

# Unearthed Arcana: Bruxo e Mago

Esse documento introduz materiais de este para duas classes, o bruxo e o mago.

## Material de Playtest

O material apresentado aqui é para teste e para acender a sua imaginação. Essas mecânicas de jogo estão em forma de rascunho para serem jogadas em sua campanha, mas não refinadas por iterações de design ou desenvolvimento completo de jogo. Elas não são, oficialmente, parte do jogo. Devido a essas razões, todo material nessa coluna não é permitido nos eventos da *Adventurers League* do D&D. Se ele se tornar oficial, será publicado em um livro.

## Patronos Sobrenaturais

No 1º nível, o bruxo ganha a característica Patrono Sobrenatural. Aqui nesse material de teste são apresentadas novas opções para essa característica: o Lâmina Maldita e a Rainha Corvo.

## O Lâmina Maldita

Você fez seu pacto com uma poderosa, arma mágica senciente feita de materiais encontrados no Pendor das Sombras. A poderosa espada Navalha Negra é a mais notável dessas armas que se espalharam pelo multiverso através das eras. Essas armas se tornam mais poderosas ao passo que elas ceifam a essência vital de suas vítimas. As mais poderosas dessas armas podem utilizar seus laços com o Pendor das Sombras para oferecer poderes aos mortais que as servem. A Rainha Corvo forjou a primeira dessas armas. Elas, junto com os bruxos da lâmina maldita, servem como ferramentas que a Rainha Corvo pode usar para manipular os eventos no plano material para seus inescrupulosos fins.

## Lista de Magias Expandida

A Lâmina Maldita o permite escolher de uma lista de magias expandida quando você aprende uma magia de bruxo. As seguintes magias são adicionadas à sua lista de magias de bruxo.

## Magias Expandidas do Lâmina Maldita

Nível da Magia	Magias
1º	<i>escudo, punição colérica</i>
2º	<i>punição marcante, arma mágica</i>
3º	<i>piscar, arma elemental</i>
4º	<i>assassino fantasma, punição espantosa</i>
5º	<i>cone de gelo, onda destrutiva</i>

## Guerreiro Maldito

No 1º nível, você ganha proficiência com armaduras médias, escudos e armas comuns. Além disso, quando atacando com uma arma corpo a corpo que você seja proficiente e que não possua a propriedade duas mãos, você pode usar seu modificador de Carisma no lugar do modificador de Força ou Destreza para as jogadas de ataques e de dano.

## Maldição do Lâmina Maldita

A partir do 1º nível, você ganha a habilidade de impor uma maldição terrível em um inimigo. Como uma ação bônus, escolha uma criatura a até 9 metros que você possa ver. O alvo fica amaldiçoado por 1 minuto. Até o fim da maldição, você ganha os seguintes benefícios:

- Você ganha um bônus nas jogadas de dano contra o alvo amaldiçoado. Esse bônus é igual ao seu bônus de proficiência.
- Toda jogada de ataque contra a criatura amaldiçoada é um acerto

crítico com um 19 ou 20 nas jogadas do d20.

- Se o alvo da maldição morrer, você recupera uma quantidade de pontos de vida igual ao seu nível de bruxo + seu modificador de Carisma.

Você não pode utilizar essa característica novamente enquanto não terminar um descanso curto ou longo.

### **Cão de Sombras**

A partir do 6º nível, sua sombra pode se separar de você e se transformar em um cão de pura escuridão. Na maior parte do tempo, seu cão de sombras se camufla como sua sombra normal. Como uma ação bônus, você pode comandá-lo para magicamente aparecer na sombra de uma criatura que esteja a até 18 metros que você possa ver. Enquanto seu cão de sombras estiver em outra sombra, o alvo desse efeito não pode obter benefícios de meia cobertura ou cobertura superior contra seus ataques e você sabe a distância e direção do alvo, mesmo que ele esteja escondido. O cão não pode ser visto por ninguém além de você mesmo e aqueles que possuem a característica Visão da Verdade e ele não é afetada pela luz. O alvo tem um vaga sensação de pavor enquanto o cão estiver presente.

Como uma ação bônus, você pode fazer com que seu cão de sombras retorne para você. Ele também retorna automaticamente caso o alvo esteja em um plano de existência diferente do seu, se você estiver incapacitado ou se *dissipar magia, remover maldição* ou alguma magia similar for utilizada.

