

# Unearthed Arcana: Magias Inicias

Esse documento introduz magias para playtest, especificamente truques e magias de 1º nível.

## Material de Playtest

O material apresentado aqui é para testes e para acender a sua imaginação. Essas mecânicas de jogo estão na forma de rascunho, podendo ser utilizadas nas suas campanhas, mas não foram refinados por iterações de design ou desenvolvimento total de games.. Elas não são, oficialmente, parte do jogo e não são permitidas em eventos da *D&D Adventurers League*.

Se nós decidirmos oficializar esse material, ele será aprimorado de acordo com os seus comentários e, então, aparecerá em um livro do D&D.

## Lista de Magias

A lista a seguir indica quais classes podem usar as magias deste documento.

### Bardo

#### 1º Nível

Coro espectral (ilusão)  
Despertar súbito (encantamento)  
Mão indicadora (adivinhação, ritual)  
Marionete (encantamento)  
Sentir emoção (adivinhação)

### Bruxo

#### Truques (0º Nível)

Infestação (conjuração)  
Sino fúnebre (necromancia)

#### 1º Nível

Causar medo (necromancia)  
Elixir de cura (conjuração)  
Marionete (encantamento)  
Sentir emoção (adivinhação)

### Clérigo

#### Truques (0º Nível)

Mão radiante (evocação)  
Sino fúnebre (necromancia)  
Virtude (abjuração)

#### 1º Nível

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

### Druida

#### Truques (0º Nível)

Infestação (conjuração)  
Selvageria primal (transmutação)

#### 1º Nível

Armadilha (abjuração)  
Astúcia selvagem (transmutação)  
Mão indicadora (adivinhação, ritual)

### Feiticeiro

#### Truques (0º Nível)

Infestação (conjuração)

#### 1º Nível

Centelha do caos (evocação)  
Despertar súbito (encantamento)

### Mago

#### Truques (0º Nível)

Infestação (conjuração)  
Sino fúnebre (necromancia)

#### 1º Nível

Armadilha (abjuração)  
Causar medo (necromancia)  
Despertar súbito (encantamento)  
Elixir de cura (conjuração)  
Mão indicadora (adivinhação, ritual)  
Marionete (encantamento)  
Sentir emoção (adivinhação)

### Paladino

#### 1º Nível

Cerimônia (conjuração, ritual)

### Patrulheiro

#### 1º Nível

Armadilha (abjuração)  
Astúcia selvagem (transmutação)  
Ataque de Zéfiro (transmutação)  
Despertar súbito (encantamento)

# Descrição das Magias

As magias apresentadas abaixo estão em ordem alfabética.

## Armadilha

*1º nível Abjuração*

**Tempo para lançar magia:** 1 minuto

**Alcance:** Toque

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

**Duração:** Até ser cancelada ou acionada

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

A armadilha é quase invisível e requer um teste de Inteligência (Investigação) bem-sucedido contra a CD de suas magias para ser encontrada.

A armadilha é acionada quando uma criatura pequena ou maior entra na área coberta pela magia. A criatura acionadora deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Destreza ou será derrubada e içada ao ar até que fique de cabeça para baixo a 1 metro acima da área coberta, onde ficará impedida.

A criatura impedida pode fazer um teste de resistência de Destreza com desvantagem ao final de cada uma de suas rodadas e encerrar o efeito com um sucesso. Alternativamente, outra criatura que possa alcançar a criatura impedida pode usar uma ação para fazer um teste de Inteligência (Arcana) contra a CD de suas magias. Com um sucesso, o efeito de impedimento também termina.

## Astúcia Selvagem

*1º nível Transmutação [ritual]*

**Tempo para lançar magia:** 1 ação

**Alcance:** 36 metros

**Componentes:** V, G

**Duração:** Instantâneo

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

- Se houver algum rastro no solo dentro do alcance, você sabe onde ele está e faz testes de Sabedoria (Sobrevivência) para seguir

este rastro com vantagem por 1 hora ou até que conjure esta magia novamente.

- Se houver alimento dentro do alcance, você fica sabendo o que e onde encontrar.
- Se houver água potável dentro do alcance, você fica sabendo onde encontrá-la.
- Se houver abrigo adequado para você e seus companheiros dentro do alcance, você fica sabendo onde encontrar.
- Envie os espíritos para coletar lenha para uma fogueira e montar um acampamento na área usando os seus suprimentos. Os espíritos acendem a fogueira em um círculo de pedras, armam as tendas, desenrolam os sacos de dormir e retiram rações e água para consumo.
- Envie os espíritos para desmontar um acampamento instantaneamente, incluindo apagar a fogueira, desmontar as tendas, arrumar as mochilas e enterrar qualquer lixo.

## Ataque de Zéfiro

*1º nível Transmutação*

**Tempo para lançar magia:** 1 ação bônus

**Alcance:** Você

**Componentes:** V

**Duração:** Concentração, por até 1 minuto

Você se move como o vento. Até o final da magia, seu movimento não provoca ataques de oportunidade.

