

O BÁSICO DO FEITICEIRO

UM GUIA PARA O INICIANTE À MAGIA INATA



Por James Haeck, publicado originalmente em 26 de novembro de 2018 (<https://www.dndbeyond.com/posts/377-sorcerer-101-a-beginners-guide-to-innate-magic>)

Traduzido por Daniel Bartolomei Vieira; diagramado por Daniel Bartolomei Vieira

“**R**ecomendo que te afastes”, o feiticeiro rosnou, seus traços normalmente impassíveis e andróginos distorcidos em uma feição de triunfo. De joelhos, ele se colocou em pé e arrumou sua pesada túnica revestida de pelos assim que o ar frio bateu contra sua

pele exposta.

Uma dragonesa branca que estava diante do meio-elfo ergueu a cabeça e gargalhou. “Se afastar?”, zombou ela, lançando uma nuvem de cristais de gelo na direção do teto abobadado de seu covil glacial. “Você se superestima, meio-elfo.”

O feiticeiro riu junto com a dragonesa em sua própria zombaria e avançou com um ritmo propositadamente arrogante no passo. O feiticeiro estalou os dedos e duas chamas crepitantes surgiram em suas mãos, aumentando cada vez mais até que as chamas arcanas envolveram seus antebraços. “Talvez eu me superestime mesmo, dragonesa”, disse o feiticeiro, jogando o cabelo para trás com um movimento da cabeça. “Gostaria você de me elogiar então?”

A dragonesa branca rugiu do fundo da garganta e deu um passo desafiador adiante, acompanhando os movimentos do feiticeiro. “Criança idiota. Eu sou Coscyton, a Ventania do Norte. Eu já devorei jarls dos gigantes do gelo por não pagarem tributo a mim! Eu impedi tempestades apenas com o menor dos rosnados! O próprio ar gelado obedece aos meus caprichos!”

Para provar seu argumento, Coscyton ergueu sua cabeça e soprou uma rajada de lascas de gelo pelo ar, onde ficaram suspensos e imóveis, como se estivessem pendurados por fios. Então ela ergueu sua garra esquerda e os pingentes de gelo começaram a rodopiar como se ela tivesse conjurado uma ventania dentro de seu covil. Moedas e joias do tesouro saqueado sobre o qual ela se sentava foram lançados ao vórtice, e logo a câmara inteira estava cheia de um vento cortante e de granizo. Os companheiros do feiticeiro, que estavam facilmente a uns dezoito metros de seu amigo, ergueram seus mantos para se proteger do vento. Os olhos brilhantes do ladino focaram em um cálice pego pelo vento e ele foi derrubado de costas quando a taça foi lançada dire-

tamente contra seu estômago.

O feiticeiro levantou a cabeça e deu um sorriso enviesado para a dragonesa, mantendo firme sua posição contra o vento uivante. Coscyton olhou para o seu rival e bateu com as garras no chão. O vento diminuiu subitamente, e uma chuva de gelo atingiu o chão, cercando o feiticeiro com um anel de lascas de gelo. A respiração dela estava entrecortada e ela rosnou para o feiticeiro. “Este é o poder que corre no meu sangue dracônico, cria élfica. Que resposta vais me dar agora?”

Os tranquilos olhos castanhos do feiticeiro encararam o frio olhar azul da dragonesa. Ele levantou as mãos flamejantes, expeliu um anel de chamas e derreteu o círculo de lascas de gelo. Ele então deu um passo adiante na direção da dragonesa, jamais interrompendo o contato visual.

A dragonesa deu um passo inconsciente para trás.

“Devo eu ter medo do poder que corre através de seu sangue dracônico?”, repetiu o feiticeiro com sarcasmo. Seus olhos castanhos pareciam brilhar enquanto avançava. “Não. Você deveria se gabar menos a respeito do poder em seu próprio sangue...”. Os olhos do feiticeiro agora brilharam em dourado e ele ergueu os braços para executar um gesto somático. A dragonesa deu outro passo atrás e agora teve que manter seu pescoço serpentino erguido para continuar encarando o meio-elfo — e percebeu que os braços de seu oponente agora exibiam padrões de escamas douradas. “E se preocupar mais com o poder que tenho em mim.”

As pupilas do feiticeiro se abriram em compridas fendas — os olhos de um dragão. Ele ergueu seus braços, ainda envolto em chamas e inspirou fundo. Então exalou. Um fogo dracônico surgiu da boca do feiticeiro, engolfando totalmente em chamas a dragonesa branca.