### **Armadura de Maldições**

No 10º nível, suas maldições se tornam mais poderosas. Se o alvo amaldiçoado por

sua Maldição do Lâmina Maldita acertar você em uma jogada de ataque, jogue um d6. Num resultado 4 ou superior, o ataque, ao invés disso, erra.

### **Mestre das Maldições**

No 14º nível, você pode usar sua Maldição do Lamina Maldita novamente mesmo sem realizar nenhum descanso, mas quando a maldição for aplicada contra um novo alvo, a maldição termina imediatamente no alvo anterior.

### **A Rainha Corvo**

Seu patrono é a Rainha Corvo, um ser misterioso que reina no Pendor das Sombras em um palácio de gelo nas profundezas desse reino de pavor. A Rainha Corvo vigia o mundo inteiro, antecipando a morte de cada criatura e garantindo que aconteçam no tempo e lugar prescritos. Como rainha do Pendor das Sombras, ela habita em um reflexo decaído e sombrio do mundo. Sua habilidade de agir no mundo é limitada e portando ela busca bruxos para servirem à sua vontade. Bruxos jurados à Rainha Corvo tem visões e ouvem sussurros em seus sonhos, que os enviam em missões e os avisam de potenciais perigos.

Espera-se que os seguidores da Rainha Corvo sirvam à sua vontade no mundo. Ela se preocupa em garantir que aqueles fadados a morrer, deixem esse mundo assim como esperado e compele seus seguidores a derrotar aqueles que buscam enganar a morte se tornando mortos-vivos ou usando de outras imitações de imortalidade. Ela odeia mortos-vivos inteligentes e espera que seus seguidores os extermine, enquanto mortos-vivos sem mente como esqueletos e zumbis são meros autômatos aos seus olhos.

## Lista de Magias Expandida

A Rainha Corvo permite a você escolher de uma lista de magias expandidas quando você aprende uma magia de bruxo. As seguintes magias são adicionadas à sua lista de magias de bruxo.

### Magias Expandidas da Rainha Corvo

Nível da Magia	Magias
1º	falsa vida, santuário
2º	arma espiritual, silêncio
3º	falar com os mortos, fingir de morto
4º	localizar criatura, tempestade de gelo
5º	comunhão, cone de gelo

### Corvo Sentinela

No 1º nível, você ganha o serviço de um espírito mandado a você pela Rainha Corvo para cuidar de você. O espírito assume a forma e estatísticas de um corvo e sempre obedece seus comandos, que você pode dar telepaticamente enquanto ele estiver a até 30 metros de você.

Enquanto o corvo estiver no seu ombro, você ganha visão no escuro com um alcance de 9 metros e um bônus no seu valor de Sabedoria (Percepção) passiva e em seus testes de Sabedoria (Percepção). Esse bônus é igual ao seu modificador de Carisma. Enquanto o corvo estiver no seu ombro, ele não pode ser alvo de nenhum ataque ou efeito prejudicial; apenas você pode lançar magias nele; ele não pode tomar dano e está incapacitado.

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

Em combate, você joga a iniciativa dele e controla como ele agirá. Caso o corvo seja abatido por uma criatura, você ganha vantagem em todas suas jogadas de ataque contra o assassino pelas próximas 24 horas.

O corvo não precisa dormir enquanto estiver até 30 metros de você e pode te acordar como uma ação bônus.

O corvo desaparece quando morre, se você morrer ou se vocês se separarem por mais de 8 km.

No final de um descanso curto ou longo, você pode chamá-lo de volta – não importando onde ele esteja ou se tiver morrido – reaparecendo a 3 metros de você.

### Alma do Corvo

No 6º nível, você ganha a habilidade de se fundir com seu espírito corvo. Como uma ação bônus, quando seu corvo estiver no seu ombro, seu corpo se funde com sua forma de corvo. Enquanto fundido, seu tamanho se torna minúsculo, você substitui seu deslocamento com o deslocamento do corvo e você pode apenas usar ações para Correr, Desengajar, Esquivar, Ajudar, Esconder e Procurar. Durante esse tempo, você ganha os benefícios como se o corvo estivesse no seu ombro. Como uma ação, você e o corvo voltam às suas formas normais.

