

## Opções Dracônicas

Por Ben Petrison, Taymoor Rehman, Dan Dillion, James Wyatt e Jemery Crawford

Este documento de teste apresenta raças, talentos e opções de magias relacionadas a dragões em DUNGEONS & DRAGONS. Primeiro, há um trio de raças dracônicas, apresentadas como uma alternativa à raça draconato, presente no *Player's Handbook: Livro do Jogador*, além de uma nova versão da raça kobold. Também temos um punhado de talentos que refletem a conexão com o poder dracônico. Por fim, um conjunto de magias - várias delas portando o nome de dragões famosos ou infames - oferecem uma variedade de abordagens para que você manifeste a magia dracônica.

### Este é um Material de Teste

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

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

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

## Raças Dracônicas

A raça draconato, presente no *Player's Handbook: Livro do Jogador*, é uma das formas de refletir a criação de um personagem com traços de uma ancestralidade dracônica. Este documento oferece três variações da raça draconato, que você pode escolher caso queira um personagem com conexões mais claras em relação a uma ancestralidade dracônica específica, bem como uma nova versão da raça kobold. Quando você criar um personagem usando uma destas raças, use as regras presentes no capítulo "Criando seu Personagem" para preencher os detalhes de seu personagem.

## Criando seu Personagem

Ao criar seu personagem de D&D, você decide se o seu personagem é um membro da raça humana ou de uma das mais diversas raças de fantasia do jogo. Alternativamente, você pode usar uma das raças dracônicas a seguir. Se você criar um personagem usando uma opção de raça presente neste artigo, siga estes procedimentos adicionais durante a criação do personagem.

## Aumento no Valor de Atributo

Ao determinar os valores de atributo de seu personagem, aumente um de seus valores de atributo em 2 e um atributo diferente em 1, ou aumente três diferentes atributos em 1. Siga essa regra independente do método utilizado para determinar seus valores de atributo, como por exemplo, rolagem de dados ou compra de pontos de atributo.

A seção "Criação Rápida", disponível em sua classe de personagem, oferece sugestões de quais valores aumentar. Você é livre para segui-las ou ignorá-las. Independente dos valores aumentados, nenhum deles pode ser elevado para além de 20.

## Idiomas

Seu personagem pode falar, ler e escrever Comum e outro idioma que você e seu DM concordarem serem apropriados para seu personagem. O *Player's Handbook - Livro do Jogador* oferece uma ampla lista de idiomas para escolher. O DM é livre para adicionar ou remover idiomas desta lista para uma campanha em particular.

## Tipo de Criatura

Cada criatura em D&D, incluindo os personagens dos jogadores, possui uma etiqueta especial nas regras que identifica o tipo de criatura que ela é. Muitos dos personagens dos jogadores são do tipo Humanoide. As opções de raça apresentadas aqui informam qual tipo de criatura seu personagem é.

Abaixo há uma lista com todos os tipos de criaturas, organizadas em ordem alfabética: Aberração, Celestial, Constructo, Dragão, Elemental, Feérico, Fera, Gigante, Gosma, Humanoide, Infero, Monstruosidade, Morto-Vivo e Planta. Não há regras específicas para tipos de criaturas, mas algumas das regras do jogo afetam criaturas de certos tipos de formas diferentes. Por exemplo: o



texto da magia *curar ferimentos* especifica que a magia não surte efeito em uma criatura que possui o tipo Constructo.

## Draconato Cromático

Draconatos com ancestralidades cromáticas clamam o poder elemental bruto dos dragões cromáticos. As cores vibrantes dos cromáticos (azul, branco, negro, verde e vermelho) brilham em suas peles escamosas e na energia mortal de suas armas de sopro. Deles, vem a pura fúria elementar de um vulcão, dos ventos árticos cortantes, de tempestades com raios coléricos; assim como o sutil sussurro do pântano e da floresta, corrosivo e tóxico.

