



UNEARTHED ARCANA



DUNGEONS & DRAGONS

Magia Moderna

A adaptação para d20 Modern. Contendo vários arquétipos, tradições, domínios e outras opções para as classes básicas, com novas regras para a expansão do repertório para personagens conjuradores em um ambiente moderno.

Unearthed Arcana: Magia Moderna

Quando a quinta edição do Guia do Mestre de D&D foi lançada em 2014, duas páginas no capítulo 9, “Oficina do Mestre” atraíram muito a atenção. Essas páginas cobriam as regras para utilizar armas de fogo e explosivos, adições que permitiram que os Mestres introduzissem armas modernas e alienígenas no mundo de D&D, como na aventura clássica Expedição para os Picos da Barreira.

Mas e se nós estendermos as regras de D&D para cobrir não apenas uma campanha que simplesmente tenha a presença desses elementos, mas seja realmente imersa nessa temática de era moderna? O D20 Modern Roleplaying Game fez isso com os conjuntos de regras da terceira edição em 2002. Agora a mais nova iteração do D&D apresenta diversos arquétipos, tradições, domínios, e outras opções para as classes base do jogo, tudo para apresentar a oportunidade de customização. Com isso em mente, esse artigo apresenta novas regras para expandir o repertório de personagens com habilidades mágicas em um cenário moderno. Estas regras foram construídas na sessão “Atrás dos Escudos”, em um artigo chamado “Regras para Campanhas Modernas”, escrito por Daniel Helmick, no qual são introduzidas armas de fogo, incluindo armas de mão e armas longas, e também armaduras modernas, tudo para a quinta edição de D&D.

Magia da Cidade

Muitas das habilidades de classe e magias nesse artigo dependem da presença do personagem em um ambiente urbano para funcionar. Ao critério do Mestre, as habilidades e magias podem funcionar em regiões urbanas menores (como cidades ou subúrbios com densidade populacional suficiente). No entanto, elas não funcionam se o ambiente tiver poucas construções artificiais ou a ausências dessas construções (como assentamentos em florestas virgens), independente do tamanho da população.

Clérigo

Para muitos clérigos em uma campanha moderna, a vida é dominada pelo ambiente urbano e suas dificuldades.

Domínio da Cidade

O domínio da cidade é comprometido com a cidadania, comércio, tráfego e até mesmo a arquitetura da civilização moderna. Aos olhos do clérigo da cidade, o centro da vida moderna é o senso e o espírito de comunidade, e os inimigos

mais mortais para a cidade são aqueles que buscam ferir o bem-estar de seus cidadãos.

Novas magias introduzidas para o domínio da Cidade estão marcados com asterisco e detalhados na seção de “Novas Magias” no final deste artigo. Para as demais magias, consulte o Livro do Jogador da quinta edição.

Magias do Domínio da Cidade

Nível de Clérigo	Magias
1º	acesso remoto*, compreender idiomas
3º	<i>esquentar metal</i> , <i>encontrar veículo</i> *
5º	proteção contra balística*, relâmpago
7º	localizar criatura, sincronicidade*
9º	comunhão com cidade*, encerrar*

Truque Adicional

Quando você escolhe esse domínio no 1º nível, você ganha o truque liga/desliga* (veja esse truque na seção de “Novas Magias”) em adição aos seus truques escolhidos.

Proficiências Adicionais

Também começando no 1º nível, você ganha proficiência com armas de fogo pessoais e proficiência com veículos (terrestres).

Coração da Cidade

A partir do 1º nível, você é capaz de contatar o espírito da comunidade encontrado na cidade. Enquanto você estiver dentro de qualquer cidade, você ganha vantagem em um único teste de Carisma (Enganação, Intimidação ou Persuasão), e você é considerado proficiente na perícia em questão. Você pode usar essa característica um número de vezes igual ao seu modificador de Sabedoria. Você recupera qualquer quantidade de usos gasta após terminar um descanso longo.

