

# UNEARTHED ARCANA 2025

## ATUALIZAÇÃO DO PSIÔNICO

Este documento de playtest integra a série de artigos Unearthed Arcana, apresentando materiais para produtos futuros. 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](http://www.youtube.com/DNDWizards)).

## O QUE ESTÁ CONTIDO AQUI

**Psiônico.** A mais nova classe desde o lançamento do Artífice, o Psiônico recebeu inúmeras mudanças baseadas em sua opinião.

**Subclasses.** Três subclasses retornam aqui com mudanças: Cinético, Metamorfo e Telepata.

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

### ESTE É UM MATERIAL DE TESTE

Este artigo lhe é disponibilizado para que você o teste e dê seu parecer. As opções aqui presentes são apenas rascunhos. 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 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.

**Avaliação.** A melhor forma de você nos contar sua opinião acerca deste material é através da pesquisa que nós disponibilizaremos através do D&D Beyond. Se nós tornarmos este material oficial, ele 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 Psiônico*

Psiônicos canalizam magia e poderes extraordinários através da força 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, por meio de poderes mentais inatos, adquirem habilidades extraordinárias e manifestam magias com o poder da mente. Psiônicos e suas magias são datados do apêndice da primeira edição do *Player's Handbook*, e uma classe baseada em poderes psiônicos apareceu no *The Complete Psionics Handbook* em 1991. Os psiônicos já adotaram diferentes formas em D&D, de sistemas alternativos de magias para opções que se encaixam com outras regras de D&D. Na quinta edição, poderes psiônicos são sinônimos de magia, e a magia da mente tempera inúmeras magias, monstros e subclasses — como o Guerreiro Combatente Psíquico e o Feiticeiro Mente Aberrante do Livro do Jogador. Nesta edição, o Psiônico é um conjurador que interage com magias e conjurações da mesma forma que outras classes do jogo.

Esta UA apresenta o Psiônico com alterações únicas para sua conjuração, através do Dado de Energia Psiônica e a característica Conjuração Psiônica, criando um espaço para que o Psiônico se destaque de seus pares conjuradores.

### TRAÇOS DO PSIÔNICO

Atributo Primário	Inteligência
Dado de Vida	D6 por nível de Psiônico
Equipamento Inicial	<i>Escolha A ou B:</i> (A) Lança, 2 Adagas, Besta Leve, 20 Viotes, Estojo, Pacote de Explorador e 6 PO; ou (B) 50 PO.
Proficiência em Armas	Armas simples
Proficiência em Perícia	<i>Escolha 2 entre as seguintes opções:</i> 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 DA CLASSE PSIÔNICO

Como um Psiônico, ao alcançar os níveis listados a seguir, você recebe as características disponíveis para aquele nível. Estas características estão listadas na tabela Características do Psiônico.

### NOTAS DE DESIGN: ATUALIZAÇÕES NO PSIÔNICO

Aqui estão as principais atualizações na classe desde sua aparição na *Unearthed Arcana*:

- **Poder Psiônico** agora possui características base gratuitas para as opções Impulso Telecinético e Conexão Telepática.
- **Conjuração** agora oferece novos truques nos níveis 4 e 10.
- **Modos Psiônicos** foi removida. Aspectos da característica podem ser encontrados em outras características, como Disciplina Psiônica.

## CARACTERÍSTICAS DO PSIÔNICO

Nível	Bônus de Proficiência	Características de Classe	Dado de Energia	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	4d6	2	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2º	+2	Disciplina Psiônica	4d6	2	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3º	+2	Subclasse do Psiônico	4d6	2	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4º	+2	Aumento no Valor de Atributo	4d6	3	7	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5º	+3	Disciplina Psiônica, Restauração Psiônica	6d8	3	9	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6º	+3	Característica de Subclasse	6d8	3	10	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7º	+3	Surto Psiônico	6d8	3	11	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8º	+3	Aumento no Valor de Atributo	6d8	3	12	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9º	+4	—	8d8	3	14	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10º	+4	Disciplina Psiônica, Característica de Subclasse	8d8	4	15	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11º	+4	—	8d10	4	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12º	+4	Aumento no Valor de Atributo	8d10	4	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13º	+5	Disciplina Psiônica	10d10	4	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14º	+5	Característica de Subclasse	10d10	4	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15º	+5	—	10d10	4	18	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16º	+5	Aumento no Valor de Atributo	10d10	4	18	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17º	+6	Disciplina Psiônica	12d12	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18º	+6	Reservas Psiônicas	12d12	4	20	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19º	+6	Dádiva Épica	12d12	4	21	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20º	+6	Força Vital Ascendida	12d12	4	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1



- **Disciplina Psiônica** agora concede disciplinas extras em níveis iniciais, mas você ganha apenas uma por vez.
- **Restauração Psiônica** foi ajustada para que você restaure Dados de Energia Psiônica mais rápido.
- **Reservas Psiônicas** é uma nova característica que permite ao Psiônico manter uma quantia mínima de Dados de Energia Psiônica.
- **Força Vital Ascendida** agora é mais flexível na quantidade de Dados de Vida que podem ser consumidos, além de clarificar que Dados de Energia Psiônica adicionais não são gastos.

