



UNEARTHED ARCANA



DUNGEONS & DRAGONS

Bardo: Colégios de Bardos

Bardos recebem novas opções de Colégios de Bardos: O Colégio do Glamour e o Colégio dos Sussurros estão prontos para a sua estreia.

Unearthed Arcana: Bardo

Colégios de Bardos

No 3º nível, um bardo ganha a característica Colégios de Bardos. Aqui estão novas opções para essa característica: o Colégio do Glamour e o Colégio dos Sussurros.

Material de Playtest

O material aqui é apresentado para playtesting e para incentivar a sua imaginação. Esses mecânicos de jogo estão em forma de rascunho, utilizáveis em sua campanha, mas não completamente balanceados por testes em campanhas. Eles não são oficialmente parte do jogo. Por estas razões, o material desta coluna não é permitido nos eventos da D&D Adventurers League.

Colégio do Glamour

O Colégio de Glamour está aberto para aqueles bardos que dominam seu ofício no vibrante e mortal reino do Feywild. Treinados por sátiros, eladrins e outros feéricos, estes bardos aprendem usar sua magia para deleitar e fascínio dos outros.

Os bardos deste colégio são dotados de uma mistura de admiração e medo. Seus desempenhos são materiais para lendas. Os bardos deste colégio são tão eloquentes que um discurso ou canção que um deles execute pode convencer seus sequestradores a liberar o bardo ileso e pode acalmar um dragão furioso à contemplação. A mesma magia que lhes permite matar bestas também permite dobrar mentes. Os bardos vilões deste colégio podem tirar sangue de uma comunidade por semanas, abusando de sua magia para transformar os anfitriões em escravos.

Manto de Inspiração

Quando você se junta ao Colégio de Glamour no 3º nível, você ganha a habilidade de entonar uma canção de magia feérica que encanta seus aliados com vigor e velocidade.

Com uma ação bônus, você pode gastar um uso de Inspiração de Bardo para conceder-se uma aparência maravilhosa, de outro mundo. Quando você fizer isso, escolha um número de aliados que você possa ver e que possa vê-lo dentro de 18 metros de alcance, até um número de escolhidos igual ao seu modificador Carisma (mínimo de um). Cada alvo ganha 2d6 pontos de vida temporários.

Quando um alvo ganha esses pontos de vida temporários, ele também pode usar sua ação de reação para avançar até seu limite de deslocamento

em sua direção, sem provocar ataques de oportunidade. Ele deve tomar o caminho mais curto, porém mais seguro até você.

O número de pontos de vida temporários aumenta quando você atinge certos níveis nessa classe, aumentando para 2d8 no 5º nível, 2d10 no 10º nível e 2d12 no 15º nível.

Performance Deslumbrante

Começando no 3º nível, você pode carregar sua performance com uma sedutora magia feérica.

Se você a realizar por pelo menos 10 minutos, você pode tentar inspirar admiração em sua platéia, cantando, recitando um poema ou dançando. No final da performance, escolha um número de humanóides ao alcance de 18 metros que tenha assistido e ouvido tudo, até um número deles igual ao seu modificador Carisma (mínimo de um). Cada alvo deve ter sucesso em um teste de resistência de Sabedoria contra a CD de conjuração de magia ou ficar encantado por você. Enquanto encantado desta maneira, o alvo o idolatra, ele fala incrivelmente a seu respeito para qualquer um que fale com ele, e impede qualquer um que o oponha, evitando a violência a menos que venha ser inclinado para luta em seus interesses. Este efeito termina no alvo após 1 hora, se ele receber qualquer dano, se você atacá-lo, ou se testemunhar você atacando ou causando dano a qualquer um de seus aliados.

Se um alvo tiver sucesso em sua resistência contra esse efeito, o alvo não tem nenhuma ideia que você tentou enfeitiçá-lo.

Depois de usar essa habilidade, você não pode usá-la novamente até que você realize um descanso curto ou longo.

Manto de Majestade

No 6º nível, você ganha a habilidade de se cobrir com uma magia feérica que faz com que os outros queiram servir a você. Com uma ação bônus, você assume uma aparência de beleza sobrenatural por 1 minuto. Durante este tempo, você pode conjurar a magia comando com uma ação de bônus em qualquer turno, sem usar um espaço de magia. Este efeito permanece durante 1 minuto, e qualquer criatura enfeitiçada por você automaticamente falha em seu teste de resistência contra a magia.

Depois de usar essa habilidade, você não pode usá-la novamente até que você realize um descanso longo.

Majestade Implacável

No 14º nível, você ganha um aspecto de outro mundo para sua aparência que faz você parecer mais feroz e adorável.

Além disso, através desta habilidade, você pode conjurar santuário sobre si mesmo. Se uma criatura falhar seu teste de resistência contra a magia, você ganhará vantagem em todos os testes de Carisma contra a criatura por 1 minuto, e ela terá desvantagem em qualquer teste de resistência que faça contra suas magias em seu próximo turno.

Depois de conjurar santuário usando esta habilidade, você não pode fazê-lo novamente até que você realize um descanso curto ou longo.