Canalizar Divindade: Espíritos da Cidade

Começando no 2º Nível, você pode usar o seu Canalizar Divindade para chamar ajuda da cidade. Como uma ação, você apresenta o seu símbolo sagrado, e qualquer utilitário da cidade a até 9 metros de você funciona perfeitamente ou é completamente desligado por 1 minuto (sua escolha).

Adicionalmente, cada criatura hostil em um raio de 9 metros deve realizar um teste de Carisma.

Caso o teste falhe, a criatura é derrubada ou restringida (sua escolha), definida de acordo com o que está sendo utilizado. Por exemplo, para restringir, você pode utilizar um emaranhado de cabos, água de alta pressão sendo lançada de um hidrante, uma calçada que ao quebrar leva a um compartimento que não esteja visível, entre outros exemplos. Para escapar da restrição, a criatura deve obter sucesso em um teste de Força (Atletismo) ou Destreza (Acrobacia) contra a Classe de Dificuldade (CD) de sua magia. Esse efeito é completamente local e afeta apenas utilitários a até 9 metros de você. A determinação de quais utilitários estão disponíveis dentro de alcance e como os efeitos físicos desses utilitários são manifestados ficam a critério do Mestre de Jogo.

Vigilância de Quarteirão

Começando no 6º nível, sua consciência é estendida sobrenaturalmente enquanto você estiver na cidade. Enquanto você estiver em um ambiente urbano, você é considerado proficiente nas perícias Intuição e Percepção, e você adiciona o dobro de seu bônus de proficiência em testes que utilizem Sabedoria (Intuição) e Sabedoria (Percepção), ao invés do seu bônus normal de proficiência.

Ataque Divino

No 8º nível, você ganha a habilidade de infundir os ataques de sua arma com energia psíquica emprestada pelos cidadãos de sua cidade. Uma vez a cada turno, quando você acertar uma criatura com um ataque com arma, você pode fazer com que o ataque cause um dano psíquico adicional de 1d8 no alvo. Quando você chegar no 14º nível, o dano psíquico adicional aumenta para 2d8.

Trânsito Expresso

No 17º nível, você pode usar as rotas de trânsito em massa para transportar instantaneamente para outros pontos da cidade. Começando em um ponto de ônibus, estação de trem, estação de metrô, ou outro local de trânsito em massa apropriado dentro da cidade, você pode teletransportar para qualquer outro ponto de parada similar ao de origem dentro da cidade, como se você tivesse lançando a magia teleporte na qual o destino é um círculo de teleportação permanente que você conheça. Uma vez que essa característica seja utilizada, você deverá realizar um descanso curto ou longo antes de utilizá-la novamente.

Bruxo

Um bruxo moderno canaliza a aleatoriedade da vida urbana que não é visível, alcançando a energia da tecnologia de formas inimagináveis.

Patrono de Outro Mundo: Fantasma na Máquina

Você fez uma barganha para receber poderes de uma entidade que você acredita ser completamente digital. Essa entidade ou é uma Inteligência Artificial comandada por ela mesma ou o espírito de um hacker já falecido. O Fantasma na Máquina é capaz de façanhas que desafiam explicações.

Lista de Magias Expandida

O Fantasma na Máquina permite que você escolha magias de uma lista expandida quando você aprende uma nova magia de Bruxo. Você ganha o truque liga/desliga e as seguintes magias são adicionados à lista de magias do bruxo para você. Confira a seção “Novas Magias” no final deste artigo.

Magias Expandidas do Fantasma na Máquina

Nível de Magia	Magia
1º	<i>acesso remoto, transmissão infalível</i>
2º	<i>fantasma digital, hacker arcano</i>
3º	<i>caos na fiação, invisibilidade para câmeras</i>
4º	<i>acessar sistema, conjurar agente virtual</i>
5º	<i>encerrar, sincronidade</i>

Proficiência Adicional

No 1º nível, você ganha proficiência com ferramentas de hacker (veja mais em “Testes de Habilidade e Ferramentas de Hacker”, mais abaixo).

