



# UNEARTHED ARCANA



**DUNGEONS & DRAGONS**

## Magias de Iniciação

Novas magias foram descobertas esta semana, uma coleção de truques e magias de 1º nível para personagens escolherem no início de suas classes de conjuração.

# Unearthed Arcana: Magias de Iniciação

Este documento introduz magias para playtest, especificamente truques e magias de de primeiro nível.

## Este Material é Playtest

O material aqui apresentado é para teste e para acender a sua imaginação. Esses mecanismos de jogo estão em forma de rascunho, utilizáveis em sua campanha, mas não refinados por iterações de design ou desenvolvimento completo de jogos. Eles não são oficialmente parte do jogo e não são permitidos nos eventos de D&D Adventures League.

Se decidirmos tornar este material oficial, ele será refinado com base em seus comentários e, em seguida, ele aparecerá em um livro de D&D.

## Lista de Magias

A lista a seguir indica quais classes recebem as magias neste documento.

### Bardo

---

#### 1° Nível

Mão Guiadora (adivinhação, ritual)  
Marionete (encantamento)  
Sentir Emoção (adivinhação)  
Despertar Súbito (encantamento)  
Coro Sobrenatural (ilusão)

### Clérigo

---

#### Truque (nível 0)

Mão do Esplendor (evocação)  
Pedágio aos Mortos (necromancia)  
Virtude (abjuração)

#### 1° Nível

Cerimônia (conjuração, ritual)  
Mão Guiadora (adivinhação, ritual)

### Druida

---

#### Truque (nível 0)

Infestação (conjuração)  
Selvageria Primal (transmutação)

#### 1° Nível

Mão Guiadora (adivinhação, ritual)  
Laço (abjuração)  
Astúcia Selvagem (transmutação)

### Paladino

---

#### 1° Nível

Cerimônia (conjuração, ritual)

### Patrulheiro

---

#### 1° Nível

Laço (abjuração)  
Despertar Súbito (encantamento)  
Astúcia Selvagem (transmutação)  
Ataque do Zéfiro (transmutação)

### Feiticeiro

---

#### Truque (nível 0)

Infestação (conjuração)

#### 1° Nível

Raio do Caos (evocação)  
Despertar Súbito (encantamento)

### Bruxo

---

#### Truque (nível 0)

Infestação (conjuração)  
Pedágio aos Mortos (necromancia)

#### 1° Nível

Causar Medo (necromancia)  
Elixir de Cura (conjuração)  
Marionete (encantamento)  
Sentir Emoção (adivinhação)

### Mago

---

#### Truque (nível 0)

Infestação (conjuração)  
Pedágio aos Mortos (necromancia)

#### 1° Nível

Causar Medo (necromancia)  
Mão Guiadora (adivinhação, ritual)  
Elixir de Cura (conjuração)  
Marionete (encantamento)  
Sentir Emoção (adivinhação)  
Laço (abjuração)  
Despertar Súbito (encantamento)

# Descrições das Magias

As magias são apresentadas em ordem alfabética.

## Causar Medo

*1º nível de necromancia*

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros

**Componentes:** V, S

**Duração:** Concentração, até 10 minutos

Você desperta o senso de mortalidade em uma criatura que você possa ver dentro do alcance. O alvo deve ter sucesso em um teste de resistência de Sabedoria ou fica assustado durante o tempo. Um alvo com 25 pontos de vida ou menos realiza o teste com desvantagem. A magia não tem efeito sobre construtos ou mortos-vivos.

## Cerimônia

*1º nível de evocação (ritual)*

**Tempo de Conjuração:** 1 hora

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, S, M (25 PO em pó de prata)

**Duração:** Instantânea (veja o texto)

Você executa uma das várias cerimônias religiosas. Quando você conjurar a magia, escolha uma das seguintes cerimônias, cujo alvo deve estar a até 3 metros de você durante todo a conjuração.

**Expiação.** Você toca uma criatura disposta cujo alinhamento mudou, e você faz um teste de Sabedoria CD (Intuição). Em um sucesso, você restaura o alvo para seu alinhamento original.

