



# UNEARTHED ARCANA



**DUNGEONS & DRAGONS**

## Magia Negra Ancestral

Avance pelas profundezas de Underdark e descubra variantes da raça tiefling, além de um conjunto de conjuração de magias que permite a conjuração de demônios.

# Unearthed Arcana: Magia Negra Ancestral

À medida que a temporada do enredo Ira dos Demônios continua a desvanecer nas profundezas de Underdark, o Unearthed Arcana deste mês oferece novas opções demoníacas para sua campanha.

Primeiramente em fora das mesas, este artigo faz exame de um novo olhar para raça tiefling. Ao dividir o tiefling do Livro do Jogador em uma variante modular, os jogadores podem agora criar personagens tiefling amarrados a uma ascendência diabólica ou demoníaca.

Além disso, um novo conjunto de conjuração de magias permite rodízios para chamar demônios para fazer a sua licitação. Cada tipo de demônio tem suas próprias inclinações e peculiaridades quando convocado para o mundo material, e os demônios são muito mais difíceis de controlar do que outras criaturas que um conjurador pode invocar.

## Variante Tiefling

Conforme apresentado no Livro do Jogador, todos os membros da raça tiefling compartilham algum tipo de origem diabólica. A seguinte opção permite que você crie um tiefling com uma empatia demoníaca.

Todos os tieflings ganham os seguintes traços da raça tiefling padrão do Manual do Jogador:

- Idade
- Tendência
- Tamanho
- Deslocamento
- Visão no Escuro

Além disso, os seguintes traços são modificados do Livro do Jogador:

- **Aumento de Habilidade.** Sua pontuação de Carisma aumenta em 2.
- **Idiomas.** Você pode falar, ler e escrever Comum.

## Sub-Raças

Esta variante introduz novos sub-raças para o tiefling. Cada sub-raça oferece traços além dos indicados acima. A apresentação da raça no Livro do

Jogador é o tiefling infernal, que é resumido aqui para facilidade de referência.

### Tiefling Infernal

Um tiefling infernal se baseia no poder dos nove infernos e seus mestres diabólicos. Estes tieflings têm as seguintes características adicionais.

**Aumento de Habilidade.** Sua pontuação de Inteligência aumenta em 1.

**Resistência Infernal.** Conforme descrito no Livro do Jogador.

**Legado Infernal.** Conforme descrito no Livro do Jogador.

**Idiomas.** Você pode falar, ler e escrever Infernal.

### Tiefling Abissal

Todos os tieflings abissais traçam sua linhagem aos demônios do Abismo. Estes tieflings têm as seguintes características adicionais.

**Aumento de Habilidade.** Sua pontuação de Constituição aumenta em 1.

**Magias Arcanas Abissais.** Cada vez que você realizar um descanso longo, você ganha a capacidade de lançar truques e magias aleatoriamente determinados a partir de uma curta lista. No 1º nível, você pode lançar um truque. Quando você alcança o 3º nível, você também pode lançar uma magia de 1º nível. No 5º nível, você pode lançar uma magia de 2º nível.

Você pode lançar uma magia adquirida a partir desta característica apenas uma vez até completar seu próximo descanso longo. Você pode lançar um truque obtido a partir desta característica à vontade, como normal. Para magias de 1º nível cujo efeito mude se for lançado usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, você conjura a magia como se estivesse usando um espaço de 2º nível. Magias de 2º nível são lançadas como se estivessem usando um espaço de 2º nível.

No final de cada descanso longo, você perde os truques e magias anteriormente concedidos por este recurso, mesmo se você não os lançar. Você substitui esses truques e magias rolando novos na tabela Magias Arcanas Abissais. Role separadamente para cada truque e anote. Se você rolar a mesma magia ou truque que tenha ganhado no final de seu descanso longo anterior, role novamente até que obtenha resultado diferente.