Colégio dos Sussurros

A maioria das pessoas estão felizes e recebem um bardo de braços abertos à sua companhia. Bardos do Colégio dos Sussurros usam isso em sua vantagem. Eles parecem ser como qualquer outro bardo, compartilhando notícias, cantando canções e contando histórias para o público que se reúnem. Na verdade, o Colégio dos Sussurros ensina aos seus alunos que eles são lobos entre ovelhas. Estes bardos usam seus conhecimentos e magia para descobrir segredos e trocá-los por outros através de ameaças e extorsão.

Muitos outros bardos odeiam o Colégio dos Sussurros, vendo-o como um parasita que usa a reputação dos bardos para adquirir riqueza e poder. Por esta razão, estes bardos raramente revelam sua verdadeira natureza, a menos que eles precisem. Eles normalmente afirmam seguir alguma outro colégio ou manter sua verdadeira natureza secreta, a fim de melhor se infiltrar e explorar tribunais reais e outras instituições de poder.

Lâminas Venenosas

Quando você se junta ao Colégio dos Sussurros no 3º nível, você ganha a habilidade de qualquer arma ao seu dispor ser capaz magicamente de realizar seus ataques com dano venenoso por um momento.

Quando você atinge uma criatura com uma arma, você pode gastar um uso de sua Inspiração do Bardo para aplicar um dano de veneno adicional de mais 2d6 a esse alvo. Você pode fazê-lo apenas uma vez por rodada em seu turno.

O dano adicional aumenta quando você atinge certos níveis nessa classe, aumentando para 2d8 no 5º nível, 2d10 no 10º nível e 2d12 no 15º nível.

Palavras Venenosas

No 3º nível, você aprende a camuflar palavras inocentes com uma magia traiçoeira. Uma criatura que ouve você falar pode se tornar submergida em medo e paranóia.

Se você falar com um humanoide sozinho por pelo menos 10 minutos, você pode tentar semear a paranóia e o medo em sua mente. No final da conversa, o alvo deve ser bem sucedido em um teste de resistência de Sabedoria contra seu CD de magia ou ficar amedrontado durante a próxima hora, até ser atacado ou receber dano, ou até que testemunhe seus aliados sendo atacados ou recebendo dano. Enquanto assustado desta forma, o alvo é paranóico e tenta evitar a companhia de outros, incluindo seus aliados. O alvo procura o que considera ser mais seguro, o lugar mais secreto disponível a ele e se esconde lá.

Se o alvo for bem sucedido em sua resistência, o alvo não tem nenhuma ideia de que você tentou amedrontá-lo.

Depois de usar essa habilidade, você não pode usá-la novamente até que você realize um descanso curto ou longo.

Manto de Sussurros

No 6º nível, você ganha a habilidade de adotar a personalidade de uma criatura. Quando você mata uma criatura com um ataque, magia ou a criatura morre a pelo menos 1,5 metros de distância, você pode magicamente capturar sua sombra usando sua ação de reação. Você pode capturar apenas a sombra de uma criatura que compartilha pelo menos um tipo de criatura com você, exemplo humanóide, e que seja do mesmo tamanho (você pode capturar uma sombra pequena ou média se você for pequeno), e você pode ter apenas uma sombra capturada de cada vez.

Após capturar a sombra de uma criatura, você pode usar sua magia para cobrir em um disfarce que lhe permite assumir a sua aparência e obter acesso às suas memórias recentes. Com uma ação padrão, você assume a aparência da criatura por 1 hora ou até que você encerre este efeito com uma ação bônus.

Durante essa hora, você ganha acesso a todas as informações que a criatura compartilharia livremente em uma conversa casual. As informações incluem detalhes gerais sobre sua história ou vida

peçoal, mas não incluem segredos. A informação é boa o suficiente para que você possa se passar como se fosse a criatura usando suas memórias.

Outra criatura pode descobrir o disfarce realizando um teste de Sabedoria (Intuição), resistida por seu teste de Carisma (Enganação), embora você ganhe um bônus de +5 para seu teste.

O disfarce e o conhecimento concedido desaparecem quando a duração desta habilidade termina.

Conhecimento Sombrio

No 14º nível, você ganha a habilidade de manipular a magia negra em suas palavras e vislumbrar os piores e mais profundos medos e segredos de uma criatura.

Com uma ação padrão, você magicamente sussurra uma frase que apenas uma criatura de sua escolha dentro de 9 metros de você possa ouvir. O alvo deve fazer um teste de resistência de Sabedoria contra o seu CD de magia. Ele é bem-sucedido automaticamente se não compartilhar um idioma com você ou se não puder ouvi-lo. Em um teste de resistência bem-sucedido, seu sussurro soa como murmúrio ininteligível e não tem efeito.

Se o alvo falhar em seu teste de resistência, fica enfeitado por você durante as próximas 8 horas ou até que você ou seus aliados o atacam ou o causem dano. Ele interpreta os sussurros como uma descrição de seu pior e mais obscuro segredo. Enquanto você ganha nenhum conhecimento deste segredo, o alvo está convencido de que você sabe disso.

Enquanto enfeitado desta maneira, a criatura obedece seus comandos por medo que você revele seu segredo. Ele não vai arriscar sua vida ou lutar por você, a menos que já esteja inclinado a fazê-lo. Ele lhe garante favores e presentes da maneira que ofereceria a um amigo próximo ou íntimo.

Quando o efeito termina, a criatura não tem qualquer entendimento sobre por que estava com tanto medo.

Depois de usar essa habilidade, você não pode usá-la novamente até que você realize um descanso longo.

