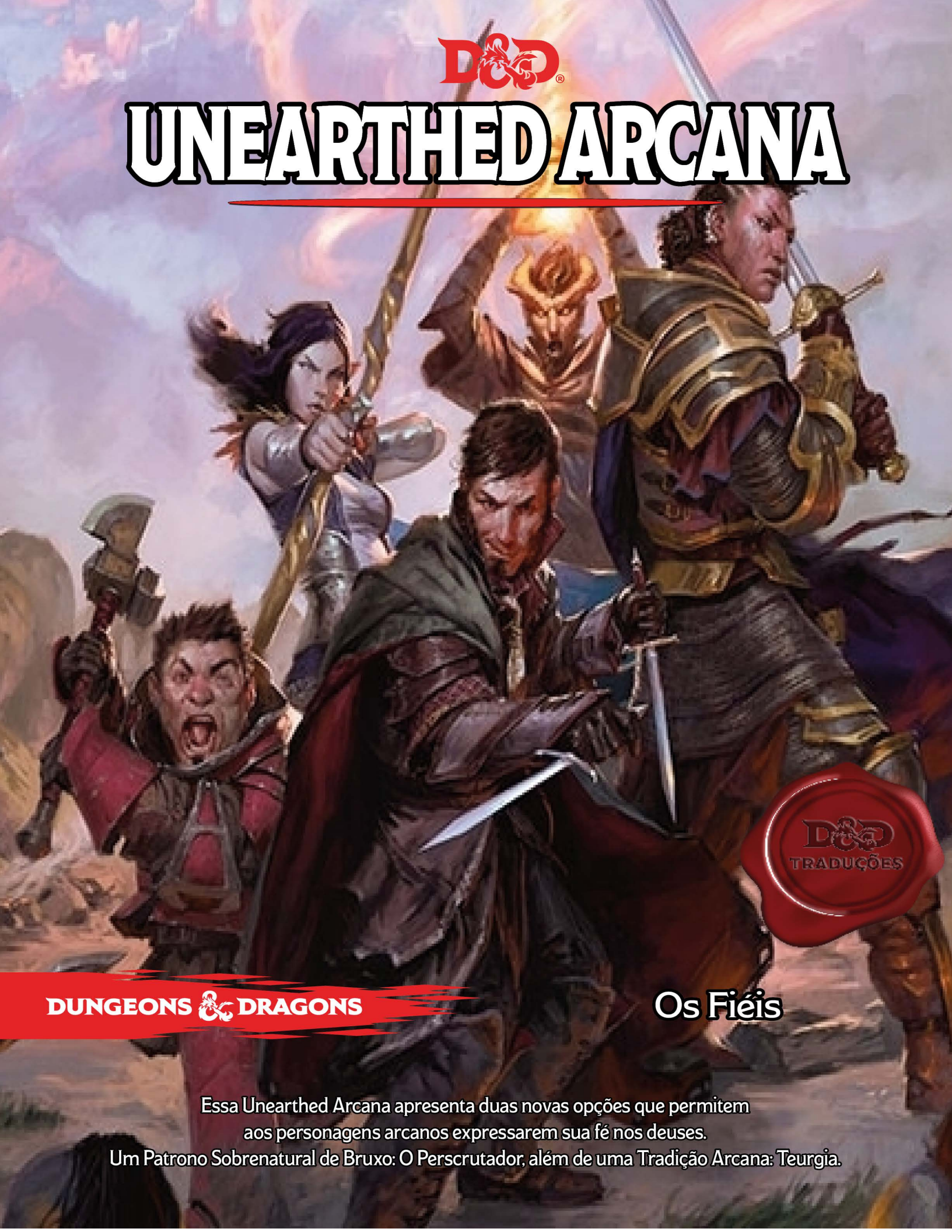




UNEARTHED ARCANA



DUNGEONS & DRAGONS

Os Fiéis

Essa Unearthed Arcana apresenta duas novas opções que permitem aos personagens arcanos expressarem sua fé nos deuses.

Um Patrono Sobrenatural de Bruxo: O Perscrutador, além de uma Tradição Arcana: Teurgia.

Unearthed Arcana: Os Fiéis

Este mês, o artigo Unearthed Arcana do site oficial de D&D apresenta duas novas opções que permitem aos personagens arcanos expressarem sua fé nos deuses.

O Pacto do Perscrutador foi inspirado na divindade Celestian de Greyhawk, deus das estrelas, espaço e dos viajantes. Esta opção apresenta um pacto que vincula o bruxo a uma divindade misteriosa e inescrutável, dedicada a reunir conhecimento e história.