## Magias Arcanas Abissais

d6	1° Nível	3° Nível	5° Nível
1	Globos de Luz	Mãos Flamenjantes	Alterar-se
2	Ataque Certo	Enfeitiçar Pessoa	Escuridão
3	Luz	Mísseis Mágicos	Invisibilidade
4	Mensagem	Cure wounds	Levitação
5	Vitalidade Falsa	Riso Histerico de Tacha	Reflexos
6	Prestidigitação	Onda Trovejante	Patatas de Aranha

**Resistência Abissal.** Seu ponto de vida máximo aumenta pela metade do seu nível (mínimo 1).

**Idiomas.** Você pode falar, ler e escrever Abissal.

## Novas Magias

As magias de conjuração novas a seguir aparecem na lista de magias do feiticeiro e na lista de magias do mago.

### Conjurar Barlgura

*4° nível de conjuração*

**Tempo de Execução:** 1 Ação

**Alcance:** 18 metros

**Componentes:** V, G

**Duração:** Até 10 minutos

Você convoca um Barlgura que aparece em um espaço desocupado que você possa ver dentro do alcance. O Barlgura desaparece quando cai à 0 pontos de vida ou quando a duração da magia termina.

O Barlgura é hostil a todos os não-demônios. Role a iniciativa para o Barlgura, que tem seus próprios turnos. No início de seu turno, ele se move e ataca o não-demônio mais próximo que possa perceber. Se duas ou mais criaturas estiverem igualmente próximas, ela escolhe uma ao acaso. Se ele não consegue ver nenhum inimigo em potencial, o Barlgura move-se em uma direção aleatória em busca de inimigos.

Como parte da preparação da magia, você pode desenhar um círculo no chão usando o sangue de um humanoide inteligente morto nas últimas 24 horas. O círculo precisa ser grande o suficiente para abranger o seu espaço. O Barlgura convocado não poderá atravessar o círculo nem atacar a ninguém enquanto a magia persistir.

### Conjurar Hezrou

*7° nível de conjuração*

**Tempo de Execução:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros

**Componentes:** V, G, M (alimento com valor de pelo menos 100 po, que será consumido pela magia)

**Duração:** Concentração, até 1 hora

Você convoca um Hezrou que aparece em um espaço desocupado que você possa ver dentro do alcance. O Hezrou desaparece quando ele cai à 0 pontos de vida ou quando a duração da magia termina.

A atitude do Hezrou vai depender do valor investido no alimento usado como componente material para esta magia. Role iniciativa para o Hezrou, que tem seus próprios turnos. No início do turno do Hezrou, o Mestre faz um teste de Carisma secretamente em seu nome, com um bônus igual ao valor do alimento dividido por 20. O CD do teste começa em 10 e aumenta em 2 cada rodada. Você pode emitir ordens ao Hezrou e tê-lo sob comando contanto que seja sucesso o teste de carisma.

Se o teste falhar, a magia não requer mais concentração e o demônio não está mais sob seu comando. O Hezrou então se concentra em devorar qualquer cadáver que possa ver. Se não há tais refeições a vista, ele ataca as criaturas mais próximas e come qualquer coisa que mata. Se seus pontos de vida forem reduzidos abaixo da metade de seu ponto de vida máximo, ele retorna ao Abismo.

Como parte da preparação da magia, você pode desenhar um círculo no chão usando o sangue de um humanoide inteligente morto nas últimas 24 horas. O círculo precisa ser grande o suficiente para abranger o seu espaço. O Hezrou convocado não poderá atravessar o círculo nem atacar a ninguém enquanto a magia persistir.

### Conjurar Demônio Menor

*3° nível de conjuração*

**Tempo de Execução:** 1 Ação

**Alcance:** 18 metros

**Componentes:** V, G, M (um frasco de sangue de um humanoide inteligente morto nas últimas 24 horas)

**Duração:** Concentração, até 1 hora

Você invoca até um total de oito Manes ou Dretches que aparecem em espaços desocupados que você possa ver dentro de alcance. Um Mane ou Dretch desaparece



quando ele cai à 0 pontos de vida ou quando a duração da magia termina.

