

Magos de Strixhaven

Por Makenzie de Armas, Dan Dillion e Jemery Crawford

Este documento de teste apresenta cinco subclasses para DUNGEONS & DRAGONS. Cada uma destas subclasses lhe permite jogar com um mago associado a uma das cinco faculdades de Strixhaven, uma universidade da magia. Estas subclasses são especiais porque estão disponíveis para mais de uma classe.

Este é um 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*.

Feedback. A melhor forma de você opinar sobre este material é através da pesquisa que disponibilizaremos em breve em nosso site oficial. Se nós decidirmos transformar esse material em algo oficial, ele será refinado baseado no feedback do público, para então figurar em um livro de D&D.

Nível de Poder. As opções de personagens a seguir podem ser mais fortes ou mais fracas que as opções do *Player's Handbook - Livro do Jogador*. Se o protótipo for aprovado após o período de testes, nós ajustaremos seu poder para um nível adequado antes da publicação oficial. Isso significa que uma opção pode se tornar mais ou menos poderosa em sua versão final.

Faculdades de Strixhaven

As cinco subclasses deste documento foram desenvolvidas para personagens que se dedicaram a uma das trilhas de magia praticadas em Strixhaven.

A universidade Strixhaven é lar de uma larga variedade de estudantes e conjuradores. Enquanto indivíduos são bem-vindos para perseguir seus estudos mágicos da maneira que lhe convier, alguns decidem concentrar-se exclusivamente nos fundamentos de uma das cinco faculdades da universidade.

Faculdade Murchaflor, dedicada a alquimia da vida e morte e usufruir da energia devastadora de ambas.

Faculdade Platinopena, dedicada a magia das palavras, seja com discursos encorajadores que erguem aliados ou com a sagacidade que zomba dos inimigos.

Faculdade Prismari, dedicada às artes visuais e performáticas, reforçando-as com o poder dos elementos.

Faculdade Quandrix, dedicada ao estudo e manipulação dos princípios dos núcleos matemáticos.

Faculdade Sapioforte, dedicada a explorar a história ao conversar com espíritos anciões e entender os caprichos do tempo por conta própria.

Usando Estas Subclasses

Diferente das subclasses regulares, as opções apresentadas aqui foram desenvolvidas para serem compatíveis com múltiplas classes. As classes que são compatíveis com cada opção de subclasse são mencionadas no texto de cada subclasse.

Escolhendo Essas Subclasses

Ao escolher uma subclasse para seu personagem (um Colégio de Bardo para bardos, uma Tradição Arcana para magos e assim sucessivamente), você pode, em vez disso, escolher uma das opções de subclasse presentes neste documento, portanto que a subclasse seja compatível com a classe de seu personagem. Você pode escolher uma subclasse apenas uma vez, mesmo se você partir para uma multiclasse com alguma outra classe que também seja compatível com essa subclasse.

Como a subclasse se manifesta na história de seu personagem fica ao seu critério. Talvez a faísca da magia elemental inata de seu feiticeiro foi determinantemente aprimorada durante seus estudos na universidade desde que você mostrou seu potencial arcano pela primeira vez, ou seu bruxo afastou-se das bênçãos de seu patrono para aprender mais sobre estas manifestações esotéricas de poder. É possível que seu druida escolha frequentar a universidade em vez de se juntar a um círculo druídico, ou seu mago recusou o aprendizado tradicional para seguir a ultramoderna numerologia.

Em Níveis Superiores

Como subclasses tradicionais, as subclasses que você escolher aqui concedem ao seu personagem novas características em níveis superiores. Quando seu personagem deveria receber uma nova característica de subclasse (como notado na tabela de classe de seu personagem), você recebe uma característica desta subclasse em vez disso. Todas



as características de subclasse detalhadas aqui possuem um nível como pré-requisito - como você poderá observar abaixo do nome da característica - e você deve atender este pré-requisito para ganhar tal característica. Por exemplo: para receber uma característica cuja anotação é "Nível 6+", seu personagem deve estar no 6º nível ou maior para aquela subclasse que ele escolheu. Portanto, se você for um mago com a subclasse Mago de Prismari, você deve ser um mago de 6º nível para ser elegível à característica Método Preferido.