Além disso, a primeira vez que você fizer um ataque com arma em seu turno antes da magia terminar, você faz o teste da jogada de ataque com vantagem e sua velocidade aumenta em 9 metros até o final desse turno.

## Causar Medo

*1º nível Necromancia*

**Tempo para lançar magia:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros

**Componentes:** V, G

**Duração:** Concentração, por até 1 minuto

Você desperta o senso de mortalidade em uma criatura que você possa ver dentro do alcance da magia. O alvo deve ter sucesso em um teste de resistência de Sabedoria ou ficará amedrontado pela duração da magia. Um alvo com 25 pontos de vida ou menos faz o teste de resistência com desvantagem. A magia não tem efeito sobre constructos ou mortos-vivos.

## Centelha de Caos

1º nível Evocação

**Tempo para lançar magia:** 1 ação

**Alcance:** 36 metros

**Componentes:** V, G

**Duração:** Instantâneo

Você arremessa uma massa ondulante e estridente de energia caótica em uma criatura dentro do alcance da magia. Realize uma jogada de ataque mágico à distância. Se acertar, o alvo sofre 2d8 de dano. Escolha um dos d8s. O número sorteado determina o tipo de dano, como mostrado abaixo.

D8	Tipo de dano
1	Ácido
2	Congelante
3	Flamejante
4	Força
5	Elétrico
6	Venenoso
7	Psíquico
8	Trovejante

Se você tirar o mesmo número em ambos os d8s, a energia caótica ricocheteia no alvo em direção à outra criatura a sua escolha até 9 metros dele. Faça um novo ataque contra o novo alvo e faça uma nova jogada de dano, que pode fazer com que a energia caótica volte a ricochetear.

Uma criatura só pode ser alvejada uma vez por esta 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 sorteado. O dano extra é igual a 1d6 para cada nível acima do 1º.

## Cerimônia

1º nível Evocação [ritual]

**Tempo para lançar magia:** 1 hora

**Alcance:** Toque

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

**Duração:** Instantâneo (ver texto)

Você executa uma das diversas cerimônias religiosas. Quando você conjurar a magia, escolha uma das seguintes cerimônias, o alvo deve estar a 3 metros de você durante todo o tempo para lançar a magia.

**Expição.** Você toca uma criatura que aceite a magia cujo alinhamento mudou e faz

um teste de Sabedoria CD 20 (Intuição). Em caso de sucesso, você restaura o alinhamento original do alvo.

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

**Maioridade.** Você toca um humanoide com idade para ser um jovem adulto. Durante as próximas 24 horas, sempre que o alvo fizer um teste de atributo, ele pode jogar um d4 e adicionar o número sorteado ao resultado do teste. Uma criatura pode se beneficiar desta cerimônia uma única vez.

**Dedicação.** Você toca um humanoide que se converteria voluntariamente à sua religião ou que deseja se dedicar ao serviço do seu deus. Durante as próximas 24 horas, sempre que o alvo fizer um teste de resistência, ele pode jogar um d4 e adicionar o número sorteado ao resultado do teste. Uma criatura pode se beneficiar desta cerimônia uma única vez.

**Rito Funeral.** Você abençoa um cadáver a 1,5 metro de você. Durante as próximas 24 horas, o alvo não pode ser transformado em morto-vivo por qualquer meio menos poderoso que uma magia *desejo*.

**Empossar.** Você toca um humanoide que aceite a magia. 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 componente material. Se o alvo não lançar a magia em 1 hora, a magia empossada é perdida.

**Casamento.** Você toca humanoides adultos dispostos a se unirem em casamento. Durante as próximas 24 horas, cada alvo ganha um bônus de +2 em suas CA e testes de resistência enquanto estiverem a 9 metros um do outro. Uma criatura pode se beneficiar desta cerimônia uma única vez.

## Coro Espectral

1º nível Ilusão

**Tempo para lançar magia:** 1 ação

**Alcance:** Você (9 metros de raio)

**Componentes:** V

**Duração:** Concentração, por até 10 minutos

Música, de um estilo que você escolher, soa ao seu redor 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 centrada em você pela duração da magia.

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

## Despertar Súbito

*1º nível Encantamento*

**Tempo para lançar magia:** 1 ação bônus

**Alcance:** 3 metros

**Componentes:** V

**Duração:** Instantâneo

Todas as criaturas adormecidas que você escolher dentro do alcance despertam e, em seguida, cada criatura derrubada dentro do alcance pode levantar-se sem gastar qualquer movimento.

## Elixir de Cura

*1º nível Conjuração*

**Tempo para lançar magia:** 1 minuto

**Alcance:** Você

**Componentes:** V, G, M (Suprimentos de alquimista)

**Duração:** 24 horas

Você cria um elixir de cura em um frasco simples que aparece em sua mão. O elixir mantém a sua potência pela duração da magia ou até que seja consumido, o que faz com que o frasco desapareça.

Como uma ação, uma criatura pode beber o elixir ou administrá-lo em outra criatura. Quem o beber recupera 2d4 + 2 pontos de vida.