Surto de Informações

No 1º nível, você ganha a habilidade de temporariamente render um aparelho computadorizado e tornar ele inoperável brevemente. Como uma ação, você pode tomar como alvo qualquer aparelho computadorizado em um raio de até 9 metros de você. Se o aparelho alvo estiver sendo segurado ou utilizado de uma forma ativa por outra criatura viva, aquela criatura deve obter um sucesso em um teste de Inteligência contra a CD de sua magia. Caso falhe, o aparelho alvo deixa de funcionar até o fim do seu próximo turno. Se o aparelho alvo não estiver sendo segurado ou usado por outra criatura, o Mestre deve fazer um teste para o aparelho em desvantagem e com o modificador +0.

Certos aparelhos protegidos podem negar a desvantagem, a critério do Mestre.

Uma vez utilizada, esta característica não pode ser ativada novamente até que você faça um descanso curto ou longo.

Viajar pelo Fio

Começando no 6º nível, você ganha a habilidade de viajar a curtas distâncias através de fios de eletricidade, linhas de dados ou cabos telefônicos. Como uma ação bônus, você pode tocar um aparelho ou soquete conectado a uma rede com fiação e se teletransportar de forma virtual nessa rede para outro aparelho ou soquete dentro de sua linha de visão. Uma vez utilizada, essa habilidade não poderá ser ativada novamente até que você faça um descanso curto ou longo.

Encriptação Pessoal

Começando no 10º nível, você aprende como aplicar seus conhecimentos inatos de encriptação para os seus pensamentos, suas memórias e presença. Você tem vantagem em testes contra vidência, detecção de pensamentos e qualquer outro método de magico de detectar seu paradeiro ou ler seus pensamentos. Para qualquer efeito desse tipo que não te dê a chance de um teste de resistência, mas requer que a criatura que tenha você como alvo faça um teste de habilidade, esse teste é feito com desvantagem.

Tecnovírus

No 14º nível, você ganha a habilidade de infectar o corpo de um humanoide com um circuito vivo. Você pode usar uma ação para realizar um ataque corpo a corpo contra uma criatura humanoide usando o seu modificador de ataque com magia. O alvo deve realizar um teste de Constituição contra a CD de sua magia enquanto um tecnovírus orgânico se espalha rapidamente pelo seu corpo. Caso o alvo falhe no teste, ele leva 8d10 de dano psíquico, ou metade desse valor caso obtenha um sucesso.

Adicionalmente, se o alvo falhar no teste, você pode usar uma ação para realizar uma única ordem, como se o alvo estivesse sob o efeito da magia comando. O alvo deve realizar o teste contra o seu comando em desvantagem. Você pode realizar esse comando a qualquer momento enquanto o alvo estiver infectado.

Uma vez utilizada essa habilidade, você não poderá usá-la novamente até que realize um descanso longo, de forma que o alvo é curado do tecnovírus. A infecção

também pode ser removida com a magia restauração menor.

Invocação Adicional

Bruxos que favorecem armas modernas podem aprender a canalizar sua magia através dessas armas.

Pistoleiro Arcano

Pré-requisito: ter a característica Pacto da Lâmina
Você pode criar um pacto de arma com uma arma de fogo pessoal ou com uma arma de fogo longa, e você pode transformar uma arma mágica dessas em sua arma de pacto.

Mago

Conhecimento é o coração do ofício de um mago, e os ambientes modernos oferecem conhecimentos que a maioria desses mestres arcanos sequer sonhou.

Tradição Arcana: Tecnomancia

Diferente das mais comuns das tradições arcanas baseadas nas escolas de magia conhecidas, a tradição da Tecnomancia não foca em um único tipo de estudo de magia ou energia mágica. Ao invés disso, os estudantes da Tecnomancia estão preocupados em como as suas magias irão interagir com a tecnologia moderna.

