

O PSIÔNICO

Este documento voltado para testes públicos faz parte de uma série de artigos da Unearthed Arcana, coluna que apresenta materiais desenvolvidos para futuros livros. O material aqui utiliza as regras do 2024 *Player's Handbook*.

APRENDA MAIS NO YOUTUBE

Para aprender mais sobre as ideias do artigo, nós lhe convidamos a assistir os vídeos sobre o assunto no YouTube (www.youtube.com/DNDWizards).

O QUE ESTÁ CONTIDO AQUI

Psiônico. A mais nova classe desde o lançamento do Artífice, o Psiônico molda magia através do poder de sua mente.

Subclasses. Quatro subclasses fornecem identidades únicas para um personagem Psiônico: Cinético, Metamorfo, Psicoportador e Telepata.

Magias. Uma seleção de magias, tanto familiares quanto novas, melhoram as alternativas disponíveis para um Psiônico.

Talentos Selvagens. Também estão incluídos aqui um rol de talentos que fornecem ferramentas para que um personagem utilize poderes psiônicos. Os Antecedentes que representam esta conexão com talentos selvagens estarão inclusos em conjunto com estes talentos em um livro futuro, caso tornem-se oficiais. Enquanto isso, um personagem de antecedente Nobre ou Sábio pode escolher um Talento Selvagem no lugar do talento de Origem de seu antecedente, e qualquer personagem pode escolher um destes talentos se sua classe permitir que você escolha um novo talento.

ESTE É UM MATERIAL DE PLAYTEST

Apresentamos este artigo para que você o teste e dê seu parecer. As opções aqui são experimentais e na forma de rascunho. Elas não são oficialmente parte do jogo. Sua opinião nos ajudará a determinar se iremos adotá-la como oficial.

Como testar essa UA. Nós o convidamos para testar este material em jogo. Para jogar com este material, você pode tanto incorporá-lo em sua campanha ou realizar uma ou mais sessões especiais de playtest. Para tal sessão, você pode criar uma aventura por conta própria ou utilizar uma aventura curta de um livro como

Quests from the Infinite Staircase.

Nível de Poder. As opções de personagens presentes aqui podem ser mais ou menos poderosas do que as apresentadas no 2024 *Player's Handbook*. Se um projeto sobreviver aos testes, nós ajustaremos seu poder para um nível adequado antes de sua publicação. Isso significa que uma opção pode ser mais ou menos poderosa em sua fase final.

Feedback. A melhor forma de você nos contar sua opinião acerca deste material é a través da pesquisa que nós disponibilizaremos através do D&D Beyond. Se nós tornarmos este material oficial, ela será refinada através de sua opinião e então ela figurará em um livro de D&D.

Fornecer sua opinião sobre este documento é uma das formas de você ajudar a forjar o futuro de D&D!

PSIÔNICO

Um Mestre do Poder da Mente

Psiônicos moldam magias e poderes extraordinários através do poder de suas mentes. Eles desenvolvem suas mentes como fontes de poder que manifestam magias e tornam-se mais fortes ao longo de sua carreira como um aventureiro. Você encontrará tudo o que você precisa para jogar com um destes psiônicos nas seções a seguir.

O QUE É UM PSIÔNICO?

Psiônicos são conjuradores que utilizam poderes mentais inatos para receber habilidades extraordinárias e disparar magias através de suas mentes. A história dos Psiônicos e suas magias podem ser recordadas desde o apêndice da primeira edição do *Player's Handbook*. Uma classe baseada em poderes psiônicos apareceu pela primeira vez em 1991, através do título *The Complete Psionics Handbook*. Os Psiônicos possuíram diferentes formas em D&D, de sistemas de magia alternativos até opções que se moldavam às regras de D&D. Na quinta edição, poderes psiônicos são sinônimos de magia, e a magia da mente figura em diferentes magias, monstros e subclasses — como o Guerreiro Combatente Psíquico e o Feiticeiro da Magia Aberrante, presentes no *Player's Handbook*. Nesta edição, o Psiônico é um conjurador cuja força de interação com magias e conjuração é similar ao que vemos em outras classes do jogo.

Esta UA fornece ao Psiônico novas formas de conjuração, através do Dado de Energia Psiônica e a característica Conjuração Psiônica, esculpindo um espaço para que o Psiônico se destaque face aos demais conjuradores.

TRAÇOS DO PSIÔNICO

Dado de Vida	D6 por nível de Psiônico
Equipamento Inicial	<i>Escolha A ou B:</i> (A) Lança, 2 Adagas, Besta Leve, 20 Virotes, Estojo, Pacote de Explorador e 6 PO; ou (B) 50 PO.



Atributo Primário	Inteligência
Proficiência em Armas	Armas simples
Proficiência em Perícia	Escolha 2 entre as seguintes opções: Arcanismo, Intimidação, Intuição, Investigação, Medicina, Percepção, Persuasão
Proficiência em Salvaguardas	Inteligência e Sabedoria
Treinamento em Armadura	Nenhum

TORNANDO-SE UM PSIÔNICO

COMO UM PERSONAGEM DE 1º NÍVEL

- Receba todos os traços presentes na tabela Traços do Psiônico.

- Receba as características de 1º nível do Psiônico, listadas na tabela Características do Psiônico.

COMO UM PERSONAGEM MULTICLASSE

- Receba o Dado de Vida da tabela Traços do Psiônico.
- Receba as características de 1º nível da classe Psiônico, listadas na tabela Características do Psiônico. Veja as regras de multiclasse do *Player's Handbook* para determinar suas magias disponíveis, adicionando todos os seus níveis de Psiônico.

CARACTERÍSTICAS DO PSIÔNICO															
Nível	Bônus de Proficiência	Características de Classe	Dado de Energia	Número de Dados	Truques	Magias Preparadas	— Espaços de Magia por Círculo de Magia —								
							1	2	3	4	5	6	7	8	9
1º	+2	Conjuração, Poder Psiônico, Telecinesia Sutil	D6	4	2	4	2	—	—	—	—	—	—	—	
2º	+2	Disciplina Psiônica, Modos Psiônicos	D6	4	2	5	3	—	—	—	—	—	—	—	
3º	+2	Subclasse do Psiônico	D6	4	2	6	4	2	—	—	—	—	—	—	
4º	+2	Aumento no Valor de Atributo	D6	4	2	7	4	3	—	—	—	—	—	—	
5º	+3	Restauração Psiônica	D8	6	2	9	4	3	2	—	—	—	—	—	
6º	+3	Característica de Subclasse	D8	6	2	10	4	3	3	—	—	—	—	—	
7º	+3	Surto Psiônico	D8	6	2	11	4	3	3	1	—	—	—	—	
8º	+3	Aumento no Valor de Atributo	D8	6	2	12	4	3	3	2	—	—	—	—	
9º	+4	—	D8	8	2	14	4	3	3	3	1	—	—	—	
10º	+4	Disciplina Psiônica, Característica de Subclasse	D8	8	3	15	4	3	3	3	2	—	—	—	
11º	+4	—	D10	8	3	16	4	3	3	3	2	1	—	—	
12º	+4	Aumento no Valor de Atributo	D10	8	3	16	4	3	3	3	2	1	—	—	
13º	+5	—	D10	10	3	17	4	3	3	3	2	1	1	—	
14º	+5	Característica de Subclasse	D10	10	4	17	4	3	3	3	2	1	1	—	
15º	+5	—	D10	10	4	18	4	3	3	3	2	1	1	1	
16º	+5	Aumento no Valor de Atributo	D10	10	4	18	4	3	3	3	2	1	1	1	
17º	+6	Disciplina Psiônica	D12	12	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	
18º	+6	—	D12	12	4	20	4	3	3	3	3	1	1	1	
19º	+6	Dádiva Épica	D12	12	4	21	4	3	3	3	3	2	1	1	
20º	+6	Força Vital Ascendida	D12	12	4	22	4	3	3	3	3	2	2	1	

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE PSIÔNICO

Como um Psiônico, você recebe as características da classe listadas a seguir ao alcançar os níveis de Psiônico especificados. Estas características estão listadas na tabela Características do Psiônico.

