



# UNEARTHED ARCANA



**DUNGEONS & DRAGONS**

## Bruxo e Mago: Patrono Transcendental e Tradição Arcana

O bruxo e o mago alcançam novos horizontes arcanos esta semana. O bruxo recebe duas opções para a característica de Patrono Transcendental: o Lâmina Maldita e a Rainha dos Corvos. Essa classe também recebe uma coleção de opções para a sua característica Invocações Místicas. Enquanto isso, o Mago recebe uma opção para a característica Tradições Arcanas: Maestria do Saber.

# Unearthed Arcana: Bruxo e Mago

Este documento apresenta as opções de jogo teste para duas classes, o Bruxo e o Mago.

## Material de Teste

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 eles se tornarem oficiais, eles aparecerão em um livro.

## Patronos Transcendental

No nível 1, o bruxo ganha a característica Patrono Transcendental. Aqui estão novas opções de teste para esse recurso: a Lâmina Maldita e a Rainha dos Corvos.

### Lâmina Maldita

Você fez o seu pacto com uma poderosa e sensível arma mágica esculpida a partir do material do Pendor das Sombras. A poderosa espada Blackrazor é a mais notável dessas armas, várias das quais se espalharam pelo multiverso ao longo dos séculos. Essas armas se fortalecem quando consomem a essência vital de suas vítimas. Os mais fortes podem usar seus laços com o Pendor das Sombras para oferecer poder aos mortais que os servem. A rainha dos corvos forjou a primeira destas armas. Elas, junto com os bruxos da lâmina maldita, são uma ferramenta que pode se usar para manipular eventos no plano material e a suas extremidades inescrutáveis.

## Lista de Magias Expandida

O Lâmina Maldita permite que você escolha uma lista expandida de feitiços quando você aprende um feitiço mágico. Os feitiços a seguir são adicionados à lista de feitiços do bruxo para você.

### Magias Expandidas da Lâmina Maldita

Nível da Magia	Magia
1°	<i>Escudo Arcano, Destruição Colérica</i>
2°	<i>Marca da Punição, Arma Mágica</i>
3°	<i>Piscar, Arma Elemental</i>
4°	<i>Assassino Fantasmagórico, Destruição Estonteante</i>
5°	<i>Cone de Frio, Onda Destrutiva</i>

## Guerreiro Maldito

No primeiro nível, você ganha proficiência com armadura média, escudos e armas marciais. Além disso, ao atacar com uma arma corpo-a-corpo com a qual você é proficiente e que não tenha a propriedade de duas mãos, você pode usar seu modificador de Carisma, em vez de Força ou Destreza, para as rolagens de ataque e dano.

## Maldição da Lâmina Maldita

Começando no 1º nível, você ganha a habilidade de colocar uma maldição sobre um inimigo. Como uma ação bônus, escolha uma criatura que você possa ver a até 9 metros de você. O alvo é amaldiçoado por 1 minuto. Até a maldição terminar, você ganha os seguintes benefícios:

- Você ganha um bônus nas rolagens de dano contra o alvo amaldiçoado. O bônus é igual ao seu bônus de proficiência.
- Qualquer rolagem de ataque que você faça contra o alvo amaldiçoado é um golpe crítico em uma rolagem de 19 ou 20 no d20.
- Se o alvo amaldiçoado morrer, você recuperará pontos de vida igual ao seu nível de bruxo + seu modificador Carisma.

Você não pode usar esta característica novamente até que você termine um descanso curto ou longo.

## Cão das Sombras

Começando no 6º nível, sua sombra pode se separar de você e se transformar em um cão de pura escuridão. Na maioria das vezes, seu cão das sombras se disfarça como sua sombra normal. Como uma ação bônus, você pode comandá-la magicamente para deslizar na sombra de uma criatura que você possa ver a até 18 metros de você. Enquanto o cão das sombras estiver mesclado dessa maneira, o alvo não pode obter os benefícios de meia cobertura ou cobertura de três quartos contra suas rolagens de ataque, e você sabe a distância e a direção para o alvo mesmo se estiver oculto. O cão de caça não pode ser visto por ninguém, exceto você e aqueles com visão verdadeira, e não é afetado pela luz. O alvo tem um vago sentimento de pavor enquanto o cão está presente.