## NÍVEL 1: CONJURAÇÃO

Você aprendeu como canalizar a energia mágica através do 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 recomendados.

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 4 e 10 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 uma lista de magias de 1º círculo e superior, disponíveis para você conjurar através desta característica. Para começar, escolha quatro magias de Psiônico de 1º círculo. *Armadura Arcana*, *Comando*, *Enfeitiçar Pessoa* e *Sussurros Dissonantes* são recomendados.

Sua lista de magias preparadas cresce à medida que você avança em níveis de Psiônico, conforme a coluna Magias Preparadas, na tabela Características do Psiônico. Sempre que este número aumentar, escolha magias de Psiônico adicionais até que o número de magias em sua lista iguale o número da tabela. As magias escolhidas devem ser de um círculo 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 conceder magias sempre preparadas, elas não contam para o

limite de magias preparadas. No entanto, ainda são consideradas 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 círculo elegível.

**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 tenham custos especificados pela 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 possui, como mostrado na coluna Dado de Energia 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. Certos poderes gastam 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 não mais possua Dados de Energia Psiônica.

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

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

**Impulso Telecinético.** Com uma Ação Bônus, escolha uma criatura Grande ou menor (que não seja você) à sua vista e a até 9 metros de você. Ao fazer isso, o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Força ou será empurrado ou puxado 1,5 metros para perto ou para longe de você. Outra opção é rolar um Dado de Energia Psiônica ao realizar esta Ação Bônus: a criatura será empurrada ou puxada 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 9 metros. Com uma Ação Bônus, você pode rolar um Dado de Energia Psiônica. Pela próxima hora, o alcance de sua telepatia aumenta por um número de metros igual a 3 x o valor rolado. Na primeira vez que utilizar esta Ação Bônus após



um Descanso Longo, você não consome um Dado de Energia Psiônica. Todas as outras vezes que usar esta característica, você consome um dado.

### NÍVEL 1: TELEKINESIA SUTIL

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

### 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 Disciplina por turno e apenas uma vez 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 Disciplinas Psiônicas por outra opção que não conheça. Você recebe uma opção adicional nos níveis de Psiônico 5, 10, 13 e 17.

### NÍVEL 3: SUBCLASSE DE PSIÔNICO

Você recebe uma subclasse de Psiônico de sua escolha. As subclasses Cinético, Metamorfo e Telepata são 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 menor.

### 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

Você pode realizar uma meditação para contemplar seus pensamentos por 1 minuto. Ao terminar, você recupera todos os Dados de Energia Psiônica gastos. Após usar esta característica, não poderá usá-la novamente até que conclua um Descanso Longo.

### NÍVEL 7: SURTO PSIÔNICO

Você pode forçar seus poderes psiônicos através de sua própria força vital. Após você rolar um ou mais Dados de Energia Psiônica, você pode consumir um de seus Dados de Vida para tratar qualquer

resultado 1, 2 ou 3 em seus Dados de Energia Psiônica como um resultado 4.

### NÍVEL 18: RESERVAS PSIÔNICAS

Ao rolar Iniciativa, caso tenha menos de 4 Dados de Energia Psiônica, você passa a ter 4 Dados de Energia Psiônica.

### 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

Você queima sua força vital para alcançar grandes feitos psiônicos. Uma vez por turno, ao rolar um ou mais Dados de Energia Psiônica para uma característica de Psiônico ou uma Disciplina Psiônica, você pode consumir um ou dois de seus Dados de Vida. Para cada Dado de Vida gasto, role um Dado de Energia Psiônica adicional, acrescentando os números rolados ao valor total obtido. Estas rolagens não consomem seus Dados de Energia Psiônica.

## OPÇÕES DE DISCIPLINA PSIÔNICA

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

### NOTAS DE DESIGN: ATUALIZAÇÕES NO PSIÔNICO

Aqui estão as principais atualizações na característica desde sua aparição na *Unearthed Arcana*:

- **Biorealimentação** e **Pensamento Destrutivo** agora são mais flexíveis na quantidade de Dados de Energia Psiônica que você pode consumir.
- **Mente Afiada** é uma nova disciplina, e **Chicote Egocêntrico** agora é uma magia.
- **Predição Fortalecedora** (antes **Predição Rápida**) agora lhe fornece um bônus para o próximo teste de D20 realizado por você ou seu aliado.
- **Língua Diabólica**, **Consciência Expandida** e **Mente Observadora** (antigo **Pensamento Tático**) agora consomem o Dado de Energia Psiônica apenas com um sucesso.



## ALVO INERRANTE

Ao realizar uma jogada de ataque contra uma criatura e falhar, você pode rolar um Dado de Energia Psiônica, adicionando o valor na jogada de ataque. Se você tiver sucesso em decorrência desta jogada, o dado é consumido.

## BIOREALIMENTAÇÃO

Ao conjurar uma magia de Psiônico das escolas de Necromancia ou Transmutação, você pode consumir uma quantia de Dados de Energia Psiônica, limitada ao seu modificador de Inteligência e rolá-los para receber uma quantidade de Pontos de Vida Temporários igual ao resultado da jogada, acrescido de seu modificador de Inteligência (mínimo de um).