NÍVEL 1: CONJURAÇÃO

Você aprendeu a como canalizar energia mágica usando o poder de sua mente. Veja o *Livro do Jogador* para as regras de conjuração. As informações abaixo detalham como você pode usar estas regras em conjunto com as magias do Psiônico, que aparecem na lista de magias do Psiônico, disponível ao longo da descrição da classe.

Truques. Você conhece dois truques de Psiônico de sua escolha. *Ilusão Menor* e *Arremesso Telecinético* são recomendadas.

Sempre que receber um nível de Psiônico, você pode substituir um de seus truques desta característica por outro truque de Psiônico de sua escolha.

Ao alcançar os níveis 10 e 14 na classe Psiônico, você aprende outro truque de Psiônico de sua escolha, como mostrado na coluna Truques da tabela Características do Psiônico.

Espaços de Magia. A tabela Características do Psiônico mostra quantos espaços de magia você possui para conjurar suas magias de 1º círculo e superior. Você restaura todos os espaços de magia gastos ao terminar um Descanso Longo.

Magias Preparadas de 1º Círculo e Superior. Você prepara a lista de magias de 1º círculo e superior disponíveis para você através desta característica. Para começar, escolha quatro magias de Psiônico de 1º círculo. *Armadura Arcana*, *Comando*, *Enfeitiçar Pessoa* e *Sussurros Dissonantes* são recomendadas.

O número de magias de sua lista aumenta conforme você recebe níveis de Psiônico, como mostrado na coluna de Magias Preparadas na tabela de Características do Psiônico. Sempre que este número aumenta, escolha magias de Psiônico adicionais até que o número de magias em sua lista se iguale ao número da tabela. As magias escolhidas devem ser de um nível no qual você possua espaços de magia. Por exemplo: se você for um Psiônico de 3º nível, sua lista de magias pode incluir seis magias de Psiônico de 1º e 2º círculo, em qualquer combinação.

Se outra característica de Psiônico lhe conceder magias nas quais você já preparou, estas não contarão para o número de magias que você pode preparar com esta característica, mas estas magias, de qualquer forma, contam como magias de Psiônico para você.

Alterando Suas Magias Preparadas. Sempre que você ganhar um nível de Psiônico, você pode substituir uma magia de sua lista por outra magia de Psiônico de um nível elegível para você.

Atributo de Conjuração. Inteligência é o seu atributo de conjuração para suas magias de Psiônico.

Conjuração Psiônica. Ao conjurar uma magia de Psiônico, a magia não exigirá componentes Verbais ou Materiais, mesmo se a magia incluir “V” ou “M” nos “Componentes” de seu texto, exceto por componentes Materiais que são consumidas pela magia ou que possuam custos especificados na magia.

NÍVEL 1: PODER PSIÔNICO

Você possui uma fonte de energia psiônica dentro de si. Esta energia é representada por seu Dado de Energia Psiônica. Seu nível de Psiônico determina o tipo de dado e o número de Dados de Energia Psiônica que você possua, como mostrado nas colunas Dado de Energia e Número de Dados da tabela Características do Psiônico.

Seu Dado de Energia Psiônica é usado para aprimorar ou canalizar certas características de Psiônico. Você começa com duas destas características: *Conexão Telepática* e *Impulso Telecinético*. Estas opções estão detalhadas abaixo. Alguns destes poderes consomem seu Dado de Energia Psiônica, como especificado na descrição do poder. Você não pode usar um poder caso ele exija o uso de um dado e você tenha consumido todos os seus Dados de Energia Psiônica.

Você recupera um Dado de Energia Psiônica ao finalizar um Descanso Curto, e você recupera todos os dados ao concluir um Descanso Longo.

Algumas características que usam Dados de Energia Psiônica exigem que seu alvo realize uma salvaguarda. A CD da salvaguarda é igual ao CD de sua característica Conjuração.

Impulso Telecinético. Com uma Ação Bônus, escolha uma criatura Grande ou menor que você, à sua vista e a até 9 metros de você, e então role um Dado de Energia Psiônica. O alvo deve realizar uma salvaguarda de Força ou será empurrada ou puxada (você escolhe) por um número de metros igual a 1,5 x o valor obtido no dado. O dado é consumido apenas se o alvo falhar na salvaguarda.

Conexão Telepática. Você possui telepatia, com alcance de 1,5 metros. Com uma Ação Bônus, você pode consumir um Dado de Energia Psiônica e rolá-lo. Por um número de minutos igual ao seu nível de Psiônico, o alcance de sua telepatia aumenta em um número de metros igual a 3 x o número rolado.



NÍVEL 1: TELECINESIA SUTIL

Você conhece o truque *Mãos Mágicas*. Você pode conjurá-la sem o uso de componentes Somáticos, e você torna a mão espectral invisível ao conjurá-la.

NÍVEL 2: DISCIPLINA PSIÔNICA

Você aprende mais técnicas psiônicas que são canalizadas por seus Dados de Energia Psiônica. Você recebe duas disciplinas de sua escolha, como Consciência Expandida e Insinuação de Identidade. As Disciplinas estão descritas na seção “Opções de Disciplina Psiônica”.

Você pode usar apenas uma única Disciplina a cada turno e apenas uma por turno, a menos que a descrição de uma opção diga o contrário.

Sempre que você receber um nível de Psiônico, você pode substituir uma de suas opções de Disciplina Psiônica por outra opção que não conheça. Você recebe duas novas opções no nível de Psiônico 10 e outras duas no nível 17 de Psiônico.

NÍVEL 2: MODOS PSIÔNICOS

Você aperfeiçoou seus poderes psiônicos para agir tanto como uma arma, como um escudo em batalha. Com uma Ação Bônus, você pode escolher um dos modos a seguir, que lhe concedem certos benefícios por 1 minuto ou até que você utilize a característica novamente.

Modo de Ataque. O dano de seus ataques armados, magias de Psiônico e características de Psiônico ignoram resistência a dano Psíquico. Além disso, quando você rolar dados de dano para uma magia, você pode consumir um Dado de Energia Psiônica para rolar novamente uma quantidade de dados de dano, até o total de seu modificador de Inteligência (mínimo de um dado). Você deve usar o resultado das novas rolagens.

Modo de Defesa. Você possui Resistência a dano Psíquico. Além disso, ao falhar em uma salvaguarda de Inteligência, Sabedoria ou carisma, você pode usar uma Reação para consumir um de seus Dados de Energia Psiônica: role o dado e adicione o valor obtido à Salvaguarda, potencialmente transformando uma falha em um sucesso.

Você pode usar esta característica duas vezes, recuperando todos os seus usos ao concluir um Descanso Longo.

NÍVEL 3: SUBCLASSE DE PSIÔNICO

Você recebe uma subclasse de Psiônico de sua escolha. As subclasses Cinético, Metamorfo, Psicoportador e Telepata estão descritas após a descrição da classe. Uma subclasse é uma especialização que lhe fornece características em

certos níveis de Psiônico. Pelo resto de sua carreira, você recebe cada uma das características da subclasse que são de seu nível de Psiônico ou inferior.

NÍVEL 4: AUMENTO NO VALOR DE ATRIBUTO

Você recebe o talento Aumento no Valor de Atributo ou outro talento de sua escolha no qual você cumpra os requisitos. Você recebe esta característica novamente nos níveis 8, 12 e 16 de Psiônico.

NÍVEL 5: RESTAURAÇÃO PSIÔNICA

Ao concluir um Descanso Curto, você pode restaurar Dados de Energia Psiônica, mas não mais do que uma quantidade igual à metade de seu número de dados (arredondado para baixo). Uma vez que utilizar essa característica, você não poderá usá-la novamente até que finalize um Descanso Longo.

NÍVEL 7: SURTO PSIÔNICO

Ao rolar Iniciativa, você pode consumir um de seus Dados de Vida para recupera um dos usos consumidos de seu Modo Psiônico.

Além disso, após você rolar um ou mais Dados de Energia Psiônica, você pode consumir um de seus Dados de Vida para tratar qualquer resultado de 1, 2 ou 3 em seu Dado de Energia Psiônica como o resultado 4.

NÍVEL 19: DÁDIVA ÉPICA

Você recebe um talento de Dádiva Épica ou outro talento de sua escolha no qual você cumpra seus requisitos. Dádiva da Resistência Energética é recomendada.