## Infestação

*Truque Conjuração*

**Tempo para lançar magia:** 1 ação

**Alcance:** 9 metros

**Componentes:** V, G, M (uma pulga viva)

**Duração:** Instantâneo

Você faz com que ácaros, pulgas e outros parasitas apareçam momentaneamente em uma criatura que você possa ver dentro do alcance da magia. O alvo deve ter sucesso em um teste de resistência de Constituição ou sofrerá 1d6 pontos de dano perfurante. Se o alvo sofrer dano, ele se moverá 1,5 metro em uma direção aleatória. Jogue um d8 para determinar a direção: 1, norte; 2, nordeste; 3, leste; 4, sudeste; 5, sul; 6, sudoeste; 7, a 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).

## Mão Indicadora

*1º nível Adivinhação [ritual]*

**Tempo para lançar magia:** 1 minuto

**Alcance:** 1,5 metro

**Componentes:** V, G

**Duração:** Concentração, por 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 perdura pela duração da magia, mas desaparece se você se teletransportar ou viajar para outro plano de existência.

Quando a mão aparece, você determina um ponto de referência relevante, 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 local e o mapeado. Se o local não aparecer em nenhum mapa existente, a magia falha. Caso contrário, sempre que você se mover na direção da mão, ela se afastará de você, na mesma velocidade que você moveu, e na direção do ponto de referência, permanecendo sempre 1,5 metro de distância de você.

Se você não se mover na direção da mão, ela permanecerá no mesmo lugar até que você o faça e acenará para que você a siga a cada 1d4 minutos.

## Mão Radiante

*Truque Evocação*

**Tempo para lançar magia:** 1 ação

**Alcance:** Você (1,5 metro de raio)

**Componentes:** V, G

**Duração:** Instantâneo

Você ergue a sua mão e uma radiação ardente irrompe dela. Todas as criaturas à sua escolha a até 1,5 metro que você possa ver devem ter

sucesso em um teste de resistência de Constituição ou sofrer 1d6 pontos de dano radiante.

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

## Marionete

*1º nível Encantamento*

**Tempo para lançar magia:** 1 ação

**Alcance:** 36 metros

**Componentes:** G

**Duração:** Instantâneo

Seu gesto força um humanoide que você possa ver dentro do alcance da magia a fazer um teste de resistência de Constituição. Uma falha faz o alvo se mover toda a sua velocidade em uma direção que você escolher. Além disso, você pode fazer com que o alvo largue qualquer coisa ele estiver segurando. Esta magia não tem efeito sobre um humanoide que é imune a ser enfeitiçado.

## Sentir Emoção

*1º nível Adivinhação*

**Tempo para lançar magia:** 1 ação

**Alcance:** Você

**Componentes:** V, G

**Duração:** Concentração, por até 10 minutos

Você sintoniza seus sentidos para decifrar as emoções dos outros pela duração da magia. Quando você lança a magia, e como sua ação em cada turno até que a magia termine, você pode focar suas emoções em um humanoide que você possa ver a até 9 metros de você. Você decifra imediatamente a emoção prevaiente do alvo, se é amor, raiva, dor, medo, calma, ou qualquer outra coisa. Se o alvo não for realmente humanoide ou for imune a ser enfeitiçado, você sente que ele está calmo.

## Selvageria Primal

*Truque Transmutação*

**Tempo para lançar magia:** 1 ação

**Alcance:** Você

**Componentes:** G

**Duração:** Instantâneo

Seus dentes ou unhas se alongam e se afiam. Você escolhe qual. Faça um ataque de magia corpo a corpo contra uma criatura a 1,5 metro de você. Em um acerto, o alvo sofre 1d10

pontos de dado cortante ou perfurante (à 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).

## Sino Fúnebre

*Truque Necromancia*

**Tempo para lançar magia:** 1 ação

**Alcance:** 18 metros

**Componentes:** V, G

**Duração:** Instantâneo

Você aponta para uma criatura que você possa ver dentro do alcance da magia e o som de um sino doloroso ressoa no ar em torno dela por um momento. O alvo deve ter sucesso em um teste de resistência de Sabedoria ou sofrerá 1d8 pontos de dano necrótico. Se o alvo tiver perdido qualquer um dos seus pontos de vida, em vez disso, sofrerá 1d12 pontos de dano necrótico.

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

## Virtude

*Truque Abjuração*

**Tempo para lançar magia:** 1 ação

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G

**Duração:** 1 rodada

Você toca uma criatura, imbuindo-a com vitalidade. Se o alvo tiver pelo menos 1 ponto de vida, ele ganhará um número de pontos de vida temporários igual a 1d4 + seu modificador de atributo para lançar magias. Os pontos de vida temporários serão perdidos quando a magia terminar.

**Tradução:** Rafael Viana Silva

**Revisão:** Jeferson Lucas Zanin e Marcelo Telles

**Equipe REDERPG**

**Artigo original:**

<http://dnd.wizards.com/articles/unearthed-arcana/starter-spells>