Os demônios são hostis a todas as criaturas. Role iniciativa para os demônios convocados como um grupo, que tem seus próprios turnos. Os demônios atacam os não-demônios mais próximos da melhor forma possível.

Como parte da preparação da magia, você pode desenhar um círculo no chão usando o sangue de um humanoide inteligente morto nas últimas 24 horas. O círculo precisa ser grande o suficiente para abranger o seu espaço. Os Demônios convocados não poderão atravessar o círculo nem atacar a ninguém enquanto a magia persistir.

Em Níveis Mais Altos. Quando você lança esta magia usando um espaço de magia do 6° ou 7° nível, você invoca dezesseis demônios. Se você o conjurar usando um espaço de magia do 8° ou 9° nível, você convoca trinta e dois demônios.

## Conjurar Demônio das Sombras

*4° nível de conjuração*

**Tempo de Execução:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros

**Componentes:** V, G, M (um frasco de sangue de um humanoide inteligente morto nas últimas 24 horas)

**Duração:** Concentração, até 1 hora

Você convoca um demônio de sombra que aparece em um espaço desocupado que você possa ver dentro do alcance. O demônio das sombras desaparece quando ele cai à 0 pontos de vida ou quando a duração da magia termina.

Role iniciativa para o demônio sombra, que tem seus próprios turnos. Você pode emitir ordens para o demônio das sombras, e ele obedece a você enquanto ele possa atacar uma criatura em cada um de seus turnos e não começar sua vez em uma área de luz brilhante. Se qualquer uma destas condições não for cumprida, o demônio de sombra imediatamente faz um teste de Carisma resistido pelo seu teste de Carisma. Se você falhar no teste, a magia não requer mais concentração e o demônio não estará mais sob seu comando. O demônio automaticamente consegue sucesso no teste se ele estiver a mais de 100 metros de distância de você.

Como parte da preparação da magia, você pode desenhar um círculo no chão usando o sangue de um

humanoide inteligente morto nas últimas 24 horas. O círculo precisa ser grande o suficiente para abranger o seu espaço. O Demônio das Sombras convocado não poderá atravessar o círculo nem atacar a ninguém enquanto a magia persistir.

## Conjurar Vrock

*5° nível de conjuração*

**Tempo de Execução:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros

**Componentes:** V, G, M (gemas com valor de pelo menos 100 po, que será consumido pela magia)

**Duração:** Concentração, até 1 hora

Você invoca um Vrock que aparece em um espaço desocupado que você possa ver dentro do alcance. O Vrock desaparece quando ele cai à 0 pontos de vida ou quando a duração da magia termina.

A atitude do Vrock vai depender do valor investido na gema usada como componente material para esta magia. Role iniciativa para o Vrock, que tem seus próprios turnos. No início do turno do Vrock, o Mestre faz um teste de Carisma secretamente em seu nome, com um bônus igual ao valor do alimento dividido por 20. O CD do teste começa em 10 e aumenta em 2 cada rodada. Você pode emitir ordens ao Vrock e tê-lo sob comando contanto que seja sucesso o teste de carisma.

Se o teste falhar, o feitiço não requer mais concentração e o Vrock não está mais sob seu comando. O Vrock não toma nenhuma ação em seu próximo turno e usa sua telepatia para dizer a qualquer criatura que ela possa ver que lutará em troca de um tesouro. A criatura que dá ao Vrock a jóia a mais cara pode comandá-lo para os 1d6 próximas rodadas. No final desse tempo, ele oferece a pechincha novamente. Se ninguém oferece tesouro ao Vrock antes do seu próximo turno começar, ele ataca as criaturas mais próximas para 1d6 rodadas após retornar ao Abismo.

Como parte da preparação da magia, você pode desenhar um círculo no chão usando o sangue de um humanoide inteligente morto nas últimas 24 horas. O círculo precisa ser grande o suficiente para abranger o seu espaço. O Vrock convocado não poderá atravessar o círculo nem atacar a ninguém enquanto a magia persistir.