NÍVEL 20: FORÇA VITAL ASCENDIDA

Uma vez por turno, ao consumir um de seus Dados de Energia Psiônica em conjunto com uma característica de Psiônico ou uma Disciplina Psiônica, você pode consumir dois de seus Dados de Vida para rolar dois Dados de Energia Psiônica extras, adicionando os números rolados ao total.

OPÇÕES DE DISCIPLINA PSIÔNICA

As opções de Disciplina Psiônica estão disponíveis aqui, em ordem alfabética.

ALVO INERRANTE

Ao realizar uma jogada de ataque contra uma criatura e falhar, você pode rolar um Dado de Energia Psiônica, adicionando o número rolado na jogada de ataque, potencialmente tornando a falha



em um acerto. Se isso fazer com que o ataque acerte seu alvo, o dado é consumido.

BIOREALIMENTAÇÃO

Ao conjurar uma magia de Psiônico das escolas de Necromancia ou Transmutação, você pode consumir um Dado de Energia Psiônica e rolá-lo. Você recebe uma quantidade de Pontos de Vida Temporário igual ao valor rolado, acrescido de seu modificador de Inteligência (mínimo de um).

CHICOTE DE EGO

Quando uma criatura provocar um Ataque de Oportunidade para você ao deixar seu alcance, você pode usar uma Reação para rolar um Dado de Energia Psiônica, forçando a criatura a realizar uma salvaguarda de Inteligência. Em uma falha, o Deslocamento da criatura é reduzido em 3 metros, subtraindo o valor rolado da próxima jogada de dano do alvo, portanto que esta seja realizada antes do final do próximo turno dele. O dado é consumido apenas se o alvo falhar na salvaguarda.

CONSCIÊNCIA EXPANDIDA

Ao realizar a ação Procurar, você pode consumir um Dado de Energia Psiônica, rolá-lo e adicionar o valor obtido em seu teste de atributo.

INSINUAÇÃO DE IDENTIDADE

Ao conjurar uma magia de Psiônico das escolas de Encantamento ou Ilusão que força uma criatura a realizar uma salvaguarda, você pode consumir dois Dados de Energia Psiônica, rolando um Dado de Energia Psiônica. Um alvo de sua magia à sua vista deve subtrair o valor rolado de sua salvaguarda contra a magia.

LÍNGUA DIABÓLICA

Ao realizar a ação Influenciar, você pode consumir um de seus Dados de Energia Psiônica, rolá-lo, e adicionar o valor obtido ao teste de atributo.

PENSAMENTO TÁTICO

Ao realizar a ação Estudar, você pode consumir um Dado de Energia Psiônica, rolá-lo e adicionar o número obtido ao teste de atributo.

PENSAMENTOS DESTRUTIVOS

Ao conjurar uma magia de Psiônico das escolas de Invocação ou Evocação e uma criatura à sua vista for bem-sucedido em uma salvaguarda contra a magia, você pode consumir um de seus Dados de Energia Psiônica e rolá-lo. A criatura sofre dano Psíquico igual ao valor rolado, acrescido de seu modificador de Inteligência (mínimo de um).

PREDIÇÃO RÁPIDA

Ao conjurar uma magia de Psiônico das escolas de Abjuração ou Adivinhação com o tempo de conjuração de uma ação, você pode consumir um número de Dados de Energia Psiônica para alterar o tempo de conjuração para uma Ação Bônus para esta conjuração. O número de dados consumido é igual a 1 + o círculo da magia.

PROTEÇÃO PSIÔNICA

No início de seu turno, você pode consumir um Dado de Energia Psiônica. Até o início de seu próximo turno, você possui Imunidade às condições Amedrontado e Enfeitiçado e recebe Vantagem nas salvaguardas de Inteligência. Se você estiver Amedrontado ou Enfeitiçado ao utilizar esta disciplina, a condição termina para você.

Ao utilizar Proteção Psiônica, você pode utilizar uma Disciplina Psiônica diferente neste turno.

RETALIAÇÃO PSIÔNICA

Imediatamente após uma criatura à sua vista lhe atingir em uma jogada de ataque, você pode consumir uma Reação para consumir um Dado de Energia Psiônica, rolando dois Dados de Energia Psiônica e subtraindo o valor rolado em cada dado do dano sofrido. Além disso, você pode forçar o atacante a realizar uma salvaguarda de Sabedoria. Em uma falha, o alvo sofre dano Psíquico igual ao valor obtido nos dois Dados de Energia Psiônica.

LISTA DE MAGIAS DO PSIÔNICO

Esta seção apresenta a lista de magias do Psiônico. As magias estão organizadas por círculo de magia e, então, por ordem alfabética. Cada escola de magia também é citada. Na coluna Especial, C simboliza que a magia exige Concentração, R significa que é um Ritual, enquanto M indica que ela exige um componente Material específico.

TRUQUES (MAGIAS DE PSIÔNICO DE CÍRCULO 0)

Magia	Escola	Especial
Amigos	Encantamento	C
Arremesso Telecinético	Evocação	—
(aparece nesta UA)		
Golpe Certo	Adivinhação	—
Ilusão Menor	Ilusão	—
Luz	Evocação	—
Luzes Dançantes	Ilusão	C
Mãos Mágicas	Invocação	—
Mensagem	Transmutação	—
Prestidigitação Arcana	Transmutação	—
Proteção Contra Lâminas	Abjuração	C
Reparar	Transmutação	—
Talho Mental	Encantamento	—

MAGIAS DE PSIÔNICO DE 1º CÍRCULO

Magia	Escola	Especial
Amizade Animal	Encantamento	—



<i>Armadura Arcana</i>	Abjuração	—
<i>Comando</i>	Encantamento	—
<i>Compreender Idiomas</i>	Adivinhação	R
<i>Detectar Magia</i>	Adivinhação	C, R
<i>Disco Flutuante de Tenser</i>	Invocação	R
<i>Enfeitiçar Pessoa</i>	Encantamento	—
<i>Falar com Animais</i>	Adivinhação	R
<i>Gargalhada Nefasta de Tasha</i>	Encantamento	C
<i>Identificar</i>	Adivinhação	R, M
<i>Imagem Silenciosa</i>	Ilusão	C
<i>Passos Largos</i>	Transmutação	—
<i>Queda Suave</i>	Transmutação	—
<i>Salto</i>	Transmutação	—
<i>Sono</i>	Encantamento	C
<i>Sussurros Dissonantes</i>	Encantamento	—

MAGIAS DE PSIÔNICO DE 2º CÍRCULO

Magia	Escola	Especial
<i>Acalmar Emoções</i>	Encantamento	C
<i>Açoite Mental de Tasha</i> (aparece nesta UA)	Encantamento	—
<i>Aprimorar Atributo</i>	Transmutação	C
<i>Arrombar</i>	Transmutação	—
<i>Assassino Fantasmagórico</i>	Ilusão	C
<i>Aumentar/Reduzir</i>	Transmutação	C
<i>Boca Encantada</i>	Ilusão	R, M
<i>Cativar</i>	Encantamento	C
<i>Cegueira/Surdez</i>	Transmutação	—
<i>Coroa da Loucura</i>	Encantamento	C
<i>Despedaçar</i>	Evocação	—
<i>Detectar Pensamento</i>	Adivinhação	C
<i>Espinho Mental</i>	Adivinhação	C
<i>Esquentar Metal</i>	Transmutação	C
<i>Imobilizar Pessoa</i>	Encantamento	C
<i>Invisibilidade</i>	Ilusão	C
<i>Localizar Animais ou Plantas</i>	Adivinhação	R
<i>Localizar Objeto</i>	Adivinhação	C
<i>Mensageiro Animal</i>	Encantamento	R
<i>Reflexos</i>	Ilusão	—
<i>Silêncio</i>	Ilusão	C, R
<i>Sugestão</i>	Encantamento	C
<i>Ver o Invisível</i>	Adivinhação	—
<i>Zona da Verdade</i>	Encantamento	—