## CONSCIÊNCIA EXPANDIDA

Ao realizar a ação Procurar, você pode rolar um Dado de Energia Psiônica, adicionando o valor obtido ao teste de atributo. Se você tiver sucesso em decorrência desta jogada, o dado é consumido.

## INSINUAÇÃO DE IDENTIDADE

Ao conjurar uma magia de Psiônico das escolas de Encantamento ou Ilusão que force uma criatura a realizar uma salvaguarda, você pode consumir e rolar um Dado de Energia Psiônica. Um alvo de sua magia à sua vista deve subtrair metade do valor rolado (arredondado para cima) de sua salvaguarda contra a magia.

## LÍNGUA DIABÓLICA

Ao realizar a ação Influenciar, você pode rolar um Dado de Energia Psiônica, adicionando o valor obtido ao teste de atributo. Se você tiver sucesso em decorrência desta jogada, o dado é consumido.

## MENTE AFIADA

No início de seu turno, você pode consumir um Dado de Energia Psiônica para aperfeiçoar sua psique destrutiva. Role o dado e anote o valor rolado. Você recebe os seguintes benefícios por 1 minuto ou até que esteja com a condição Incapacitado.

**Ignorar Psiônicos.** O dano de suas jogadas de ataque, magias de Psiônico e características de Psiônico ignoram Resistência à dano Psíquico.

**Modo de Ataque.** Uma vez por turno, ao causar dano Psíquico a uma ou mais criaturas, você pode substituir o valor rolado em um de seus dados de dano pelo valor anotado ao ativar esta Disciplina Psiônica.

Ao usar Mente Afiada, você também pode usar uma outra Disciplina Psiônica neste turno.

## MENTE OBSERVADORA

Ao realizar a ação Estudar, você pode rolar um Dado de Energia Psiônica, adicionando o valor obtido ao teste de atributo. Se você tiver sucesso em decorrência desta jogada, o dado é consumido.

## PENSAMENTOS DESTRUTIVOS

Ao conjurar uma magia de Psiônico das escolas de Invocação ou Evocação que força uma criatura a realizar uma salvaguarda contra a magia, você pode consumir uma quantia de Dados de Energia Psiônica, limitada ao seu modificador de Inteligência, e então rolá-los. A criatura sofre dano Psíquico igual ao valor obtido, acrescido de seu modificador de Inteligência (mínimo de 1), independente do resultado da salvaguarda.

## PREDIÇÃO FORTALECEDORA

Ao conjurar uma magia de Psiônico das escolas de Abjuração ou Adivinhação, você pode consumir um Dado de Energia Psiônica. Role o dado e escolha uma criatura à sua vista a até 18 metros de você (você pode ser o alvo). Até o final de seu próximo turno, a criatura recebe um bônus em seu próximo Teste de D20 igual ao valor rolado.

## 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 Vantagem nas salvaguardas de Inteligência. Se você estiver Amedrontado ou Enfeitiçado ao utilizar esta disciplina, a condição encerra em 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 usar sua Reação para consumir e rolar um Dado de Energia Psiônica, subtraindo o valor sofrido igual ao dobro do valor rolado, acrescido do seu modificador de Inteligência (mínimo de 2). Além disso, você pode forçar o atacante a realizar uma salvaguarda de Sabedoria. Em uma falha, o alvo sofre dano Psíquico igual ao valor de dano reduzido por você.

## 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.



## NOTAS DE DESIGN: ATUALIZAÇÕES NA LISTA DE MAGIAS

A lista de magias do Psiônico inclui as novas magias a seguir:

- 1º Círculo: *Drenar Vida*, *Égide*, *Onda Trovejante*, *Santuário*.
- 2º Círculo: *Chicote Egocêntrico*, *Trilha de Ectoplasma*.
- 3º Círculo: *Escuridão Sangrenta*, *Inimigos Abundantes*
- 4º Círculo: *Campo de Inversão Vital*
- 6º Círculo: *Prisão Mental*, *Rajada Psiônica*, *Formar Pensamento*
- 8º Círculo: *Murchar Repugnante de Abi-Dalzim*

A lista inclui apenas magias do Player's Handbook e deste artigo.

## TRUQUES (MAGIAS DE PSIÔNICO DE CÍRCULO 0)

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

## MAGIAS DE PSIÔNICO DE 1º CÍRCULO

Magia	Escola	Especial
<i>Amizade Animal</i>	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>Drenar Vida</i> (aparece nesta UA)	Evocação	—
<i>Égide</i>	Abjuração	—
<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>Onda Trovejante</i>	Evocação	—
<i>Passos Largos</i>	Transmutação	—
<i>Queda Suave</i>	Transmutação	—
<i>Salto</i>	Transmutação	—
<i>Santuário</i>	Abjuração	—
<i>Sono</i>	Encantamento	C
<i>Sussurros Dissonantes</i>	Encantamento	—

## MAGIAS DE PSIÔNICO DE 2º CÍRCULO

Magia	Escola	Especial
-------	--------	----------

©2025 Wizards of the Coast LLC

<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>Chicote Egocêntrico</i> (aparece nesta UA)	Encantamento	—
<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>Trilha de Ectoplasma</i>	Necromancia	—
<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>Escuridão Sangrenta</i> (aparece nesta UA)	Evocação	C, M
<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>Inimigos Abundantes</i>	Encantamento	C
<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>Campo de Inversão Vital</i> (aparece nesta UA)	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