Já para magos, a tradição arcana Teurgia permite que você crie um usuário de magia, cujas instruções arcanas são guiadas pelos ensinamentos de uma divindade. Particularmente, este design é o meu preferido, pois sempre houve queixa do porquê um deus da magia possuir primeiramente um clérigo em vez de magos como seguidores. Esta tradição permite ao mago ganhar os benefícios de um domínio divino.

Patrono Sobrenatural de Bruxo: O Perscrutador

Seu patrono é uma entidade inescrutável que perscruta o Plano Astral à procura de conhecimento e segredos. Em troca das dádivas de seu patrono, você vaga pelo mundo em busca de conhecimento que possa compartilhar com o Perscrutador.

Seu patrono poderia ser qualquer divindade ou entidade poderosa dedicada ao conhecimento ou saberes esquecidos. Celestian é um patrono ideal para uma campanha em Greyhawk, e foi a inspiração para este conceito. Em Forgotten Realms, seu patrono poderia ser Azuth ou Oghma. Aureon também é um excelente patrono em Eberron, enquanto Gilean cumpre muito bem o papel de Perscrutador em uma campanha em Krynn, no mundo de Dragonlance.

Lista de Magias Estendidas

O Perscrutador permite que você escolha magias de uma lista estendida, quando você aprende uma magia de bruxo. As seguintes magias são adicionadas à lista de magias de bruxo para você.

Lista de Magias Estendidas do Perscrutador

Nível da Magia Magia

1°	<i>Queda Suave, Salto</i>
2°	<i>Levitação, Localizar Objetos</i>
3°	<i>Clarividência, Enviar Mensagem</i>
4°	<i>Localizar Criatura, Olho Arcano</i>
5°	<i>Criar Passagem, Lendas e Histórias</i>

Aurora de Proteção

Começando no 1º nível, você pode invocar o poder do Perscrutador para proteger você de qualquer dano. Como uma ação bônus, você cria uma aurora como um vórtex de energia brilhante que gira ao seu redor. Até o final de seu próximo turno, você ganha resistência a dano de todos os tipos, e se uma criatura terminar seu turno a até 3 metros de você, ela sofre um dano radiante igual ao seu nível de bruxo + seu modificador de Carisma.

Uma vez que você usar esta característica, você não poderá usá-la de novo até terminar um descanso curto ou longo.

Dádiva do Pacto: Pacto da Corrente de Estrelas

No 3º nível, um personagem dedicado ao Perscrutador pode selecionar esta opção ao invés das Dádivas do Pacto existentes para bruxos.

O Perscrutador garante a você uma corrente forjada da luz das estrelas, decorada com sete pequenas partículas de brilho cintilante. Enquanto a corrente estiver em sua pessoa, você conhece a magia augúrio e pode lançá-la como um ritual. Esta magia não conta no seu número de magias conhecidas.

Além disso, enquanto você estiver carregando a corrente, você pode invocar o poder do Perscrutador e ganhar vantagem em um teste de Inteligência. Uma vez que você use esta característica, você não poderá usá-la de novo até terminar um descanso curto ou longo. Se você perder sua Corrente de Estrelas, você pode realizar uma cerimônia de 1 hora para receber uma outra corrente do Perscrutador. A cerimônia pode ser realizada durante um descanso curto ou longo, e destrói a corrente anterior. A corrente desaparece em um flash de luz quando você morre.

A forma exata deste item pode ser diferente, dependendo de seu patrono. A Corrente de Estrelas é inspirada na deidade Celestian, de Greyhawk.

Refúgio Astral

No 6º nível, você ganha a habilidade de adentrar em um refúgio astral. Como uma ação, você desaparece do mundo por um breve momento e entra no Plano Astral, usufruindo a vantagem da natureza atemporal do refúgio. Enquanto estiver em seu refúgio astral, você pode realizar duas ações para lançar magias que tenham somente você como alvo. Após realizar estas duas ações, você retorna ao espaço que você ocupou e encerra seu turno.

Andarilho Longínquo

No 10º nível, você não precisa mais respirar, e você ganha resistência a dano flamejante e a dano congelante.

Sequestro Astral

Começando no 14º nível, você ganha a habilidade de sequestrar você e seus aliados para o Plano Astral.

Ao realizar um ritual especial durante 5 minutos, você se desloca, com até 10 criaturas dispostas que você possa ver, para o Plano Astral. Você e estas criaturas ganham os benefícios de um descanso curto enquanto estão sequestradas no Plano Astral. Vocês então retornam aos seus respectivos espaços ocupados quando esta característica foi usada, como se nenhum tempo tivesse passado no mundo.

