

Arquétipos, Parte 5

Isso é Material de Teste

O material deste artigo é apresentado para ser testado e iluminar sua imaginação. Essas mecânicas de jogo são rascunhos, que podem ser usados em sua campanha, mas ainda não refinadas nos processos de desenvolvimento de jogos e edição. Elas não são parte do jogo oficialmente e não são permitidas em eventos da *Adventurer's League*.

Se nós decidirmos tornar este material oficial, ele será aperfeiçoado de acordo com a opinião do público, para então aparecer em um livro de D&D. Tenha em mente que:

- As opções de personagem que você irá ler aqui podem ser mais fortes ou mais fracas em comparação com as opções apresentadas no *Player's Handbook: Livro do Jogador*. Se o material for aprovado, nós ajustaremos o seu poder para um nível adequado antes de seu lançamento oficial.
- Em testes preliminares como este, as opções de personagens não são desenvolvidas levando as multiclassas em consideração. Ainda assim, estamos interessados em opiniões relacionadas à multiclassas (já que elas serão consideradas caso as opções venham a ser lançadas).

Este documento apresenta duas opções a serem testadas:

Protetor Dragão, um novo arquétipo de guardião, que possui um companheiro dragão.

Caminho do Dragão Ascendente, um novo arquétipo de monge que emula o poder dos dragões.

Guardião

No 3º nível, um guardião recebe a característica Arquétipo de Guardião. Aqui há uma opção de teste para essa característica: o Protetor Dragão.

Protetor Dragão

Protetores Dragões são guardiões que utilizam de suas conexões mágicas com a natureza para formar vínculos duradouros com dragões menores, os draconídeos. Este vínculo permite ao guardião invocar o dragão para lutar ao seu lado e a utilizar o poder inspirador e amedrontador dos dragões.

Considere como seu guardião recebeu tal vínculo com o dragão. O tabela Origem do Protetor Dragão oferece alguns exemplos.

Origem do Protetor Dragão

d6 Origem

- 1 Você estudou a escama ou garra de um dragão, ou uma bugiganga do tesouro dele, criando o vínculo através da magia dracônica que persiste neste símbolo.
- 2 Uma ordem secreta de guardiões que adquirem e protegem o conhecimento dracônico lhe ensinou suas técnicas
- 3 Um dragão verdadeiro lhe concedeu um ovo de dragão para que você cuidasse. Quando ele se rompeu, o dragão criou um vínculo com você.
- 4 Você bebeu algumas gotas de sangue de dragão, infundindo sua natureza mágica pela eternidade com poderes dracônicos.
- 5 Uma anciã escritura em Dracônico, inscrita em um monólito, lhe concedeu novas capacidades quando você a leu em voz alta.
- 6 Você teve um sonho vívido de um homem misterioso, acompanhado por sete canários amarelos, que lhe alertou da destruição iminente. Quando você despertou, seu dragão estava ali, lhe observando.

Bênção Dracônica

Característica do Protetor Dracônico de 3º nível

O vínculo que você compartilha com seu dragão cria uma profunda conexão com o povo dragão, lhe concedendo discernimento e fortalecendo sua presença. Você recebe os benefícios a seguir:

- Caso ainda não conheça, você aprende a falar, escrever e ler Dracônico.
- Você aprende o truque *taumaturgia*, que é uma magia de guardião para você.

Companheiro Dragão

Característica do Protetor Dracônico de 3º nível

Você pode magicamente invocar o dragão vinculado a você. Com uma ação, você pode invocar o dragão, que aparece em um espaço desocupado a até 9 metros de você a sua escolha que esteja em sua vista.

O dragão é amigável a você e a seus companheiros e obedece seus comandos. Veja as estatísticas de jogo da criatura no bloco de estatísticas do Companheiro Dragão, que utiliza seu bônus de proficiência (BP) em inúmeros valores. Quando você invocar o dragão, escolha um tipo de dano listado no traço Essência Dracônica. Você pode determinar as características cosméticas do dragão, como por exemplo, a cor do dragão, a textura das escamas ou qualquer efeito visível de



sua Essência Dracônica: sua escolha não surte qualquer efeito nas estatísticas de jogo da criatura.

Em combate, o dragão compartilha de seu valor de iniciativa, mas ele realiza seu turno imediatamente após o seu. Ele pode se mover e usar sua reação por conta própria, mas a única ação que ele realiza no turno dele é a ação Esquivar, a menos que você utilize sua ação bônus em seu turno para comandá-lo a realizar outra ação. Essa ação pode ser uma listada em seu bloco de estatística ou outra ação. Se você estiver incapacitado, o dragão pode realizar qualquer ação de escolha dele, não limitado a apenas Esquivar.

Uma vez que invocar o dragão, você não pode fazê-lo novamente até que finalize um descanso longo, a menos que você consuma um espaço de magia de 1º círculo ou superior para invocá-lo.