Joga o D20

Tradução por



<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>Formar Pensamento</i> (aparece nesta UA)	Transmutação	C, M
<i>Ilusão Programada</i>	Ilusão	M
<i>Mau Olhado</i>	Necromancia	C
<i>Mover Terra</i>	Transmutação	C
<i>Prisão Mental</i> (aparece nesta UA)	Ilusão	C
<i>Rajada Psíquica</i> (aparece nesta UA)	Evocação	—
<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>Murchar Repugnante de Abi-Dalzim</i>	Necromancia	—
<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. Esta seção apresenta o Cinético, Metamorfo e Telepata.

### NOTAS DE DESIGN: O TELEDEFORMADOR

A subclasse Teledeformador teve desempenho excepcionalmente bom e não precisará passar por um novo processo de playtest.

## CINÉTICO

*Molde Forças Psíquicas para Criação e Destruição*

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

### NOTAS DE DESIGN: ATUALIZAÇÕES NO CINÉTICO

Aqui estão as principais atualizações nesta subclasse desde sua última aparição na *Unearthed Arcana*:

- **Telecinésia Poderosa** é uma nova característica.
- **Técnicas de Telecinésia** Agora permite ao Cinético usar Propulsão Telecinética mais do que qualquer outro Psiônico.
- **Afligir Destrutivo** (antigo Modo de Ataque Aprimorado) não mais utiliza Modos Psíquicos, e você pode adicionar um Dado de Energia Psíquica ao dano de sua magia, sem consumi-lo.
- **Campo Ricochete** fornece Pontos de Vida Temporários caso o alvo faça uma salvaguarda.
- **Esmagamento Telecinético Aprimorado** agora adicione o Dado de Energia Psíquica gasto ao dano da magia modificada.
- **Telecinésia Elevada** agora apenas exige um Dado de Energia Psíquica, não mais consumindo-o.



### 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</i> (incluso nesta UA), <i>Lentidão</i>
7	<i>Esfera Resiliente de Otiluke, Moldar Rochas</i>
9	<i>Muralha de Energia, Telecinese</i>

### NÍVEL 3: TELECINÉSIA PODEROSA

Ao conjurar *Mãos Mágicas*, seu alcance aumenta em 9 metros ao conjurá-la, e a mão pode carregar até 9 quilos.

### NÍVEL 3: TÉCNICAS TELECINÉTICAS

Ao utilizar seu Impulso Telecinético, você pode rolar 1d4 e use o valor rolado, em vez de consumir um Dado de Energia Psiônica.

Além disso, quando um alvo falhar em uma salvaguarda contra seu Impulso Telecinético, você pode impor um dos seguintes efeitos ao alvo.

**Acelerar.** 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.** O alvo sofre dano Energético igual ao número obtido no Dado de Energia Psiônica.

### NÍVEL 6: AFLIGIR DESTRUTIVO

No início de seu turno, você pode consumir um Dado de Energia Psiônica para entrar em um estado destrutivo. Pelos próximos 10 minutos, você recebe Deslocamento de Voo de 6 metros e pode pairar. Ainda, ao conjurar uma magia de Psiônico que consuma um espaço de magia, você pode rolar seu Dado de Energia Psiônica, adicionando o valor rolado para uma jogada de dano da magia. Esta rolagem não consome o Dado de Energia Psiônica.

### NÍVEL 6: CAMPO RICOCHETE

Ao conjurar *Égide* como resposta por ser atingido por uma jogada de ataque e o ataque falhar, você pode consumir um Dado de Energia Psiônica para disparar uma contraofensiva no atacante. O atacante realiza uma salvaguarda de Destreza. Role um Dado de Energia Psiônica: em uma falha, o atacante sofre dano Energético igual ao valor rolado, acrescido de seu modificador de Inteligência. Em um sucesso, o alvo sofre apenas metade do dano. Você recebe uma quantia de Pontos de Vida Temporários igual ao dano causado.

©2025 Wizards of the Coast LLC

### NÍVEL 10: ESMAGAMENTO

#### TELECINÉTICO APRIMORADO

Ao conjurar *Esmagamento Telecinético*, você pode consumir um Dado de Energia Psiônica para modificá-la. Nesta forma, o Deslocamento da criatura é reduzido pela metade até o início de seu próximo turno. Você também pode rolar um Dado de Energia Psiônica, adicionando o valor rolado para uma jogada de dano da magia.

### NÍVEL 14: TELECINESE ELEVADA

Você pode conjurar *Telecinese* sem consumir um espaço de magia, portanto que consuma 4 Dados de Energia Psiônica. Ao conjurar *Telecine* sem consumir um espaço de magia e através desta característica, você pode modificá-la para que ela não exija Concentração. Ao fazê-lo, a duração da magia torna-se 1 minuto para esta conjuração, 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 argila para você, moldando-a 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.