Você é um feiticeiro. A magia corre por suas veias e, sozinho, você possui o poder para controlá-la. Você nasceu com este poder, mesmo que o tenha descoberto apenas recentemente. Talvez ele tenha se manifestado pela primeira vez quando você estava com raiva, e faíscas saíram das pontas de seus dedos, ou quando você estava com medo e pareceu se fundir às sombras. A magia dentro de você está viva, e poderia vir de qualquer lugar. Alguns feiticeiros remontam sua magia aos seus poderosos ancestrais, como um dragão, um celestial ou

um djinni. Outros podem identificar sua magia como tendo vindo de uma fonte extraplanar, como as terras sombrias do Sombrial, ou do caos inconstante do Limbo.

O feiticeiro é uma classe excelente para jogadores que querem conjurar magias e manipular as regras da própria magia. Para liberar o verdadeiro potencial da classe feiticeiro, você já deve ter um consistente entendimento das regras gerais de D&D e das regras de conjuração. Feiticeiros dão um passo além ao usar a Metamagia para dobrar as regras da conjuração e para manipular as leis da magia a seu favor. Classes que permitem que você conjure magias, como feiticeiros, magos e bardos, normalmente são mais complexos que suas contrapartes não mágicas, como bárbaros, guerreiros e monges. Se você quer jogar com um personagem que expande as leis da magia através da pura força de vontade, então seja bem-vindo! O caminho do feiticeiro contém todo o poder que você procura.

A coisa mais importante sobre interpretar um personagem em D&D é fazê-lo de uma forma que seja divertida para você e para seus companheiros jogadores. No entanto, há certas noções básicas de como efetivamente jogar com um feiticeiro que todos os jogadores devem saber. D&D é um jogo para ser jogado em grupo, no qual vários personagens com uma diversa gama de habilidades contribuem de formas diferentes para o sucesso da equipe. Você deve saber como ocupar o seu papel no grupo de forma eficiente para que possa ajudar sua equipe a avançar na história da campanha, bem como desenvolver sua própria história. Este guia irá cobrir o básico da feitiçaria, guiando-o através dos primeiros 5 níveis de sua carreira como feiticeiro.

CRIAÇÃO RÁPIDA EXPANDIDA: CRIANDO O SEU FEITICEIRO

Este não é um guia de otimização de personagem, porém o primeiro passo para se jogar com sua classe com eficiência é construí-la de forma eficaz. As diretrizes de Criação Rápida no *Player's Handbook - Livro do Jogador* são um bom começo, mas elas não se aprofundam o suficiente para a maioria dos novos jogadores. Aqui é apresentado um guia expandido de Criação Rápida.

- Escolha a sua Raça. Embora qualquer raça seja um bom feiticeiro, os feiticeiros mais poderosos costumam ser de raças que aumentam seu valor de Carisma. O Carisma é o seu valor de atributo mais importante porque ele determina o poder de suas magias.
- Os tiferinos são excelentes feiticeiros por causa de seu bônus natural de +2 no Carisma. Sua descendência diabólica lhe garante algumas



Imagem da Wizards of the Coast

magias adicionais que eles podem usar uma vez por dia, o que dá a você algumas chances a mais de usar magias ao longo do dia. Jogar com um tiferino também lhe garante resistência à dano ígneo, o que é bastante útil, mas pode ser algo redundante se você jogar com um feiticeiro de Linhagem Dracônica.

- Meio-elfos também ganham um bônus natural de +2 no Carisma, seus traços raciais Versatilidade em Perícias e Ancestralidade Feérica são adições úteis a qualquer tipo de personagem. Os meio-elfos são normalmente uma raça extremamente versátil!
- Os aasimar (do *Volo's Guide to Monsters*, algo como o *Guia do Volo para Monstros*) também ganha um bônus de +2 no Carisma, e sua herança celestial também os torna uma excelente opção temática para um feiticeiro Alma Divina [Divine Soul] (do *Guia de Xanathar Para Todas as Coisas*). Esta escolha racial garante a você uma incrível variedade de resistências a dano, a habilidade de curar com um toque e, em alguns casos, até mesmo a capacidade de voar.
- Os yuan-ti sangue-puro (do *Volo's Guide to Monsters [Guia do Volo para Monstros]*) têm um bônus de +2 no Carisma, possuem resistência a



Imagem da Wizards of the Coast

dano venenoso e ganham o poder de se comunicar com cobras e serpentes. Normalmente eles são os agentes sinistros de cultos serpentinos, sendo mais adequados quando se quer fazer feiticeiros sombrios.

