



UNEARTHED ARCANA



DUNGEONS & DRAGONS

Feiticeiro

A classe recebe quatro opções de playteste para a característica
Origem de Feitiçaria: Alma Favorecida, Feiticeiro da Fênix, Feiticeiro do Mar, e Feiticeiro da Pedra.

Unearthed Arcana: Feiticeiro

Origens de Feitiçaria

No 1º nível, um feiticeiro ganha a característica Origem de Feitiçaria. Aqui estão novas opções para teste para esse recurso: Alma Favorecida, Feiticeiro da Fênix, Feiticeiro do Mar e Feiticeiro da Pedra.

Material de Teste

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 Adventurers League. Se eles se tornarem oficiais, eles aparecerão em um livro.

Alma Favorecida

Às vezes, a centelha de magia que alimenta um feiticeiro vem de uma fonte divina que brilha dentro da alma. Tendo essa alma favorecida, sua magia inata pode vir de uma conexão distante, mas poderosa, familiar a um ser divino. Talvez seu antepassado fosse um anjo, transformado em um mortal e enviado para lutar em nome de um deus. Ou seu nascimento pode alinhar-se com uma antiga profecia, marcando você como um servo dos deuses ou um recipiente escolhido de magia divina.

Almas favorecidas, com seu magnetismo natural e personalidades fortes, são muitas vezes ameaças para as hierarquias religiosas tradicionais. Como estranhos que comandam o poder dos deuses, esses feiticeiros podem minar a ordem e reivindicar um laço direto com o divino.

Em algumas culturas, somente aqueles que possuem poder de uma alma favorecida podem reivindicar o comando do poder religioso. Nestas terras, as posições eclesiásticas são dominadas por algumas linhas de sangue e preservadas sobre gerações.

Magia Divina

Sua conexão para com o divino permite que você aprenda magias normalmente associadas com a classe Clérigo. Quando sua conjuração permite que você aprenda uma magia de feiticeiro ou um feitiço mágico de 1º nível ou superior, você pode escolher a nova magia da lista de magias do Clérigo, além da lista de feitiços do feiticeiro. Você deve obedecer todas as restrições para selecionar a magia, e ele se tornará um feitiço mágico para você.

Resiliência Sobrenatural

No 1º nível, a bênção dos deuses concede-lhe maior durabilidade. Seu ponto de vida máximo aumenta em 1, e ele aumenta em 1 novamente sempre que você ganha um nível nessa classe.

Favorecido Pelos Deuses

Começando no 1º nível, o poder divino guarda seu destino. Se você falhar em um teste de resistência ou uma rolagem de ataque, você pode rolar 2d4 e adicioná-lo ao total, possivelmente mudando o resultado.

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

Semblante Abençoado

No 6º nível, sua essência divina faz com que você sofra uma pequena transformação física. Sua aparência assume uma versão do outro mundo de uma das seguintes qualidades (a sua escolha): belo, jovem, gentil ou imponente.

Seja qual for a sua escolha, se seu bônus de proficiência se aplicar a um teste de Carisma, dobre esse bônus.

Pureza Divina

No 14º nível, você se torna imune a doenças, danos venenosos e a condição envenenado.

Recuperação Espontânea

No 18º nível, você ganha a habilidade de superar lesões graves. Como uma ação bônus quando você tem menos da metade de seus pontos de vida restantes, você pode recuperar um número de pontos de vida igual à metade do seu ponto de vida máximo. Depois de usar esta característica, você não pode usá-lo novamente até que você termine um longo descanso.

Feiticeiro da Fênix

Seu poder é extraído da chama imortal que alimenta a lenda da fênix. Você ou seus antepassados talvez prestaram um grande serviço a uma fênix, ou você nasceu em sua presença. Qualquer que seja a causa, um fragmento do poder da fênix habita dentro de você.

Esse poder é um misto de bênçãos. Como a criatura mítica, você pode invocar energia ardente e ganhar a habilidade de enganar a própria morte. Esse poder tem um custo. O fogo dentro de você

ferve, exigindo ser liberado. Às vezes você se encontra distraidamente alimentando incêndios. Você não pode suportar permitir que o fogo salte para fora. Você se sente mais confortável enquanto segura uma tocha acesa ou sentado na frente de uma fogueira.