#### NOTAS DE DESIGN: ATUALIZAÇÕES NO METAMORFO

Aqui estão as principais atualizações nesta subclasse desde sua última aparição na *Unearthed Arcana*:

- **Forma Mutável (antigo Membros Expandidos)** agora lhe fornece Pontos de Vida Temporários ao consumir Dados de Energia Psiônica.
- **Armas Orgânicas** agora restaura sua forma até que você a altere ou tenha a condição Inconsciente. Além disso, armas mágicas que fornecem benefícios para Armas Orgânicas figurarão em um futuro produto caso seja subclasse seja produzida.
- **Escultor de Carne** é uma nova característica.
- **Armas que Distorcem à Vida** agora lhe fornece dano adicional sem consumir um Dado de Energia Psiônica.

### NÍVEL 3: MAGIAS DE METAMORFO

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

#### MAGIAS DE METAMORFO

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

Joga o D20

Tradução por



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 para tornarem-se armas. Com uma ação Magia, você transforma sua mão livre em uma das armas orgânicas a seguir: Espada de Osso, Malho de Carne ou Disparador de Vísceras. Ao realizar a Ação Atacar, você pode usar esta característica antes de realizar a jogada de ataque. Seus membros mantém a forma da arma orgânica até que você use uma ação Magia para alterá-la para outra arma orgânica, receber a condição Inconsciente ou retornar seus membros à sua forma original (não requer ação).

Sempre que você atacar com a arma, você pode usar seu modificador de Inteligência para as jogadas de ataque ou dano, em vez de Força ou Destreza.

**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. O malho conta como uma Arma Simples de Combate Corpo a Corpo, causando 1d10 de dano Contundente em um acerto. Caso atingida, a próxima salvaguarda de Força ou Constituição realizada pelo alvo antes do início do próximo turno dele possui Desvantagem.

**Disparador de Víscera.** 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: FORMA MUTÁVEL

Com uma Ação Bônus, você pode consumir um Dado de Energia Psiônica para mentalmente estender seus membros por 1 minuto. Role o Dado de Energia Psiônica gasto e receba uma quantia de Pontos de Vida Temporários igual ao valor rolado, acrescido de seu modificador de Inteligência (mínimo de 1 Ponto de Vida Temporário). Além disso, você recebe os seguintes benefícios enquanto a característica estiver ativa.

**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: ESCULTOR DE CARNE

Ao usar Forma Mutável, você pode consumir um Dado de Energia Psiônica adicional para receber os seguintes benefícios enquanto a característica estiver ativa.

**Defesa Orgânica.** Você ganha um bônus de +2 em sua CA.

**Cura Aprimorada.** Ao conjurar uma magia com um espaço de magia e que restaure Pontos de Vida a uma ou mais criaturas, você pode consumir e rolar um Dado de Energia Psiônica, adicionando o valor obtido na quantia de Pontos de Vida restaurados.

### NÍVEL 10: FORMA MUTÁVEL APRIMORADA

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

**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 não estiver vestindo 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 +1 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

Suas armas tornam-se envoltas em energia negativa enquanto você radia energia psiônica que distorce a vida. Ao atingir uma criatura em uma jogada de ataque usando sua Arma Orgânica, role um Dado de Energia Psiônica. O alvo sofre dano Necrótico adicional igual ao valor rolado. Esta rolagem não consome o dado.

Como alternativa, ao atingir uma criatura com sua Arma Orgânica, você pode escolher consumir um Dado de Energia Psiônica, rolando-o. O alvo sofre dano Necrótico adicional igual ao valor rolado. Ainda, cada criatura de sua escolha em uma área de Emissão de 9 metros a partir de você restaura uma quantia de Pontos de Vida igual ao número rolado, acrescido de seu modificador de Inteligência. Uma vez que usar esta característica, você não poderá usá-la novamente até o início de seu próximo turno.

## TELEPATA

*Domine Táticas no Terreno da Mente*

Telepatas são mestres da magia da mente. Eles usam seus poderes psiônicos para todos os assuntos da 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.

### NOTAS DE DESIGN: ATUALIZAÇÕES NO TELEPATA

Aqui estão as principais atualizações nesta subclasse desde sua última aparição na *Unearthed Arcana*:

- **Infiltrador Mental** agora consome um único Dado de Energia Psiônica.
- **Magia de Telepata** possui novas magias.
- **Distração Telepática** é uma nova característica, que substitui Centro Telepático.
- **Bastião da Mente** (antigo Modo de Defesa Aprimorado) não mais usa Modos Psiônicos, e você pode adicionar um Dado de Energia Psiônica para uma salvaguarda sem consumi-lo.
- **Pensamentos Potentes** agora aumenta o alcance de sua telepatia.
- **Mentes Confusas** agora não consome um espaço de magia e permite ao Psiônico escolher o comportamento do alvo, em vez de rolar dados.

## 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, Lentidão</i>
7	<i>Compulsão, Confusão</i>
9	<i>Modificar Memória, Presença Magistral de Yolande</i>

## NÍVEL 3: INFILTRADOR MENTAL

Ao conjurar *Detectar Pensamentos*, você pode consumir um Dado de Energia Psiônica para modificar a magia. Desta forma, ela não exige Concentração e não requer qualquer componente. Além disso, sempre que você usar o efeito Ler Pensamentos da magia, o alvo não saberá que você está sondando sua mente caso falhe na salvaguarda de Sabedoria.