Durante este descanso curto, você e as criaturas que você sequestrou podem utilizar quaisquer opções disponíveis durante um descanso curto que afete você e as criaturas.

Uma vez que você usar esta característica, você não poderá usá-la de novo até terminar um descanso curto.

Tradição Arcana: Teurgia

Várias divindades reivindicam a magia arcana como seu domínio. Enquanto a ideia de um único ser divino abarcar tamanho poder pode parecer contraditória, a magia é uma parte do tecido do cosmo tal qual o vento, fogo, raio e todas as outras forças primais. Da mesma maneira que há divindades do mar e deuses da guerra, as artes arcanas caracterizam os próprios patronos delas.

Tais divindades possuem clérigos frequentemente, porém, muitos deuses da magia propõem aos seus seguidores que tomem a rota do estudo da magia. Estes religiosos usuários de magia seguem a tradição arcana Teurgia, e são comumente chamados de teurgistas.

Tais magos são tão dedicados e estudiosos quanto qualquer outro mago de outra tradição, mas eles mesclam seu estudo arcano com ensinamentos religiosos.

Inspiração Divina

Quando você selecionar esta tradição no 2º nível, escolha um domínio divino disponível que esteja na lista de domínios da sua divindade. Alternativamente, os seguintes domínios são tematicamente apropriados e facilmente compatíveis com o conceito de um teurgista:

- Arcano*
- Conhecimento
- Luz

*Este domínio está presente no Costa da Espada Guia do Aventureiro.

Iniciado Arcano

Começando quando você seleciona esta tradição no 2º nível, toda vez que você adquirir um nível de mago, você pode escolher substituir uma de suas magias de mago adicionada em seu grimório, por uma magia de domínio de clérigo, advinda do domínio que você escolheu. A magia deve ser de um nível o qual você tenha espaços de magia.

Se você já tiver adicionado todas as suas magias de domínio em seu grimório, você pode, posteriormente, optar por adicionar qualquer magia da lista de magias de clérigo. A magia deve ser de um nível o qual você tenha espaços de magia.

Outros magos não podem copiar as magias de clérigo de seu grimório para seus próprios grimórios.

Canalizar Poder Arcano

No 2º nível, você ganha a habilidade de canalizar a energia arcana diretamente de sua divindade, usando a energia para abastecer efeitos mágicos. Você começa com dois efeitos distintos: Arcanismo Divino e Canalizar Divindade, ambas opções concedidas no 2º nível pelo seu domínio escolhido. Você emprega a opção de Canalizar Divindade, utilizando sua habilidade de Canalizar Poder Arcano.

Quando você usa seu Canalizar Poder Arcano, você escolhe um efeito que deseja criar. Você deve, então, terminar um descanso curto ou longo para usar seu Canalizar Poder Arcano de novo.

Alguns efeitos de Canalizar Poder Arcano requerem testes de resistência. Quando você usar tal efeito, a CD dos testes é igual a CD de suas magias de mago.

Começando no 6º nível, você pode usar Canalizar Poder Arcano duas vezes entre seus descansos, e a partir do 18º nível, você pode usar três vezes entre seus descansos. Quando você terminar um descanso curto ou longo, você recuperará todos os usos gastos.

Caso você ganhe mais usos de Canalizar Divindade de seu domínio, você pode utilizá-los usando sua habilidade de Canalizar Poder Arcano.

Canalizar Poder Arcano: Arcanismo Divino

Como uma ação bônus, você pode recitar uma prece para controlar o fluxo de magia ao seu redor. A próxima magia que você lançar ganha um bônus de +2 nas suas jogadas de ataque ou na CD do teste de resistência, tal qual for apropriada.

Acólito Arcano

No 6º nível, você ganha os benefícios do 1º nível de seu domínio escolhido. No entanto, você não ganha qualquer proficiência em arma ou armadura advindas deste domínio.

Sacerdote Arcano

No 10º nível, você ganha os benefícios de 6º nível de seu domínio escolhido. Sua fé e seu entendimento sobre a magia permitem que você se aprofunde nos segredos de seu deus.

Alto Sacerdote Arcano

No 14º nível, você ganha os benefícios de 17º de seu domínio escolhido. Sua natureza catedrática, sua doutrina e entendimento sobre a magia permitem que você domine esta característica mais cedo do que um clérigo do mesmo domínio.