○ Muitas outras raças possuem um bônus de +1 no Carisma, e também podem ser fantásticos feiticeiros. Faz sentido, por exemplo, um draconato ser um feiticeiro de Linhagem Dracônica, embora a sobreposição de resistências a dano possa ser algo frustrante. Tabaxi e tritões (ambos do *Volo's Guide to Monsters* [Guia do Volo para Monstros]) também são escolhas interessantes e incomuns. E, obviamente, humanos sempre podem ser uma boa escolha para qualquer classe graças a sua incrível versatilidade.

QUE TIPO DE FEITICEIRO VOCÊ É?

Junto de outras classes conjuradoras como bardo, clérigo e mago, o feiticeiro é uma das classes mais complexas e de mais difícil escolha no D&D, graças à ampla variedade de magias que você tem para escolher quando está construindo o arsenal de seu personagem. Você também estará escolhendo uma Origem Feiticeira (daqui em diante chamada de subclasse) que dará a você um conjunto adicional de ferramentas para completar os poderes do seu personagem.

Juntas, sua escolha de subclasse e sua escolha de magias definirão como você contribui para o seu grupo. Você quer ter o papel de Ataque, usando suas magias poderosas e explodindo seus oponentes? Ou você quer se concentrar no papel mais equilibrado de Defesa, usando proteções mágicas para manter-se vivo e exaurindo seus inimigos com o tempo? Ou talvez você prefira escolher o caminho do Suporte e usar cura, reforçar ou agravar magias para controlar o campo de batalha e dar mais poder aos seus aliados?

Dito isto, o quantidade limitada de Magias Conhecidas dos feiticeiros pode tornar difícil a ampliação de seus horizontes e a escolha de magias fora da especialização de seu papel, principalmente quando comparado aos clérigos e druidas, que podem trocar totalmente seu repertório de magias após um descanso longo. Portanto, as opções das subclasses de feiticeiro são incrivelmente diversas, com nenhuma realmente focada em um papel. Isso significa que seu papel depende principalmente de sua escolha de magias.

Uma vez que escolha sua subclasse no 1º nível, você

não tem qualquer chance de sentir seu personagem e em como quer interpretá-lo antes de escolher sua subclasse. Como a sua subclasse não exerce um impacto maior no seu papel no grupo e há frequentemente uma história de fundo e um "sentimento" do personagem baseado nas escolhas, esse realmente não é um grande problema. Mas não se esqueça, as magias que você escolheu não precisam ser permanentes. De acordo com o *Player's Handbook: Livro do Jogador*, "quando ganha um nível nesta classe, você pode escolher **uma** das magias de feiticeiro que você sabe e substituí-la por outra magia da lista de magias do feiticeiro" [a ênfase é minha].

(Note que eu estou usando Ataque, Defesa e Suporte como uma referência. Nenhum trecho das regras de D&D se refere a personagens desta forma, mas é uma maneira fácil de discutir os diferentes papéis que os personagens ocupam dentro do grupo).

ATAQUE

Os feiticeiros possuem um incrível poder ofensivo, e sua habilidade de usar Metamagia, como Magia Agravada e Magia Duplicada, tornam os feiticeiros de ataque uma força a ser levada em conta. Você vai querer explorar cada ponto de dano possível de seus espaços de magia limitados ao escolher a decisão tática de usar seus truques à vontade sempre que possível para maximizar o total de dano de suas magias de círculo.

Como as subclasses de feiticeiro são todas versáteis, você pode escolher quase qualquer subclasse e criar um poderoso personagem de Ataque, contanto que escolha as magias certas. A capacidade de se mover livremente é uma vantagem para personagens ofensivos, portanto subclasses que lhe conferem a capacidade de voar, como as origens feiticeiras **Linhagem Dracônica** [Draconic Bloodline] e a **Alma Divina** [Divine Soul] (ambas do *Guia de Xanathar Para Todas as Coisas*), lhe ajudarão muito. A subclasse **Magia Sombria** [Shadow Magic] (também do *Guia de Xanathar Para Todas as Coisas*) lhe garante a capacidade limitada de teleporte, que também pode ser útil.

DEFESA

A maioria das subclasses de feiticeiro garantem poderosas resistências a dano e, eventualmente, opções de movimento que permitem que você escape dos inimigos sem sofrer muito dano. As resistências a dano (e eventualmente imunidades) garantidas pela origem feiticeira **Alma da Tempestade** [Storm Soul] (do *Guia de Xanathar Para Todas as Coisas*) são valiosas contribuições para o seu arsenal defensivo, e a capacidade de voar distâncias curtas quando você conjura magias pode lhe tirar de situações complicadas.