Quando alcançar certos níveis, você pode se tornar elegível a escolher entre múltiplas características nestas subclasses. Ao alcançar tais pontos, você deve escolher uma das características para seu personagem receber. A menos que seja especificado, você não poderá receber mais que uma característica de subclasse por vez. Eis um exemplo: se você for um bardo com a subclasse Mago de Sapioforte, ao alcançar o 14º nível, você deve escolher entre as características Ecos da Guerra ou Caprichos da História, mas nunca ambos.

Mago de Murchaflor

Subclasse de Bruxo e Druida

Magos de Murchaflor extraem seus poderes mágicos da energia de fluência infinita que rege a vida e a morte. Eles vêem a dualidade da vida próspera e inevitável morte em todas as coisas, drenando e manipulando a transição de energia entre estes estados. Alguns aderentes de Murchaflor concentram-se nas energias vitais para estimular a vida e engrandecer os outros, enquanto outros abraçam o minguar da vitalidade até a decadência para esgotar e derrubar seus inimigos.

Usando esta subclasse

Após selecionar a subclasse Mago de Murchaflor, você recebe duas características: Magias de Murchaflor e Exaurir Essência.

Nas características desta subclasse, qualquer referência a sua classe irá se referir a classe na qual você obteve a subclasse. Se você for um bruxo, a Faculdade de Murchaflor conta como seu patrono sobrenatural; se você for um druida, a faculdade conta como seu círculo druídico;

Quando você subsequentemente alcançar um nível em sua classe que lhe conceda uma característica, você recebe uma característica de sua escolha dentre as opções apresentadas ali. Cada característica possui um pré-requisito de classe, como notado abaixo de seu nome. Você deve cumprir este pré-requisito para receber a característica.

Magias de Murchaflor

Característica do Mago de Murchaflor de 1º nível+

Você aprende o truque *acudir os moribundos* e a magia de 1º círculo *curar ferimentos* e *infligir ferimentos*. Você aprende magias adicionais quando você alcançar certos níveis nesta classe, como mostrado na tabela Magias de Murchaflor.

Cada uma destas magias conta como uma magia de sua classe, mas não conta para o número de magias que você conhece. Se você for um druida, você sempre possui essas magias preparadas, e elas não contam para o número de magias que você pode preparar por dia.

Magias de Murchaflor

| Nível de Classe | Magias |
|-----------------|--|
| 3º | <i>raio do enfraquecimento, restauração menor</i> |
| 5º | <i>revivificar, toque vampírico</i> |
| 7º | <i>malogro, restauração maior</i> |
| 9º | <i>cúpula antívvida, curar ferimentos em massa</i> |

Exaurir Essência

Característica do Mago de Murchaflor de 1º nível+

Com uma ação bônus, você pode drenar energia de um reservatório de energia vital para reforçar-se por 1 minuto, ou até que você utilize essa característica novamente. Pela duração, você recebe um dos benefícios a seguir de sua escolha:

Crescimento Excessivo. Quando você escolhe este benefício, e com uma ação bônus nos seus turnos subsequentes enquanto este benefício durar, você pode consumir e rolar um Dado de Vida. Você recupera um número de pontos de vida igual ao número rolado, acrescido de seu modificador de atributo de conjuração.

Golpe Murchador. Quando você causar dano, você pode substituir o tipo de dano para necrótico. Você ignora resistência a dano necrótico.

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.

Caldo Murchaflor

Característica do Mago de Murchaflor de 6º nível+

Você se torna proficiente com kit de herbalismo caso ainda não o seja.

Ao finalizar um descanso longo, você pode usar um kit de herbalismo e uma panela ou caldeirão para criar caldos mágicos. Você cria uma quantidade de caldos igual ao seu bônus de proficiência. Cada caldo requer seu próprio frasco. Um caldo mantém sua potência mágica por 24

horas ou até que seja consumido. Para cada caldo, escolha um dos efeitos a seguir:

Fortificante. Ao criar este caldo, escolha um tipo de dano na lista a seguir: gélido, ígneo, necrótico, radiante ou venenoso. Uma criatura pode beber este caldo ou administrá-la para outra criatura com uma ação. Aquele que consome recebe resistência ao tipo de dano escolhido por 1 hora.

Acelerador. Uma criatura pode beber o caldo ou administrá-lo a outra criatura com uma ação. O recipiente recupera 2d6 pontos de vida, e uma doença ou condição que esteja afetando o alvo se encerra (a escolha do recipiente): amedrontado, atordoado, enfeitiçado, envenenado ou paralisado.