### Traços do Draconato Cromático

Você possui os seguintes traços raciais.

**Tipo de Criatura.** Você é um Humanoide.

**Tamanho.** Você é Médio.

**Deslocamento.** Seu deslocamento de caminhada é de 9 metros.

**Ancestralidade Cromática.** Sua ancestralidade está ligada a um dragão cromático, lhe concedendo afinidade mágica especial. Escolha um tipo de dragão na tabela de Ancestralidade Cromática. Esse passo determinará o tipo de dano de seus outros traços, como mostrado na tabela.

#### Ancestralidade Cromática

Dragão	Tipo de Dano
--------	--------------

Azul	Elétrico
------	----------

Branco	Gélido
--------	--------

Negro	Ácido
-------	-------

Verde	Venenoso
-------	----------

Vermelho	Ígneo
----------	-------

**Arma de Sopro.** Ao realizar a ação Atacar, você pode substituir um de seus ataques por um sopro de energia mágica em uma linha de 9 metros com 1,5 metro de largura. Cada criatura na área deve realizar uma salvaguarda de Destreza, cuja CD é igual a 8 + seu modificador de Constituição + seu bônus de proficiência. Uma criatura recebe 2d8 de dano em uma falha, ou metade do dano em caso de sucesso. O tipo do dano é aquele definido no traço Ancestralidade Cromática. Este dano aumenta em 1d8 ao alcançar os níveis 5 (3d8), 11 (4d8) e 17 (5d8).

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

**Resistência Dracônica.** Você é resistente ao tipo de dano associado com sua Ancestralidade Cromática.

**Proteção Cromática.** Iniciando no 3º nível, com uma ação, você pode canalizar sua energia

dracônica para proteger-se. Por 10 minutos, você se torna imune ao tipo de dano associado com sua Ancestralidade Cromática. Uma vez que usar este traço, você não poderá usá-lo novamente até que finalize um descanso longo.

## Draconato Metálico

Draconatos com ancestralidades metálicas alegam ter a tenacidade inabalável dos dragões metálicos (bronze, cobre, latão, ouro e prata), cujas tonalidades cintilam em suas escamas. Deles, é oriundo o fogo das lareiras e forjas, o ar gélido das grandes montanhas, a faísca da inspiração e o toque sublime do ácido que saneia e purifica.

### Traços do Draconato Metálico

Você possui os seguintes traços raciais.

**Tipo de Criatura.** Você é um Humanoide.

**Tamanho.** Você é Médio.

**Deslocamento.** Seu deslocamento de caminhada é de 9 metros.

**Ancestralidade Metálica.** Sua ancestralidade está ligada a um dragão metálico, lhe concedendo afinidade mágica especial. Escolha um tipo de dragão na tabela de Ancestralidade Metálica. Esse passo determinará o tipo de dano de seus outros traços, como mostrado na tabela.

#### Ancestralidade Metálica

Dragão	Tipo de Dano
--------	--------------

Bronze	Elétrico
--------	----------

Cobre	Ácido
-------	-------

Latão	Ígneo
-------	-------

Ouro	Ígneo
------	-------

Prata	Gélido
-------	--------

**Arma de Sopro.** Ao realizar a ação Atacar, você pode substituir um de seus ataques por um sopro de energia mágica em um cone de 4,5 metros. Cada criatura na área deve realizar uma salvaguarda de Destreza, cuja CD é igual a 8 + seu modificador de Constituição + seu bônus de proficiência. Uma criatura recebe 2d8 de dano em uma falha, ou metade do dano em caso de sucesso. O tipo do dano é aquele definido no traço Ancestralidade Metálica. Este dano aumenta em 1d8 ao alcançar os níveis 5 (3d8), 11 (4d8) e 17 (5d8).

