

Unearthed Arcana: Opções Demoníacas

Este documento introduz novas opções de jogo para tieflings, cultos diabólicos e dádivas demoníacas.

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.

Sub-Raças de Tiefling

Como opção para o seu Mestre de Jogo, você pode criar um personagem tiefling cuja ancestralidade inclui uma conexão especial com um dos Lordes dos Nove Infernos. Essa ligação é representada por uma sub-raça.

Traços de Sub-Raças

Se o seu tiefling tem uma sub-raça, escolha uma das opções a seguir – a que corresponda ao ser diabólico conectado à família do tiefling.

Os traços da sub-raça escolhida substituem os traços Aprimoramento de Atributo e Legado Infernal do tiefling dados pelo *Player's Handbook*. Há uma exceção: tieflings conectados com Asmodeus. Esses tieflings usam os traços que estão no *Player's Handbook*.

Asmodeus

Os tieflings com conexão ao Nessus comandam o poder do fogo e da escuridão, guiado por um intelecto acima do normal, como convém àqueles ligados ao próprio Asmodeus. Tais tieflings usam os traços Aprimoramento de Atributo e Legado Infernal do *Player's Handbook*.

Baalzebul

O reino em ruínas de Maladomini é governado por Baalzebul, que se destaca em corromper aqueles cujos pecados menores podem ser transformados em atos de danação. Tieflings com uma conexão a essa camada dos Nove Infernos podem corromper outros tanto fisicamente quanto psicologicamente.

Aprimoramento de Atributo. Seu valor de Carisma aumenta em 2 e seu valor de Inteligência aumenta em 1.

Legado de Maladomini. Você ganha o truque *taumaturgia*. Quando você alcançar o 3º nível, você pode lançar *raio debilitante* uma vez como uma magia de 2º nível, recuperando novamente esta habilidade após um descanso longo. Quando você alcançar o 5º nível, você pode lançar *coroa da loucura* uma vez, recuperando novamente esta habilidade após um descanso longo. Carisma é o seu atributo para lançar essas magias.

Dispater

A grande cidade de Dis ocupa o maior espaço do segundo círculo do Inferno. É um lugar onde segredos são descobertos e compartilhados com o maior apostador, fazendo tieflings com conexão ao Dispater excelente espiões e infiltradores.

Aprimoramento de Atributo. Seu valor de Carisma aumenta em 2 e seu valor de Destreza aumenta em 1.

Legado de Dis. Você ganha o truque *taumaturgia*. Quando você alcançar o 3º nível, você pode lançar *transformação momentânea* uma vez, recuperando novamente esta habilidade após um descanso longo. Quando você alcançar o 5º nível, você pode lançar *invisibilidade* uma vez, recuperando novamente esta habilidade após um descanso longo. Carisma é o seu atributo para lançar essas magias.

Fierna

Uma mestra da manipulação, Fierna concede aos tieflings ligados a ela uma personalidade contundente.

Aprimoramento de Atributo. Seu valor de Carisma aumenta em 2 e seu valor de Sabedoria aumenta em 1.

Legado de Phlegethos. Você ganha o truque *amigos*. Quando você alcançar o 3º nível, você pode lançar *enfeitiçar pessoas* uma vez como uma magia de 2º nível, recuperando novamente esta habilidade após um descanso longo. Quando você alcançar o 5º nível, você pode lançar *sugestão* uma vez, recuperando novamente esta habilidade após um descanso longo. Carisma é o seu atributo para lançar essas magias.

Glasya

Glasya, a mente criminal do inferno, oferece aos tieflings magias úteis para que cometam roubos.

Aprimoramento de Atributo. Seu valor de Carisma aumenta em 2 e seu valor de Destreza aumenta em 1.

Legado de Malbolge. Você ganha o truque *ilusão menor*. Quando você alcançar o 3º nível, você pode lançar *transformação momentânea* uma vez, recuperando novamente esta habilidade após um descanso longo. Quando você alcançar o 5º nível, você pode lançar *invisibilidade* uma vez, recuperando novamente esta habilidade após um descanso longo. Carisma é o seu atributo para lançar essas magias.

