



UNEARTHED ARCANA



DUNGEONS & DRAGONS

Mago Revisitado

Após O Místico com 28 páginas na semana passada, apresentamos duas opções de Tradição Arcana para o Mago: Teurgia que já apareceu anteriormente em outra Unearthed Arcana e Magia de Guerra como opção a ser explorada.

Unearthed Arcana: Mago Revisitado

Este Material é Playtest

O material aqui apresentado é para teste e para acender a sua imaginação. Esses mecanismos de jogo estão em forma de rascunho, utilizáveis em sua campanha, mas não refinados por iterações de design ou desenvolvimento completo de jogos. Eles não são oficialmente parte do jogo e não são permitidos nos eventos de D&D Adventures League.

Como é típico em Unearthed Arcana, as opções aqui não foram ajustadas para multiclasse.

Se decidimos tornar este material oficial, ele será refinado com base em seus comentários e, em seguida, ele aparecerá em um livro de D&D.

Tradições Arcanas

No segundo nível, um mago ganha a característica Tradição Arcana. Aqui estão duas opções de playtest para esse recurso: Teurgia e Magia de Guerra.

Teurgia

Um número de deidades reivindica a magia arcana como seu domínio, porque a mágica é tanto uma parte da tela do cosmos como o vento, o fogo, o relâmpago, e todas as outras forças primitivas. Assim como existem divindades do mar e deuses da guerra, as artes arcanas apresentam seus próprios patronos divinos.

Essas divindades muitas vezes têm clérigos, mas muitos deuses da magia pedem aos seus seguidores que retomem o estudo da magia. Esses usuários de magia religiosa seguem a tradição arcana da Teurgia, e são comumente conhecidos como teúrgicos. Esses feiticeiros são tão dedicados acadêmicos como qualquer outro bruxo, mas misturam seu estudo arcano com devoção religiosa.

Inspiração Divina

Quando escolher esta tradição no 2º nível, escolha um domínio da lista de domínios elegíveis da deidade escolhida (veja o apêndice B, "Deuses do Multiverso", no Livro do Jogador para obter exemplos). Os domínios Conhecimento e Luz são escolhas especialmente apropriadas para um teúrgico.

Iniciado Arcano

Começando quando você seleciona esta tradição no 2º nível, sempre que você ganhar um nível de mago, você pode substituir um dos feitiços de mago que você adiciona ao seu grimório de magias por um feitiço de domínio

de clérigo para o seu domínio escolhido. O feitiço deve ser de um nível para o qual você tem espaços de magia.

Se você adicionar todas as suas magias de domínio ao seu grimório, você poderá adicionar qualquer feitiço da lista de feitiços do clérigo. A magia deve ainda ser de um nível para o qual você tem espaços de magia.

Qualquer magia de clérigo que você ganhar com essa característica é considerado uma magia de mago para você, mas outros magos não podem copiar magias de clérigo de seu livro de feitiços em seus grimórios.

Canalizar o Arcano

No 2º nível, você ganha a capacidade de canalizar energia arcana diretamente de sua deidade, usando essa energia para alimentar efeitos mágicos. Você começa com dois efeitos: Arcana Divino e a opção Canalizar Divindade concedida no 2º nível pelo seu domínio escolhido. Você usa essa opção de Canalizar Divindade usando sua habilidade de Canalizar o Arcano.

Quando você usa seu Canalizar o Arcano, você escolhe qual efeito criar. Você deve então terminar um descanso curto ou longo para usar seu Canalizar o Arcano outra vez.

Alguns efeitos de Canalizar o Arcano requerem jogadas de resistência. Quando você usa esse efeito, a CD é igual a sua CD de mago.

Começando no 6º nível, você pode usar seu Canalizar o Arcano duas vezes entre descansos, e começando no 18º nível, você pode usá-lo três vezes entre descansos. Quando você terminar um descanso curto ou longo, você recupera seus usos gastos.

Se você ganhar opções adicionais de Canalizar Divindade do seu domínio, você pode empregá-las usando sua característica Canalizar o Arcano.

Canalizar o Arcano: Arcana Divina

Com uma ação bônus, você fala uma oração para controlar o fluxo de magia ao seu redor. O próximo feitiço lançado ganha um bônus de +2 para qualquer rolagem de ataque que você fizer para ele ou para seu CD de resistência, conforme apropriado.

Acolito Arcano

No 6º nível, você ganha os benefícios de primeiro nível do seu domínio escolhido. No entanto, você não ganha nenhuma proficiência de armas ou armaduras do domínio.

Sacerdote Arcano

No nível 10, você ganha os benefícios do seu domínio escolhido no 6º nível. Sua fé e sua compreensão da magia permitem que você mergulhe nos segredos do seu deus.

Sumo Sacerdote Arcano

No 14º nível, você ganha os benefícios do seu domínio escolhido no nível 17. Sua natureza acadêmica e compreensão da magia e da doutrina permitem que você domine essa habilidade mais cedo do que um clérigo de seu domínio.

Magia de Guerra

Uma variedade de faculdades arcanas especializam-se em magos de treinamento para a guerra. A tradição da magia de guerra combina princípios de evocação e abjuração. Ela ensina técnicas que capacitam magias de um conjurador, enquanto também fornece métodos para um mago reforçar suas próprias defesas.

Seguidores dessa tradição são conhecidos como magos da guerra. Eles vêem sua magia como arma e armadura, um recurso superior a qualquer pedaço de aço frágil. Magos da guerra atacam rápido na batalha, usando seus feitiços para aproveitar o controle tático de uma situação. Suas magias golpeiam forte, enquanto suas habilidades defensivas frustram as tentativas dos seus oponentes de contra-atacar.

Deflexão Arcana

No segundo nível, você aprendeu a tecer sua magia para fortalecer-se contra os danos. Quando você é atingido por um ataque ou falha em um teste de resistência de Constituição, você pode usar sua reação para ganhar um bônus de +2 na CA contra esse ataque ou um bônus de +4 para esse teste de resistência.

Quando você usa esse recurso, você não pode lançar feitiços que não sejam truques até o final de seu próximo turno.

Sagacidade Tática

A partir do 2º nível, a sua capacidade de avaliar rapidamente situações táticas permite-lhe agir rapidamente na batalha. Você ganha um bônus em suas rolagens de iniciativa igual ao seu modificador de Inteligência.

Surto de Poder

Começando no 6º nível, você pode fortalecer seus feitiços que desencadeiam danos em grupos de inimigos. Quando você força várias criaturas a fazer testes de resistência contra dano de uma de suas magias,

você pode aumentar o dano da magia rolando mais dois dados de dano. Esse aumento ocorre somente no turno que você conjurar.

Depois de usar esse recurso, você não pode usá-lo novamente até que você termine um descanso curto ou longo.

Magia Durável

Começando no 10º nível, a mágica que você conjura ajuda a evitar danos. Enquanto você mantém a concentração em um feitiço, você tem um bônus de +2 na CA e em todos os testes de resistência.

Sudário Defletor

No 14º nível, sua Defesa Arcana se infunde com magia mortal. Quando você usa a característica de Deflexão Arcana, arcos de energia mágica emanam de você; Cada criatura a sua escolha a até 3 metros de você recebe dano de força igual a metade do seu nível de mago.