Como uma ação bônus, você pode comandar seu cão das sombras para retornar a você. Ele também retorna automaticamente para você se você e o alvo estiverem em planos diferentes de existência, se você estiver

incapacitado, ou se dissipar magia, remover maldição ou magia similar for usada no alvo.

## Armadura Maldita

No décimo nível, sua maldição cresce mais poderosa. Se o alvo amaldiçoado por sua Maldição da Lâmina Maldita acertar um ataque, role um d6. Em um 4 ou maior, o ataque em vez disso erra você.

## Mestre dos Malditos

Começando no 14º nível, você pode usar a Maldição da Lâmina Maldita novamente sem descansar, mas quando você a aplica a um novo alvo, a maldição termina imediatamente no alvo anterior.

## A Rainha dos Corvos

Seu patrono é a Rainha dos Corvos, um ser misterioso que governa o Pendor das Sombras de um palácio de gelo profundo dentro desse reino de pavor. A Rainha dos Corvos vigia o mundo, antecipando a morte de cada criatura e assegurando que ela atinja seu fim no tempo e lugar certo. Como a governante do Pendor das Sombras, ela habita em um reflexo decaído, escuro do mundo. Sua capacidade de alcançar o mundo é limitada. Assim, ela se volta para os bruxos mortais para servirem a sua vontade. Bruxos juram receber visões e sussurros da Rainha dos Corvos em seus sonhos, enviando-os em aventuras e advertindo os dos perigos iminentes.

Espera-se que os seguidores da rainha dos corvos sirvam sua vontade no mundo. Ela se preocupa em assegurar que aqueles que morrerem passem do mundo como esperado e pede a seus agentes para derrotar aqueles que buscam enganar a morte através de mortos-vivos ou outras imitações da imortalidade. Ela odeia mortos-vivos inteligentes e espera que seus seguidores os derrubem, enquanto que mortos-vivos sem mente, como esqueletos e zumbis, são pouco mais que autômatos tropeços em seus olhos.

## Lista de Magias Expandidas

A Rainha dos Corvos permite que você escolha uma lista expandida de feitiços quando você aprende um feitiço mágico. Os feitiços a seguir são adicionados à lista de feitiços do bruxo para você.

## Magias Expandidas da Rainha dos Corvos

Nível da Magia	Magia
1º	<i>Vida Falsa, Santuário</i>
2º	<i>Silêncio, Arma espiritual</i>
3º	<i>Forjar Morte, Falar com os Mortos</i>
4º	<i>Tempestade de Gelo, Localizar Criatura</i>
5º	<i>Comunhão, Cone de Frio</i>

## O Corvo Sentinela

Começando no 1º nível, você ganha o serviço de um espírito enviado pela Rainha dos Corvos para cuidar de você. O espírito assume as estatísticas e forma de um corvo, e ele sempre obedece aos seus comandos, que você pode dar telepaticamente enquanto ele estiver a até 30 metros de você.

Enquanto o corvo estiver empoleirado no seu ombro, você ganha visão no escuro com uma escala de 9 metros e um bônus a sua percepção passiva (percepção) e aos testes da sabedoria (percepção). O bônus é igual ao seu modificador de Carisma. Quando empoleirado em seu ombro, o corvo não pode ser alvejado por nenhum ataque ou o outro efeito prejudicial; Só você pode lançar feitiços nele; Ele não pode sofrer danos; E ficar incapacitado.

Você pode ver através dos olhos do corvo e ouvir o que ele ouve enquanto ele estiver a até 30 metros de você.

Em combate, você rola a iniciativa para o corvo e controla como ele age. Se ele for morto por uma criatura, você ganha vantagem em todas as rolagens de ataque contra o assassino pelas próximas 24 horas.

O corvo não precisa dormir. Enquanto estiver a até 30 metros de você, ele pode despertá-lo do sono como uma ação do bônus.

O corvo desaparece quando morre, se você morre, ou se os dois estão separados por mais de 8Km.

No final de um descanso curto ou longo, você pode chamar o corvo de volta para você - não importa onde ele está ou se morreu - ele reaparece a até 1,5 metro de você.