Tecnomantes podem utilizar a tecnologia tanto como condutora quanto como espaço de armazenamento de magias. Em uma campanha usando as regras opcionais de criação de itens mágicos (veja no Guia do Mestre), o tecnomante pode criar aparelhos eletrônicos descartáveis e aplicativos de celulares no lugar de poções e pergaminhos.

Proficiências Adicionais

Começando quando você seleciona essa tradição arcana no 2º nível, você ganha proficiência com armas de fogo pessoais e ferramentas de hacker.

Sábio Tecnológico

Também no 2º nível, você pode trocar o seu grimório por um aparelho especialmente sintonizado de sua escolha, que é capaz de armazenar dados mágicos. O poder computacional desse aparelho deve ser igual ou maior que um computador ou tablet.

Apenas um aparelho de armazenamento pode ser sintonizado a você por vez. Magias podem ser copiadas nesse aparelho pela metade do custo de se copiar uma magia de um grimório.

Programar Magia

No 6º nível, você pode inserir uma magia dentro de um aparelho eletrônico de sua escolha, para que então tocando em uma tecla ou acionando uma chave ao usar uma ação, a magia seja ativada. Todas as variáveis da magia são definidas no momento do uso da magia. O poder computacional desse aparelho deve ser igual ou maior do que um celular. Uma magia programada permanece no aparelho por 48 horas, e desaparece uma vez que for descarregada. Você pode utilizar essa característica para colocar uma magia em apenas um aparelho por vez, e o aparelho pode manter apenas uma magia programada. Só você pode ativar a magia programada no aparelho. Se o aparelho for destruído, a magia programada é perdida. Magias de concentração que forem colocadas no aparelho não podem ser ativadas enquanto você estiver realizando concentração em outra magia. Uma vez utilizada, essa característica não poderá ser usada novamente até que você realize um descanso longo.

Magia Online

No 10º nível, você pode lançar magias através de aparelho eletrônicos em rede, incluindo câmeras, celulares e computadores. Por exemplo, se uma criatura está sob a observação de uma câmera de segurança e você pode ver a transmissão desse vídeo em seu computador, você pode lançar uma magia no computador e através da câmera de segurança ter como alvo a criatura. Se a magia requer que você seja visto, o alvo deve estar te vendo ou ter alguma imagem em tempo real de você. Se a magia requer que você seja ouvido, o alvo deve estar apto a te ouvir ou a uma transmissão em tempo real de sua voz. O alcance da magia é determinado utilizando a distância de você para o aparelho com o vídeo e do alvo para com o outro aparelho. Você deve estar vendo o alvo ou ter alguma forma de determinar a localização dele. Esta característica pode ser utilizada apenas para lançar magias com alvos específicos. Magias com efeito em área não podem ser utilizadas como magia online. Esta característica pode ser utilizada um número de vezes por dia igual ao seu modificador de Inteligência (mínimo de uma vez).

Aparelho em Cadeia

No 14º nível, você aprendeu como imprimir vestígios de sua consciência em aparelhos eletrônicos com poder computacional significativo. Quando você lançar uma magia de concentração, você pode usar um aparelho cujo poder computacional seja igual ou maior do que um computador ou tablet para manter a concentração da magia ao invés de você. O aparelho deve estar sendo carregado ou segurado por você para que o efeito se mantenha. Se o aparelho for destruído, tomado de você, cair ou for desligado, a concentração acaba. Uma vez utilizada, esta característica não pode ser usada novamente até que você realize um descanso longo.

Testes de Atributo e Ferramentas de Hacker

A maior parte dos personagens em uma campanha moderna são habilidosos no uso de computadores, e obtém um sucesso automático ao empregar uma função tecnológica mundana (como procurar pelo disco rígido, internet, usar funções normais de um aparelho eletrônico, entre outras tarefas). Para tarefas especialmente desafiadoras (como por exemplo encontrar uma informação escondida em um computador, restaurar informações de um aparelho que teve seus dados apagados, entre outras tarefas), o personagem deve fazer um teste de Inteligência contra uma CD escolhida pelo Mestre. Contudo, algumas tarefas mais técnicas – incluindo invadir sistemas de computador protegidos, acessar funções secretas de aparelhos eletrônicos, ou utilizar um aparelho de uma forma que ele não foi projetado – requer o uso de ferramentas especializadas de hacker.