Tóxico. Com uma ação, uma criatura pode aplicar este caldo em uma arma simples ou marcial. A próxima vez que a arma ou uma munição disparada pela arma atingir uma criatura em até 1 hora, o alvo sofre 2d6 de dano venenoso e deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição contra a CD de suas magias ou ficará envenenado por 1 minuto.

Adepto Murchafior

Característica do Mago de Platinopena de 10º nível+

Sua conexão com o fluxo de energia vital se aprofunda. Uma vez por turno, ao causar dano necrótico ou restaurar pontos de vida usando uma magia, um alvo de sua magia sofre dano adicional ou recupera pontos de vida adicionais igual ao seu bônus de proficiência.

Vórtice Murchafior

Característica do Mago de Platinopena de 14º nível+

Ao conjurar uma magia usando um espaço de magia e que cause dano necrótico a qualquer número de criaturas que não sejam Constructos ou Mortos-Vivos, escolha uma das criaturas que sofreu dano. Você drena uma quantidade de energia vital igual a metade do dano causado na criatura escolhida. Uma criatura que não seja você a sua vista e a até 9 metros de você recupera uma quantidade de pontos de vida igual a energia vital drenada.

Você pode usar essa característica um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência, recuperando todos os usos gastos após finalizar um descanso longo.

Mago de Platinopena

Subclasse de Bardo, Bruxo e Mago

Magos de Platinopena aprimoram o poder das palavras. Eles canalizam a magia da luz e das trevas através das palavras, sejam faladas em alto e bom som, escritas ou sinalizadas através de gestos. As

palavras de um mago de Platinopena trazem salvação a seus aliados e desespero a seus inimigos.

Usando esta subclasse

Após selecionar a subclasse Mago de Platinopena, você recebe duas características: Aprendiz Eloquente e Farpas Platinadas.

Nas características desta subclasse, qualquer referência a sua classe irá se referir a classe na qual você obteve a subclasse. Se você for um bardo, a Faculdade de Platinopena conta como seu colégio de bardo; se você for um bruxo, a faculdade conta como seu patrono sobrenatural; e se você for um mago, a faculdade representa sua tradição arcana.

Quando você subsequenteiramente alcançar um nível em sua classe que lhe conceda uma característica, você recebe uma característica de sua escolha dentre as opções apresentadas ali. Cada característica possui um pré-requisito de classe, como notado abaixo de seu nome. Você deve cumprir este pré-requisito para receber a característica.

Aprendiz Eloquente

Característica do Mago de Platinopena de 1º nível+

Você aprende um dos seguintes truques: *chama sagrada* ou *zombaria perversa*. Ela não conta para o número de truques que você conhece e é adicionada para a lista de magias de sua classe caso ela não o seja.

Além disso, você se torna proficiente em duas das perícias a seguir: Atuação, Enganação, Intimidação, Intuição ou Persuasão.

Farpas Platinadas

Característica do Mago de Platinopena de 1º nível+

Você pode invocar palavras atadas com magias para desmoralizar seus inimigos e transformar seu azar em um benefício para tonificar seus aliados. Imediatamente após uma criatura a sua vista e a até 18 metros de você ser bem-sucedida em uma jogada de ataque, teste de atributo ou salvaguarda, você pode usar sua reação para desmoralizá-la. A menos que a criatura seja imune a ficar enfeitiçada, ela deve rolar novamente o d20 e usar o menor resultado. Se a jogada de ataque, teste de atributo ou salvaguarda falhar, você pode escolher uma criatura diferente a sua vista e a até 18 metros de você (você pode escolher a si próprio). Essa criatura é fortalecida, e pode rolar novamente uma jogada de ataque, teste de atributo ou salvaguarda que realizar dentro do próximo minuto, usando o maior resultado. A criatura pode ser fortalecida por apenas um uso dessa característica por vez.

Uma vez que a criatura falhar em uma jogada de ataque, teste de atributo ou salvaguarda devido a uma nova rolagem forçada por esta característica,



you não poderá usá-la novamente até que finalize um descanso longo, a menos que você consuma um espaço de magia para usá-la novamente.

Mortalha Nanquínea

Característica do Mago de Platinopena de 6º nível+

Você aprende a magia *escuridão*, que é adicionada a lista de magias de sua classe caso ela ainda não conste nela. Se você for um mago, você a adiciona em seu grímório caso ela ainda não esteja nele.