MAGIAS DE PSIÔNICO DE 3º CÍRCULO

Magia	Escola	Especial
<i>Animar Mortos</i>	Necromancia	—
<i>Clarividência</i>	Adivinhação	C, M
<i>Dissipar Magia</i>	Abjuração	—
<i>Esmagamento Telecinético</i> (aparece nesta UA)	Transmutação	—
<i>Fortaleza do Intelecto</i> (aparece nesta UA)	Abjuração	C
<i>Imagem Maior</i>	Ilusão	C
<i>Indetectável</i>	Abjuração	M
<i>Invocar Entidade Astral</i> (aparece nesta UA)	Conjuração	C, M
<i>Línguas</i>	Adivinhação	—
<i>Medo</i>	Ilusão	C
<i>Padrão Hipnótico</i>	Ilusão	C
<i>Remeter</i>	Adivinhação	—
<i>Rogar Maldição</i>	Necromancia	C
<i>Voo</i>	Transmutação	C

MAGIAS DE PSIÔNICO DE 4º CÍRCULO

Magia	Escola	Especial
<i>Assassino Fantasmagórico</i>	Ilusão	C
<i>Banimento</i>	Abjuração	C
<i>Compulsão</i>	Encantamento	C
<i>Confusão</i>	Encantamento	C
<i>Enfeitiçar Monstro</i>	Encantamento	—
<i>Invisibilidade Maior</i>	Ilusão	C
<i>Invocar Aberração</i>	Invocação	C, M
<i>Lança Psíquica de Raulothim</i>	Encantamento	—
<i>Localizar Criatura</i>	Adivinhação	C
<i>Movimentação Livre</i>	Abjuração	—
<i>Olho Arcano</i>	Adivinhação	C
<i>Polimorfia</i>	Transmutação	C
<i>Porta Dimensional</i>	Invocação	—
<i>Terreno Alucinatório</i>	Ilusão	—

MAGIAS DE PSIÔNICO DE 5º CÍRCULO

Magia	Escola	Especial
<i>Animar Objetos</i>	Transmutação	C
<i>Círculo de Teleporte</i>	Invocação	M
<i>Contato Extraplanar</i>	Adivinhação	R
<i>Despertar</i>	Transmutação	M
<i>Despistar</i>	Ilusão	C
<i>Dominar Pessoa</i>	Encantamento	C
<i>Estática Sináptica</i>	Encantamento	—
<i>Imobilizar Monstro</i>	Encantamento	C
<i>Lendas e Histórias</i>	Adivinhação	M
<i>Ligação Telepática de Rary</i>	Adivinhação	R
<i>Missão</i>	Encantamento	—
<i>Modificar Memória</i>	Encantamento	C
<i>Similaridade</i>	Ilusão	—
<i>Sonho</i>	Ilusão	—
<i>Telecinese</i>	Transmutação	C
<i>Vidência</i>	Adivinhação	C, M

MAGIAS DE PSIÔNICO DE 6º CÍRCULO

Magia	Escola	Especial
<i>Barreira de Lâminas</i>	Evocação	C
<i>Dança Irresistível de Otto</i>	Encantamento	C
<i>Desintegrar</i>	Transmutação	—
<i>Encontrar o Caminho</i>	Adivinhação	C, M
<i>Ilusão Programada</i>	Ilusão	M
<i>Mau Olhado</i>	Necromancia	C
<i>Mover Terra</i>	Transmutação	C
<i>Sugestão em Massa</i>	Encantamento	—
<i>Visão da Verdade</i>	Adivinhação	M

MAGIAS DE PSIÔNICO DE 7º CÍRCULO

Magia	Escola	Especial
<i>Cárcere de Energia</i>	Evocação	C, M
<i>Forma Etérea</i>	Invocação	—
<i>Inverter a Gravidade</i>	Transmutação	C
<i>Miragem Arcana</i>	Ilusão	—
<i>Palavra de Poder Fortificar</i>	Encantamento	—
<i>Projetar Imagem</i>	Ilusão	C, M
<i>Teleporte</i>	Invocação	—
<i>Transição Planar</i>	Invocação	M

MAGIAS DE PSIÔNICO DE 8º CÍRCULO

Magia	Escola	Especial
<i>Antipatia/Simpatia</i>	Encantamento	—



<i>Dominar Monstro</i>	Encantamento	C
<i>Labirinto</i>	Invocação	C
<i>Limpar a Mente</i>	Abjuração	—
<i>Loquacidade</i>	Encantamento	—
<i>Palavra de Poder: Atordoar</i>	Encantamento	—
<i>Perplexidade</i>	Encantamento	—
<i>Telepatia</i>	Adivinhação	—

MAGIAS DE PSIÔNICO DE 9º CÍRCULO

Magia	Escola	Especial
<i>Encarnação Fantasmagórica</i>	Ilusão	C
<i>Grito Psíquico</i> (aparece nesta UA)	Encantamento	—
<i>Metamorfose</i>	Transmutação	C, M
<i>Palavra de Poder: Matar</i>	Encantamento	—
<i>Palavra de Poder: Salvar</i>	Encantamento	—
<i>Parar o Tempo</i>	Transmutação	—
<i>Projeção Astral</i>	Necromancia	M
<i>Sexto Sentido</i>	Adivinhação	—

SUBCLASSES DE PSIÔNICO

Uma subclasse de Psiônico é uma especialização que lhe fornece características em certos níveis de Artífice, como especificado na subclasse. Esta seção apresenta o Cinético, Metamorfo, Telepata e Teleportador Psíquico.

CINÉTICO

Molde Forças Psiônicas para a Criação e Destruição

O Cinético (ou Psi-Cinético) controlam seus poderes psiônicos como uma força maleável. Eles moldam suas energias telecinéticas em barreiras robustas e golpeiam com a força de um aríete.

NÍVEL 3: MAGIAS DE CINÉTICO

Ao alcançar os níveis de Psiônico especificados na tabela Magias de Cinético, você sempre terá as magias listadas a seguir como preparadas.

MAGIAS DE CINÉTICO

Nível de Psiônico	Magias
3	<i>Égide, Levitação, Nuvem de Adagas, Onda Trovejante</i>
5	<i>Esmagamento Telecinético, Lentidão</i>
7	<i>Esfera Resiliente de Otiluke, Moldar Rochas</i>
9	<i>Muralha de Energia, Telecinese</i>

NÍVEL 3: TÉCNICAS TELECINÉTICAS

Ao utilizar seu Impulso Telecinético, você pode impor um dos seguintes efeitos a seguir no alvo.

Impulsão. O Deslocamento do alvo aumenta em 3 metros até o início de seu próximo turno.

Desorientar. O alvo não pode realizar Ataques de Oportunidade até o início do próximo turno dele.

Raio Telecinético. Se o alvo falhar em uma salvaguarda, ele sofre dano Energético igual ao valor rolado no Dado de Energia Psiônica.

NÍVEL 6: MODO DE ATAQUE APRIMORADO

Enquanto seu Modo de Ataque estiver ativo, você recebe Deslocamento de Voo de 18 metros e pode pairar. Ao conjurar uma magia de Psiônico, você pode adicionar seu modificador de Inteligência a uma jogada de dano da magia.

NÍVEL 6: CAMPO RICOCHETE

Caso conjure *Égide* como resposta a ser atingido por uma jogada de ataque e, por consequência, o ataque que desencadeou a magia falhou, você pode consumir um Dado de Energia Psiônica para disparar uma contraofensiva no atacante. O atacante realiza uma salvaguarda de Destreza. Role dois Dados de Energia Psiônica: em uma falha, o atacante sofre dano Energético igual a soma do resultado dos dois dados, e você recebe Pontos de Vida Temporários na mesma quantia. Em um sucesso, o atacante sofre apenas metade do dano.

NÍVEL 10: ESMAGAMENTO

TELECINÉTICO APRIMORADO

Ao conjurar Esmagamento Telecinético, você pode consumir um Dado de Energia Psiônica para modificar a magia. Nesta forma, independente da criatura ser bem-sucedida ou falhar na salvaguarda, seu Deslocamento é reduzido pela metade até o início de seu próximo turno.

NÍVEL 14: TELECINESE ELEVADA

Ao conjurar *Telecinese*, você pode consumir quatro Dados de Energia Psiônica para modificar a magia. Nesta forma, ela não exigirá Concentração. Ainda, a duração da magia torna-se 1 minuto e você pode alvejar criaturas Colossais e objetos.