## Alma do Corvo

No 6º nível, você ganha a habilidade de se fundir com seu espírito de corvo. Como uma ação bônus quando seu corvo está empoleirado em seu ombro, seu corpo se funde com a forma do seu corvo. Quando mesclado, você se torna minúsculo, você substitui sua velocidade com a do corvo, e você pode usar sua ação apenas para Correr, Desengajar, Esquivar, Ajudar, Esconder ou Procurar. Durante este tempo, você ganha os benefícios do seu corvo quando está empoleirado em seu ombro. Como uma ação, você e o corvo voltam ao normal.

## Escudo do Corvo

No décimo nível, a rainha dos corvos concede-lhe uma bênção protetora. Você ganha vantagem em testes de morte, imunidade ao estado assustado e resistência a dano necrótico.

## A Mão Direita da Rainha

A partir do 14º nível, você pode canalizar o poder da Rainha dos Corvos para matar uma criatura. Você pode lançar o dedo da morte. Depois de lançar o feitiço com este recurso, você não pode fazê-lo novamente até que você termine um longo descanso.

## Invocações Místicas

No 2º nível, um bruxo ganha a característica Invocações Místicas. Aqui estão novas opções de teste para esse recurso.

Muitas destas novas invocações estão ligadas a um patrono, permitindo que você fortaleça o vínculo entre seu bruxo e o patrono de outro mundo.

Duas das invocações estão associadas com o Perscrutador, um patrono que apareceu em outra Unearthed Arcana.

## Aspecto da Lua

*Pré-requisitos: Patrono Arquifada*

Você ganhou o favor da Dama da Lua. Você não precisa mais dormir e não pode ser forçado a dormir por qualquer meio. Para obter os benefícios de um descanso longo, você pode gastar todas as 8 horas fazendo atividades leves, como ler e manter vigia.

## Maldição das Chamas

*Pré-requisitos: Patrono Lâmina Maldita*

Com uma ação bônus, você faz com que um alvo amaldiçoado pela Maldição da Lâmina Maldita tome dano de fogo igual ao seu modificador de Carisma (mínimo de 1).

## O Farol de Caiphon's

*Pré-requisitos: Patrono O Grande Antigo*

A estrela roxa de Caiphon é a desgraça de marinheiros inexperientes. Aqueles que usam sua luz enganosa para guiar suas viagens invariavelmente vêm a ruína. Você ganha proficiência nas habilidades Belfar e Furtividade, e você tem vantagem em ataques contra criaturas encantadas.

## Maldição do Congelamento

*Pré-requisitos: Patrono Lâmina Maldita*

Com uma ação bônus, você faz com que uma geada gire em torno de um alvo amaldiçoado pela Maldição da Lâmina Maldita, causando dano de frio a cada um de seus inimigos a até 1,5 metros do alvo. O dano de frio é igual ao seu modificador de Carisma (mínimo de 1).

## Crônica da Rainha dos Corvos

*Pré-requisitos: Patrono A Rainha dos Corvos, Pacto do Tomo*

Você pode colocar a mão de um cadáver ou um apêndice semelhante em seu Livro das Sombras e fazer uma pergunta em voz alta. Após 1 minuto, a resposta aparece escrita em sangue em seu livro. A resposta é fornecida pelo espírito da criatura morta ao melhor de seu conhecimento e é traduzida para uma linguagem de sua escolha. Você deve usar essa habilidade dentro de 1 minuto após a morte de uma criatura, e só pode ser feita uma pergunta desta maneira a cada criatura.

## Garras de Acamar

*Pré-requisitos: Patrono O Grande Antigo, Pacto das Lâminas*

Você pode criar um mangual negro, de chumbo usando o Pacto das Lâminas. A cabeça do mangual é esculpida para se assemelhar a um par de tentáculos agarrados. A arma tem a propriedade alcance. Quando você acertar uma criatura com ela, você pode gastar um espaço de magia para causar dano necrótico de 2d8 adicional para o alvo por nível de magia, e você pode reduzir o deslocamento da criatura a 0 até o final do seu próximo turno.

## Manto de Belzebu

*Pré-requisitos: Patrono O Corruptor*

Como uma ação bônus, você pode conjurar um enxame de moscas zumbindo em torno de você. O enxame concede-lhe vantagem em testes de carisma (Intimidação), mas desvantagem em todos os outros testes de Carisma. Além disso, uma criatura que começar o seu turno a até 1,5 metro de você recebe dano de veneno igual ao seu modificador de Carisma. Você pode desfazer o enxame com outra ação de bônus.