Mais importante, este presente não vem com nenhuma proteção especial do fogo. Você é tão vulnerável quanto qualquer outra criatura à magia ardente, incluindo a sua própria. Os feiticeiros da Fênix podem usar seus poderes para puxar-se para trás da beira da morte, e com demasiada frequência a sua própria natureza em erupção ou confiança na magia destrutiva é o que os coloca lá em primeiro lugar.

Esses feiticeiros são viajantes por necessidade. A natureza volátil de sua magia faz as outras pessoas ficarem nervosas. Se um incêndio explode na cidade, um feiticeiro da Fênix deveria fugir, seja culpado ou não. O fogo é uma força perigosa, e feiticeiros da Fênix têm uma reputação (merecida ou não) por comportamento imprudente, confiante de que a essência da fênix pode salvá-los.

Equívocos da Alma da Fênix

d6 Equívocos

- | | |
|---|---|
| 1 | Você distraidamente inicia uma pequena chama que pode rapidamente causar um incêndio. |
| 2 | Você tagarela como um demônio quando você desencadeia seus feitiços de fogo. |
| 3 | Você admira o fogo, mesmo se queimar seus amigos. |
| 4 | Você está coberto de queimaduras que marcam a primeira vez que seu poder se manifestou. |
| 5 | Você gosta de seu alimento torrado. |
| 6 | Você é corajoso até o ponto de imprudência. |

Inflamar

No 1º nível, você ganha a habilidade de iniciar chamas com um toque. Como uma ação, você pode magicamente acender um objeto inflamável que você toca com a mão - um objeto, como uma tocha, um pedaço de pano, ou a bainha de cortinas.

Manto de Chamas

Começando no 1º nível, você pode desencadear o fogo da fênix que arde dentro de você.

Como uma ação bônus, magicamente você se envolve em uma chama giratória, enquanto seus olhos brilham como brasas. Por 1 minuto, você ganha os seguintes benefícios:

- Você emite uma luz brilhante em um raio de 9 metros e luz fraca por mais 9 metros.
- Qualquer criatura recebe dano de fogo igual ao seu modificador de Carisma se ela atingir você com um ataque

corpo a corpo dentro de um alcance de 1,5m de você ou se ela tocar você.

- Sempre que você causar dano de fogo em seu turno, a rolagem ganha um bônus igual ao seu modificador de Carisma.

Depois de usar essa característica, você não pode usá-la novamente até que você termine um longo descanso

Centelha da Fênix

A partir do 6º nível, a energia ardente dentro de você cresce inquietante e vingativa. Em face da derrota, ela surge para fora para preservá-lo em um rugido de fogo.

Se você é reduzido a 0 pontos de vida, você pode usar sua reação para extrair a faísca da fênix. Em vez disso você é reduzido a 1 ponto de vida, e cada criatura dentro de 10 pés de você recebe dano de fogo igual a metade do seu nível de feiticeiro + seu modificador de Carisma.

Se você usar esse recurso enquanto estiver sob os efeitos de seu Manto de Chamas, este recurso causa dano de fogo igual ao seu nível de feiticeiro + o dobro do seu modificador de Carisma, e seu Manto de Chama termina imediatamente.

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

Fogo Nutritivo

Começando no 14º nível, seus feitiços de fogo acalmam e restauram você. Quando você gasta um espaço de magia para lançar uma magia que inclui um dano de fogo, você recupera pontos de vida igual ao nível do espaço + seu modificador de Carisma.