### Escudo do Corvo

No 10º nível, a Rainha Corvo garante a você uma benção protetora. Você ganha vantagem nos testes de resistência contra morte e ganha imunidade contra a condição amedrontado e resistência contra dano do tipo necrótico.

### A Mão Direita da Rainha

A partir do 14º nível você pode canalizar o poder da Rainha Corvo para matar uma criatura. Você pode lançar *dedo da morte*. Após lançar essa magia usando essa característica, você não pode fazê-lo novamente até terminar um descanso longo.

## Invocações Místicas

No 2º nível, um bruxo ganha a característica Invocações Místicas. Aqui são apresentadas novas opções de teste para essa característica.

Muitas dessas novas invocações são ligadas a um patrono, permitindo a você fortalecer a ligação entre o seu bruxo e um patrono sobrenatural.

Duas das invocações são associadas com o Perscrutador, um patrono que apareceu em uma outra versão da *Unearthed Arcana*.

### Aspecto da Lua

*Pré-requisito: O patrono Arquifada*

Você recebeu o favor da Donzela da Lua. Você não mais precisa dormir e não pode ser forçado a dormir por qualquer meio. Para ganhar os benefícios de um descanso longo, você pode passar 8 horas fazendo atividades leves, como ler ou vigiar.

### Maldição Ardente

*Pré-requisito: O patrono Lâmina Maldita*

Como uma ação bônus, você pode fazer com que o alvo da sua Maldição do Lâmina Maldita sofra dano flamejante igual ao seu modificador de Carisma (mínimo de 1).

### Farol de Caiphon

*Pré-requisito: O patrono Grande Antigo*

A estrela púrpura de Caiphon é a perdição dos marinheiros inexperientes. Aqueles que usam sua luz para guiar seus viajantes sempre caem em ruína. Você

ganha proficiência nas perícias de Enganação e Furtividade e possui vantagens em jogadas de ataque contra criaturas enfeitiçadas.

### Maldição Congelante

*Pré-requisito: O patrono Lâmina Maldita*

Como uma ação bônus, você pode fazer com que gelo rodeie o alvo da sua Maldição do Lâmina Maldita, causando dano congelante a cada um de seus inimigos a até 1,5 metro do alvo. O dano congelante é igual ao seu modificador de Carisma (mínimo de 1).

### Crônica da Rainha Corvo

*Pré-requisito: O patrono Rainha Corvo, característica Pacto do Tomo.*

Você pode colocar a mão ou algum apêndice similar de um cadáver em seu Livro das Sombras e fazer uma pergunta em voz alta. Após 1 minuto, a resposta aparece no seu livro escrita em sangue. A resposta é provida pelo espírito da criatura morta dentro das suas melhores capacidades e é traduzida para uma linguagem de sua escolha. Você deve utilizar essa habilidade dentro de um intervalo de 1 minuto da morte da criatura e tal criatura só pode responder uma pergunta dessa maneira.

### Garra de Acamar

*Pré-requisito: O patrono Grande Antigo, característica Pacto da Lâmina.*

Você pode criar um mangual feito de chumbo negro utilizando a sua característica Pacto da Lâmina. A cabeça do mangual é esculpida de forma a lembra

um par de tentáculos. A arma possui a propriedade alcance e quando você atinge uma criatura utilizando essa arma, você pode utilizar um dos seus espaços de magia para causar 2d8 de dano necrótico por nível da magia e você pode reduzir o deslocamento de uma criatura a 0 até o final do seu próximo turno.

### **Manto de Baalzebul**

*Pré-requisito: O patrono Abissal*

Como uma ação bônus, você pode conjurar um enxame de moscas zumbindo ao seu redor. A nuvem garante a você vantagem nos testes de Carisma (Intimidação) e desvantagem em todos os outros testes baseados em Carisma. Adicionalmente, uma criatura que comece o turno dela a 1,5 metro de você sofre dano venenoso igual ao seu modificador de Carisma. Você pode desfazer a nuvem utilizando outra ação bônus.

### **Arauto da Maldição**

*Pré-requisito: O patrono Lâmina Maldita, característica Pacto da Lâmina*

Você pode criar uma espada larga forjada em prata, com runas negras gravadas em sua lâmina, usando sua característica Pacto da Lâmina. Se uma você reduzir um alvo da sua Maldição do Lâmina Maldita a 0 ponto de vida utilizando essa arma, você pode imediatamente mudar o alvo de sua maldição para uma criatura diferente. Essa mudança não estende a duração da maldição.