METAMORFO

Esculpindo Vida e Carne Através da Mente

Sua maestria dos poderes psiônicos se volta para dentro de você. Sua própria carne torna-se como argila para você, e você pode moldá-la para tornar-se o receptáculo perfeito para seus poderes psiônicos. A experiência em manipular sua força vital também lhe permite alterar a vitalidade de aliados e inimigos.

NÍVEL 3: MAGIAS DE METAMORFO

Ao alcançar os níveis de Psiônico especificados na tabela Magias de Metamorfo, você sempre terá as magias listadas a seguir como preparadas.

MAGIAS DE METAMORFO

Nível de Psiônico	Magias
3	<i>Alterar-se, Curar Ferimentos, Infligir</i>



	<i>Ferimentos, Restauração Menor</i>
5	<i>Aura de Vitalidade, Celeridade</i>
7	<i>Pele-Rocha, Polimorfia</i>
9	<i>Contágio, Curar Ferimentos em Massa</i>

NÍVEL 3: ARMAS ORGÂNICAS

Você pode moldar seus membros, transformando-os em armas. Sempre que você realizar a ação Atacar ou realizar um Ataque de Oportunidade, você pode alterar sua mão livre em uma das armas orgânicas a seguir: Disparador de Visceras, Espada de Osso e Malho de Carne. Seu membro imediatamente retorna para sua forma anterior após sua Arma Orgânica acertar ou errar seu alvo.

Sempre que atacar com a arma, você pode usar seu modificador de Inteligência para as jogadas de ataque e dano em vez de utilizar Força ou Destreza. Você também pode fazer com que a arma cause dano Psíquico ou seu tipo de dano normal.

Espada de Osso. Uma lâmina feita de ossos surge de seu antebraço ou se estende de sua mão. A espada conta com uma Arma Simples de Combate Corpo a Corpo com a propriedade Acuidade, causando 1d8 de dano Perfurante em um acerto. Você possui Vantagem na jogada de ataque realizada com a espada se ao menos um de seus aliados estiver a até 1,5 metros do alvo e o aliado não esteja com a condição Incapacitado.

Malho de Carne. Seu punho ou antebraço se transformam em uma massa dura de carne e osso. A massa conta como uma Arma Simples de Combate Corpo a Corpo, causando 1d10 de dano Contundente em um acerto. A criatura atingida pelo malho possui Desvantagem em sua próxima salvaguarda de Força ou Constituição realizada antes do início do próximo turno do alvo.

Disparador de Viscera. Sua mão e antebraço transformam-se em uma besta feita de músculos e tendões, que dispara virotes de bile. O disparador conta com uma Arma Simples de Combate à Distância com alcance normal de 9 metros e alcance máximo de 27 metros, causando 1d6 de dano Ácido em um acerto. Uma vez em cada um de seus turnos ao atingir uma criatura em uma jogada de ataque usando o disparador, você pode causar 1d6 de dano Ácido adicional ao alvo.

NÍVEL 3: MEMBROS EXPANDIDOS

Com uma Ação Bônus, você pode consumir um Dado de Energia Psiônica. Pelo próximo minuto, você recebe os seguintes benefícios.

Alcance. Seu alcance aumenta em 1,5 metros.

Deslocamento. Seu Deslocamento aumenta em 1,5 metros.

Toque. Ao conjurar uma magia que possui alcance de Toque e tempo de conjuração de uma ação, você pode aumentar o alcance da magia para 3 metros.

NÍVEL 6: ATAQUE EXTRA

Você pode atacar duas vezes, em vez de apenas uma, sempre que realizar a ação Atacar em seu turno.

Além disso, você pode conjurar um de seus truques de Psiônico que possua tempo de conjuração de uma ação no lugar de um de seus ataques.

NÍVEL 6: CURA RÁPIDA

Ao conjurar *Curar Ferimentos*, você pode consumir dois Dados de Energia Psiônica para alterar o tempo de conjuração para uma Ação Bônus para esta conjuração. Ao fazê-lo, você pode rolar um Dado de Energia Psiônica, adicionando o resultado obtido ao valor total de Pontos de Vida restaurados.

NÍVEL 10: FORMA MUTÁVEL

Ao utilizar Membros Expandidos, a duração aumenta para 10 minutos. Você também recebe um dos seguintes benefícios de sua escolha, que durará até o fim de seus Membros Expandidos.

Epiderme Pedregosa. Você possui Vantagem em salvaguardas de Constituição para manter a Concentração. Além disso, escolha um dos tipos de dano a seguir: Ácido, Contundente, Cortante, Elétrico, Gélido, Ígneo, Perfurante, Trovejante e Venenoso. Você recebe Resistência ao tipo de dano escolhido.

Passos Superiores. Enquanto você não estiver vestindo uma armadura, você pode usar a ação Correr com uma Ação Bônus. Você também recebe Deslocamento de Escalada e Deslocamento de Natação igual ao seu Deslocamento.

Flexibilidade Sobrenatural. Você recebe um bônus de +2 em sua CA enquanto seu corpo, junto com todo o equipamento que estiver vestindo ou carregando, torna-se elástico. Você pode se mover através de qualquer espaço maior do que 2,5 centímetros, e você pode consumir 1,5 metros de movimento para escapar de impedimentos não-mágicos ou encerrar a condição Agarrado.

NÍVEL 14: ARMAS QUE DISTORCEM A VIDA

Uma vez por turno, ao atingir uma criatura com sua Arma Orgânica, você pode consumir um de seus Dados de Energia Psiônica, rolando-o. Cada criatura de sua escolha em uma área de Emissão de 3 metros a partir de você recupera Pontos de Vida igual ao valor rolando, acrescido de seu modificador de Inteligência. Ainda, uma criatura de sua escolha na área sofre dano Necrótico igual ao valor rolando.

PSICOPORTADOR

Distorça o Espaço com o Poder de Sua Mente



Psicoportadores aperfeiçoam seus poderes psiônicos para manipular o espaço entre objetos. Capaz de teleportarem-se através do campo de batalha e criando vácuos no espaço, um Psicoportador nunca está em um local por muito tempo.

NÍVEL 3: MAGIAS DO PSICOPORTADOR

Ao alcançar os níveis de Psiônico especificados na tabela Magias do Psicoportador, você sempre terá as magias listadas a seguir como preparadas.

MAGIAS DO PSICOPORTADOR

Nível de Psiônico	Magias
3	<i>Despedaçar, Passo Nebuloso, Queda Suave, Retirada Acelerada</i>
5	<i>Celeridade, Piscar</i>
7	<i>Banimento, Porta Dimensional</i>
9	<i>Círculo de Teleporte, Golpe de Arço</i>

NÍVEL 3: TELEPORTE

Você pode conjurar *Passo Nebuloso* sem consumir um espaço de magia, e você deve finalizar um Descanso Longo antes de poder conjurá-lo desta forma novamente. Você também pode restaurar o uso da característica ao consumir um Dado de Energia Psiônica (nenhuma ação é exigida).

NÍVEL 3: TELEPORTE DE IMPULSÃO

Quando um alvo falha em uma salvaguarda contra o seu Impulso Telecinético, em vez de empurrá-lo, você pode teleportar o alvo para um espaço desocupado no mesmo plano horizontal que você se encontra, à sua vista e até 9 metros de você.

NÍVEL 6: DISTORCER ESPAÇO

Ao conjurar *Despedaçar*, você pode consumir um Dado de Energia Psiônica para modificar a magia, para que o raio de Esfera da magia torne-se 6 metros, em vez de 3 metros.

Além disso, criaturas que falharem na salvaguarda contra a magia são puxadas para o centro da Esfera, terminando em um espaço desocupado tão próximo do centro da Esfera quanto possível.

NÍVEL 6: TELEPORTE DE COMBATE

Imediatamente após conjurar *Passo Nebuloso*, você pode conjurar um de seus truques de Psiônico com tempo de conjuração de uma Ação, como parte da mesma Ação Bônus.

NÍVEL 10: ALVO TRAIÇOEIRO

Quando uma criatura à sua vista realizar uma jogada de ataque contra você, você pode usar uma Reação para consumir um Dado de Energia

Psiônica, escolhendo uma criatura voluntária à sua vista e a até 9 metros de você que não possua a condição Incapacitado. Você e a criatura voluntária teleportam-se, trocando de lugares um com o outro. A criatura, então, torna-se o alvo da jogada de ataque.