Você pode conjurar a magia sem consumir um espaço de magia, não podendo usar a característica desta forma novamente até que finalize um descanso longo. Quando você conjurar a magia desta maneira, você pode enxergar normalmente através da *escuridão* criada, e quando uma criatura a sua vista iniciar seu turno dentro da *escuridão*, você pode causar 2d10 de dano psíquico a ela.

Você também pode conjurar esta magia normalmente, mas sem os efeitos adicionais, ao utilizar espaços de magia que você possua de 2º círculo ou superior.

Infusão de Eloquência

Característica do Mago de Platinopena de 10º nível+

Ao conjurar uma magia que cause dano, você pode invocar palavras de poder adicionais para mudar o tipo de dano da magia para psíquico ou radiante. Qualquer criatura que sofra dano da magia sofre dano adicional igual ao seu bônus de proficiência e terá suas emoções oscilando entre desespero e adoração, baseado no tipo de dano causado.

Psíquico. A criatura está amedrontada por você até o início de seu próximo turno.

Radiante. A criatura está enfeitiçada por você até o início de seu próximo turno.

Você pode usar essa característica um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência, recuperando todos os usos gastos após finalizar um descanso longo.

Palavra de Poder

Característica do Mago de Platinopena de 14º nível+

Você pode invocar uma palavra de poder que é o pináculo de seu estudo mágico. Você recebe as opções a seguir:

Desespero Mortal. Quando o alvo de suas Farpas Platinadas falhar em uma jogada de ataque, teste de atributo ou salvaguarda devido a nova rolagem, você pode invocar uma palavra de desespero para dar ao alvo vulnerabilidade a um tipo de dano de sua escolha até o início de seu próximo turno.

Invocação Altruísta. Quando uma criatura a sua vista e a até 18 metros de você sofrer dano, você pode invocar uma palavra de poder usando sua reação para conceder a criatura resistência a aquele dano. Você sofre uma quantidade de dano psíquico igual ao dano que a criatura sofreu.

Mago de Prismari

Subclasse de Druida, Feiticeiro e Mago

Magos de Prismari usam surtos de energia elemental para expressarem quem são e como vêem o mundo. Para eles, magia e movimento são uníssonos: ambos são exibições da criatividade pura, e através delas, as obras-primas são produzidas. Em sua perseguição pela arte, alguns magos Prismari concentram-se em tornar perfeito os finos detalhes de suas técnicas, enquanto outros optam por descarregar sua visão criativa selvagem em espetáculos deslumbrantes de poder elemental.

Usando esta subclasse

Após selecionar a subclasse Mago de Prismari, você recebe duas características: Perícias Criativas e Arte Cinética.

Nas características desta subclasse, qualquer referência a sua classe irá se referir a classe na qual você obteve a subclasse. Se você for um druida, a Faculdade Prismari conta como seu círculo druídico; se você for um feiticeiro, a magia de sua faculdade é a sua origem feiticeira; e se você for um mago, a faculdade representa sua tradição arcana.

Quando você subsequentemente alcançar um nível em sua classe que lhe conceda uma característica, você recebe uma característica de sua escolha dentre as opções apresentadas ali. Cada característica possui um pré-requisito de classe, como notado abaixo de seu nome. Você deve cumprir este pré-requisito para receber a característica.

Perícias Criativas

Característica do Mago de Prismari de 1º nível+

Você se torna proficiente em duas das perícias a seguir: Acrobacia, Atletismo, Atuação ou Natureza.

Arte Cinética

Característica do Mago de Prismari de 1º nível+

Você pode Correr com uma ação bônus. Quando você realizar essa ação bônus, escolha um dos seguintes efeitos adicionais.

Circuito Boreal. Águas gélidas rodopiam ao seu redor. Até o final de seu turno, você pode se mover através da superfície da água como se ela fosse um solo inofensivo. Além disso, quando você abandona um espaço a até 1,5 metro de uma criatura, você pode forçar tal criatura a realizar



uma salvaguarda de Força contra a CD de suas magias. Em uma falha, a criatura fica caída. Uma criatura pode ser afetada pela água uma única vez por turno.

Turbilhão Ardente. Chamas circundam seus passos. Uma vez até o final de seu turno, você pode forçar cada criatura a até 1,5 metro de você a realizar uma salvaguarda de Destreza contra a CD de suas magias. Em uma falha, a criatura sofre dano ígneo igual a 1d4 + seu modificador de conjuração.

Cruzeiro do Trovão. Você toma a forma de um raio ágil. Até o final de seu turno, você pode se mover através do espaço de outras criaturas e não provocará ataques de oportunidade. Se você encerrar seu turno dentro do espaço de uma criatura, você é empurrado para o espaço mais próximo desocupado.