## O Emissário das Maldições

*Pré-requisitos: Patrono Lâmina Maldita, Pacto da Lâminas*

Você pode criar uma grande espada forjada a partir da prata, com runas pretas gravadas em sua lâmina, usando o recurso Pacto da Lâmina. Se você reduzir um alvo amaldiçoado pela Maldição da Lâmina Maldita a 0 pontos de vida com esta espada, você pode mudar imediatamente o alvo da maldição para uma criatura diferente. Esta mudança não prolonga a duração da maldição.

Quando você acertar uma criatura com esta arma, você pode gastar um espaço de magia para causar um dano de 2d8 adicional no alvo por nível de magia, e você pode reduzir o deslocamento da criatura para 0 até o final do seu próximo turno.

## Beijo de Mefisto

*Pré-requisitos: 5º Nível, Patrono O Corruptor, Truque Rajada Mística*

Você pode canalizar o fogo de Mefisto através da sua Rajada Mística. Quando você acertar uma criatura com esse truque, você pode lançar bola de fogo como uma ação de bônus usando um espaço de magia. No entanto, o feitiço deve ser centrado em uma criatura que você bateu com a rajada mística.

## Lança de Gelo

*Pré-requisitos: Patrono Arquifada, Truque Rajada Mística*

Você se baseia nos dons do Príncipe da Geada para aprisionar seus inimigos no gelo. Quando você acertar uma criatura com o seu truque rajada mística uma ou mais vezes em seu turno, você pode reduzir o deslocamento dessa criatura por 3 metros até o final de seu próximo turno.

## Olhar de Khirad

*Pré-requisitos: 7º Nível, Patrono O Grande Antigo*

Você ganha o olhar penetrante da estrela azul Khirad. Com uma ação, você pode ver através de objetos sólidos em um intervalo de 9 metros até o final da curva atual. Durante esse tempo, você percebe objetos como imagens fantasmagóricas e transparentes.

## Garra de Hadar

*Pré-requisitos: Patrono O Grande Antigo, Truque Rajada Mística*

Uma vez durante o seu turno, quando você acertar uma criatura com o seu truque rajada mística, você pode mover

essa criatura em uma linha reta de 3 metros mais perto de si mesmo.

## Presente do Lorde Verde

*Pré-requisitos: Patrono Arquifada*

O Lorde Verde supervisiona um reino verdejante de verão eterno. Sua alma está ligada ao seu poder. Sempre que você recuperar pontos de vida, você trata qualquer dado rodado para determinar os pontos de vida que você recupera como tendo rolado seu valor máximo.

## Arma de Pacto Melhorada

*Pré-requisitos: 5º Nível, Pacto da Lâmina*

Qualquer arma que você criar usando o seu Pacto da Lâmina se torna uma arma +1. Esta invocação não afeta uma arma mágica que você transformou em sua arma de pacto

## Maça de Dispater

*Pré-requisitos: Patrono O Corruptor, Pacto da Lâmina*

Quando você cria sua arma de pacto como uma maça, ela se manifesta como uma maça de ferro forjada em Dis, o segundo dos Nove Infernos. Quando você acerta uma criatura com ela, você pode gastar um espaço de magia para causar dano de força adicional de 2d8 no alvo por nível de magia, e você pode derrubar o alvo se for enorme ou menor.

## Arco da Lua

*Pré-requisitos: Patrono Arquifada, Pacto da Lâmina*

Você pode criar um arco longo usando o recurso Pacto da Lâmina. Quando você puxa sua corda e atira, cria uma seta de madeira branca, que desaparece após 1 minuto. Você tem vantagem em testes de ataque contra licantropos com o arco. Quando você acertar uma criatura com ele, você pode gastar um espaço de magia para causar dano 2d8 de dano radiante adicional para o alvo por nível de magia.

## Caminho do Perscrutador

*Pré-requisitos: Patrono Perscrutador*

O Perscrutador pede-lhe para viajar em busca de conhecimento, e pouco pode impedi-lo de seguir este caminho. Você ignora terrenos difíceis, tem vantagem em todos os testes para escapar de agarrar, algemas, ou cordas, e vantagem em testes de resistência contra ser paralisado.