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

**Resistência Dracônica.** Você é resistente ao tipo de dano associado com sua Ancestralidade Metálica.

**Arma de Sopro Metálico.** Ao 3º nível, você recebe uma segunda arma de sopro. Ao realizar a ação Atacar, você pode substituir um de seus



ataques pelo exalar de um gás mágico em um cone de 4,5 metros. A CD para este sopro é igual a 8 + seu modificador de Constituição + seu bônus de proficiência. Ao usar este traço, escolha uma das opções a seguir:

- Cada criatura na área deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Força ou será empurrada 6 metros para longe de você, ficando caída.
- Cada criatura na área deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição ou ficará incapacitada até o início de seu próximo turno.

Uma vez que usar sua Arma de Sopro Metálico, você não poderá usá-la novamente até que finalize um descanso longo.

## Draconato Gema

Draconatos com a ancestralidade gema partilham da herança de todos os dragões gemas, reivindicando serem herdeiros do dragão de rubi, Sardior - o primogênito de toda a criação, criado por Bahamut e Tiamat nos primeiros dias do Primeiro Mundo. As cores e poderes misteriosos dos dragões gemas (ametista, cristal, esmeralda, safira e topázio) cintilam em sua pele escamada e percorrem suas veias. Deles vêm as maravilhas da mente, a força de vontade, a luz brilhante da intuição, o eco retumbante da descoberta e a dessecação do desespero.

## Traços do Draconato Gema

Você possui os seguintes traços raciais.

**Tipo de Criatura.** Você é um Humanoide.

**Tamanho.** Você é Médio.

**Deslocamento.** Seu deslocamento de caminhada é de 9 metros.

**Ancestralidade Gema.** Sua ancestralidade está ligada a um dragão gema, lhe concedendo afinidade mágica especial. Escolha um tipo de dragão na tabela Ancestralidade Gema. Esse passo determinará o tipo de dano de seus outros traços, como mostrado na tabela.

### Ancestralidade Gema

Dragão	Tipo de Dano
--------	--------------

Ametista	Energético
----------	------------

Cristal	Radiante
---------	----------

Esmeralda	Psíquico
-----------	----------

Safira	Trovejante
--------	------------

Topázio	Necrótico
---------	-----------

**Arma de Sopro.** Ao realizar a ação Atacar, você pode substituir um de seus ataques por um sopro de energia mágica em um cone de 4,5 metros. Cada criatura na área deve realizar uma salvaguarda de Destreza, cuja CD é igual a 8 + seu modificador de Constituição + seu bônus de

proficiência. Uma criatura recebe 2d8 de dano em uma falha, ou metade do dano em caso de sucesso. O tipo do dano é aquele definido no traço Ancestralidade Cromática. Este dano aumenta em 1d8 ao alcançar os níveis 5 (3d8), 11 (4d8) e 17 (5d8).

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

**Resistência Dracônica.** Você é resistente ao tipo de dano associado com sua Ancestralidade Gema.

**Mente Psiônica.** Você pode falar telepaticamente com qualquer criatura a sua vista e a até 9 metros de você. Não é necessário compartilhar um idioma com a criatura, mas ela deve, ao menos, entender um idioma. Sua comunicação não concede a criatura a capacidade de respondê-lo telepaticamente.

**Voo Gema.** Iniciando no 3º nível, você pode usar sua ação bônus para invocar temporariamente uma variedade de gemas iguais àquelas de seu traço Ancestralidade Gema, que formam asas que duram 1 minuto. Pela duração, você recebe deslocamento de voo igual ao seu deslocamento de caminhada e pode pairar. Uma vez que utilizar este traço, não poderá usá-lo novamente até que finalize um descanso longo.

## Kobold

Um das menores criaturas dracônicas a caminhar pelos planos, kobolds demonstram sua ancestralidade dracônica através de suas escamas e rugidos. Lendas contam que os primeiros kobolds emergiram da Umbraeterna em locais próximos aos covis dos primeiros dragões. Em algumas terras, kobolds servem dragões cromáticos ou metálicos - às vezes, até os cultuam, como se fossem seres divinos. Em outras, kobolds sabem muito bem o quão perigosos os dragões podem ser, auxiliando uns aos outros para evitar a destruição dracônica.