## NÍVEL 3: DISTRAÇÃO TELEPÁTICA

Quando uma criatura à sua vista e dentro do alcance de sua telepatia acertar uma jogada de ataque, você pode usar uma Reação para rolar um Dado de Energia Psiônica, subtraindo o valor obtido da jogada de ataque e potencialmente transformando o sucesso em uma falha. O dado é consumido apenas caso o alvo erre o ataque.

## NÍVEL 6: BASTIÃO DA MENTE

No início de seu turno, você pode consumir um Dado de Energia Psiônica para fortalecer sua mente, entrando em um estado fortificado. Pelos próximos 10 minutos, você tem Resistência a dano Psíquico, e sempre que realizar uma salvaguarda de Inteligência, Sabedoria e Carisma, você pode adicionar ao resultado um Dado de Energia Psiônica, que não é consumido. Você não pode usar este benefício enquanto na condição Incapacitado.

## NÍVEL 6: PENSAMENTOS POTENTES

Você tem telepatia com alcance de 18 metros. Além disso, você adiciona seu modificador de Inteligência ao dano causado por qualquer truque de Psiônico.

## NÍVEL 10: REFORÇO TELEPÁTICO

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 e rolar um Dado de Energia Psiônica, adicionando o número rolado no teste e 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

Você pode conjurar *Confusão* sem consumir um espaço de magia, portanto que consuma quatro Dados de Energia Psiônica. Ao conjurar *Confusão* sem consumir um espaço de magia e através desta característica, você modifica a magia. Ao fazer isso, o raio da Esfera da magia torna-se 9 metros e você pode escolher uma criatura à sua vista e dentro da área da magia para ser automaticamente bem-sucedido em sua salvaguarda contra a magia.

Além disso, quando uma criatura sob os efeitos da magia iniciar seu turno, você escolhe o comportamento na tabela, em vez da criatura rolar dados para determinar seu comportamento.

## 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 — *Campo de Inversão Vital*, *Escuridão Sangrenta*, *Esmagamento Telecinético*, *Invocar Entidade Astral* e *Trilha de Ectoplasma* — adicionam novas opções para a lista de magias de diversas classes. O Psiônico também recebe magias únicas: *Chicote Egocêntrico*, *Drenar a Vida*, *Moldar Pensamento* e *Rajada Psiônica*.

**Arremesso Telecinético.** Este truque não mais exige uma munição e não destrói o objeto.

**Açoite Mental de Tasha.** A magia agora restringe apenas o turno do alvo, como antigamente.

## AÇOITE MENTAL DE TASHA

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

**Tempo de Conjuração:** Ação

**Alcance:** 27 metros

**Componente:** V

**Duração:** Instantâneo

Você açoita mentalmente 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. No próximo turno, ele deve escolher se realizará uma ação, Ação Bônus, ou se moverá — ele realizará apenas uma delas. Em caso de sucesso, o alvo apenas sofre metade do dano.

**Em Níveis Superiores.** Você pode alvejar uma criatura adicional para cada espaço de magia acima do 2º círculo.

## ARREMESSO TELECINÉTICO

*Truque de Evocação (Psiônico)*

**Tempo de Conjuração:** Ação

**Alcance:** 18 metros

**Componente:** S

**Duração:** Instantâneo



Escolha um objeto não-mágico que pese entre 0,5 e 2,5 quilos a até 3 metros de você e que não esteja sendo vestido ou carregado. Você a envolve com energia psiônica, arremessando-a em uma criatura dentro do alcance. Faça uma jogada de ataque mágico contra o alvo. Em um acerto, o alvo sofre 1d10 de dano Energético. Em uma falha, o objeto cai no chão, sem sofrer dano.

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

## CAMPO DE INVERSÃO VITAL

*Abjuração de 4º Círculo (Clérigo, Feiticeiro e Psiônico)*

**Tempo de Conjuração:** Ação

**Alcance:** Pessoal

**Componente:** V, S

**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Uma aura radia em uma área de Emanação de 9 metros a partir de você pela duração. Ao criar a aura, você recupera 4d8 Pontos de Vida. Sempre que você restaurar Pontos de Vida, você pode escolher que uma criatura à sua vista realize uma salvaguarda de Constituição. Em uma falha, a criatura sofre dano Necrótico igual a metade dos Pontos de Vida que você restaurou (arredondado para cima). Uma criatura realiza esta salvaguarda apenas uma vez por turno.

**Em Círculos Superiores.** A cura aumenta em 1d8 para cada espaço de magia acima do 4º círculo.

## CHICOTE EGOCÊNTRICO

*Encantamento de 2º Círculo (Psiônico)*

**Tempo de Conjuração:** Reação, que você pode ativar quando uma criatura à sua vista e a até 9 metros de você realiza um teste de atributo ou salvaguarda de Carisma.

**Alcance:** 36 metros

**Componente:** V

**Duração:** Instantânea

A criatura realiza uma salvaguarda de Carisma. Em uma falha, o alvo deve subtrair 1d8 do teste de atributo ou salvaguarda.