Você pode usar sua ação bônus desta forma um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência, recuperando todos os usos gastos ao finalizar um descanso longo.

Método Preferido

Característica do Mago de Prismari de 6º nível+

Você aprimorou suas formas de expressão elemental para se adequarem melhor as suas ideias. Escolha um dos tipos de dano a seguir: elétrico, gélido ou ígneo. Você se torna resistente a este tipo de dano.

Adicionalmente, ao conjurar uma magia usando um espaço de magia e que cause o tipo escolhido de dano, você emite uma espetacular aura artística, que se estende 1,5 metro a partir de você em todas as direções (mas não através de cobertura total) e que dura até o final de seu próximo turno. Enquanto a aura estiver ativa, cada criatura de sua escolha possui resistência ao tipo de dano escolhido por você portanto que estejam dentro da aura, conforme você esculpe seu elemento favorecido ao redor deles.

Você pode mudar sua escolha de tipo de dano ao finalizar um descanso longo.

Expressão Concentrada

Característica do Mago de Prismari de 10º nível+

Aperfeiçoando seus dons, você habilidosamente infunde seus movimentos com expressões de poderio elemental cada vez mais potentes. Uma vez por turno, ao causar dano a pelo menos um alvo, você obtém um efeito adicional determinado pelo tipo de dano escolhido para o seu Método Preferido:

Gélido. Um dos alvos de sua escolha sofre 1d6 de dano gélido adicional e deve realizar uma salvaguarda de Constituição contra o CD de suas

magias. Em uma falha, o deslocamento do alvo é reduzido em 3 metros até o final de seu próximo turno, conforme o gelo o atola. O alvo pode ser afetado pelo gelo apenas uma vez por turno.

Ígneo. Um dos alvos de sua escolha sofre 1d6 de dano ígneo adicional. Então, chamas fortificantes dançam ao redor de uma criatura de sua escolha a até 9 metros de você. A criatura escolhida, então, recebe 1d6 pontos de vida temporários.

Elétrico. Um dos alvos de sua escolha sofre 1d6 de dano elétrico adicional e deve realizar uma salvaguarda de Destreza contra o CD de suas magias. Em uma falha, o alvo é incapaz de realizar reações até o final de seu próximo turno, conforme a eletricidade residual causa choques em sua forma.

Fisicalidade Impecável

Característica do Mago Prismari de 14º nível

Sua dedicação e treinamento incansáveis o instilou com um marcante senso de precisão e graça em sua arte. Você se torna proficiente em salvaguardas de Destreza caso você ainda não o tenha. Ainda, quando você realizar uma salvaguarda de Destreza, você pode tratar uma rolagem de 9 ou inferior em um d20 como um resultado 10.

Mago de Quandrix

Subclasse de Feiticeiro e Mago

Para aqueles que se tornaram Magos de Quandrix, magia e matemática andam lado a lado. Tais indivíduos aprendem a quebrar fenômenos naturais em núcleos de componentes numéricos e, ao manipular-los, alteram a realidade em uma estímulo. Essas habilidades vão de física tangível (como multiplicar o crescimento das plantas e redistribuição dos elementos de probabilidade e aceleração) a exercícios teóricos bizarros que distorcem os fundamentos do espaço e do ser.

Usando esta subclasse

Após selecionar a subclasse Mago de Quandrix, você recebe duas características: Magias de Quandrix e Funções de Probabilidade.

Nas características desta subclasse, qualquer referência a sua classe irá se referir a classe na qual você obteve a subclasse. Se você for um feiticeiro, a magia de Quandrix é parte de sua origem feiticeira; e se você for um mago, a faculdade representa sua tradição arcana.

Quando você subsequentemente alcançar um nível em sua classe que lhe conceda uma característica, você recebe uma característica de sua escolha dentre as opções apresentadas ali. Cada característica possui um pré-requisito de classe, como notado abaixo de seu nome. Você deve



cumprir este pré-requisito para receber a característica.

Magias de Quandrix

Característica do Mago de Quandrix de 1º nível+

Você aprende o truque *orientação* e a magia de 1º círculo *raio guia*. Você aprende magias adicionais quando você alcançar certos níveis nesta classe, como mostrado na tabela Magias de Quandrix.