Seja lá qual for seu relacionamento com os dragões, as escamas dos kobolds tendem a ter cor de ferrugem, embora alguns deles possam ter cores parecidas com as de um dragão cromático ou metálico. O rugido de um kobold pode exprimir uma série de emoções: determinação, euforia, medo, raiva ou outros. Independente da emoção expressada, este rugido ressoa com o poder dracônico.

## Traços dos Kobolds

Você possui os seguintes traços raciais.

**Tipo de Criatura.** Você é um Humanoide.

**Tamanho.** Você é Pequeno.



**Deslocamento.** Seu deslocamento de caminhada é de 9 metros.

**Visão no Escuro.** Você pode enxergar na penumbra a até 18 metros de você como se fosse luz plena e na escuridão como se fosse penumbra. Você discerne cores na escuridão apenas em tons de cinza.

**Legado Dracônico.** A conexão dos kobolds com os dragões pode se manifestar de formas imprevisíveis em um indivíduo kobold. Escolha uma das opções de legado a seguir ao escolher esta raça:

- Você tem vantagem em salvaguardas para evitar ou encerrar a condição amedrontado em si.
- Você conhece um truque de sua escolha, da lista de magias da classe feiticeiro. Inteligência, Sabedoria ou Carisma é o seu atributo de conjuração para este truque (você escolhe ao selecionar esta raça).
- Você pode fazer ataques desarmados com sua cauda. Ao acertar, este ataque causa 1d6 + seu modificador de Força como dano contundente, em vez do dano contundente tradicional de um ataque desarmado.

**Rugido Dracônico.** Com uma ação bônus, você libera um rugido dracônico, que afeta inimigos a até 3 metros de você e que possam ouvir o rugido. Até o final de seu próximo turno, você e seus aliados possuem vantagem em quaisquer jogadas de ataque contra qualquer um destes inimigos. Você pode usar este traço um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência, e recupera todos os usos gastos ao finalizar um descanso longo.

## Talentos

Um talento representa para um personagem o domínio de uma de suas capacidades ou a descoberta de uma habilidade que lhe permita realizar algo novo. Quando este domínio surge de uma fonte dracônica - seja ela a dádiva de um dragão verdadeiro, a manifestação de uma ancestralidade dracônica, uma bênção de um deus dracônico ou a consequência por matar um dragão verdadeiro - ela vem acompanhada de efeitos sobrenaturais dramáticos.

### Bênção do Dragão Cromático

Você manifestou alguns dos poderes dos dragões cromáticos, lhe concedendo os benefícios a seguir:

- Com uma ação bônus, você pode tocar uma arma simples ou marcial e infundi-la com um dos tipos de dano a seguir: ácido, elétrico, gélido, ígneo ou venenoso. Pelo próximo minuto, a arma causa 1d4 de dano adicional ao acertar, do tipo escolhido.

Após usar essa habilidade, você não poderá usá-la novamente até que finalize um descanso longo.

- Ao sofrer dano ácido, elétrico, gélido, ígneo ou venenoso, você pode usar sua reação para lhe conceder resistência a essa instância de dano. Você pode usar essa reação um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência, recuperando todos os usos gastos da habilidade ao finalizar um descanso longo.

### Bênção do Dragão Gema

Você manifestou alguns dos poderes dos dragões gema, lhe concedendo os benefícios a seguir:

- Aumente seu valor de Inteligência, Sabedoria ou Carisma em 1, até um máximo de 20.
- Quando você sofrer dano de uma criatura que esteja a até 3 metros de você, você pode usar sua reação para emanar energia telecinética. A criatura que lhe causou dano deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Força (CD igual a 8 + seu bônus de proficiência + o modificador do atributo aprimorado por este talento) ou sofre 2d8 de dano energético e é empurrado 3 metros para longe de você. Você pode usar essa reação um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência, recuperando todos os usos gastos ao finalizar um descanso longo.