Quando você atinge uma criatura utilizando essa arma, você pode gastar um de seus espaços de magia para causar 2d8 de dano cortante adicional por nível do

espaço gasto e pode reduzir o deslocamento da criatura a 0 até o final do seu próximo turno.

### **Beijo de Mefistófeles**

*Pré-requisito: 5º nível, o patrono Abissal, truque rajada mística*

Você pode canalizar o fogo de Mefistófeles através da sua *rajada mística*. Quando você atinge uma criatura com esse truque, você pode lançar *bola de fogo* como uma ação bônus usando um de seus espaços de magia de bruxo, porém a magia deve ter como centro a criatura atingida por sua *rajada mística*.

### **Lança de Gelo**

*Pré-requisito: O patrono Arquifada, truque rajada mística*

Você pode utilizar as bençãos do Príncipe do Gelo para aprisionar seus inimigos no gelo. Quando você atinge uma criatura utilizando seu truque *rajada mística* uma ou mais vezes no seu turno, você pode reduzir o deslocamento daquela criatura em 3 metros até o final do seu próximo turno.

### **Olhar de Khirad**

*Pré-requisito: 7º nível, o patrono Grande Antigo*

Você ganha o olhar penetrante da estrela azul de Khirad. Como uma ação, você pode enxergar através de objetos sólidos a uma distância de 9 metros até o final do seu turno. Durante esse período, você vê objetos como imagens transparentes e fantasmagóricas.

### **Aperto de Hadar**

*Pré-requisito: O patrono Grande Antigo, truque rajada mística*

Uma vez durante seu turno quando você atingir uma criatura utilizando o seu truque *rajada mística*, você pode mover essa criatura em uma linha reta 3 metros em sua direção.

### **Dádiva do Lorde Verde**

*Pré-requisito: O patrono Arquifada*

O Lorde Verde reina em um reino de eterno verão. Sua alma está ligada ao poder dele. Sempre que você recuperar pontos de vida, trate qualquer dado jogado para determinar quantos pontos de vida você recuperaria como se tivesse tirado o valor máximo de cada dado.

### **Arma do Pacto Aprimorada**

*Pré-requisito: 5º nível, característica Pacto da Lâmina*

Qualquer arma que você criar utilizando a sua característica Pacto da Lâmina é considerada uma arma +1. Essa invocação não afeta uma arma mágica que você tenha transformado em sua arma do pacto.

### **Maça de Dispater**

*Pré-requisito: O patrono Abissal, característica Pacto da Lâmina*

Quando você conjura sua arma do pacto como uma maça, ela se manifesta como uma maça de ferro forjada em Dis, o segundo dos Nove Infernos. Quando você atinge uma criatura com essa arma, você pode gastar um espaço de magia para causar 2d8 de dano de força adicional por

nível de magia e você pode derrubar o alvo se ele for de tamanho Enorme ou menor.

### **Arco da Lua**

*Pré-requisito: O patrono Arquifada, característica Pacto da Lâmina*

Você pode criar um arco longo usando a sua característica Pacto da Lâmina. Quando você puxa a sua corda e atira esse arco cria uma flecha de madeira branca que desaparece após 1 minuto. Você tem vantagem nas jogadas de ataque contra licantropos utilizando esse arco. Quando você atinge uma criatura com esse arco, você pode gastar um espaço de magia para causar 2d8 de dano radiante por nível de magia.

### **Caminho do Perscrutador**

*Pré-requisito: O patrono Perscrutador*

O Perscrutador compele seu seguidor na procura do conhecimento e poucas coisas podem impedir você de seguir nesse caminho. Você ignora terreno difícil, você tem vantagem em todos os testes para escapar de um agarrão, algemas, cordas e tem vantagem nos testes de resistência contra a condição paralisado.

### **Benção da Rainha Corvo**

*Pré-requisito: O patrono Rainha Corvo, truque rajada mística*

Quando você conseguir um acerto crítico contra um alvo com seu truque *rajada mística*, você pode escolher você mesmo ou um aliado a até 9 metros que você possa ver. A criatura escolhida pode imediatamente gastar Dados de Vidas para

recuperar um número de pontos de vidas igual à jogada do dado + o modificador de Constituição da criatura (mínimo de 1 ponto).