Cada uma destas magias conta como uma magia de sua classe, mas não conta para o número de magias que você conhece. Se você for um mago, você pode adicionar estas magias em seu grimório após aprendê-las, sem consumir qualquer quantidade de ouro no processo e preparando-as como normalmente.

Magias de Quandrix

| Nível de Classe | Magias |
|-----------------|---|
| 3º | <i>umentar/reduzir, crescer espinhos</i> |
| 5º | <i>aura de vitalidade, celeridade</i> |
| 7º | <i>controlar água, movimentação livre</i> |
| 9º | <i>círculo de poder, criar passagem</i> |

Funções de Probabilidade

Característica do Mago de Quandrix de 1º nível+

Ao interagir com padrões matemáticos da realidade, você pode empurrar as chances para afetar uma criatura. Quando você conjurar uma magia usando um espaço de magia e que afete, no mínimo, uma criatura, você pode escolher tal criatura ou outra criatura a até 9 metros dela (incluindo a si) e adicionar um dos efeitos a seguir.

Função Decrescente. A criatura escolhida deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Sabedoria contra a CD de suas magias, ou a criatura deve rolar um d6 e subtrair o número obtido da próxima jogada de ataque, portanto que seja feita antes do início de seu próximo turno.

Função Suplementar. Uma vez antes do início de seu próximo turno, a criatura escolhida deve rolar um d6 e adicionar o valor obtido em uma jogada de ataque ou salvaguarda (ela escolhe). A criatura pode rolar o d6 após jogar o d20, mas deve decidir fazer isso antes que qualquer efeito da rolagem ocorra.

Mudança Célere

Característica do Mago de Quandrix de 6º nível

Você aprende a manipular fórmulas cinéticas e alterar a velocidade de outra criatura. Quando uma criatura a sua vista iniciar seu turno ou mover-se para um espaço a até 9 metros de você, você pode usar sua reação para forçá-la a realizar uma salvaguarda de Carisma contra a CD de suas magias - ela pode escolher falhar. Em uma falha, a criatura

é teleportada para um espaço desocupado de sua escolha e a sua vista a até 9 metros de você.

Você pode usar sua reação desta forma um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência, recuperando todos os usos gastos ao finalizar um descanso longo.

Equação Nula

Característica do Mago de Quandrix de 10º nível

Através de cálculos meticulosos, você envolve seus inimigos em equações abstratas que reduzem seu poder. Uma vez por turno, imediatamente após causar dano a uma criatura, você pode forçar a criatura a realizar uma salvaguarda de Constituição contra a CD de suas magias. Em uma falha, a criatura possui desvantagem em salvaguardas de Força e Destreza e os ataques armados dela causam apenas metade do dano. Estes efeitos perduram até o início de seu próximo turno.

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.

Túnel Quântico

Característica do Mago de Quandrix de 14º nível

Sua especialidade em matemática se estende para alterar as equações fundamentais de seu próprio ser. Você se torna resistente a dano contundente, cortante e perfurante.

Adicionalmente, você pode se mover através de outras criaturas e objetos como se eles fossem terreno difícil, mas você sofre 1d10 de dano energético para cada 1,5 metro que você se mover enquanto estiver dentro de outra criatura ou objeto. Se você encerrar seu turno dentro de uma criatura ou um objeto, você é ejetado para o espaço desocupado mais próximo por onde passou.

Mago de Sapiroforte

Subclasse de Bardo, Bruxo e Mago

Magos de Sapiroforte estão particularmente preocupados com as forças que fundamentam e impulsionam a história. Extraindo inspirações dos estudiosos e aventureiros do passado, eles manifestam o poder arcano do passado através de dioramas etéreos e fantástica proeza em batalha. Magos de Sapiroforte são frequentemente encontrados com a invocação de um espírito ao seu lado, cuja vida lhe foi tirada há muito tempo - quem melhor para ensinar histórias ancestrais do que alguém que a viveu em primeira mão?

Usando esta subclasse

Após selecionar a subclasse Mago de Sapiroforte, você recebe duas características: Magias de Sapiroforte e Companheiro Ancestral.



Nas características desta subclasse, qualquer referência a sua classe irá se referir a classe na qual você obteve a subclasse. Se você for um bardo, a Faculdade de Sapioforte conta como seu colégio; se você for um bruxo, a magia de sua faculdade servirá como seu patrono; e se você for um mago, a faculdade representa sua tradição arcana.