### Bênção do Dragão Metálico

Você manifestou alguns dos poderes dos dragões metálicos, lhe concedendo os benefícios a seguir:

- Você aprende a magia *curar ferimentos*. Você pode conjurar essa magia sem consumir um espaço de magia. Uma vez que conjurar a magia desta forma, você não poderá conjurá-la novamente desta maneira até que finalize um descanso longo. Você também pode conjurar a magia usando quaisquer espaços de magia que possua. O atributo de conjuração da magia é o atributo aprimorado por este talento<sup>1</sup>.
- Você pode manifestar asas protetoras, que defendem a você ou seus aliados. Quando você ou outra criatura a sua vista e a até 1,5 metro de você é atingida por uma jogada de ataque, você pode usar sua reação para manifestar um par de asas espectrais de suas costas por um momento. Role um d4: adicione o valor obtido na CA do alvo apenas contra este ataque, possivelmente transformando o acerto em uma falha. Você pode usar essa reação um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência, recuperando todos os usos

<sup>1</sup> No texto original, não é mencionado quais atributos podem ser aprimorados. Acreditamos que seja igual ao primeiro traço do talento Bênção do Dragão Gema.



gastos da habilidade ao finalizar um descanso longo.

## Magias

Essa seção contém novas magias que o DM pode adicionar a uma campanha, tornando-as disponíveis para personagens dos jogadores e monstros conjuradores. A tabela de magias, abaixo, lista as novas magias, ordenando-as por nível. Ela também cita a escola da magia, se requer concentração, se possui a etiqueta ritual e quais classes possuem acesso a ela.

### Escudo de Platina de Fizban

6º círculo, abjuração

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros

**Componentes:** V, S, M (uma escama de um dragão banhada em platina, que valha, no mínimo, 500 po)

**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você cria um campo de luz argêntea, que cerca uma criatura de sua escolha dentro do alcance (você pode ser o alvo da magia). O campo emite luz plena em um raio de 1,5 metros.

Com uma ação bônus nos turnos subsequentes, você pode mover o campo para outra criatura que esteja a até 18 metros do campo. A criatura protegida pelo campo recebe os seguintes benefícios:

- A criatura possui cobertura parcial.
- A criatura é resistente a dano ácido, elétrico, gélido, ígneo e venenoso.
- Se a criatura for alvo de um efeito que lhe permita fazer uma salvaguarda de Destreza para sofrer apenas metade do dano, a criatura, em vez disso, não recebe dano se for bem-sucedida na salvaguarda, e apenas metade do dano em uma falha.

## Magias

Nível	Magia	Escola	Conc.	Ritual	Classe
2º	Geada de Ingeloakastimizilian	Evocação	Não	Não	Feiticeiro, Mago
2º	Travessura de Nathair	Ilusão	Sim	Não	Bardo, Feiticeiro, Mago
3º	Passo Flamejante	Transmutação	Sim	Não	Artífice, Guardião, Feiticeiro, Mago
4º	Lança Psíquica de Raulothim	Encantamento	Não	Não	Bardo, Bruxo, Feiticeiro, Mago
5º	Invocar Espírito Dracônico	Invocação	Sim	Não	Druida, Feiticeiro, Mago
6º	Escudo de Platina de Fizban	Abjuração	Sim	Não	Feiticeiro, Mago
7º	Transformação Dracônica	Transmutação	Sim	Não	Druida, Feiticeiro, Mago

A criatura é amigável a você e aos seus companheiros. Em combate, a criatura compartilha

## Geada de Ingeloakastimizilian

2º círculo, evocação

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** Pessoal (cone de 4,5 metros)

**Componentes:** S, M (um frasco de água liquefeita)

**Duração:** Instantânea

Uma rajada de energia gélida emana de você em um cone de 9 metros. Cada criatura na área deve fazer uma salvaguarda de Constituição. Em uma falha, a criatura sofre 3d8 de dano gélido e fica coberta de gelo por 1 minuto ou até que uma criatura use sua ação para quebrar o gelo sobre si ou em outra criatura. Uma criatura coberta de gelo tem seu deslocamento reduzido a 0. Em um sucesso na salvaguarda, a criatura sofre metade do dano e nenhum efeito adicional.

