios à sua escolha:

**Supercrescimento.** Quando o Mago de Murchaflor escolhe este benefício ele pode utilizar uma ação bônus em turnos subsequentes (durante o efeito) para recuperar um número de pontos de vida igual a uma jogada de Dado de Vida da classe somado ao modificador de conjuração da classe.

**Murchar no Golpe.** Quando o Mago de Murchaflor causar dano ele pode alterar o tipo de dano para necrótico e ignorar resistência ao dano necrótico que o alvo possua.

O Mago de Murchaflor pode utilizar essa característica um número de vezes igual ao bônus de proficiência, recuperando todos os usos gastos quando terminar um descanso longo.

## Poções do Murchaflor

*Característica de Mago de Murchaflor no Nível 6+*

O Mago de Murchaflor ganha proficiência com kits de herbalismo se ainda não o tiver. Ao terminar um descanso longo, o Mago de Murchaflor pode utilizar o kit de herbalismo e um recipiente para criar poções mágicas.

O Mago de Murchaflor cria uma quantidade de poções igual ao bônus de proficiência. Cada uma requer seu próprio frasco. Essa poção especial retém sua potência mágica por 24 horas ou até ser utilizada. Para cada poção, escolha um dos seguintes efeitos:

**Fortificante.** Ao criar essa poção escolha um tipo de dano: gélido, ígneo, necrótico, radiante ou venenoso. Uma criatura pode beber essa poção ou utilizar uma ação para colocar em outra criatura. O alvo ganha resistência ao tipo de dano escolhido por uma hora.

Estimulante. Uma criatura pode beber essa poção ou utilizar uma ação para colocar em outra criatura. O alvo recupera 2d6 pontos de vida e também uma doença ou uma condição entre amedrontado, atordoado, enfeitiçado, envenenado ou paralisado.

Intoxicante. Como uma ação, um indivíduo pode aplicar essa poção em uma arma. A próxima vez que a arma ou munição atingir uma criatura, dentro de 1 hora, causa o efeito de que o alvo sofre 2d6 de dano adicional do tipo veneno, além disso, o alvo realiza uma salvaguarda de Constituição contra a classe de dificuldade das magias do Mago de Murchaflor, caso falhe, fica envenenado por um minuto.

## Adepto da Flor Murcha

Característica de Mago de Murchaflor no Nível 10+

Sua conexão com o fluxo da força vital se aprofunda. Uma vez por turno, quando o Mago de Murchaflor causar dano necrótico ou restaurar pontos de vida usando uma magia, um alvo da magia sofre dano adicional ou recupera pontos de vida adicionais iguais ao seu bônus de proficiência.

## Vórtice Murchando

Característica de Mago de Murchaflor no Nível 14+

Quando o Mago de Murchaflor conjurar uma magia usando um espaço de magia que cause dano necrótico em criaturas que não sejam mortos-vivos ou construtos, o Mago de Murchaflor escolhe uma das criaturas que sofreram dano e drena energia vital dele, em uma quantidade igual à metade do dano causado. Além disso, uma criatura além de o Mago de Murchaflor que seja visível e dentro do raio de 9 metros do Mago de Murchaflor também recupera um número de pontos de vida igual à energia vital drenada.

O Mago de Murchaflor pode usar esta característica um número de vezes igual ao

seu bônus de proficiência, recuperando os usos quando terminar um descanso longo.

**Tradução:** Gabriel Nascimento Novaes

**Revisão:** Gervasio da Silva Filho

**Editoração:** Sérgio "O Alquimista" Gomes

**Equipe REDERPG**

**Artigo original:**

[https://media.wizards.com/2021/dnd/downloads/UA2021\\_06\\_08\\_MagesStrixhaven.pdf](https://media.wizards.com/2021/dnd/downloads/UA2021_06_08_MagesStrixhaven.pdf)