Quando você subseqüentemente alcançar um nível em sua classe que lhe conceda uma característica, você recebe uma característica de sua escolha dentre as opções apresentadas ali. Cada característica possui um pré-requisito de classe, como notado abaixo de seu nome. Você deve cumprir este pré-requisito para receber a característica.

Magias de Sapioforte

Característica do Mago de Sapioforte de nível 1+

Você aprende o truque *chama sagrada* e a magia de 1º círculo *compreender idiomas*. Você aprende magias adicionais ao alcançar certos níveis nesta classe, como mostrado na tabela Magias de Sapioforte.

Cada uma destas magias conta como uma magia de sua classe, mas não conta para o número de magias que você conhece. Se você for um mago, você pode adicionar estas magias em seu grimório após aprendê-las, sem consumir qualquer quantidade de ouro no processo e preparando-as como normalmente.

Magias de Sapioforte

| Nível de Classe | Magias |
|-----------------|--|
| 3º | <i>arrombar, localizar objeto</i> |
| 5º | <i>falar com mortos, guardiões espirituais</i> |
| 7º | <i>moldar rochas, olho arcano</i> |
| 9º | <i>lendas e história, onda destrutiva</i> |

Companheiro Ancião

Característica de Mago de Sapioforte de nível 1+

Você aprende a invocar os espíritos dos mortos anciões, abrigando-os temporariamente nos resquícios de velhas estátuas, lhes permitindo permanecer por mais tempo neste plano para reforçar seus estudos e auxiliá-lo em batalha.

Sempre que você finalizar um descanso curto ou longo, você pode invocá-lo e atrelar-se com tal espírito, que passa a habitar uma estátua independente de tamanho Médio a até 3 metros de você para lhe servir como seu companheiro ancião. Veja as estatísticas de jogo no bloco de estatística do Companheiro Ancião, que utiliza seu bônus de proficiência (BP) em diversos locais. Ao atrelar-se com seu companheiro ancião, escolha uma tipo de espírito para vincular-se: Combatente, Curandeiro ou Sábio. Sua escolha de espírito determina alguns dos traços em seu bloco de estatística. A estátua determina a aparência de seu espírito.

O companheiro ancião é amigável a você e a seus companheiros e obedece a seus comandos. Em combate, o companheiro compartilha de seu valor de iniciativa, mas ela age no turno imediatamente após o seu. Ele pode se mover e usar sua reação por conta própria, mas a única ação que ela tomará em seu turno é a ação *Esquivar*, a menos que você use uma ação bônus em seu turno para comandá-la a realizar outra ação. Essa ação pode ser uma daquelas presente em seu bloco de estatística ou outra ação. Se você estiver incapacitado, o companheiro pode realizar qualquer ação da escolha dele, não limitado a apenas *Esquivar-se*.

Com uma ação, você pode tocar o companheiro ancião e consumir um espaço de magia de 1º círculo ou superior. O companheiro ancião recupera uma quantidade de pontos de vida igual a 10 vezes o espaço de magia consumido.

O companheiro perece quando seus pontos de vida são reduzidos a 0, ao vincular-se com um novo companheiro ancião ao final de um descanso curto ou longo ou quando você morrer. Quando o companheiro perece, o espírito dentro da estátua retorna para seu plano de origem, e a estátua se torna um objeto inerte.

Companheiro Ancião

Constructo Médio, qualquer alinhamento

Classe de Armadura 14 (armadura natural) + 2 (apenas Combatente)

Pontos de Vida 5 + 5 vezes seu nível na classe (o companheiro possui um número de dados de vida [d8s] igual ao seu nível nesta classe)

Deslocamento 9 m

| FOR | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---------|--------|---------|---------|---------|---------|
| 14 (+2) | 9 (-1) | 15 (+2) | 14 (+2) | 14 (+2) | 11 (+0) |

Salvuardas Con +2 (mais BP), Int +2 (mais BP), Sab +2 (mais BP)

Perícias História +2 (mais PB), Percepção +2 (mais BP x 2)

Imunidade a dano venenoso

Imunidade à Condição enfeitiçado, exausto

Sentidos Percepção passiva 12 + (BP x 2)

Idiomas fala e entende os idiomas que você fala

Nível de Desafio Igual ao seu bônus de proficiência

Fortitude Anciã. Se um dano vier a reduzir os pontos de vida de seu companheiro para 0, ele pode realizar uma salvuarda de Constituição cuja CD é igual a 5 + o dano sofrido (a menos que o dano seja proveniente de um acerto crítico). Em um sucesso, o companheiro volta para 1 ponto de vida em vez disso.