Ferramentas de Hacker. Este kit contém as peças (hardwares) e programas de computador (softwares) necessários para permitir o acesso na maior parte dos sistemas de computador e aparelhos eletrônicos. Proficiência com ferramentas de hacker permite a você adicionar o seu bônus de proficiência em qualquer teste de Inteligência que você faça para conectar ou utilizar um sistema de computador ou aparelho eletrônico. O kit se encaixa confortavelmente em uma mochila ou caixa de ferramentas.

Novas Magias

A lista a seguir contém magias de temática moderna que estão disponíveis para serem adicionadas nas listas de magias do bruxo, feiticeiro e mago. Magias marcadas com uma cruz (†) estão também disponíveis para serem inseridas na lista de magias do paladino.

Truques (Nível 0)

Liga/Desliga

1º Nível

Transmissão Infalível

Acesso Remoto

2º Nível

Hacker Arcano

Fantasma Digital

Encontrar Veículo (†)

3º Nível

Caos na Fiação

Invisibilidade para Câmeras

Proteção contra Balística

4º Nível

Conjurar Agente Virtual

Sincronicidade

Acessar Sistema

5º Nível

Comunhão com Cidade

Encerrar

Tecnomagia

Certas magias nesta seção tem uma marcação especial: Tecnomagia. Tais magias são lançadas normalmente, mas a marcação indica que suas magias especificamente referenciam e interagem com sistemas de computador e aparelhos eletrônicos.

Hacker Arcano

Magia de 2º Nível – Transmutação (Tecnomagia)

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Pessoal

Componentes: V,S,M (Ferramentas de Hacker)

Duração: Concentração, até 1 hora

Você ganha vantagem em todos os testes de Inteligência utilizando ferramentas de hacker para quebrar encriptações de programas de computador ou segurança online quando utilizando um sistema externo. Essa magia permite a você

quebrar magias de proteção de 2º nível ou inferior, como fechadura arcana ou símbolo de proteção, ao realizar um teste de Inteligência utilizando as ferramentas de hacker contra a CD da magia alvo.

Em Níveis Superiores. Quando você lançar essa magia usando um espaço de magia de nível 3 ou superior, você pode realizar uma tentativa de neutralizar uma magia realizada para manter a segurança de um sistema externo se o nível da magia alvo for igual ou inferior ao nível do espaço de magia que você utilizar.

Comunhão com Cidade

Magia de 5º Nível – Divinação (Ritual)

Tempo de Conjuração: 1 minuto

Alcance: Pessoal

Componentes: V,S

Duração: Instantânea

Você brevemente se torna uno com a cidade e ganha conhecimento da área ao seu redor. Se você estiver na superfície, essa magia te dá o conhecimento de uma área com um raio de 1,5 km centrada em você. Em bueiros e outros locais subterrâneos, essa magia te dá o conhecimento de uma área com um raio de 180 metros centrada em você. Você instantaneamente ganha conhecimento de até três fatos à sua escolha sobre qualquer um dos assuntos em relação a área:

- Terreno e reservatórios de água.
- Construções, plantas, animais ou criaturas inteligentes que sejam predominantes.
- Celestiais, fadas, demônios, elementais ou mortos-vivos que sejam poderosos (Nível de Desafio 1 ou superior).
- Influências vindas de outros planos de existência.
- Correntes elétricas, sinais sem fio, linhas de trânsito ativas e rastros.

Por exemplo, você pode determinar a localização de um poderoso morto-vivo na área, a localização das maiores fontes de eletricidade ou interferência, e a localização de qualquer parque próximo.