Forma de Fênix

No 18º nível, você finalmente domina a faísca de fogo que dança dentro de você. Enquanto estiver sob o efeito do seu Manto de Chamas, você ganha os seguintes benefícios adicionais:

- Você tem um deslocamento de voo de 12 metros e pode pairar..
- Você tem resistência a todos os danos.
- Se você usar sua Centelha da Fênix, esse recurso causa um dano de fogo de 20 a cada criatura

Feiticeiro do Mar

O poder da água é a força de flexibilidade, resiliência e uma natureza implacável. O papel da água é permitir que um navio navegue sobre ela ou um mergulhador para mergulhar, mas sua passagem não deixa marca. A água que flui abaixo de uma montanha alcança o mar. Poderia

dobrar e girar através dos vales e das encostas, mas lentamente e constantemente retorna às ondas. Aqueles cujas almas são tocadas pelo poder da água elementar comandam um poder semelhante.

Seus laços de herança a criaturas poderosas do mar, tais como Nereids, os senhores dos Tritões e poderes elementares. Como um rio, você sente o chamado do oceano. O chamado está sempre presente em seu coração, e você nunca está completamente em paz até que você esteja perto do mar.

Alma do Mar

No 1º nível, o seu laço para com o mar lhe dá a capacidade de respirar debaixo d'água, e você tem deslocamento de natação igual o seu deslocamento de caminhada.

Maldição do Mar

Quando você escolhe esta origem no 1º nível, você aprende o segredo de infundir seus feitiços com uma maldição aquosa.

Quando você acerta uma criatura com um ataque que seja truque ou quando uma criatura falha um teste de resistência contra o seu truque, você pode amaldiçoar o alvo até o final de seu próximo turno ou até que você amaldiçoe uma criatura diferente com este recurso.

Uma vez por turno, quando você conjurar um feitiço, você pode acionar a maldição se esse feitiço infligir dano de frio ou relâmpago ao alvo amaldiçoado ou forçá-lo a se mover. Ao fazê-lo, o alvo também sofre o efeito adicional apropriado abaixo e, em seguida, a maldição termina se a magia não for um truque (você escolhe o efeito a ser usado se mais de um efeito aplicar):

Dano de Gelo. Se o alvo afetado receber um dano

de frio do seu feitiço, a velocidade do alvo também é reduzida em 4,5m até o final do seu próximo turno. Se a magia já reduz a velocidade do alvo, use a redução que for maior.

Dano de Raio. Se o alvo afetado receber dano de raio do seu feitiço, o alvo recebe dano de raio adicional igual ao seu modificador de Carisma.

Movimento Forçado. Se o alvo é movido pelo seu feitiço, aumente a distância que movida em 4,5m.

Defesa Aquática

No 6º nível, você ganha resistência aos danos de fogo.

Você também ganha a capacidade de se defender assumindo momentaneamente uma forma aquosa. Como uma reação quando você é atingido por um ataque de concussão, perfurante ou cortante e sofrer danos

dele, você pode reduzir esse dano por uma quantidade igual ao seu nível de feiticeiro mais sua pontuação de Carisma e, em seguida, você pode se mover a até 9 metros sem provocar ataques de oportunidade. Uma vez que você use esta reação especial, você não pode usá-lo novamente até que você termine um descanso curto ou longo

Mudança de Forma

Começando no 14º nível, você ganha a habilidade de entrar em um estado líquido enquanto se move.

Quando você se move em seu turno, você toma apenas metade do dano de ataques de oportunidade, e você pode mover-se através do espaço de qualquer inimigo, mas não pode voluntariamente terminar seu movimento lá.

Em seu turno, você pode mover-se através de qualquer espaço que tenha pelo menos 7 centímetros de diâmetro e fazê-lo sem se apertar. Quando você pára de se mover, as regras de compressão regulares se aplicam se você estiver em um espaço um tamanho menor do que você. Você não pode parar de bom grado em um espaço menor do que isso, e se você for forçado a fazê-lo, você imediatamente flui para o espaço mais próximo que pode caber você, de volta ao longo do caminho do seu deslocamento.

Alma de Água

Começando no 18º nível, o seu ser é alterado pelo poder do mar. Você ganha os seguintes benefícios:

- Você não precisa mais comer, beber ou dormir.
- Um golpe crítico contra você se torna um hit normal.
- Você tem resistência contra golpes concussão, perfurante e cortante.