NÍVEL 14: TELEPORTE EM MASSA

Com uma ação Magia, você consome quatro Dados de Energia Psiônica e escolha criaturas Enormes ou menores a até 9 metros de você, até uma quantidade de criaturas igual ao seu modificador de Inteligência (mínimo de uma criatura). Cada uma das criaturas são teleportadas para um espaço desocupado à sua vista e a até 45 metros de você. Uma criatura não-voluntária que for bem-sucedida em uma salvaguarda de Sabedoria contra a CD de suas magias não é afetada por este efeito.

TELEPATA

Domine Táticas no Terreno da Mente

Telepatas são mestres da magia da mente. Eles usam seus poderes psiônicos para tudo relacionado com a mente, seja para reforçar as defesas mentais dos aliados ou sondar os pensamentos dos outros, indetectável. Um telepata pode ser um bastião psiônico ou um manipulador astuto.

NÍVEL 3: MAGIAS DE TELEPATA

Ao alcançar os níveis de Psiônico especificados na tabela Magias de Telepata, você sempre terá as magias listadas a seguir como preparadas.

MAGIAS DE TELEPATA

Nível de Psiônico	Magias
3	<i>Comando, Detectar Pensamentos, Perdição, Espinho Mental</i>
5	<i>Contramagia, Falar com Plantas</i>
7	<i>Compulsão, Confusão</i>
9	<i>Despertar, Modificar Memória</i>

NÍVEL 3: INFILTRADOR MENTAL

Ao conjurar *Detectar Pensamentos*, você pode consumir dois Dados de Energia Psiônica para modificar a magia. Desta forma, ela não exige Concentração e não requer qualquer componente. O alvo não sabe que você está sondando sua mente caso ele falhe na salvaguarda de Sabedoria.

NÍVEL 3: CENTRO TELEPÁTICO

Você recebe telepatia com alcance de 3 metros. Ao consumir um Dado de Energia Psiônica como parte de sua Conexão Telepática para aumentar o alcance de sua telepatia, pela duração do efeito, você pode simultaneamente contatar um número de criaturas



igual a 1 + o número rolado no Dado de Energia Psiônica.

NÍVEL 6: MODO DE DEFESA

APRIMORADO

Enquanto seu Modo de Defesa estiver ativo, sempre que realizar uma salvaguarda, você adiciona 1d4 à salvaguarda.

Além disso, enquanto seu Modo de Defesa estiver ativo, você pode estender este benefício para as criaturas nas quais você esteja telepaticamente conectado usando sua Conexão Telepática.

NÍVEL 6: PENSAMENTOS POTENTES

Você adiciona seu modificador de Inteligência ao dano causado por qualquer truque de Psiônico.

NÍVEL 10: REFORÇO TELEPÁTICO

Você recebe telepatia com alcance de 9 metros. Quando você ou uma criatura à sua vista e dentro do alcance de sua telepatia falhar em um teste de atributo ou jogada de ataque, você pode usar uma Reação para consumir um Dado de Energia Psiônica, rolar o dado e adicionar o número rolado no teste, potencialmente transformando a falha em um sucesso ou um erro em um acerto. O Dado de Energia Psiônica só é consumido caso o teste seja bem-sucedido ou o ataque acerte.

NÍVEL 14: MENTES CONFUSAS

Ao conjurar *Confusão*, você pode consumir quatro Dados de Energia Psiônica para modificar a magia. Ao fazer isso, o alcance de Esfera da magia aumenta para 9 metros.

Além disso, criaturas sob os efeitos da magia rolam 2 d10s, e você determinará qual das rolagens definirá seus comportamentos em seus turnos.

MAGIAS

As magias estão aqui presentes em ordem alfabética. Se uma magia incluir o nome Artífice em parênteses após a escola de magia, esta magia faz parte da lista de magias do Artífice (use a versão mais recente do Artífice que figurou na *Unearthed Arcana*).

NOTAS DE DESIGN: ATUALIZAÇÃO NAS MAGIAS

Várias magias de *Tasha's Cauldron of Everything* retornam neste artigo, junto com algumas magias inéditas. Aqui estão as principais atualizações das magias neste artigo.

Atualizações Gerais. Magias que retornam foram refinadas, agora de acordo com as revisões presentes no 2024 *Player's Handbook*.

Novas Magias. Novas magias deste artigo — *Invocar Entidade Astral* e *Esmagamento Telecinético* — adiciona novas opções para a lista de magias de diversas classes. O Psiônico também recebe um truque único, *Arremesso Telecinético*.

Lança Psíquica de Raulothim. Esta magia possui mais orientações sobre como usar o nome da criatura para alvejá-la.

Açoite Mental de Tasha. A magia agora restringe apenas o alvo de realizar Ataques de Oportunidade em uma falha na salvaguarda.

AÇOITE MENTAL DE TASHA

Encantamento de 2º Círculo (Feiticeiro, Mago, Psiônico)

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 27 metros

Componente: V

Duração: Instantâneo

Você açoita fisicamente uma criatura à sua vista e dentro do alcance. O alvo deve realizar uma salvaguarda de Inteligência. Se falhar, o alvo sofre 3d6 pontos de dano Psíquico e não pode executar Ataques de Oportunidade até o fim do próximo turno dele. Além disso, no próximo turno dele, o alvo deve escolher se executa uma ação ou uma ação bônus; ele pode realizar apenas uma das duas opções. Em caso de sucesso, o alvo sofre metade do dano e não é afetado por nenhum dos outros efeitos da magia.

Em Círculos Superiores. Ao conjurar esta magia usando um espaço de magia de 3º círculo ou superior, você pode escolher uma criatura adicional como alvo para cada círculo do espaço acima do 2º.

ARREMESSO TELECINÉTICO

Truque de Evocação (Psiônico)

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 18 metros



Componente: V, M (uma agulha, bala, flecha, virote que valham, no mínimo, 1 PC)

Duração: Instantâneo

Você brande a munição usada para conjurar a magia, atirando-a contra uma criatura dentro do alcance usando energia psiônica. Realize uma jogada de ataque mágico contra o alvo. Em um acerto, o alvo sofre 1d10 de dano Energético e a munição é destruída.

Melhoria de Truque. O dano aumenta em 1d10 ao alcançar os níveis 5 (2d10), 11 (3d10) e 17 (4d10).

ESMAGAMENTO TELECINÉTICO

Transmutação de 3º Círculo (Bruxo, Feiticeiro, Psiônico)

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 36 metros

Componente: V

Duração: Instantâneo

Você cria um campo esmagador telecinético em um Cubo de 9 metros dentro do alcance. Cada criatura na área realiza uma salvaguarda de Força. Em uma falha, o alvo sofre 5d6 de dano Energético e fica com a condição Caído. Em um sucesso, o alvo sofre apenas metade do dano.

Em Círculos Superiores. Ao conjurar esta magia usando um espaço de magia de 4º círculo ou superior, o dano aumenta em 1d6 para cada círculo acima do 3º.

FORTALEZA DO INTELECTO

Abjuração de 3º Círculo (Artífice, Bardo, Bruxo, Feiticeiro, Mago e Psiônico)

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 9 metros

Componente: V

Duração: Concentração, até 1 hora

Pela duração, uma criatura voluntária à sua vista e dentro do alcance tem resistência a dano Psíquico, bem como vantagem em salvaguardas de Inteligência, Sabedoria e Carisma.

Em Círculos Superiores. Ao conjurar esta magia usando um espaço de magia de 4º círculo ou superior, você pode escolher uma criatura adicional para cada círculo do espaço acima do 3º.

GRITO PSÍQUICO

Encantamento de 9º Círculo (Bardo, Bruxo, Feiticeiro e Psiônico)

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 27 metros

Componente: S

Duração: Instantânea

Você libera o poder da sua mente para devastar o intelecto de até dez criaturas à sua escolha, à sua vista e dentro do alcance da magia. Criaturas com Inteligência 2 ou menor não são afetadas.

Cada alvo deve fazer uma salvaguarda de Inteligência. Todo alvo que falhar sofre 14d6 pontos de dano psíquico e fica com a condição Atordoado. Todo alvo que obtiver sucesso sofre metade do dano e não fica com a condição Atordoado. A cabeça de um alvo morto por este dano explode, caso ele tenha uma.