SUPORTE

Os feiticeiros são uma classe de conjuradores arcanos,



DA ESQUERDA PARA A DIREITA: ALMA DIVINA, FEITICEIRO DA TEMPESTADE E FEITICEIRO DAS SOMBRAS

Imagem da Wizards of the Coast

mas o feiticeiro **Alma Divina** [Divine Soul] (do *Guia de Xanathar Para Todas as Coisas*) garante a você acesso às magias de clérigo, o que lhe permite ajudar seus aliados e conter seus inimigos de forma mais eficiente do que qualquer outra subclasse de feiticeiro. Escolha características de classe que melhorem sua capacidade de curar e magias adicionais baseadas no alinhamento, então você terá uma subclasse suprema em Suporte.

CAOS, CAOS!

A subclasse Magia Selvagem do *Player's Handbook: Livro do Jogador* é uma subclasse tão... selvagem e incontrolável que não se encaixa em nenhum arquétipo de papel no grupo. Ela é tão volátil que poderia provavelmente ser jogada de maneira muito eficiente como um papel de Ataque, mas a aleatoriedade inerente aos seus Surtos de Magia Selvagem a tornam imprevisível demais para ser classificada desta forma com tanta certeza. Se você tiver uma maneira de escolher os resultados de seus surtos, certamente seria um poderoso personagem de Suporte... mas "Magia Selvagem" e "previsibilidade" não são coisas que andam juntas. Se você está jogando com um feiticeiro Magia Selvagem, jogue-se no combate e tenha sempre um personagem reserva pronto.

CONSTRUÇÃO RÁPIDA EXPANDIDA (PARTE 2)

- Coloque seu maior valor de atributo no Carisma. O melhor lugar para colocar seu segundo maior valor de atributo depende do papel que você quer ter em seu grupo, mas você pode facilmente colocá-lo onde quiser.
 - Se você quiser ocupar o papel de Ataque em seu grupo e se concentrar em causar dano, coloque o seu segundo maior valor de atributo na Destreza.
 - Se você quer ocupar o papel de Defesa no seu

grupo e focar na sobrevivência, coloque seu segundo maior valor de atributo na Constituição.

- Se você quer ocupar o papel de Suporte em seu grupo e se concentrar em usar magias para potencializar seu grupo, coloque o seu segundo maior valor de atributo na Constituição.
- Escolha qualquer antecedente que se encaixe no seu conceito de personagem. Esta é a sua oportunidade de criar uma história de fundo que desafie o padrão. Que tipo de feiticeiro você era antes de perceber que possuía poderes mágicos inatos? Você era um soldado com patente em algum exército desconhecido, ou um aprendiz de artesão de guilda em treinamento em uma cidade distante? Ou talvez um sábio local percebeu seu potencial mágico quando jovem e o treinou desde cedo como um acólito.
- Por fim, determine o seu equipamento. Felizmente, é difícil de errar quando escolhe equipamento como feiticeiro, já que a maior parte do seu poder vem de suas magias, não de armaduras, escudos ou espadas. Escolha qualquer equipamento que se encaixe na visão que você tem do personagem. Se você ainda tem ouro sobrando, considere investir 50 PO em um diamante simples. Ele lhe dará acesso à *orbe cromático*, uma das magias mais poderosas que causam dano nos primeiros níveis.

UM FEITICEIRO EM COMBATE

A magia é tudo para um feiticeiro. Ela flui por você como o sangue em suas veias, e você pode até mesmo usar a sua força de vontade para dobrar as regras da magia de acordo com seus caprichos. Embora sua seleção de magias seja relativamente limitada quando comparada à de um mago, sua versatilidade no calor do momento é mais do que capaz de recompensá-lo por isso.

Você aprende automaticamente novas magias sempre que avançar de nível, e pode conjurar qualquer ma-

gia que saiba a qualquer momento, contanto que tenha o espaço de magia apropriado. Isso diferencia você de outras classes conjuradoras como os magos e druidas, que têm acesso a uma ampla variedade de magias, mas que devem preparar antecipadamente uma pequena seleção delas sempre que concluírem um descanso longo. Você também tem uma seleção de truques que pode conjurar à vontade sem gastar espaços de magia. Use isso como um guerreiro usaria uma espada ou besta, e economize estas poderosas magias equilibradas para fazê-las valer a pena.

Sua escolha de magias é o que torna seu feiticeiro único, mas também é a parte mais desafiadora e geradora de ansiedade de se criar o personagem. Se preferir, você pode usar algumas destas listas pré prontas de magia para aliviar um pouco dessa pressão. Embora cada uma destas listas de magia seja elaborada para os papéis de Ataque, Defesa e Suporte, qualquer feiticeiro pode aprender estas magias após avançar de nível. Se achar que uma magia não está funcionando para você, é possível mudar uma magia por outra sempre que ganhar um nível nesta classe. Mas você só pode trocar uma magia ao subir de nível, portanto não fique pensando em trocar toda a sua lista de magias sempre que isso acontecer.