Feiticeiro da Pedra

Sua magia brota de uma ligação mística entre sua alma e a magia da terra elementar. Você pode traçar um antepassado distante para o Plano da Terra, ou sua família pode ter ganhado uma poderosa bênção em troca de um serviço aos senhores Dao. Seja qual for o seu passado, a magia da terra elementar é sua para comandar.

Sua conexão com a magia da terra lhe concede resistência extraordinária, e feiticeiros da pedra têm uma afinidade natural com o combate. Uma lâmina de aço se torna uma extensão natural do seu corpo, e os feiticeiros com esta origem têm um talento especial para empunhar escudos e armas. Em combate seu lugar está dentro da briga. Você confia em sua natureza elemental para protegê-lo de danos e suas armas de magia e metal para dominar seus inimigos.

Proficiência Bônus

No primeiro nível, você ganha proficiência com escudos, armas simples e armas marciais.

Magia do Metal

Sua afinidade com o metal lhe dá a opção de aprender alguns feitiços que não são de feiticeiros que se concentram em ataques com armas. Quando a característica conjuração permite que você aprenda uma mágica de feiticeiro de nível 1 ou superior, você pode selecionar a magia da lista de feitiços a seguir, além da lista de magias do feiticeiro. Você deve obedecer todas as restrições para selecionar o feitiço, e ele se tornará um feitiço mágico para você.

Nível da Magia	Magia
1º	<i>Duelo Compelido</i>
1º	<i>Destruição Lancinante</i>
1º	<i>Destruição Trovejante</i>
1º	<i>Destruição Colérica</i>
2º	<i>Marca da Punição</i>
2º	<i>Arma Mágica</i>
3º	<i>Destruição Cegante</i>
3º	<i>Arma Elemental</i>
4º	<i>Destruição Estonteante</i>

Durabilidade de Pedra

No primeiro nível, a sua ligação à pedra lhe dá fortaleza extra. Seu ponto de vida máximo aumenta em 1, e ele aumenta em 1 novamente sempre que você ganha um nível nessa classe.

Como uma ação, você pode ganhar uma base na CA de 13 + seu modificador de Constituição se você não estiver usando armadura, e sua pele assume uma aparência de pedra. Este efeito dura até você terminá-lo como uma ação bônus, se você ficar incapacitado, ou você usar alguma armadura que não seja um escudo.

Égide de Pedra

Começando no 6º nível, seu comando da magia terra cresce mais forte, permitindo que você aproveite para a proteção de seus aliados.

Como uma ação de bônus, você pode conceder uma égide a uma criatura aliada que você pode ver a até 18 metros de você. A égide é uma aura cinzenta de aura mágica que protege o alvo. Qualquer dano causado por golpes ou dano no alvo é reduzido em 2 + o seu nível de feiticeiro dividido por 4. Este efeito dura 1 minuto, até que você o use novamente ou até que esteja incapacitado.

Além disso, quando uma criatura que você pode ver dentro a até 18 metros de você atingir o alvo protegido com um ataque corpo a corpo, você pode usar sua reação para se teletransportar para um espaço desocupado que

você possa ver dentro de 5 metros do atacante. Você pode se teletransportar somente se você e o atacante estiverem na mesma superfície. Você pode então fazer um ataque de arma corpo a corpo contra o atacante. Se esse ataque acertar, ele causa um dano de força extra de 1d10. Este dano extra aumenta para 2d10 no 11º nível e 3d10 no 17º nível.

Amolar Pedra

A partir do 14º nível, o seu domínio da magia da Terra permite-lhe adicionar a força da terra elementar às suas magias. Quando você conjurar um feitiço que causa dano, escolha uma criatura danificada por aquele feitiço na rodada que você jogou. Essa criatura sofre dano de força extra igual a metade do seu nível de feiticeiro. Este recurso pode ser usado apenas uma vez por conjuração de uma mágica.

Égide do Mestre da Terra

Começando no 18º nível, quando você usa a sua égide de Pedra para proteger um aliado, você pode escolher até três criaturas para obter seus benefícios.