Um alvo atordoado pode fazer uma salvaguarda de Inteligência ao final de cada um dos turnos dele. Em caso de sucesso, a condição Atordoado termina.

INVOCAR ENTIDADE ASTRAL

Invocação de 3º Círculo (Bruxo, Feiticeiro, Mago e Psiônico)

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 27 metros

Componente: V, S, M (uma gema ou cristal que valha, no mínimo, 300 PO)

Duração: Concentração, até 1 hora

Você invoca o espírito de uma entidade psiônica. Ele se manifesta em um espaço desocupado à sua vista dentro do alcance e utiliza o bloco de estatística do **Espírito Psiônico**. Ao conjurar a magia, escolha entre Entidade Cristalina, Entidade Ectoplasma ou Entidade Fantasmagórica. A criatura se assemelha a uma entidade astral deste tipo, que determina certos detalhes em seu bloco de estatística. A criatura desaparece quando seus Pontos de Vida caem para 0 ou quando a magia termina.

A criatura é um aliado para você e seus aliados. Em combate, a criatura compartilha de sua contagem de Iniciativa, mas realiza seu turno imediatamente após o seu. Ela obedece seus comandos verbais (não exige ação sua). Se você não a comandar, ela irá usar a ação Esquivar e usará seu movimento para evitar o perigo.

Em Círculos Superiores. Use o espaço do círculo de magia para o círculo de magia no bloco de estatística.



ESPÍRITO PSIÔNICO

Aberração Média, Neutro

Classe de Armadura 11 + o círculo da magia + 2 (apenas Entidade Cristalina)

Pontos de Vida 40 + 10 para cada círculo de magia acima do 3º

Deslocamento 9 m, Voo 9 m (apenas Entidade Fantasmagórica)

	MOD	SLV		MOD	SLV		MOD	SLV
For 16	+3	+3	Des 12	+1	+1	Con 11	+0	+0
Int 16	+3	+3	Sab 12	+1	+1	Car 10	+0	+0

Imunidade Psíquico

Sentidos Visão no Escuro 18 m, Percepção Passiva 11

Idiomas Dialeto Obscuro, Telepatia 18 metros

Nível de Desafio Não há (XP 0; BP igual ao seu Bônus de Proficiência)

TRAÇOS

Passagem Incorpórea (apenas Entidade Ectoplasma e Entidade Fantasmagórica). O espírito pode se mover através de outras criaturas e objetos como se fossem Terreno Difícil. Se o espírito terminar seu turno em tal espaço, ele é ejetado para o espaço desocupado mais próximo, sofrendo 1d10 de dano Energético para cada 1,5 metros deslocado desta maneira.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O espírito realiza um número de ataques igual à metade do círculo de magia (arredondado para baixo).

Golpe de Cristal (apenas Entidade Cristalina). Ataque Corpo a Corpo: Bônus igual ao seu modificador de ataque mágico, alcance 1,5 m. Acerto: 1d10 + 3 + o círculo da magia como dano Perfurante.

Bolha de Ectoplasma (apenas Entidade Ectoplasma). Ataque à Distância: Bônus igual ao seu modificador de ataque mágico, alcance 9 metros. Acerto: 1d6 + 3 + o círculo da magia como dano Psíquico. Cada alvo em uma área de emanção de 1,5 metros a partir do alvo (e incluindo o alvo) possui seu Deslocamento reduzido em 1,5 metros até o final do próximo turno de cada alvo.

Raio Efêmero (apenas Entidade Fantasmagórica). Ataque à Distância: Bônus igual ao seu modificador de ataque mágico, alcance 36 metros. Acerto: 1d8 + 3 + o círculo da magia como dano Psíquico.

REAÇÕES

Enxame de Cristal (apenas Entidade de Cristal). Acionamento: O espírito é atingido em uma jogada de ataque. Resposta: O espírito reduz o dano sofrido no ataque pela metade (arredondado para baixo). O espírito pode se teleportar para um espaço desocupado à vista dele e a até 9 metros dele.

LANÇA PSÍQUICA DE RAULOTHIM

Encantamento de 4º Círculo (Bardo, Bruxo, Feiticeiro, Mago e Psiônico)

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 36 metros

Componente: V

Duração: Instantâneo

Você libera uma lança cintilante de poder psíquico de sua testa em uma criatura à sua vista e dentro do

alcance. Alternativamente, você pode pronunciar o nome de uma criatura (um pseudônimo, título ou apelido não serve). Se o alvo nomeado estiver dentro do alcance, ele se torna o alvo da magia mesmo que você não possa vê-lo. Se o alvo nomeado não estiver dentro do alcance, a lança se dissipa sem efeito.

O alvo deve fazer uma salvaguarda de Inteligência. Se falhar, o alvo sofrerá 7d6 pontos de dano psíquico e ficará com a condição Incapacitado até o começo do seu próximo turno. Em uma salvaguarda bem-sucedida, a criatura sofre metade do dano e não fica com a condição Incapacitada.

Em Círculos Superiores. Ao conjurar esta magia usando um espaço de magia de 5º círculo ou superior, o dano aumenta em 1d6 para cada círculo do espaço de magia acima do 4º.

TALENTOS

Esta seção apresenta dez novos talentos.

TALENTOS SELVAGENS

Estes talentos fazem parte da categoria Talentos Selvagens.

ALTERAR A CARNE

Talento Selvagem (Pré-requisito: Não pode ter outro Talento Selvagem)

Você recebe os seguintes benefícios.

Carne Flexível. Ao realizar um teste de Destreza (Acrobacia ou Prestidigitação), você recebe um bônus igual ao seu modificador de Inteligência (mínimo de +1). Você pode usar este benefício um número de vezes igual ao seu Bônus de Proficiência, recuperando todos os usos gastos ao concluir um Descanso Longo.

Talento Psiônico. Você possui a magia *Passos Largos* preparada. Você pode conjurá-la uma vez sem consumir um espaço de magia, recuperando a capacidade de conjurá-la novamente ao finalizar um Descanso Longo. Você também pode conjurá-la usando quaisquer espaços de magia de círculos apropriados que possua. Ao conjurar estas magias, elas não exigirão componentes Verbais ou Materiais. Inteligência, Sabedoria ou Carisma são seus atributos de conjuração para elas (escolha ao selecionar este talento).

Ao alcançar o 3º nível, você sempre terá a magia *Alterar-se* preparada, podendo conjurá-la da mesma maneira.

ATMOSFERA CINÉTICA

Talento Selvagem (Pré-requisito: Não pode ter outro Talento Selvagem)

Você recebe os seguintes benefícios.

Abalo Elétrico. Uma vez por turno, ao conjurar uma magia ou acertar uma jogada de ataque que



causa dano Contundente, Cortante, Perfurante ou Psíquico, você pode mudar o tipo de dano para dano Elétrico.

Talento Psiônico. Você conhece o truque *Toque Chocante*. Você também possui a magia *Névoa Obscurescente* preparada. Você pode conjurá-la uma vez sem consumir um espaço de magia, recuperando a capacidade de conjurá-la novamente ao finalizar um Descanso Longo. Você também pode conjurá-la usando quaisquer espaços de magia de círculos apropriados que possua. Ao conjurar estas magias, elas não exigirão componentes Verbais ou Materiais. Inteligência, Sabedoria ou Carisma são seus atributos de conjuração para elas (escolha ao selecionar este talento).

Ao alcançar o 3º nível, você sempre terá a magia *Lufada de Vento* preparada, podendo conjurá-la da mesma maneira.

BIOCINÉTICA

Talento Selvagem (Pré-requisito: Não pode ter outro Talento Selvagem)

Você recebe os seguintes benefícios.

Dobrar à Vitalidade. Quando uma magia conjurada por você restaurar Pontos de Vida de uma criatura, você pode rolar 1d4, adicionando o valor obtido no total de Pontos de Vida restaurados. Você pode usar este benefício um número de vezes igual ao seu Bônus de Proficiência, restaurando os usos gastos ao concluir um Descanso Longo.