Conjurar Agente Virtual

Magia de 4º Nível – Conjuração (Tecnomagia)

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Toque

Componentes: V,S

Duração: 10 minutos

Você toca um único aparelho computadorizado ou sistema de computador para conjurar um Agente Virtual – um

programa de computador parcialmente consciente com vestígios de suas próprias habilidades e perícias de uso de computador. Pelo tempo de duração dessa magia, você pode usar uma ação bônus para fazer o agente virtual executar uma tarefa relacionada ao computador em que ele está que normalmente seria feita com uma ação sua. O agente virtual faz testes de Inteligência usando o seu valor de Inteligência e o seu bônus de proficiência (incluindo o seu bônus com ferramentas de hacker, se aplicável).

Você tem uma ligação telepática limitada com o agente virtual, de um alcance máximo de 150 metros de distância do aparelho ou sistema em que o agente virtual foi conjurado. Caso você se mova para fora desse alcance, o agente virtual desaparece após 2d4 rodadas, como se o efeito da magia tivesse chegado ao fim. Mover-se de volta para o alcance restabelece a ligação telepática. O agente virtual é preso ao sistema no qual foi criado, e permanece nele até que seja dispensado ou o tempo da magia expire.

Em Níveis Superiores. Quando você lançar essa magia usando um espaço de magia de nível 5 ou superior, a magia dura até 1 hora. Adicionalmente, a ligação telepática com o Agente Virtual mantém um alcance máximo de 300 metros, e se você sair desse alcance, o agente virtual continua realizando sua última ordem até que a magia acabe por tempo.

Fantasma Digital

Magia de 2º Nível – Abjuração (Tecnomagia)

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Pessoal

Componentes: V, S, M (um pequeno pedaço de fio de cobre)

Duração: Concentração, até 1 hora

Essa magia esconde a sua presença dentro de um sistema de computador. Durante o efeito dessa magia, você e quaisquer outros usuários que você escolha em sua rede local ganham um bônus de +10 em testes de Inteligência para evitar a detecção de administradores, agentes virtuais, algoritmos, programas e outras fontes. A qualquer momento que você e seus usuários escolhidos deixarem o computador que estão trabalhando durante o efeito dessa magia, todos os traços de presença no sistema são apagados.

Encontrar Veículo

Magia de 2º Nível – Conjuração (Tecnomagia)

Tempo de Conjuração: 10 minutos

Alcance: 9 metros

Componentes: V, S

Duração: 8 horas

Você conjura um espírito que assume a forma de um veículo terrestre não militar, aparecendo em um espaço não ocupado dentro do alcance da magia. O veículo tem as características de um veículo normal do seu tipo, no entanto ele é celestial, fada, ou demoníaco (sua escolha) em sua origem. As características físicas do veículo refletem a origem em algum grau. Por exemplo, um utilitário demoníaco pode ter uma coloração mais escura, com vidros pintados e um para-choque sinistro.

Você tem um vínculo sobrenatural com o veículo conjurado que permite que você dirija além de sua habilidade normal. Enquanto você estiver dirigindo o veículo conjurado, você é considerado proficiente na direção desse tipo de veículo, e você dobra o bônus de proficiência para testes de habilidade relacionadas a dirigir o veículo. Enquanto você estiver dirigindo o veículo, você pode usar qualquer magia que poderia ter apenas você como alvo incluindo o veículo.

Se o veículo ficar com 0 pontos de vida, ele desaparece, não deixando para trás nenhum traço físico. Você pode também dispensar o veículo a qualquer momento como uma ação, fazendo com que ele desapareça.

Você não pode ter mais de um veículo conjurado por essa magia de uma vez. Como uma ação, você pode liberar o veículo do seu vínculo a qualquer momento, fazendo-o desaparecer.

Em Níveis Superiores. Quando você lançar essa magia usando um espaço de magia de nível 5 ou superior, você pode conjurar um veículo aéreo não militar grande o suficiente para carregar dez criaturas de tamanho Médio. Quando você lançar essa magia usando um espaço de magia de nível 7 ou maior, você pode conjurar qualquer tipo de veículo, com a aprovação do Mestre.