**Abençoar Água.** Você toca um frasco de água e faz com que ele se torne água benta.

**Vinda da idade.** Você toca um humanoide velho o bastante para ser um adulto. Durante as próximas 24 horas, sempre que o alvo fizer um teste de habilidade, ele pode rolar um d4 e adicionar o número rolado para o teste de habilidade. Uma criatura pode se beneficiar desta cerimônia apenas uma vez.

**Dedicação.** Você toca um humanoide que se converteu voluntariamente à sua religião ou que deseja ser dedicado ao serviço do seu deus. Durante as próximas 24 horas, sempre que o alvo fizer um teste de resistência, ele pode rolar um d4 e adicionar o número rolado para o teste. Uma criatura pode se beneficiar desta cerimônia apenas uma vez.

**Rito Funerário.** Você abençoa um cadáver a até 1,5 metros de você. Durante as próximas 24 horas, o alvo não pode tornar-se morto-vivo por qualquer meio exceto através da magia desejo.

**Investidura.** Você toca um humanóide disposto. Escolha uma magia de primeiro nível que você tenha preparado e gaste um espaço de magia e qualquer componente material como se estivesse lançando essa magia. A magia não tem efeito. Em vez disso, o alvo pode lançar essa magia uma vez sem ter que gastar um espaço de magia ou usar componentes materiais. Se o alvo não lançar a magia dentro de 1 hora, a magia investida é perdida. Através da magia desejo.

**Casamento.** Você toca humanóides adultos dispostos a serem unidos em casamento. Durante as próximas 24 horas, cada alvo ganha um bônus de +2 na CA e testes de resistência enquanto eles estiverem a até 9 metros um do outro. Uma criatura pode se beneficiar desta cerimônia apenas uma vez.

## Raio do Caos

*1º nível de evocação*

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 36 metros

**Componentes:** V, S

**Duração:** Instantânea

Você atira uma massa ondulante e estridente de energia caótica em uma criatura no alcance. Faça um ataque de magia à distância contra o alvo. Em um acerto, o alvo recebe 2d8 de dano. Escolha um dos d8. O número que rolou determina o tipo de dano, como mostrado abaixo.

d8	Tipo de Dano
1	Ácido
2	Frio
3	Fogo
4	Energia
5	Relâmpago
6	Veneno
7	Psíquico
8	Trovão

Se você rolar o mesmo número em ambos os d8, a energia caótica salta do alvo para uma criatura diferente de sua escolha a até 9 metros dela. Faça um novo ataque contra o novo alvo e faça uma nova rolagem de dano, o que pode fazer com que a energia caótica salte novamente.

Uma criatura só pode ser atacada uma vez por essa massa de energia caótica.

**Em níveis superiores.** Quando você conjurar esta magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, cada alvo recebe dano extra do tipo rolado. O dano extra é igual a 1d6 para cada nível do raio acima do 1º.

## Mão Guiadora

*1º nível de adivinhação (ritual)*

**Tempo de Conjuração:** 1 minuto

**Alcance:** 1,5 metros

**Componentes:** V, S

**Duração:** Concentração, até 8 horas

Você cria uma mão incorpórea minúscula de luz cintilante em um espaço desocupado que você possa ver dentro do alcance. A mão existe pela duração, mas desaparece se você se teletransportar ou se você viajar para um plano diferente de existência.

Quando a mão aparece, você nomeia um marco principal, como uma cidade, uma montanha, um castelo ou um campo de batalha no mesmo plano de existência que você. Alguém na história deve ter visitado o sitio e mapeado. Se o marco não aparecer em nenhum mapa existente, a magia falha. Caso contrário, sempre que você se move em direção à mão, ela se afasta de você na mesma velocidade que você se moveu, e se move na direção do marco, permanecendo sempre a 1,5 metros de distância de você.

Se você não se mover em direção a mão, ela permanece no lugar até que você acene para que ela siga você uma vez a cada 1d4 minutos.

## Mão do Esplendor

*Truque de evocação*

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** Pessoal (raio de 1,5 metros)

**Componentes:** V, S

**Duração:** Instantânea

Você levanta a mão, e uma radiação ardente irrompe dela. Cada criatura de sua escolha que você possa ver a até 1,5 metros de você deve ter sucesso em um teste de resistência de Constituição ou recebe 1d6 de dano radiante.

O dano da magia aumenta em 1d6 quando você alcança o 5º nível (2d6), 11º nível (3d6) e 17º nível (4d8).