## Benção da Rainha dos Corvos

*Pré-requisitos: Patrono Rainha dos Corvos, Truque Rajada Mística*

Quando você rolar um acerto crítico com seu truque rajada mística, escolha você ou um aliado que você possa ver a até 9 metros de você. A criatura escolhida pode gastar imediatamente um dado de vida para recuperar pontos de vida igual a rolagem + modificador de Constituição da criatura (mínimo de 1 ponto de vida).

## Maldição Inexorável

*Pré-requisitos: 5° Nível, Patrono Lâmina Maldita*

A Maldição da Lâmina Maldita cria um vínculo temporário entre você e seu alvo. Com uma ação bônus, você pode magicamente teleportar se para um espaço que você pode ver a até 1,5 metro do alvo amaldiçoado por sua maldição da Lâmina Maldita. Para fazer isso, você deve ser capaz de ver o alvo e deve estar a até 9 metros dele.

## Presente dos Gêmeos do Mar

*Pré-requisitos: Patrono Arquifada*

Os gêmeos do mar regem os mares na Agrestia das Fadas. Seu dom permite que você viaje através da água com facilidade. Você pode respirar debaixo d'água, e você ganha uma velocidade de natação igual o deslocamento.

Você também pode conjurar respirar na água usando um espaço de magia. Depois de lançá-lo usando esta invocação, você não pode fazê-lo novamente até que você termine um descanso longo.

## Discurso do Perscrutador

*Pré-requisitos: Patrono Perscrutador*

Sua busca pelo conhecimento permite que você domine qualquer língua falada. Quando você completar um descanso longo, você pode escolher dois idiomas. Você ganha a capacidade de falar, ler e escrever os idiomas escolhidos até que você termine o seu descanso longo seguinte.

## Sudário de Ulban

*Pré-requisitos: 18° Nível, Patrono O Grande Antigo,*

A estrela azul-branca de Ulban mantém uma presença inconstante entre as estrelas, agitando em vista apenas para anunciar um presságio. Com uma ação, você pode se tornar invisível por 1 minuto. Se você atacar, causar dano ou forçar uma criatura a fazer um teste de resistência, você se tornará visível no final do turno atual.

## Arma do Pacto Superior

*Pré-requisitos: 9° Nível, Pacto da Lâmina*

Qualquer arma que você criar usando o seu Pacto da Lâmina se torna uma arma +2. Esta invocação não afeta uma arma mágica que você transformou em sua arma de pacto.

## Tumba de Levistus

*Pré-requisitos: Patrono O Corruptor*

Com uma reação quando você recebe dano, você pode enterrar-se no gelo, que se dissolve no final do seu próximo turno. Você ganha 10 pontos de vida temporários por nível de bruxo, que levam o máximo de dano causado possível. Você também ganha vulnerabilidade aos danos de fogo, seu deslocamento cai para 0, e você está incapacitado. Todos esses efeitos terminam quando o gelo derrete. Depois de usar essa invocação, você não poderá usá-la novamente até terminar um descanso curto ou longo.

## Arma do Pacto Final

*Pré-requisitos: 15° Nível, Pacto da Lâmina*

Qualquer arma que você criar usando o seu Pacto da Lâmina se torna uma arma +3. Esta invocação não afeta uma arma mágica que você transformou em sua arma de pacto.

## Tradição Arcana

No segundo nível, um mago ganha a característica Tradição Arcana. Aqui está uma nova opção de teste para essa característica: Domínio do Saber.

## Maestria do Saber

A Maestria do Saber é uma tradição arcana fixada na compreensão da mecânica subjacente da magia. É a mais acadêmica de todas as tradições arcanas. A promessa de descobrir novos conhecimentos ou provar (ou desacreditar) uma teoria da magia é geralmente necessária para despertar seus praticantes de seus laboratórios, academias e arquivos para prosseguir uma vida de aventura. Conhecidos como savants, os seguidores desta tradição são um muito estudiosos e que vêem a beleza e o mistério na aplicação da mágica. Os resultados de um feitiço são menos interessantes para eles do que o processo que o cria. Alguns savants tomam uma atitude ativa para aqueles que seguem uma tradição focada em uma única escola de magia, vendo os como provincianos e faltando a sofisticação necessária para dominar a magia verdadeira. Outros savants são

professores generosos, contrariando a ignorância e decepção com conhecimento profundo e bom humor.