**Em Círculos Superiores.** Ao conjurar esta magia usando um espaço de magia de 3º círculo ou superior, aumente o dano gélido em 1d8 para cada espaço de magia acima do 2º círculo.

## Invocar Espírito Dracônico

5º círculo, invocação

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros

**Componentes:** V, S, M (um objeto de arte presente no tesouro de um dragão, que valha, no mínimo, 500 po)

**Duração:** Concentração, até 1 hora

Você invoca um espírito dracônico. Ele se manifesta em um espaço desocupado a sua vista e dentro do alcance. A forma corpórea usa o bloco de estatística do Espírito Dracônico, abaixo. Ao conjurar essa magia, escolha a família do dragão: Cromático, Gema ou Metálico. A criatura se assemelha ao dragão da família escolhida, que determina alguns dos traços em seu bloco de estatística. A criatura desaparece quando seus pontos de vida são reduzidos a 0 ou quando a magia se encerrar.

de seu valor de iniciativa, mas seu turno ocorre imediatamente após o seu. Ela obedece seus



comandos verbais (não requer sua ação). Caso você não tenha pronunciado qualquer comando, ela usa a ação Esquivar e usa seu movimento para evitar qualquer perigo.

**Em Círculos Superiores.** Ao conjurar esta magia usando um espaço de magia de 6º círculo ou superior, use o círculo do espaço de magia gasto sempre que o bloco de estatística se referir a ele.

## Espírito Dracônico

*Dragão Grande*

**Classe de Armadura** 14 + o círculo da magia (armadura natural)

**Pontos de Vida** 50 + 10 para cada círculo de magia além do 5º

**Deslocamento** 9 m, voo 24 m, natação 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	14 (+2)

**Resistência a Dano (Cromático e Metálico)** ácido, elétrico, gélido, ígneo e venenoso

**Resistência a Dano (Gema)** energético, necrótico, psíquico, radiante e trovejante

**Imunidade à Condição** amedrontado, enfeitiçado, envenenado

**Sentidos** visão às cegas 9 m, visão no escuro 18 m, Percepção passiva 12

**Idiomas** Dracônico e os idiomas conhecidos por seu conjurador

**Nível de Desafio** Igual ao seu bônus de proficiência

**Resistência Compartilhada.** Ao invocar o dragão, escolha uma de suas resistências a dano. Você se torna resistente ao tipo de dano escolhido até a magia terminar.

### Ações

**Ataques Múltiplos.** O dragão usa sua Arma de Sopro, e faz um número de ataques de Mordidas e Garras igual a metade do espaço do círculo de magia gasto (arredondado para baixo).

**Mordida e Garra.** *Arma de Combate Corpo a Corpo:* seu modificador de ataque mágico para acertar, alcance 3m, um alvo. *Dano:* 1d6 + 4 + o círculo do espaço da magia perfurante.

**Arma de Sopro.** O dragão exala uma corrente de energia colorida em um cone de 9 metros. Cada criatura na área deve fazer uma salvaguarda de Destreza, sofrendo 2d6 de dano em um fracasso e metade do dano em um sucesso. Escolha um dos tipos de dano no qual o dragão é resistente: este é o tipo do dano desta ação.