Levistus

A congelada Stygia é governada por Levistus, um arquidiabo conhecido por oferecer barganhas para aqueles que enfrentam uma condenação inescapável.

Aprimoramento de Atributo. Seu valor de Carisma aumenta em 2 e seu valor de Constituição aumenta em 1.

Legado de Stygia. Você ganha o truque *raio de gelo*. Quando você alcançar o 3º nível, você pode lançar *armadura de Agathys* uma vez como uma magia de 2º nível, recuperando novamente esta habilidade após um descanso longo. Quando você alcançar o 5º nível, você pode lançar *escuridão* uma vez, recuperando novamente esta habilidade após um descanso longo. Carisma é o seu atributo para lançar essas magias.

Mammon

O grande avaro Mammon ama moedas acima de tudo mais. Tieflings ligados a Mammon são mestres em coletar e armazenar riqueza.

Aprimoramento de Atributo. Seu valor de Carisma aumenta em 2 e seu valor de Inteligência aumenta em 1.

Legado de Minauros. Você ganha o truque *mãos mágicas*. Quando você alcançar o 3º nível, você pode lançar *disco flutuante de Tenser* uma vez, recuperando novamente esta habilidade após um descanso curto ou longo. Quando você alcançar o 5º nível, você pode lançar *tranca arcana* uma vez, recuperando novamente esta habilidade após um descanso longo. Carisma é o seu atributo para lançar essas magias.

Mefistófeles

No gélido reino de Cania, Mefistófeles oferece poder arcano para aqueles que suplicam pelo seu nome. Tieflings com uma conexão a esse local podem se tornar mestres de algumas artes arcanas.

Aprimoramento de Atributo. Seu valor de Carisma aumenta em 2 e seu valor de Inteligência aumenta em 1.

Legado de Cania. Você ganha o truque *mãos mágicas*. Quando você alcançar o 3º nível, você pode lançar *mísseis mágicos* uma vez como uma magia de 2º nível, recuperando novamente esta habilidade após um descanso longo. Quando você alcançar o 5º nível, você pode lançar *teia* uma vez, recuperando novamente esta habilidade após um descanso longo. Carisma é o seu atributo para lançar essas magias.

Zariel

Tieflings com laços de sangue com Zariel são mais fortes que o típico tiefling e recebem habilidades mágicas que os auxiliam em batalha.

Aprimoramento de Atributo. Seu valor de Carisma aumenta em 2 e seu valor de Força aumenta em 1.

Legado de Avernus. Você ganha o truque *taumaturgia*. Quando você alcançar o 3º nível, você pode lançar *punição radiante* uma vez como uma magia de 2º nível, recuperando novamente esta habilidade após um descanso longo. Quando você alcançar o 5º nível, você pode lançar *punição marcante* uma vez, recuperando novamente esta habilidade após um descanso longo. Carisma é o seu atributo para lançar essas magias.

Cultos Diabólicos

Em toda parte do multiverso de D&D, cultos dedicados a seres infernais são inimigos dos aventureiros. Esta seção fornece ao Mestre de Jogo formas para que ele possa customizar os membros desses cultos dedicados aos poderes dos Nove Infernos.

Cada arquidiabo atrai um certo tipo de pessoa baseado nas dádivas que o diabo oferece. Nas descrições de cada culto a seguir, blocos de estatísticas do *Monster Manual* são sugeridos no Cultista Típico de cada culto para ajudar o Mestre a representar essas pessoas.

Cada descrição também inclui uma lista de Magias Características associadas com o culto. Se um membro de um culto puder lançar magias,

você pode substituir qualquer magia que ele possua por magias da lista, contanto que a nova magia esteja no mesmo nível da magia que for substituída.

Por que diabos querem cultos?