Caos na Fiação

Magia de 3º Nível – Encantamento (Tecnomagia)

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 27 metros

Componentes: V, S

Duração: Concentração, até 1 minuto

Essa magia causa o caos em aparelhos eletrônicos, fazendo com que o uso de tais aparelhos seja impossível. Cada aparelho eletrônico numa esfera de 3 metros cúbicos centrado em um ponto escolhido por você, dentro do alcance da magia, está sujeito a um comportamento aleatório enquanto permanecer na área em específico. Se um aparelho não estiver sendo segurado por alguma criatura, ele está automaticamente sujeito aos efeitos da magia. Criaturas que estiverem segurando um aparelhos eletrônicos devem obter sucesso em um teste de Sabedoria ou seu aparelho cai no efeito da magia. No começo de cada turno seu, jogue um d6 para cada aparelho afetado para determinar seu comportamento. Esse comportamento dura até o começo de seu próximo turno, se a magia ainda estiver ativa, ao menos que seja indicado o contrário.

1: O aparelho é desligado e deve ser reiniciado. Não role novamente para esse aparelho até que ele seja reiniciado.

2–4: O aparelho deixa de funcionar durante esse turno.

5: O aparelho sofre uma oscilação de energia, causando um choque elétrico na criatura que o carrega (se houver) e em uma criatura no alcance de 1,5 m do aparelho. Cada criatura afetada deve passar por um teste de Destreza contra a CD de sua magia, levando 6d6 de dano elétrico caso falhe, ou metade desse dano caso obtenha sucesso no teste.

6: O aparelho pode ser utilizado normalmente.

Em Níveis Superiores. Quando você lançar essa magia usando um espaço de magia de 4º nível ou maior, o raio da esfera de efeito da magia é aumentado em 1,5 m por cada nível de magia acima do 3º nível que o espaço utilizado tenha.

Transmissão Infalível

Magia de 1º Nível – Divinação (Tecnomagia)

Tempo de Conjuração: 1 minuto

Alcance: Pessoal

Componentes: V, S, M (Um celular)

Duração: Concentração, até 10 minutos

Com essa magia, você pode escolher como alvo qualquer criatura com a qual você tenha conversado anteriormente, contanto que ambos estejam no mesmo plano de existência.

Quando você lançar essa magia, um telefone ou um aparelho de comunicação similar mais próximo que estiver funcionando, dentro de um raio de até 30 metros do alvo, começará a tocar. Se não houver nenhum aparelho que preencha os requisitos perto o suficiente do alvo, a magia falha. O alvo deve obter um sucesso em um teste de Carisma ou será obrigado a responder sua ligação. Uma vez que a conexão é estabelecida, a chamada é completamente audível e não pode cair até a conversa ter terminado ou o tempo de duração da magia forçar seu fim. Você pode acabar a conversa a qualquer momento, mas o alvo deve obter um sucesso em um teste de Carisma para encerrar a conversa.

Invisibilidade para Câmeras

Magia de 3º Nível – Ilusão (Tecnomagia)

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 3 metros

Componentes: V, S, M (Um pedaço de papel preto)

Duração: Concentração, até 1 minuto

Quatro criaturas à sua escolha que estejam dentro do alcance da magia se tornam indetectáveis para sensores eletrônicos e câmeras durante o efeito da magia. Qualquer coisa que o alvo estiver carregando ou vestindo é da mesma forma indetectável contanto que esteja na posse do mesmo. Os alvos continuam visíveis para outras criaturas.

Liga/Desliga

Truque – Transmutação (Tecnomagia)

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, S

Duração: Instantânea

Esse truque permite você ativar ou desativar qualquer aparelho eletrônico no alcance da magia, contanto que esse aparelho tenha claramente definido as funções de ligar e desligar e que podem ser facilmente acessadas por fora desse aparelho. Qualquer aparelho que requer uma sequência de encerramento baseada num programa para ser desativado ou ativado não pode ser afetado por liga/desliga.