Conselho do Sábio (apenas Sábio). Enquanto estiver a até 4,5 metros do companheiro, você e seus aliados recebem um bônus de +2 para testes de Inteligência e Sabedoria.

Ações

Golpe Espiritual. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* seu modificador de ataque mágico para acertar, alcance 1,5m, um alvo que você possa ver. *Dano:* 1d8 + 2 + BP de dano energético.

Luz do Curandeiro (apenas Curandeiro). O companheiro escolhe uma criatura à vista dele a até 4,5 metros dele e o aquece com uma luz revigorante. A criatura ganha 1d8 + BP como pontos de vida temporários.



Reações

Proteção do Combatente (apenas Combatente). Quando uma criatura a até 1,5 metro de seu companheiro realizar uma salvaguarda de Força ou Destreza, o companheiro se coloca por conta própria entre a criatura e a ameaça. A criatura pode rolar um d4 e adicionar o número rolado na salvaguarda.

Lições do Passado

Característica do Mago de Sapiroforte de 6º nível+

Através de seus estudos, você aprendeu a como ouvir melhor e levar a sério os ensinamentos da história. Ao vincular-se com seu companheiro ancião, você obtém os benefícios adicionais a seguir, a depender do tipo de espírito escolhido por você:

Combatente. Se você usar sua ação para conjurar um truque, você pode fazer um ataque armado como parte de tal ação. Se o ataque for bem-sucedido, o alvo recebe 1d8 de dano radiante adicional.

Curandeiro. Seus pontos de vida máximos aumentam em uma quantidade igual ao seu nível na classe, e você recebe o mesmo número de pontos de vida. Quando recuperar pontos de vida através de uma magia, você recupera 1d8 pontos de vida adicionais.

Sábio. Você tem vantagem em testes de atributo que usem as perícias Arcanismo, História, Natureza e Religião. Ainda, uma vez por turno, quando você causar dano a uma criatura com uma magia de 1º círculo ou superior, você pode causar 1d8 de dano energético adicional a tal criatura.

Ao vincular-se com um companheiro ancião de um tipo diferente, você imediatamente perde os benefícios concedidos por seu companheiro antigo e recebe os benefícios concedidos pelo seu novo tipo de companheiro.

Ecoss da Guerra

Característica do Mago de Sapiroforte de 10º nível+

Ao extrair a magia do passado, você pode fazer com que as antigas feridas de seu oponente ressoem outra vez. Uma vez por turno, quando uma criatura a sua vista atingir um alvo com uma jogada de ataque, você pode usar sua reação para forçar a criatura a realizar uma salvaguarda de Sabedoria contra a CD de suas magias. Em uma falha, a criatura se torna vulnerável a um dos tipos de dano causados pelo ataque. Essa vulnerabilidade dura até o final do próximo turno do alvo e afeta o dano causado pelo ataque que desencadeou esta reação.

Você pode usar sua reação desta forma um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência,

recuperando todos os usos gastos ao finalizar um descanso longo.

Caprichos da História

Característica do Mago de Sapiroforte de 14º nível+

Mergulhando nos caprichos caóticos da história, você aprendeu a como canalizar, ainda que por um vislumbre, a natureza selvagem do tempo. Com uma ação bônus, você pode entrar em um estado de caos temporal. Ao entrar neste estado e no início de cada um de seus turnos subsequentes enquanto neste estado, você recebe um dos seguintes benefícios a seguir de sua escolha:

Sorte. Você recebe breves lampejos do futuro, reforçando-se contra ofensivas futuras. Sempre que você realizar uma salvaguarda contra um efeito que cause dano, você pode rolar um d6 e adicionar o número rolado ao total.

Resistência. Você volta no tempo, tricotando seus ferimentos a medida em que eles surgem. Você se torna resistente a dano contundente, cortante e perfurante.

Rapidez. O tempo se arrasta, tornando os outros indolentes enquanto lhe impulsiona. Seu deslocamento de caminhada aumenta em 4,5 metros e você não provoca ataques de oportunidade.

Este benefício dura até o início de seu próximo turno. Você não pode escolher o mesmo benefício por duas rodadas consecutivas.

Este estado dura por 1 minuto e se encerra prematuramente caso você fique incapacitado. Uma vez que você usar essa característica, você não poderá usá-la novamente até que finalize um descanso longo ou consuma um espaço de magia de 4º círculo ou superior para usá-la novamente.