## Elixir de Cura

*1º nível de conjuração*

**Tempo de Conjuração:** 1 minuto

**Alcance:** Pessoal

**Componentes:** V, S, M (suprimentos alquímicos)

**Duração:** 24 horas

Você cria um elixir de cura em um frasco simples que aparece em sua mão. O elixir mantém a sua potência durante a duração ou até que seja consumido, nesse momento o frasco desaparece.

Com uma ação, uma criatura pode beber o elixir ou administrá-lo a outra criatura. O alvo recupera 2d4 + 2 pontos de vida.

## Infestação

*Truque de conjuração*

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 9 metros

**Componentes:** V, S, M (Uma pulga viva)

**Duração:** Instantânea

Você faz ácaros, pulgas e outros parasitas aparecerem momentaneamente em uma criatura que você possa ver dentro do alcance. O alvo deve ter sucesso em um teste de resistência de Constituição ou recebe 1d6 dano perfurante. Se o alvo receber qualquer dano, o alvo se move 1,5 metros em uma direção aleatória. Role um d8 para a direção: 1, norte; 2, nordeste; 3, leste; 4, sudeste; 5, sul; 6, sudoeste; 7, oeste; Ou 8, noroeste.

O dano da magia aumenta em 1d6 quando você alcança o 5º nível (2d6), 11º nível (3d6) e 17º nível (4d6).

## Selvageria Primal

*Truque de transmutação*

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** Pessoal

**Componentes:** S

**Duração:** Instantânea

Seus dentes ou unhas alongam e afiam. Você escolhe qual. Faça um ataque de magia corpo a corpo contra uma criatura a até 1,5 metros de você. Em um acerto, o alvo recebe 1d10 de dano perfurante ou cortante (sua escolha). Depois de fazer o ataque, seus dentes ou unhas voltam ao normal.

O dano da magia aumenta em 1d10 quando você alcança o 5º nível (2d10), 11º nível (3d10) e 17º nível (4d10).

## Marionete

*1º nível de encantamento*

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 36 metros

**Componentes:** S

**Duração:** Instantânea

Seu gesto força um humanoide que você possa ver dentro do alcance da magia a fazer um teste de resistência de Constituição. Em um fracasso, o alvo deve se mover seu deslocamento em uma direção que você escolher. Além disso, você pode fazer com que o alvo largue

o que ele está segurando. Esta magia não tem efeito sobre um humanoide que é imune a ser encantado.

## Sentir Emoção

*1º nível de adivinhação*

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** Pessoal

**Componentes:** V, S

**Duração:** Concentração, até 10 minutos

Você sintoniza seus sentidos para pegar as emoções dos outros pela duração. Quando você lança a magia, com sua ação em cada turno até o efeito terminar você pode focar seus sentidos em um humanoide que você possa ver a até 9 metros de você. Você aprende imediatamente a emoção prevalecente do alvo, se é amor, raiva, dor, medo, calma, ou qualquer outra coisa. Se o alvo não é realmente humanoide ou é imune a ser encantado, você sente que está calmo.

## Laço

*1º nível de abjuração*

**Tempo de Conjuração:** 1 minuto

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, S, M (9 metros de cabo ou corda, que é consumido pela magia)

**Duração:** Até dissipar ou acionar

Enquanto você conjura esta magia, você usa o cabo ou corda para criar um círculo com um raio de 1,5 metros em uma superfície plana ao seu alcance. Quando você terminar a conjuração, o cabo ou corda desaparece para se tornar uma armadilha mágica.

A armadilha é quase invisível e requer um teste bem-sucedido de Inteligência (Investigação) contra o seu CD de magia para ser encontrada.

A armadilha desencadeia quando uma criatura pequena ou maior se move para a área protegida pela magia. A criatura desencadeadora deve ser bem sucedida em um teste de resistência de Destreza ou cai propensa e é içada para o ar até que ela fique de cabeça para baixo 30 centímetros acima da superfície protegida, onde esta contida.

A criatura contida pode fazer um teste de resistência de destreza com desvantagem no final de cada um de seus turnos para terminar o efeito no caso de um sucesso. Alternativamente, outra criatura que pode alcançar a criatura contida pode usar uma ação para fazer um teste de Inteligência (Arcanismo) contra a sua CD da magia. Em um sucesso, o efeito contido também termina.