Por fim, estas listas de magias sugeridas são um ponto de partida para feiticeiros que não sabem quais magias são poderosas ou úteis, ou que ainda não estão certos de qual será o estilo de personalidade do personagem. Você pode (e deve) adaptar estas listas de magias não apenas de acordo com sua preferência pessoal, mas também de acordo com o tipo de desafios que está enfrentando em sua campanha.

TODOS OS FEITICEIROS

No 1º nível, você escolhe sua subclasse e ganha a capacidade de conjurar magias. Fantástico! Sua subclasse não possui um grande efeito no papel que você quer ocupar no seu grupo. Mesmo que suas escolhas de subclasse estejam cheias de grandes características de combate e de fora de combate, todas elas são razoavelmente equilibradas entre Ataque e Defesa, com um algumas utilidades de Suporte. A **Linhagem Dracônica** do *Player's Handbook: Livro do Jogador* dá a você resistências semelhantes às dos dragões, o que pode culminar com o crescimento de asas de dragão e até mesmo com a obtenção da Presença Aterradora de um dragão. Também do *Player's Handbook: Livro do Jogador*, **Magia Selvagem** dá a você uma tabela gigantesca de efeitos aleatórios que podem acontecer quando você conjura uma magia.

As subclasses a seguir, do *Guia de Xanathar Para Todas as Coisas*, mais do que dobram o número de subclasses de feiticeiro no jogo. A origem do **Alma Divina** [Divine Soul] liga seu destino ao de um celestial de um plano de existência superior, garantindo-lhe a capacida-

de de usar magias de clérigo, de manifestar asas de anjo e até mesmo salvá-lo da morte. Esta é facilmente a melhor opção de subclasse para Suporte. Seguir o caminho da **Magia das Sombras** [Shadow Magic] significa que seu personagem está de alguma forma conectado ao Sombrial ou a outro reino ou ser de sombras e escuridão. Isto lhe garante habilidades furtivas, a capacidade de manifestar uma fera de sombras que luta ao seu lado e a capacidade de tornar-se incorpóreo. Fiz um resumo dessa subclasse em um artigo para o Halloween de 2018. Por fim, o poder da **Feitiçaria da Tempestade** [Storm Sorcery] liga você a um ser elemental como um djinn, ou ao Plano Elemental do Ar ou da Água, garantindo-lhe o poder de controlar o clima ao seu redor.

As magias e truques que você aprende neste nível são detalhadas adiante nas seções sobre Ataque, Defesa e Suporte.

No 2º nível, sua característica Fonte de Magia lhe garante pontos de feitiçaria. Você não será capaz de fazer muita coisa com eles agora, mas é possível transformar pontos de feitiçaria em espaços de magia! Neste momento, você tem 2 pontos de feitiçaria para criar um espaço de magia de 1º círculo. Então, essencialmente, você pode usar uma magia de 1º círculo a mais por dia. Não é muita coisa, mas é certamente uma ajudinha extra!

No 3º nível, você ganha a capacidade de usar Metamagia. Você pode escolher duas formas neste nível, e suas melhores escolhas são explicadas nas seções Ataque, Defesa e Suporte.

No 4º nível você ganha um Aumento no Valor de Atributo ou um talento! A maioria dos feiticeiros quer maximizar o valor de Carisma o mais rápido possível para melhorar a potência de suas magias, mas você pode querer escolher um talento que reforce o seu papel no grupo.

No 5º nível, você ganha acesso a magias de 3º círculo. Isso caracteriza um incrível aumento em poder potencial, e as magias que você vai querer escolher são específicas do papel escolhido.

ATAQUE

Os feiticeiros têm uma riqueza de magias ofensivas ao seu alcance para usar, e o uso criterioso de Metamagia pode multiplicar a quantidade de dano que você causa e impor terror aos seus inimigos. A menos que tenha o aumento de pontos de vida e a melhoria na Classe de Armadura de um feiticeiro da **Linhagem Dracônica**, você deveria tentar ficar longe do caminho do perigo o máximo possível.

No 1º nível você aprende quatro truques da lista de magias do feiticeiro. Estes você não pode trocar, portanto escolha sabiamente. Você deve escolher ao menos dois truques ofensivos para que sempre tenha um ataque à vontade com o qual contar. Bons truques que cau-

sam dano de perto incluem *explosão de espadas* ou *trovoada*. Truques que causam dano à distância incluem *congelamento*, *raio de fogo* e *raio de gelo*. Você deveria escolher ao menos um truque utilitário, como *amizade*, *prestidigitação arcana* e *reparar* para completar seu conjunto de perícias.