## Mestre do Conhecimento

Começando no 2º nível, você se torna um compêndio de conhecimento sobre uma vasta gama de tópicos. Seu bônus de proficiência é dobrado para qualquer teste de habilidade que você faça usando as perícias Arcanismo, História, Natureza ou Religião se você for proficiente nessas habilidades.

Além disso, suas habilidades analíticas são tão bem afiadas que sua iniciativa no combate pode ser conduzida por agilidade mental, em vez de agilidade física. Quando você rola iniciativa, é uma verificação de inteligência ou um teste de Destreza para você (sua escolha).

## Segredos Mágicos

No segundo nível, você domina o primeiro de uma série de segredos arcanos descobertos por seus extensos estudos.

Quando você lança um feitiço com um espaço de magia e o feitiço lida com dano ácido, frio, fogo, força, relâmpago, necrótico, radiante ou trovão, você pode substituir esse tipo de dano por outro tipo da lista (você pode mudar apenas um tipo de dano por lançamento de magia). Você substitui um tipo de energia por outro, alterando a fórmula da magia à medida que a conjura.

Quando você conjurar um feitiço com um espaço de magia e o feitiço requer um teste de resistência, você pode alterar o teste de resistência de uma pontuação de habilidade para outra de sua escolha. Uma vez que você altera um teste desta forma, não pode fazê-lo novamente até terminar um descanso curto ou longo.

## Alterando feitiços

Enquanto o recurso Segredos Mágicos oferece maior versatilidade, na mesa seus efeitos podem ser difíceis de detectar pelos outros jogadores. Se você estiver jogando com um savant, tome um momento para descrever como você altera suas magias. Pense em uma mudança de assinatura que seu personagem está particularmente orgulhoso. Seja inventivo, e faça o jogo mais divertido para todos, jogando repentinamente truques inesperados. Por exemplo, uma bola de fogo transformada pode exigir um teste de resistência de Força ela pode se tornar uma esfera de rocha ardente que se quebra e bate em seu alvo. Uma pessoa de feitiço que requer um teste de Constituição pode tomar a forma de um narcótico vaporoso que altera o humor do alvo.

## Conjuração Alquímica

No 6º nível, você aprende a aumentar feitiços em uma variedade de maneiras. Quando você conjurar um feitiço com

um espaço de magia, você pode gastar um espaço de magia adicional para aumentar seus efeitos para este efeito, misturando o material bruto de mágica em seu feitiço para amplificá-lo. O efeito depende do espaço de magia que você gasta.

Um **espaço de magia de nível 1** adicional pode aumentar a força bruta da magia. Se for um feitiço com rolagem de dado, aumente o dano contra todos os alvos com 2d10 de dano de força. Se o feitiço pode causar dano em mais de um turno, ele lida com este dano de força extra somente no turno que você conjurar.

Um **espaço de magia de nível 2** adicional pode aumentar o alcance da magia. Se o alcance da magia é de pelo menos 9 metros, ele se torna 1,600Km.

Um **espaço de magia de nível 3** adicional pode aumentar a potência da magia. Aumenta o CD do teste de resistência da mágica em 2.

## Memória Prodigiosa

No décimo nível, você alcançou um maior domínio da preparação da magia. Como uma ação bônus, você pode substituir um feitiço que você preparou com outra mágica do seu livro de feitiços. Você não pode usar este recurso novamente até que você termine um descanso curto ou longo.

## Mestre da Magia

No 14º nível, seu conhecimento de magia permite que você duplique praticamente qualquer feitiço. Como uma ação de bônus, você pode forçar a mente para a sua habilidade de lançar um feitiço da sua escolha na lista de magias de qualquer classe. O feitiço deve ser de um nível para o qual você tem espaços de magia, você não deve tê-lo preparado, e você deve seguir as regras normais para o lançamento, incluindo o gasto de um espaço de magia. Se o feitiço não é um feitiço de mago, ele conta como feitiço de mago quando você o conjura. A capacidade de lançar o feitiço desaparece de sua mente quando você jogá-lo ou quando o turno terminar.

Você não pode usar este recurso novamente até que você termine um descanso longo.