Talento Psiônico. Você conhece o truque *Acudir os Moribundos*. Você também possui a magia *Palavra Curativa* preparada. Você pode conjurá-la uma vez sem consumir um espaço de magia, recuperando a capacidade de conjurá-la novamente ao finalizar um Descanso Longo. Você também pode conjurá-la usando quaisquer espaços de magia de círculos apropriados que possua. Ao conjurar estas magias, elas não exigirão componentes Verbais ou Materiais. Inteligência, Sabedoria ou Carisma são seus atributos de conjuração para elas (escolha ao selecionar este talento).

Ao alcançar o 3º nível, você sempre terá a magia *Vigor Arcano* preparada, podendo conjurá-la da mesma maneira.

CRIOCINÉTICA

Talento Selvagem (Pré-requisito: Não pode ter outro Talento Selvagem)

Você recebe os seguintes benefícios.

Manipulação Gélida. Uma vez por turno, ao conjurar uma magia ou acertar uma jogada de ataque que cause dano Contundente, Cortante, Perfurante ou Psíquico, você pode mudar o tipo de dano para dano Gélido.

Talento Psiônico. Você conhece o truque *Raio de Gelo*. Você também possui a magia *Armadura de Agathys* preparada. Você pode conjurá-la uma vez

sem consumir um espaço de magia, recuperando a capacidade de conjurá-la novamente ao finalizar um Descanso Longo. Você também pode conjurá-la usando quaisquer espaços de magia de círculos apropriados que possua. Ao conjurar estas magias, elas não exigirão componentes Verbais ou Materiais. Inteligência, Sabedoria ou Carisma são seus atributos de conjuração para elas (escolha ao selecionar este talento).

EMPATIA

Talento Selvagem (Pré-requisito: Não pode ter outro Talento Selvagem)

Você recebe os seguintes benefícios.

Sentido Emotivo. Ao realizar a ação Influenciar, você pode se conceder Vantagem em qualquer teste de atributo realizado como parte da ação. Você pode usar este benefício um número de vezes igual ao seu Bônus de Proficiência, restaurando os usos gastos ao concluir um Descanso Longo.

Talento Psiônico. Você sempre possui a magia *Enfeitiçar Pessoa* preparada. Você pode conjurá-la uma vez sem consumir um espaço de magia, recuperando a capacidade de conjurá-la novamente ao finalizar um Descanso Longo. Você também pode conjurá-la usando quaisquer espaços de magia de círculos apropriados que possua. Ao conjurar estas magias, elas não exigirão componentes Verbais ou Materiais. Inteligência, Sabedoria ou Carisma são seus atributos de conjuração para elas (escolha ao selecionar este talento).

Ao alcançar o 3º nível, você sempre terá a magia *Acalmar Emoções* preparada, podendo conjurá-la da mesma maneira.

PIROCINÉTICO

Talento Selvagem (Pré-requisito: Não pode ter outro Talento Selvagem)

Você recebe os seguintes benefícios.

Incitar Chamas. Uma vez por turno, ao conjurar uma magia ou acertar um ataque que causa dano Contundente, Cortante, Perfurante ou Psíquico, você pode mudar o tipo de dano para dano Ígneo.

Talento Psiônico. Você conhece o truque *Criar Chamas*. Você também possui a magia *Mãos Flamejantes* preparada. Você pode conjurá-la uma vez sem consumir um espaço de magia, recuperando a capacidade de conjurá-la novamente ao finalizar um Descanso Longo. Você também pode conjurá-la usando quaisquer espaços de magia de círculos apropriados que possua. Ao conjurar estas magias, elas não exigirão componentes Verbais ou Materiais. Inteligência, Sabedoria ou Carisma são seus atributos de conjuração para elas (escolha ao selecionar este talento).

Ao alcançar o 3º nível, você sempre terá a magia *Raio Ardente* preparada, podendo conjurá-la da mesma maneira.



PSICOCINÉTICO

Talento Selvagem (Pré-requisito: Não pode ter outro Talento Selvagem)

Você recebe os seguintes benefícios.

Impulsão Psíquica. Ao realizar a ação Correr, você pode aumentar seu Deslocamento em 3 metros até o início de seu próximo turno. Você pode usar este benefício um número de vezes igual ao seu Bônus de Proficiência, restaurando os usos gastos ao concluir um Descanso Longo.

Talento Psiônico. Você conhece o truque *Arremesso Cinético* (incluso nesta UA). Você também possui a magia *Onda Trovejante* preparada. Você pode conjurá-la uma vez sem consumir um espaço de magia, recuperando a capacidade de conjurá-la novamente ao finalizar um Descanso Longo. Você também pode conjurá-la usando quaisquer espaços de magia de círculos apropriados que possua. Ao conjurar estas magias, elas não exigirão componentes Verbais ou Materiais. Inteligência, Sabedoria ou Carisma são seus atributos de conjuração para elas (escolha ao selecionar este talento).

PSICOTRAPACEIRO

Talento Selvagem (Pré-requisito: Não pode ter outro Talento Selvagem)

Você recebe os seguintes benefícios.

Mente Aguçada. Ao realizar um teste de Carisma (Enganação ou Persuasão), você recebe um bônus igual ao seu modificador de Inteligência (bônus mínimo de +1). Você pode usar este benefício um número de vezes igual ao seu Bônus de Proficiência, restaurando os usos gastos ao concluir um Descanso Longo.

Talento Psiônico. Você conhece o truque *Ilusão Menor*. Você também possui a magia *Disfarçar-se* preparada. Você pode conjurá-la uma vez sem consumir um espaço de magia, recuperando a capacidade de conjurá-la novamente ao finalizar um Descanso Longo. Você também pode conjurá-la usando quaisquer espaços de magia de círculos apropriados que possua. Ao conjurar estas magias, elas não exigirão componentes Verbais ou Materiais. Inteligência, Sabedoria ou Carisma são seus atributos de conjuração para elas (escolha ao selecionar este talento).

SUSSURROS MENTAIS

Talento Selvagem (Pré-requisito: Não pode ter outro Talento Selvagem)

Você recebe os seguintes benefícios.

Telepatia Limitada. Com uma ação Magia, escolha uma criatura à sua vista e a até 36 metros de você. Você forma um elo telepático com a criatura. Por 1 hora, você e a criatura escolhida podem se comunicar telepaticamente um com o

outro enquanto estiverem a até 36 metros um do outro. Para entenderem-se, cada um de vocês deve mentalmente usar um idioma que o outro conheça.

Uma vez que utilizar este benefício, você não poderá usá-la novamente até que conclua um Descanso Curto ou Longo.

Talento Psiônico. Você conhece o truque *Talho Mental*. Você também possui a magia *Sussurros Dissonantes* preparada. Você pode conjurá-la uma vez sem consumir um espaço de magia, recuperando a capacidade de conjurá-la novamente ao finalizar um Descanso Longo. Você também pode conjurá-la usando quaisquer espaços de magia de círculos apropriados que possua. Ao conjurar estas magias, elas não exigirão componentes Verbais ou Materiais. Inteligência, Sabedoria ou Carisma são seus atributos de conjuração para elas (escolha ao selecionar este talento).

VIDÊNCIA SENCIENTE

Talento Selvagem (Pré-requisito: Não pode ter outro Talento Selvagem)

Você recebe os seguintes benefícios.

Presciência Menor. Ao realizar a ação Procurar, você pode lhe conceder Vantagem em qualquer teste de atributo como parte da ação. Você pode usar este benefício um número de vezes igual ao seu Bônus de Proficiência, recuperando todos os usos gastos ao concluir um Descanso Longo.

Talento Psiônico. Você conhece o truque *Orientação*. Você também possui a magia *Detectar o Bem e o Mal* preparada. Você pode conjurá-la uma vez sem consumir um espaço de magia, recuperando a capacidade de conjurá-la novamente ao finalizar um Descanso Longo. Você também pode conjurá-la usando quaisquer espaços de magia de círculos apropriados que possua. Ao conjurar estas magias, elas não exigirão componentes Verbais ou Materiais. Inteligência, Sabedoria ou Carisma são seus atributos de conjuração para elas (escolha ao selecionar este talento).

Ao alcançar o 3º nível, você sempre terá a magia *Ver o Invisível* preparada, podendo conjurá-la da mesma maneira.