Também no 1º nível, você aprende duas magias de 1º círculo da lista de magias do feiticeiro. Ambas deveriam ser magias que causam dano. Se você tiver 50 PO para gastar na criação do personagem, invista no custo único de um diamante no valor de 50 PO, o componente material de *orbe cromático*, uma das magias mais poderosas e causadoras de dano em níveis mais baixos. Caso contrário, boas magias causadoras de dano incluem *faca de gelo*, *mãos flamejantes*, *mísseis mágicos*, *onda trovejante* e *raio caótico*.

No 2º nível você ganha Fonte de Magia (veja "Todos os Feiticeiros", acima). Você também aprende uma nova magia de 1º círculo. Escolha outra magia ofensiva. Você sabia que pode filtrar magias por etiqueta na base de dados do D&D Beyond? Escolher "Dano" dará a você uma lista de todas as magias que causam dano!

No 3º nível você ganha Metamagia. Esta poderosa característica permite que você distorça as regras da magia para se encaixar em suas necessidades. Escolha Magia Duplicada e outra opção de Metamagia de sua escolha. Magia Duplicada afeta apenas magias de alvo único (como *orbe cromático* ou *raio nauseante*), mas ela efetivamente duplica seu uso de espaço de magia ao permitir que você instantaneamente dispare uma duplicata desta magia.

Também no 3º nível, você aprende uma nova magia e ganha a capacidade de conjurar magias de 2º círculo. Você deveria aprender uma magia ofensiva de 2º círculo, como *espetar mente*, *lâmina sombria* e *raio ardente*. Se quiser uma magia adicional de 2º círculo, você também pode trocar uma magia que conhece por outra, ou se quiser trocar uma magia subutilizada por uma mais útil.

No 4º nível você ganha um Aumento no Valor de Atributo ou um talento! Se você quer aumentar suas chances de causar mais dano, deveria colocar ambos os pontos no Carisma. Se você quer um talento que o ajude a melhorar a quantidade de dano que causa, considere os talentos Atirador Arcano, Conjurador Bélico ou Sortudo.

Você também aprende um quinto truque neste nível. Considere completar seus recursos mágicos com um truque mais focado em utilidade. Por fim, você aprende uma nova magia. Baseado em como está jogando, você pode decidir se precisa mais de magias que causam dano ou se precisa de algo para manter-se vivo, como *armadura arcana* ou *escudo*.

No 5º nível você ganha a capacidade de conjurar magias de 3º círculo. Você também aprende uma magia adicional, que obviamente deveria ser uma de 3º círculo. *Bola de fogo* é uma escolha direta e poderosa, porém magias meio utilitárias meio causadoras de dano como *nevasca* ou *passo estrondoso* podem ser úteis se você já tiver bastante dano bruto.



Imagem da Wizards of the Coast

DEFESA

Feiticeiros que se focam na defesa não o fazem se enfiando em armaduras pesadas, mas em vez disso manipulam o terreno e melhoram sua própria mobilidade para permanecerem fora do caminho dos inimigos enquanto os salpica com ataques mais leves.

No 1º nível você aprende quatro truques da lista de magias do feiticeiro. Estes você não pode trocar, portanto escolha sabiamente. O único truque mitigador de dano é *proteção contra lâmina*, que viria bem a calhar. Você deveria escolher ao menos um truque ofensivo de modo que sempre tenha um ataque à vontade com o qual contar, como *congelamento*, que impõe desvantagem ao alvo do próximo ataque, ou *toque chocante*, que pode ajudá-lo a escapar de situações ao evitar que o alvo faça ataques de oportunidade. Você deveria escolher ao menos um truque utilitário, como *amizade*, *prestidigitação arcana* e *reparar* para completar seu conjunto de perícias.

Também no 1º nível, você aprende duas magias de 1º círculo da lista de magias do feiticeiro. Escolha *armadura arcana* e uma magia causadora de dano. Se você tiver 50 PO para gastar na criação do personagem, invista no custo único de um diamante no valor de 50 PO, o componente material de *orbe cromático*, uma das magias mais poderosas e causadoras de dano em níveis mais baixos. Caso contrário, boas magias causadoras de dano incluem *faca de gelo*, *mãos flamejantes*, *mísseis mágicos* e *onda trovejante*.