## Lança Psíquica de Raulothim

*4º círculo, encantamento*

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 36 metros

**Componentes:** V

**Duração:** Instantânea

Você dispara uma lança cintilante de poder psíquico de sua testa em direção a uma criatura a sua vista e dentro do alcance. Alternativamente, você pode pronunciar o nome da criatura: se a criatura nomeada estiver dentro do alcance, ele não recebe o benefício de estar atrás de uma cobertura ou invisível, conforme a lança vai na sua direção. Se o alvo nomeado não estiver dentro do alcance, a lança se dissipa e o seu espaço de magia não é consumido.

©2021 Wizards of the Coast LLC

O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Inteligência ou sofrerá 10d6 de dano psíquico e ficará incapacitado até o início de seu próximo turno.

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

## Passo Flamejante

*3º círculo, transmutação*

**Tempo de Conjuração:** 1 ação bônus

**Alcance:** Pessoal

**Componentes:** V, S

**Duração:** Concentração, até 1 minuto

As chamas ondulantes de um dragão cobrem seus pés, garantindo-lhe velocidade explosiva. Pela duração, seu deslocamento aumenta em 6 metros e movimentar-se não gera ataques de oportunidade.

Ao se mover a até 1,5 metro de uma criatura ou objeto que não esteja sendo vestido ou carregado, ela recebe 1d6 de dano ígneo de sua trilha de chamas. Uma criatura ou objeto só pode receber este dano uma única vez por turno.

**Em Círculos Superiores.** Ao conjurar esta magia usando um espaço de magia de 4º círculo ou superior, aumente seu deslocamento em 1,5 metro para cada espaço de magia acima do 3º círculo. Além disso, a magia causa 1d6 de dano ígneo adicional para cada espaço de magia acima do 3º círculo.

## Transformação Dracônica

*7º círculo, transmutação*

**Tempo de Conjuração:** 1 ação bônus

**Alcance:** Pessoal

**Componentes:** V, S, M (a estatueta de um dragão que valha, no mínimo, 500 po)

**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Com um rugido, você extrai a magia dos dragões para transformar-se, adotando diversas características dracônicas. Você recebe os benefícios a seguir até que a magia termine:

- Você tem visão às cegas em um alcance de 9 metros. Dentro deste alcance, você pode enxergar efetivamente tudo que não esteja atrás de cobertura total, mesmo se você estiver cego ou na escuridão. Ainda, você pode ver uma criatura invisível, a menos que ela seja bem sucedida em se esconder de você.
- Asas incorpóreas surgem de suas costas, lhe concedendo deslocamento de voo de 12 metros.
- Ao conjurar esta magia, e como uma ação bônus nos turnos subsequentes pela duração da magia,

Joga o D20

Tradução por



you can exhale a blast of shimmering energy in a cone of 9 meters. Each creature in the area must make a Dexterity saving throw, taking 3d8 energy damage on a failure and half damage on a success.

## Travessura de Nathair

2º círculo, ilusão

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros

**Componentes:** S, M (um pedaço da crosta de uma torta de maçã)

**Duração:** Concentração, até 1 minuto

You fill a 6-meter cube with magic fey and draconic, centered on a point of your choice within the range. Roll on the Surge of Travessura table to determine the magical effect produced. At the start of each of your turns, you can move the cube up to 3 meters and roll again on the table.

### Surto de Travessura

d4 Efeito

- 1 O cheiro de torta de maçã preenche o ar, e cada criatura no cubo deve fazer uma jogada de Salvação de Sabedoria ou ficará enfeitiçada por você até o início de seu próximo turno.
- 2 Buquês de flores surgem por todo em volta. Cada criatura no cubo deve fazer uma jogada de Salvação de Destreza ou ficará cega até o início de seu próximo turno, conforme as flores jogam sprays de água em seus olhos.
- 3 Cada criatura no cubo deve fazer uma jogada de Salvação de Sabedoria ou começará a rir até o início de seu próximo turno. Uma criatura risonha fica incapacitada e usa todo o seu movimento para mover-se em uma direção aleatória.
- 4 Pedacos de melão surgem e flutuam no cubo, transformando-o em terreno difícil até o início de seu próximo turno.