## Despertar Súbito

*1º nível de encantamento*

**Tempo de Conjuração:** 1 ação bônus

**Alcance:** 3 metros

**Componentes:** V

**Duração:** Instantânea

Cada criatura adormecida que você escolher dentro do alcance desperta e, em seguida, cada criatura propensa dentro do alcance pode levantar-se sem gastar qualquer movimento.

## Pedágio aos Mortos

*Truque de necromancia*

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros

**Componentes:** V, S

**Duração:** Instantânea

Você aponta para uma criatura que você possa ver dentro de alcance, e o som de um sino doloroso enche o ar em torno dele por um momento. O alvo deve ter sucesso em um teste de resistência de Sabedoria ou sofre 1d8 de dano necrótico. Se alvo não estiver com os pontos de vida cheios, em vez disso, ele recebe 1d12 dano necrótico.

O dano da magia aumenta em um dado quando você atinge o 5º nível (2d8 ou 2d12), 11º nível (3d8 ou 3d12) e 17º nível (4d8 ou 4d12).

## Coro Sobrenatural

*1º nível de ilusão*

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** Pessoal (9 metros de raio)

**Componentes:** V

**Duração:** Concentração, até 10 minutos

Música de um estilo que você escolher enche o ar em torno de você em um raio de 9 metros. A música se espalha em torno de cantos e pode ser ouvida a até 30 metros de distância. A música se move com você, centrada em você pela duração.

Até que a magia termine, seus testes de Carisma (Atuação) são feitos com vantagem. Além disso, você pode usar uma ação bônus em cada um dos seus turnos para seduzir uma criatura que você escolher a até 9 metros de você que pode vê-lo e ouvir a música. A criatura deve fazer um teste de resistência de Carisma. Se você ou seus companheiros estiverem atacando, a criatura automaticamente terá sucesso no teste. Em uma falha, a criatura torna-se amigável a você enquanto ela puder ouvir a música e por 1 hora depois disso. Seus testes de



Carisma (Blefar) e testes de Carisma (Persuasão) contra criaturas feitas amigáveis por esta magia são realizados com vantagem.

## Virtude

*Truque de abjuração*

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, S

**Duração:** 1 turno

Você toca uma criatura, imbuindo-a de vitalidade. Se o alvo tiver pelo menos 1 ponto de vida, ele ganha um número de pontos de vida temporários igual a 1d4 + seu modificador de habilidade de conjuração. Os pontos temporários são perdidos quando a magia termina.

## Astúcia Selvagem

*1º nível de transmutação (ritual)*

**Tempo de Conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 36 metros

**Componentes:** V, S

**Duração:** Instantânea

Você chama os espíritos da natureza para ajudá-lo. Ao conjurar esta magia, escolha um dos seguintes efeitos

- Se houver rastros no chão dentro do alcance, você sabe onde eles estão, e você faz testes de Sabedoria (Sobrevivência) para seguir estes rastros com vantagem por 1 hora ou até que você conjure esta magia novamente.
- Se houver forragem comestível dentro do alcance, você sabe e onde encontrá-la.
- Se houver água potável dentro do alcance, você sabe e onde encontrá-la.
- Se há abrigo adequado para você e seus companheiros dentro do alcance, você sabe e onde encontrar.
- Envie os espíritos para trazer de volta a madeira para uma fogueira e para montar um acampamento na área usando seus suprimentos. Os espíritos constroem a fogueira em um círculo de pedras, colocam tendas, desenrolam toalhas de cama e colocam rações e água para consumo.
- Os espíritos instantaneamente desmontam um acampamento, que inclui apagar uma fogueira, desmontar as tendas, embalando sacos, e enterrando qualquer lixo.

## Ataque do Zéfiro

*1º nível de transmutação*

**Tempo de Conjuração:** 1 ação bônus

**Alcance:** Pessoal

**Componentes:** V

**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você se move como o vento. Pela duração, seu movimento não provoca ataques de oportunidade.

Além disso, a primeira vez que você fizer um ataque com arma em seu turno antes que a magia termine, você realiza a rolagem com vantagem, e seu deslocamento aumenta em 9 metros até o final desse turno.