No 2º nível você ganha Fonte de Magia (veja "Todos

os Feiticeiros", acima). Você também aprende uma nova magia de 1º círculo. Escolha uma magia de controle, como *leque cromático*, *névoa obscurecente* ou *sono*.

No 3º nível você ganha Metamagia. Esta poderosa característica permite que você distorça as regras da magia para se encaixar em suas necessidades. Você pode escolher apenas duas, porém há muitas opções. Se você está atuando em missões furtivas, Magia Sutil irá ajudá-lo a permanecer silencioso enquanto conjura. Se você está conjurando magias que reforçam ou enfraquecem, Magia Persistente pode te dar um retorno melhor pelo investimento. Magia Acelerada permitirá que você conjure a maioria das magias com uma ação bônus, dando-lhe uma ação livre para conjurar um truque ou realizar outra ação. Magia Cautelosa pode ser útil se você está conjurando várias magias que possuam área de efeito, já que permite que você proteja seus aliados dos efeitos da magia.

Também no 3º nível, você aprende uma nova magia e ganha a capacidade de conjurar magias de 2º círculo. Você deveria aprender uma magia defensiva de 2º círculo, como *invisibilidade* ou *turvar*. Agora que você tem mais pontos de vida, provavelmente pode trocar *armadura arcana* por *égide*. Os bônus de ataque dos inimigos estão provavelmente ficando altos o suficiente para que o sutil aumento na CA dado por *armadura arcana* logo comece a ser menos eficiente.

No 4º nível você ganha um Aumento no Valor de Atributo ou um talento! Se você quer melhorar as chances de que suas magias destroem seus inimigos, então é melhor começar a colocar pontos no Carisma. Se você quer um talento que ajude a melhorar suas capacidades defensivas, considere os talentos Atirador Arcano, Conjurador Bélico e Sortudo (sim, são os mesmos talentos sugeridos para Ataque!).

Você também aprende um quinto truque neste nível. Considere completar seus recursos mágicos com um truque mais focado em utilidade. *Puxão elétrico* é uma mistura interessante de magia causadora de dano e manipuladora de campo de batalha, o que é exatamente a sua especialidade. Por fim, você aprende uma nova magia. Esta magia deveria ser uma magia de 2º círculo que contenha seus inimigos, como *cegueira/surdez*, *coroa da loucura* ou *imobilizar pessoa*.

No 5º nível você ganha a capacidade de conjurar magias de 3º círculo. Você também aprende uma magia adicional, que obviamente deveria ser uma de 3º círculo. *Piscar* permite que você alterne entre a realidade e o Plano Etéreo. Mais importante, ela não requer concentração, o que permite que você conjure uma poderosa magia de concentração e então pisque para fora da existência por um momento de forma que ninguém possa interferir. *Contramagia* é um divisor de águas quando se luta contra poderosos inimigos conjuradores. Se puder usar *contramagia* para anular os efeitos das poderosas

magias deles, então você pode seriamente voltar a luta a favor do seu grupo.

SUPORTE

Todos os feiticeiros têm a capacidade de conjurar magias que reforçam seus aliados e enfraquecem seus inimigos, porém os feiticeiros **Alma Divina** [Divine Soul] o fazem melhor que qualquer um, graças à sua capacidade de escolher tanto magias de feiticeiro e clérigo. Este guia considera que você escolheu o Alma Divina [Divine Soul], e oferece magias dessas duas listas de magias. Opções que não sejam do Alma Divina [Divine Soul] também são válidas, porém sacrificam muito da versatilidade.

No 1º nível você aprende quatro truques da lista de magias do feiticeiro e do clérigo. Estes você não pode trocar, portanto escolha sabiamente. O truque *orientação* permite que você melhore os testes de atributo de seus aliados, e *resistência*, igualmente, permite que você melhore as salvaguardas deles. Você deveria escolher ao menos um truque ofensivo de modo que sempre tenha um ataque à vontade com o qual contar, como *congelamento*, que impõe desvantagem ao alvo do próximo ataque, ou *toque chocante*, que pode ajudá-lo a escapar de situações ao evitar que o alvo faça ataques de oportunidade. Você deveria escolher ao menos um truque utilitário, como *amizade*, *prestidigitação arcana* e *reparar* para completar seu conjunto de perícias.

Também no 1º nível, você aprende duas magias de 1º círculo da lista de magias do feiticeiro e do clérigo. Escolha *bênção* ou *perdição*, dependendo se você quer reforçar seus aliados ou enfraquecer seus inimigos. Além disso, escolha uma magia defensiva; *armadura arcana* é uma escolha útil graças às suas impressionantes 8 horas de duração. Mesmo que você não tenha escolhido magias ofensivas, seus truques causadores de dano deveriam ser suficientes para garantir sua sobrevivência.