### **Maldição Incansável**

*Pré-requisito: 5º nível, o patrono Lâmina Maldita*

Sua Maldição do Lamina Maldita cria uma ligação temporária entre você e seu alvo. Como uma ação bônus, você pode magicamente se teleportar para um espaço que você possa ver que esteja a 1,5 metro do alvo amaldiçoado. Para fazê-lo, você deve ser capaz de ver o alvo e o alvo deve estar a até 9 metros de você.

### **Dádiva das Gêmeas do Mar**

*Pré-requisito: O patrono Arquifada*

As Gêmeas do Mar reinam nos mares da Agrestia das Fadas. A dádiva delas permite a você viajar através das águas com facilidade. Você se torna capaz de respirar debaixo da água e ganha deslocamento de natação igual ao seu deslocamento de caminhada.

Você também pode lançar *respirar debaixo d'água* utilizando um de seus espaços de magia de bruxo. Uma vez que você lance essa magia utilizando essa invocação, você não pode fazê-la novamente até terminar um descanso longo.

### **Discurso do Perscrutador**

*Pré-requisito: O patrono Perscrutador*

Sua missão em busca do conhecimento permitiu você dominar qualquer idioma falado. Quando você completa um

descanso longo, você pode escolher dois idiomas. Você ganha a capacidade de ler, escrever e falar os idiomas escolhidos até terminar seu próximo descanso longo.

### **Mortalha de Ulban**

*Pré-requisito: 18º nível, O patrono Grande Antigo*

A estrela azul de Ulban mantém uma instável presença entre as estrelas, apenas se mostrando para servir como um arauto de um terrível presságio. Como uma ação, você pode ficar invisível por 1 minuto. Se você atacar, causar dano ou forçar uma criatura a realizar um teste de resistência, você se torna visível no final do seu turno.

### **Arma do Pacto Superior**

*Pré-requisito: 9º nível, característica Pacto da Lâmina*

Qualquer arma que você criar utilizando a sua característica Pacto da Lâmina é considerada uma arma +2. Essa invocação não afeta uma arma mágica que você tenha transformado em sua arma do pacto.

### **Tumba de Levistus**

*Pré-requisito: O patrono Abissal*

Como uma reação quando você toma dano, você pode se enterrar em gelo, que derrete no final do seu próximo turno. Você ganha 10 pontos de vida temporários por nível de bruxo, que absorvem a maior quantidade de dano possível do ataque que causou a reação. Você também ganha imunidade a dano flamejante, seu deslocamento se torna 0 e você está incapacitado. Todos

esses efeitos terminam quando o gelo derrete.

Uma vez utilizada essa invocação, você não pode fazê-la novamente até terminar um descanso curto ou longo.

### **Arma do Pacto Definitiva**

*Pré-requisito: 15º nível, característica Pacto da Lâmina*

Qualquer arma que você criar utilizando a sua característica Pacto da Lâmina é considerada uma arma +3. Essa invocação não afeta uma arma mágica que você tenha transformado em sua arma do pacto.

### **Tradição Arcana**

No 2º nível, um mago ganha a característica Tradição Arcana. Abaixo se encontra uma nova opção de teste dessa característica: Maestria do Conhecimento.

#### **Maestria do Conhecimento**

Maestria do Conhecimento é uma tradição arcana fixada em entender os mecanismos internos da magia. É a mais acadêmica de todas as tradições arcanas. A promessa de descobrir novos conhecimentos ou provar (ou refutar) uma teoria da magia é geralmente necessária para tirar seus praticantes profissionais de seus laboratórios, academias e arquivos para perseguir uma vida de aventura.

Conhecidos como eruditos, seguidores desta tradição são teóricos que veem beleza e mistério na aplicação da magia. Os resultados de uma magia são menos interessantes para eles do que o processo de criá-la. Alguns eruditos tomam uma atitude altiva para aqueles que seguem uma tradição focada em apenas uma escola de magia, vendo-os como

provincianos e pobres em sofisticação necessária para dominar a verdadeira magia. Outros eruditos são professores generosos, enfrentando ignorância e o engano com profundo conhecimento e bom humor.