## DRENAR A VIDA

*Evocação de 1º Círculo (Psiônico)*

**Tempo de Conjuração:** Ação

**Alcance:** 36 metros

**Componente:** S

**Duração:** Instantânea

Você atira uma orbe de energia psiônica, canalizada com sua energia vital em uma criatura à sua vista dentro do alcance. Faça uma jogada de ataque à distância contra o alvo. Em um acerto, o alvo sofre

1d10 de dano Psíquico e você pode consumir um Dado de Vida para aumentar o dano em 1d10.

**Em Círculos Superiores.** O dano aumenta em 1d10 e o número de Dados de Vida que você pode consumir aumenta em 1 para cada espaço de magia acima do 1º círculo.

## ESCURIDÃO SANGRENTO

*Evocação de 3º Círculo (Bruxo, Mago, Psiônico)*

**Tempo de Conjuração:** Ação

**Alcance:** 18 metros

**Componente:** V, S, M (um frasco de tinta rara que valha 50+ PO)

**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você cria um vazio em tinta em uma Esfera de 3 metros de raio, em um ponto à sua vista dentro do alcance.

Ao conjurar a magia, Escuridão mágica flui da esfera, preenchendo um Cilindro com 3 metros de raio e 12 metros de altura, originado da Esfera até o início de seu próximo turno. O Cilindro é considerado Terreno Difícil e nenhuma luz — mágica ou não — pode iluminar a área. Quando a Escuridão aparecer, cada criatura na área deve realizar uma salvaguarda de Constituição, sofrendo 3d8 de dano Gélido e recebendo a condição Cego até o fim do próximo turno dela. A criatura também realiza esta salvaguarda ao entrar na área da magia pela primeira vez em um turno ou ao encerrar seu turno dentro dela. Uma criatura realiza esta salvaguarda apenas uma vez por turno.

Até que a magia se encerre, você pode realizar uma ação Magia para mover a Esfera por até 6 metros horizontalmente, fazendo com que a Esfera flua Escuridão mágica até o início de seu próximo turno.

**Em Níveis Superiores.** O dano aumenta em 1d8 para cada espaço de magia acima do 3º círculo.

## 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 recebe a condição Caído. Em um sucesso, o alvo sofre apenas metade do dano.

**Em Níveis Superiores.** O dano aumenta em 1d6 para cada espaço de magia acima do 3º círculo.



## FORTALEZA DO INTELLECTO

*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.** Você tem como alvo uma criatura adicional para cada espaço de magia acima do 3º círculo.

## 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 realizar uma salvaguarda de Inteligência. Uma criatura que falhar sofre 14d6 pontos de dano Psíquico e recebe a condição Atordoado. Em um sucesso, a criatura apenas sofre metade do dano. Se um alvo tiver seus Pontos de Vida reduzidos a 0 em decorrência deste dano, sua cabeça explode, caso 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.

## INIMIGOS ABUNDANTES

*Encantamento de 3º Círculo (Bardo, Feiticeiro, Mago, Psiônico)*

**Tempo de Conjuração:** Ação.

**Alcance:** 36 metros

**Componente:** V, S

**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Escolha uma criatura à sua vista e dentro do alcance. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Inteligência ou sofre a condição Amedrontado pela duração. Enquanto Amedrontado, o alvo perde a capacidade de distinguir aliados de inimigos e é afetado pelas seguintes maneiras:

- O alvo assume que todas as criaturas à sua vista são inimigas.
- Sempre que o alvo escolhe uma criatura além de si para um ataque, magia ou outra característica,

ela deve escolher, de forma aleatória, seu alvo dentre as criaturas que estão à sua vista e dentro do alcance do ataque, magia ou outra característica.

- O alvo deve realizar um Ataque de Oportunidade sempre que puder.

Sempre que o alvo sofrer dano, ele deve realizar uma nova salvaguarda de Inteligência. Em um sucesso, a magia se encerra.

## 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 alguns dos detalhes em seu bloco de estatística. A criatura desaparece quando seus Pontos de Vida chegam em 0 ou quando a magia termina.

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

**Em Círculos Superiores.** Use o círculo do espaço de magia gasto sempre que a magia solicitar pelo círculo de magia.



## ESPÍRITO PSIÔNICO

*Aberração Média, Neutro*

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

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

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

	MOD	SLV		MOD	SLV		MOD	SLV
<b>For</b> 16	+3	+3	<b>Des</b> 12	+1	+1	<b>Con</b> 11	+0	+0
<b>Int</b> 16	+3	+3	<b>Sab</b> 12	+1	+1	<b>Car</b> 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 mover-se 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 espaço 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 espaço de 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 espaço de magia como dano Psíquico. Cada alvo em uma área de emissão 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 espaço de magia como dano Psíquico.

### REAÇÕES

**Enxame de Cristal (apenas Entidade de Cristal).** **Acionamento:** O espírito é atingido em uma jogada de ataque corpo a corpo. **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. Em uma falha, o alvo sofrerá 7d6 de dano Psíquico e ficará com a condição Incapacitado até o início do seu próximo turno. Em uma salvaguarda bem-sucedida, a criatura sofre apenas metade do dano.