No 2º nível você ganha Fonte de Magia (veja "Todos os Feiticeiros", acima). Você também aprende uma nova magia de 1º círculo. Escolha uma magia de cura, como *curar ferimentos* ou *palavra curativa*. A primeira cura mais, porém apenas ao alcance do toque, enquanto a última cura menos, porém pode ser feito à alguma distância.

No 3º nível você ganha Metamagia. Esta poderosa característica permite que você distorça as regras da magia para se encaixar em suas necessidades. Você só pode escolher duas, mas suas escolhas são claras. Magia Duplicada permite que você duplique a eficiência de suas magias de cura e que causam dano em alvos únicos, o que permite que você faça melhor uso de seus espaços de magia limitados. Caso prefira, Magia Potencializada é uma opção barata que permite que você jogue novamente seu dado para ter a chance de obter um resultado melhor, e que pode ser combinada com outras Metamagias. Sua outra opção é uma escolha entre Magia Distan-

te, que é uma escolha cara que impõe desvantagem na primeira salvaguarda contra uma magia que você conjurar, ou Magia Persistente, que duplica a duração de suas magias de melhoria ou enfraquecimento.

Todas estas opções são úteis, e sua escolha deveria resumir-se aos desafios que você está enfrentando na campanha.

Também no 3º nível, você aprende uma nova magia e ganha a capacidade de conjurar magias de 2º círculo da lista de magias do feiticeiro e do clérigo. Você deveria aprender *restauração menor* para ajudar seu grupo a superar algumas condições mais chatinhas. Agora que você tem mais pontos de vida, provavelmente pode trocar *armadura arcana* por *égide*. Os bônus de ataque dos inimigos estão provavelmente ficando altos o suficiente para que o sutil aumento na CA dado por *armadura arcana* logo comece a ser menos eficiente.

No 4º nível você ganha um Aumento no Valor de Atributo ou um talento! Se você quer melhorar suas chances de que suas magias destroem seus inimigos, então é melhor começar a colocar pontos no Carisma. Se você quer um talento que ajude a melhorar suas capacidades defensivas, considere os talentos Conjurador Bélico e Sortudo.

Você também aprende um quinto truque neste nível. Neste ponto, você pode querer um truque mais voltado para o ataque como *palavra de radiância* ou *trovoada*, que permitem que você cause dano em uma área de efeito próxima a você. Isto pode ajudar se você encontrar-se acidentalmente cercado por inimigos. Por fim, você aprende uma nova magia. Esta magia deve ser de 2º círculo e deve conter seus inimigos, como *imobilizar pessoa*, ou uma que tenha efeitos fora do combate como *zona da verdade*.

No 5º nível você ganha a capacidade de aprender magias de 3º círculo da lista de magias do feiticeiro e do clérigo! Você também aprende uma magia adicional, que obviamente deveria ser uma de 3º círculo. Feiticeiros de Suporte particularmente sinistros podem escolher *reviver os mortos*, que dá ao seu grupo, literalmente falando, um escudo de carne — e definitivamente permite que você comande até quatro zumbis ou esqueletos conforme ganha mais e mais servos mortos-vivos. *Rogar maldição* é uma poderosa magia de enfraquecer, e *remover maldição* é, da mesma forma, um poderoso reforço. Na mesma pegada, *lentidão* pode arruinar o mais poderoso dos monstros, e *celeridade* pode tornar um aliado um combatente super ligeiro.

UM FEITICEIRO SÓ SEU

Os feiticeiros são umas das classe mais temáticas em D&D, e a riqueza de opções apresentadas a eles é uma bênção, mesmo que às vezes pareça uma maldição. Não importa o que este guia diz, a única maneira correta de interpretar um feiticeiro é a maneira que você quiser in-

terpretar. Contanto que você se divirta e ajude seus amigos a se divertir também, você está fazendo o certo.

James Haeck é o principal autor para os artigos do *D&D Beyond*, o co-autor de *Waterdeep: Dragon Heist* e do *Cenário de Campanha de Tal'Dorei* da *Critical Role*, o Mestre de *Worlds Apart* e um escritor terceirizado para a *Wizards of the Coast*, da *D&D Adventurers League* e da *Kobold Press*. Ele mora em Seattle, Washington, com sua parceira Hannah e suas gatinhas familiares, Mei e Marzipan. Você normalmente pode encontrá-lo perdendo tempo no Twitter em @jamesjhaeck..



Imagem da Wizards of the Coast



www.aventureirosdosreinos.com