O dragão permanece invocado por um número de horas igual ao seu bônus de proficiência, até que a quantidade de pontos de vida dele seja reduzida a 0, até que você use essa característica para invocar o dragão novamente ou até que você morra. Tudo o que o dragão esteja vestindo ou carregando fica para trás quando ele desaparece.

Companheiro Dragão

Dragão pequeno

Classe de Armadura 14 + BP (armadura natural)

Pontos de Vida 5 + cinco vezes seu nível de guardião (o dragão possui um número de dados de vida [d10s] igual ao seu nível de guardião)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	8 (-1)	14 (+2)	8 (-1)

Salvaguardas Des + 1 [+BP], Sab +2 [+BP]

Imunidade a Dano determinado pelo traço Essência Dracônica do dragão

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 12

Idiomas Dracônico

Nível de Desafio Igual ao seu BP

Essência Dracônica. Quando você invocar o dragão, escolha um tipo de dano a seguir: ácido, elétrico, gélido, ígneo ou venenoso. O tipo escolhido determina a imunidade a dano do dragão, o dano de sua mordida e o dano de seu traço Golpes Infundidos.

Ações

Mordida. Arma de Combate Corpo-a-Corpo: +3 [+BP] para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 1d6 de dano perfurante, mais dano igual ao BP, do tipo determinado pela Essência Dracônica do dragão.

Reações

Golpes Infundidos. Quando outra criatura a até 9 metros do dragão e a vista dele acertar um ataque armado, o dragão infunde o golpe com sua essência, fazendo com que o ataque cause 1d6 de dano adicional, do tipo determinado por sua Essência Dracônica.

Elo de Presa e Escama

Característica do Protetor Dracônico de 7º nível

O vínculo que você compartilha com seu dragão se intensifica, lhe protegendo e alimentando a fúria do dragão. Enquanto seu dragão estiver invocado, você e o dragão recebem os benefícios a seguir:

- Você ganha resistência ao tipo de dano escolhido para a Essência Dracônica de seu dragão.
- Escolha um dos benefícios a seguir: o dragão recebe deslocamento de natação de 12 metros e pode respirar água e ar, ou asas crescem em seu dragão; ele recebe deslocamento de voo de 12 metros.
- O ataque de mordida do dragão causa 1d6 de dano adicional. O tipo de dano é determinado por sua Essência Dracônica.

Sopro Draconídeo

Característica do Protetor Dracônico de 11º nível

Com uma ação, você ou o seu dragão (você escolhe) exala um sopro em um cone de 9 metros. Escolha ácido, elétrico, gélido, ígneo ou venenoso para o dano causado pelo sopro. Cada criatura no cone deve realizar uma salvaguarda de Destreza contra a CD de suas magias, recebendo 6d6 de dano em uma falha ou metade deste dano em um sucesso.

O dano aumenta para 8d6 quando você alcançar o 15º nível nesta classe.

Uma vez que você utilizar essa característica, você não poderá usá-la novamente até que você finalize um descanso longo, a menos que você consuma um espaço de magia de 3º nível ou superior para usá-la novamente.

Elo Perfeito

Característica do Protetor Dracônico de 15º nível

Seu elo com o dragão alcança o pináculo de seu poder. Enquanto seu dragão estiver invocado, você e o dragão recebem os benefícios a seguir:

- A categoria de tamanho do seu dragão aumenta para Grande.
- O ataque de mordida do dragão causa 1d6 de dano adicional, do tipo de dano determinado por sua Essência Dracônica (para um total de 2d6 de dano extra).
- Quando você ou o dragão receberem dano enquanto estiverem a até 9 metros um do outro, você pode usar sua reação para você ou o dragão receber resistência para a instância de dano recebida.

Monge

No 3º nível, um monge recebe a característica Tradição Monástica. Aqui há uma opção de teste para essa característica: o Caminho do Dragão Ascendente.

Caminho do Dragão Ascendente

Os monges que seguem o Caminho do Dragão Ascendente reverenciam o poder e a grandeza dos dragões. Eles alteram seus próprios kis para ressonar com o poder dos dragões, canalizando-os para aumentar sua proeza em combate, planar pelo ar e apoiar seus aliados.

Como um seguidor desta Tradição Monástica, você decide como obteve o poder dos dragões através de seu ki. A tabela Origem do Dragão Ascendente oferece algumas possibilidades.

Origem do Dragão Ascendente

d6 Origem

- 1 Você aprimorou suas habilidades ao observar um dragão e alinhando seu ki com o poder para mudar o mundo dos dragões.
- 2 Um dragão adotou um papel ativo para esculpir sua energia interior.
- 3 Você estudou em um monastério cujos aprendizados datam de séculos atrás, seguindo as instruções de um dragão.
- 4 Você passou longos períodos meditando em uma região influenciada pelo covil de um dragão ancião, absorvendo a energia ambiente.
- 5 Você encontrou um pergaminho escrito em Dracônico que continha novas técnicas inspiradoras.
- 6 Após um sonho com um draconato de cinco cabeças, você acordou com seu ki alterado, refletindo os sopros dos dragões.