Proteção contra Balística

Magia de 3º Nível – Abjuração

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (um cartucho de bala)

Duração: Concentração, até 10 minutos

Essa magia encanta a carne do alvo contra impacto de tiros. Durante o efeito da magia, o alvo ganha resistência a danos balísticos, contanto que não sejam mágicos.

Acesso Remoto

Magia de 1º Nível – Transmutação (Tecnomagia)

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 36 metros

Componentes: V, S

Duração: 10 minutos

Você pode usar qualquer aparelho eletrônico no alcance da magia como se estivesse em suas mãos. Esse efeito não é telecinético. Ao invés disso, essa magia permite você simular as funções mecânicas do aparelho eletronicamente. Você é capaz de acessar apenas funções que a pessoa utilizando o aparelho manualmente conseguiria acessar. Você pode usar acesso remoto em apenas um aparelho por vez.

Encerrar

Magia de 5º Nível – Transmutação (Tecnomagia)

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 36 metros

Componentes: V, S

Duração: Concentração, até 1 minuto

Essa magia encerra todos os aparelhos eletrônicos no alcance dele, desde que não estejam sendo carregados ou sobre controle direto de alguma criatura. Se algum aparelho eletrônico ao alcance do magia for utilizado por uma criatura, aquela criatura deve obter um sucesso em um teste de Constituição para prevenir o aparelho de ser encerrado. Enquanto o magia estiver ativa, nenhum aparelho eletrônico ao alcance dela pode ser iniciado ou reiniciado.

Sincronicidade

Magia de 4º Nível – Encantamento

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duração: Concentração, até 1 hora

A criatura que você toca sente a realidade ser subitamente deslocada ao seu favor enquanto essa magia estiver em efeito. O alvo não é afetado por atrasos mundanos de qualquer tipo. As luzes do semáforo estão sempre no verde, sempre existe um elevador a espera, e o táxi está sempre na esquina. O alvo pode correr em velocidade máxima através de multidões, e ataques de oportunidade provocados pelo movimento do alvo são feitos com desvantagem.

Sincronicidade concede vantagem para testes de Destreza (Furtividade), pois o alvo sempre encontra uma cobertura disponível. Adicionalmente, o alvo tem vantagem em todos os testes de atributos feitos para dirigir um veículo. Se por um acaso duas ou mais criaturas sob o efeito de sincronicidade estiverem tentando evitar influências entre eles mesmos, as criaturas realizam uma disputa de Carisma toda vez que os efeitos da magia se opuserem uns aos outros.

Acessar Sistema

Magia de 4º Nível – Transmutação (Tecnomagia)

Tempo de Conjuração: 1 minuto

Alcance: Pessoal

Componentes: V, S, M (ferramentas de hacker)

Duração: Concentração, até 1 hora

Essa magia permite que você ignore a segurança de um sistema para criar uma autenticação segura e garantir o acesso a esse sistema externo. A autenticação que você cria permite que você tenha privilégio de administrador em qualquer sistema de computador não aprimorado por tecnomagia. Essa autenticação derrota qualquer magia tecnomágica de 3º nível ou inferior. Uma vez que a duração da magia expire, a autenticação e todos os seus privilégios são apagados desse sistema. Os registros do sistema ainda mostram as atividades do usuário, mas a identificação do usuário não pode ser encontrada ou rastreada.

Em Níveis Superiores: Quando você lançar essa magia usando um espaço de magia de 5º nível ou superior, você é capaz de ignorar magias tecnomágicas

se essas tiverem um nível igual ou inferior ao espaço de magia utilizado por você.

Daniel Helmick é um antigo empregado do D&D Insider da Wizards of the Coast e dos estúdios de pesquisa e desenvolvimento de D&D. Você pode seguir Daniel no Twitter em @JabJabSliceJab