Mesmo com toda a força que possuem, a maior parte dos diabos está efetivamente presa nos Nove Infernos. Enquanto outras criaturas planares usam magia para se mover entre os planos, diabos precisam ou de um portal que possam fisicamente andar através ou um ritual de invocação conduzido por uma entidade de um plano distante. Eles possuem pouco controle em determinar aonde eles podem ir.

Por conta dessa restrição, no Plano Material a maior parte dos diabos trabalha através de cultos. Cultos tipicamente consistem em pessoas que utilizaram rituais para contatar diabos e oferecer sua alma para possuírem mais poder. Os Lordes dos Nove Infernos conduzem a maior parte do comércio de almas e as recompensas que podem oferecer são determinadas a partir dos decretos de Asmodeus.

Culto de Asmodeus

Asmodeus demanda lealdade de todos os cultistas que ganham poder e liderança nos cultos dos Nove Infernos. O seu culto abrange todos os outros.

Qualquer Personagem do Mestre (PdM) que liderar um culto diabólico deve também reconhecer o poder de Asmodeus. Em retorno, os mais habilidosos e valiosos desses líderes de culto ganham o traço Demandas de Nessus.

Demandas de Nessus. No começo de cada um dos turnos dessa criatura, ela pode escolher um aliado que esteja até 9 metros o qual ela possa ver. O aliado escolhido perde 10 pontos de vida e essa criatura regenera o mesmo número de pontos de vida. Se a criatura estiver incapacitada, ela não pode escolher o alvo; ao invés disso, o aliado mais próximo e que esteja no raio de 9 metros é escolhido como alvo.

Culto de Baalzebul

Objetivos: Restauração da honra e respeito, ao custo daqueles que a tiraram

Cultistas Típicos: Qualquer PdM ou monstro que caiu em desgraça

Magias Características: *Ilusão menor* (truque), *transformação momentânea* (1º nível), *força fantasmagórica* (2º nível), *imagem maior* (3º nível)

Baalzebul tipicamente recruta indivíduos em vez de cultos. Ele oferece esperança àqueles cujas falhas os levam a buscar a redenção.

Baalzebul as vezes aumenta o atributo Carisma daqueles que o seguem. Ele também oferece uma dádiva, o traço Caminho de Baalzebul, que permite que o cultista favorito pareça bom à luz de uma falha de um aliado.

Caminho de Baalzebul. Como uma ação bônus em seu turno, essa criatura pode escolher um aliado que esteja até 9 metros o qual ela possa ver. Até o começo do próximo turno da criatura, ela ganha vantagem em todos os testes de atributos e jogadas de ataque, enquanto o aliado escolhido sofre desvantagem em todos os testes de atributos, jogadas de ataque e testes de resistência.

Culto de Dispater

Objetivos: Poder obtido e utilizado em segredo, influência exercida através chantagem, controle de pessoas e organizações através do conhecimento de suas fraquezas e vergonhas

Cultistas Típicos: Acólito, bandido, capitão de bandidos, cultista fanático, cultista, mago, nobre, espião

Magias Características: *Guia* (truque), *identificação* (1º nível), *ver o invisível* (2º nível), *clarividência* (3º nível)

Dispater negocia com segredos, oferecendo eles em retorno da alma de uma criatura. Seus cultos tipicamente negociam segredos para os demônios em troca de outra informação. Eles frequentemente alimentam conspirações com o objetivo de derrubar e substituir governos ou ordens religiosas.

Devoradores de mente renegados algumas vezes assinam pactos com Dispater na busca de algum segredo necessário para escapar para todo o sempre da dominação do Cérebro Ancião.

Cultistas podem ganhar o traço Intuição Infernal. Líderes de culto podem também ter o traço Escapatória Vexatória.

Intuição Infernal (Recarrega após um Descanso Curto ou Longo). Como uma ação bônus, essa criatura ganha vantagem em todos os testes de atributos e jogadas de ataque que fizer até o final do turno atual.