### **Mestre do Conhecimento**

A partir do 2º nível, você se torna um compêndio de conhecimento em uma vasta gama de tópicos. Seu bônus de proficiência é dobrado para qualquer teste de atributo que utilize Arcana, História, Natureza ou Religião se você for proficiente nessa perícia.

Adicionalmente, suas habilidades analíticas são tão afiadas que sua iniciativa em combate pode ser guiada pela agilidade mental em vez da agilidade física. Quando você joga iniciativa, esse teste pode ser de Inteligência ou de Destreza para você (sua escolha).

### **Segredos da Magia**

No 2º nível, você domina o primeiro de uma série de segredos arcanos descobertos por seus estudos extensivos.

Quando você lançar uma magia com um dos seus espaços de magia e essa magia causar dano ácido, congelante, flamejante, de força, necrótico, radiante, relâmpago ou trovejante, você pode substituir esse tipo de dano por um outro dessa lista (você pode alterar apenas um tipo de dano por lançamento de magia). Você substitui um tipo de energia para outro, alterando a fórmula da magia ao lançá-la.

Quando você lançar uma magia com um de seus espaços de magia que requeira um teste de resistência, você pode mudar esse teste de um atributo para outro de sua escolha. Depois de alterar um teste de resistência desta forma, você não pode



fazê-lo novamente até terminar um descanso curto ou longo.

### **Alterando Magias**

Enquanto a característica Segredos da Magia oferece versatilidade, na mesa de jogo seus efeitos podem ser difíceis de detectar pelos outros jogadores. Se você estiver jogando um erudito, separe um momento para descrever como você altera suas magias. Imagine uma mudança característica que seu personagem seja particularmente orgulhoso. Seja inventivo e faça o jogo mais divertido para todos utilizando truques de formas inesperadas. Por exemplo, uma *bola de fogo* transformada para exigir um teste de Força pode se tornar uma esfera ardente que se quebra ao bater no seu alvo. Uma *encantar pessoa* que exige um teste de Constituição pode tomar a forma de um narcótico vaporoso que altera o humor do alvo.

### **Lançamento Alquímico**

No 6º nível você aprende a melhorar suas magias de diversas formas. Quando você lança uma magia com um dos seus espaços de magia, você pode gastar um espaço de magia adicional para melhorar os efeitos desse lançamento, misturando os componentes materiais brutos que formam a magia para amplificá-la. O efeito depende do espaço de magia gasto dessa maneira.

Um **espaço de 1º nível** adicional pode aumentar a força bruta de uma magia. Se você jogar o dano para a magia quando você a lança, aumente o dano causando 2d10 de dano de força em cada um dos alvos. Se a magia puder causar dano em mais de um turno, o dano adicional de força ocorre apenas no turno em que a magia foi lançada.

Um **espaço de 2º nível** adicional pode aumentar o alcance da magia. Se o

alcance da magia vai até 9 metros, ele passa a ser de até 1,5 km.

Um **espaço de 3º nível** adicional pode aumentar a potência da magia. Ele aumenta a CD da magia em 2.

### **Memória Prodigiosa**

No 10º nível, você adquiriu uma grande maestria na preparação das magias. Como uma ação bônus, você pode trocar uma de suas magias que você tenha preparada por outra magia de seu grimório. Você não pode utilizar essa habilidade novamente até terminar um descanso curto ou longo.

### **Mestre da Magia**

No 14º nível, seu conhecimento da magia permite que você duplique quase qualquer magia. Como uma ação bônus, você pode trazer à sua mente o conhecimento necessário para lançar qualquer magia à sua escolha da lista de qualquer classe. Essa magia deve ser de um nível que você seja capaz de lançar, não deve tê-la preparada e deve seguir as regras normais de lançamento dela, incluindo o gasto do espaço de magia. Se a magia não for da lista de magias de mago, ela passa a contar como se fosse quando você a lançar. A habilidade de lançar essa magia desaparece de sua mente assim que você lançá-la ou quando o turno atual terminar.

Você não pode utilizar essa característica novamente até terminar um descanso longo.

**Tradução:** Eduardo Reis Nobre

**Revisão:** Marcelo Telles

Equipe **REDERPG**

**Artigo original:**

<http://dnd.wizards.com/articles/unearthed-arcanawarlockandwizard>