**Em Círculos Superiores.** O dano aumenta em 1d6 para cada espaço de magia acima do 4º círculo.

## MOLDAR PENSAMENTO

*Transmutação de 6º Círculo (Psiônico)*

**Tempo de Conjuração:** Ação Bônus

**Alcance:** Pessoal

**Componente:** V, M (matéria cerebral em um recipiente, que custe, no mínimo, 500+ PO)

**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você brevemente transforma-se em um espírito psiônico. Você recebe os seguintes benefícios até que a magia termine.

**Forma Fantasmagórica.** Você recebe Imunidade aos tipos de dano Psíquico e Venenoso. Você torna-se Imune à condição Exaustão.

**Movimento Incorpóreo.** Você recebe Deslocamento de Voo de 18 metros e pode pairar. Você pode mover-se através de espaços desocupados como se fosse Terreno Difícil. Se você encerrar seu turno em tal espaço, você sofre 1d10 de dano Energético. Se a magia terminar em tal espaço, você retorna ao último espaço desocupado em que esteve.

**Recarga Psiônica.** Com uma ação Magia, você pode tocar uma criatura (que inclui a si) e role 1d6. A criatura restaura um espaço de magia gasto, cujo círculo é igual à metade do valor rolado (arredondado para cima) ou menor. Uma vez que uma criatura restaurar um espaço de magia através desta magia, a criatura não poderá recuperá-la novamente até que conclua um Descanso Longo.

## MURCHAR REPUGNANTE DE ABI-DALZIM

*Necromancia de 8º Círculo (Feiticeiro, Mago, Psiônico)*

**Tempo de Conjuração:** Ação

**Alcance:** 45 metros

**Componente:** V, S, M (um pouco de esponja)

**Duração:** Instantâneo



Você drena a umidade de todas as criaturas dentro de um Cubo de 9 metros, cujo centro está em um ponto dentro do alcance. Cada criatura na área deve realizar uma salvaguarda de Constituição, sofrendo 12d8 de dano Necrótico em uma falha, ou metade do dano em um sucesso. Criaturas do tipo Constructo são automaticamente bem-sucedidas na salvaguarda, enquanto criaturas do tipo Planta automaticamente falham na salvaguarda.

Plantas não-mágicas na área que não são criaturas, tal como árvores ou arbustos, secam e morrem instantaneamente.

## PRISÃO MENTAL

*Ilusão de 6º Círculo (Bardo, Feiticeiro, Mago, Psiônico)*

**Tempo de Conjuração:** Ação

**Alcance:** 18 metros

**Componente:** S

**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você tenta prender uma criatura dentro de uma cela ilusória que apenas ela percebe. Uma criatura à sua vista dentro do alcance deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Inteligência ou sofrerá 8d10 de dano Psíquico e receberá a condição Enfeitiçado. Em um sucesso, o alvo sofre apenas metade do dano e a magia se encerra.

Enquanto Enfeitiçado, o alvo possui a condição Contido e percebe a área ao seu redor como perigosa de alguma maneira. Você pode fazer com que o alvo perceba a si cercado por chamas, lâminas flutuantes ou mandíbulas nefastas repletas de dentes encharcados. Seja lá a forma que a ilusão toma, o alvo não pode ver ou ouvir nada além disso. Se o alvo for movido da ilusão ou realizar uma jogada de ataque ou alcançar qualquer parte do corpo dela através da magia, o alvo sofre 5d10 de dano Psíquico e a magia se encerra.

## RAJADA PSÍQUICA

*Encantamento de 6º Círculo (Mago e Psiônico)*

**Tempo de Conjuração:** Ação

**Alcance:** Pessoal

**Componente:** V, S, M

**Duração:** Instantâneo

Você despeja uma rajada concussiva de energia psiônica. Cada criatura em uma área de Cone de 18 metros originada a partir de você deve realizar uma salvaguarda de Inteligência. Em uma falha, a criatura sofre 6d8 de dano Psíquico e recebe a condição Atordoado até o início de seu próximo turno. Em uma falha, a criatura sofre apenas metade do dano.

**Em Círculos Superiores.** O dano aumenta em 1d8 para cada espaço de magia acima do 6º círculo.

## TRILHA DE ECTOPLASMA

*Necromancia de 3º Círculo (Bruxo, Psiônico)*

**Tempo de Conjuração:** Ação Bônus

**Alcance:** Pessoal

**Componente:** V, S

**Duração:** Instantânea

Você se encobre com espíritos que deixam ectoplasma em seu rastro até o final de seu turno. Enquanto encoberto, você pode mover-se através de espaços ocupados como se fosse Terreno Difícil, e mover-se não provoca Ataques de Oportunidade. Se você encerrar seu turno em tal espaço, você retorna para o último espaço desocupado onde esteve.

Enquanto encoberto, sempre que você adentrar o espaço de uma criatura, a criatura fica coberta por ectoplasma até o final de seu próximo turno. Uma criatura coberta em ectoplasma possui seu Deslocamento reduzido em 3 metros e sofre 2d8 de dano Necrótico no início do turno dela. Uma criatura só pode ficar coberta por ectoplasma uma única vez por turno.

**Em Níveis Superiores.** Enquanto encoberto, seu Deslocamento aumenta em 3 metros para cada espaço de magia acima do 2º círculo.