Disciplina Dracônica

Característica do Caminho do Dragão Ascendente de 3º nível

Você pode canalizar seu ki dracônico para imbuir seus ataques desarmados com a essência do sopro de um dragão e para usar sua conexão com criaturas dracônicas para exaltar sua presença. Você recebe os benefícios a seguir:

- Quando você causar dano em um alvo com um ataque desarmado, você pode mudar o tipo de dano para ácido, elétrico, gélido, ígneo ou venenoso.
- Caso ainda não conheça, você aprende a falar, ler e escrever Dracônico.
- Se você falhar em um teste de Carisma (Intimidação ou Persuasão), você pode usar sua reação para refazer o teste, conforme você

drena parte da poderosa presença dos dragões. Uma vez que essa característica transformar uma falha em um sucesso, você não pode usá-la novamente até que você finalize um descanso longo.

Sopro do Dragão

Característica do Caminho do Dragão Ascendente de 3º nível

Você pode canalizar seu ki em ondas destrutivas de energia, da mesma forma que os dragões que você emula. Quando você realizar a ação Atacar em seu turno, você pode substituir um de seus ataques por uma exalação de energia dracônica, em um cone de 6 metros ou em uma linha de 9 metros de comprimento por 1,5 metro de largura (você escolhe). Cada criatura na área deve fazer uma salvaguarda de Destreza contra o CD de seu ki, sofrendo dano igual a dois dados de sua característica Artes Marciais em uma falha, ou metade do dano em um sucesso. Escolha um tipo de dano: ácido, elétrico, gélido, ígneo ou venenoso. Este é o tipo de dano causado pelo sopro.

No 11º nível, o dano de seu sopro aumenta para três dados de sua característica Artes Marciais.

Você pode usar essa característica um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência, recuperando todos os usos gastos ao finalizar um descanso longo. Enquanto você não possui mais usos desta característica, você pode gastar 1 ponto de ki para usá-la novamente.

Asas Ablaqueadas

Característica do Caminho do Dragão Ascendente de 6º nível

Quando você usar Passos do Vento, você pode libertar um par de asas dracônicas espectrais de suas costas, que desaparecem ao final de seu turno. Enquanto as asas existirem, você possui deslocamento de voo igual ao seu deslocamento de caminhada.

Você pode usar essa característica um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência, recuperando todos os usos gastos ao finalizar um descanso longo. Enquanto você não possui mais usos disponíveis, você pode gastar 1 ponto de ki adicional quando você ativar Passos do Vento para usar essa característica novamente.

Aspecto do Dragão

Característica do Caminho do Dragão Ascendente de 11º nível

O poder de seu ki dracônico radia de você, protegendo seus aliados de ferimentos e punindo qualquer um que levantar armas contra eles. Com uma ação bônus, você pode criar uma aura de poder dracônico que radia a partir de você em um raio de 9 metros por 1 minuto. Escolha ácido, elétrico,

gélido, ígneo ou venenoso. Pela duração da aura, você recebe os benefícios a seguir:

- Você e seus aliados dentro de sua aura recebem resistência contra o tipo de dano escolhido.
- Ondas de energia destrutiva fluem a partir de você e seus aliados. Quando você ou um de seus aliados na aura é atingido por um ataque feito por outra criatura dentro da aura, o alvo atingido pode usar sua reação para causar dano no atacante. O dano causado é igual a um dado de sua característica Artes Marciais, do tipo de dano escolhido para a aura.

Uma vez que você utilizar essa ação bônus, você não poderá usá-la novamente até que você finalize um descanso longo, a menos que você consuma 4 pontos de ki para usá-la novamente.

Aspecto Ascendente

Característica do Caminho do Dragão Ascendente de 17º nível

Seu ki dracônico atinge seu auge. Você recebe os benefícios a seguir:

- Você recebe percepção às cegas em um alcance de 9 metros. Dentro deste alcance, você pode enxergar efetivamente qualquer coisa que não esteja atrás de cobertura total, mesmo se você estiver cego ou na escuridão. Ainda, você pode ver uma criatura invisível dentro deste alcance, a menos que a criatura seja bem-sucedida em se esconder de você.
- Quando você causar dano em uma criatura com seu Sopro do Dragão, a energia apega-se ao alvo. No início de cada um dos turnos da criatura, ela recebe dano do tipo escolhido para o sopro igual a um dado da característica Artes Marciais. No final do turno da criatura, ela pode repetir a salvaguarda, encerrando o efeito em si com um sucesso.
- Quando você ativar o Aspecto do Dragão, a fúria dracônica explode a partir de você. Escolha qualquer número de criaturas a sua vista e dentro de sua aura. Essas criaturas recebem 4d10 de dano ácido, elétrico, gélido, ígneo ou venenoso (você escolhe).