Escapatória Vexatória (1/Dia). Como uma reação quando essa criatura receber dano, ela pode reduzir esse dano para 0 e se teleportar para até 18 metros em um espaço não ocupado que possa ver.

Culto de Fierna

Objetivos: Obter controle sobre as emoções dos outros, tornando-os em marionetes, como brinquedos

Cultistas Típicos: Acólito, arquimago, capitão de bandidos, cultista fanático, cultista, cavaleiro, nobre, sacerdote, espião

Magias Características: *Amigos* (truque), *enfeitiçar pessoas* (1º nível), *sugestão* (2º nível), *padrão hipnótico* (3º nível)

Fierna é a mestre da manipulação. Mortais que desejam sucesso no amor ou que buscam se tornar líderes amados à frente de um bando de fanáticos são compelidos a realizar barganhas com ela.

Fierna oferece dádivas que permite que seus cultistas manipulem emoções; eles ganham aumento em Carisma, assim como proficiência em perícias como Persuasão e Intimidação. Além disso, cultistas podem ganhar o traço Lealdade Infernal. Líderes de culto também ganham o traço Lealdade além da Morte.

Lealdade Infernal. Essa criatura tem vantagem nos testes de resistência enquanto puder enxergar uma criatura num raio de 9 metros deles que possua o traço Lealdade além da Morte.

Lealdade além da Morte (Recarrega após um Descanso Curto ou Longo). Como uma reação quando um aliado que essa criatura possa enxergar tiver seus pontos de vida reduzidos a 0, esse aliado, em vez disso, é reduzido para 1 ponto de vida e ganha pontos de vida temporários igual ao valor do atributo Carisma + metade do número de dados de vida da criatura.

Culto de Geryon

Objetivos: Proeza física, dominação dos outros através da força, destruição de toda a oposição

Cultistas Típicos: Bandidos, capitão de bandidos, frenético, cultista fanático, cultista, gladiador, rufião, guerreiro tribal, veteranos

Magias Características: *Arma abençoada* (truque), *punição colérica* (1º nível), *aprimorar atributo* (2º nível), *aura de vitalidade* (3º nível)

Apesar de ser deposto, Geryon ainda tem a habilidade de barganhar. Ele faz negócios especialmente com aqueles que buscam força bruta. Qualquer monstro com objetivo de guerra – como orcs, ogros e trols – podem ser atraídos para o culto de Geryon.

Os cultistas de Geryon tipicamente formam companhias de luta e gangues de bandidos,

provando sua força ao derrotar outros em batalha e levando o que quiserem como pilhagem.

Geryon concede aumento nos atributos Força e Constituição. Além disso, cultistas podem ganhar o traço Golpe Esmagador. Líderes de culto também podem ganhar o traço Força Indomável.

Golpe Esmagador (Recarrega após um Descanso Curto ou Longo). Como uma ação bônus, a criatura ganha um bônus na jogada de dano de seu próximo ataque com arma corpo a corpo. O bônus é igual ao seu modificador do atributo Força (mínimo de +1).

Força Indomável (Recarrega 5-6). Como uma reação quando essa criatura receber dano, ela pode realizar uma jogada de d10 e subtrair o resultado do dano que recebeu.

Culto de Glasya

Objetivos: Poder adquirido ao usar um sistema contra si próprio, produzindo poder que não apenas é absoluto, mas legítimo, numa base cultural e jurídica

Cultistas Típicos: Bandido, capitão de bandidos, cultista fanático, cultista, cavaleiro, nobre, espião, rufião

Magias Características: *Amigos* (truque), *enfeitiçar pessoas* (1º nível), *invisibilidade* (2º nível), *velocidade* (3º nível)

Uma especialista na arte de encontrar lacunas nas leis para seu próprio benefício, Glasya é a patrona dos ladrões e outros criminosos, especialmente nobre corruptos. Sua influência é supostamente para fortalecer os laços da família, mas ela tomou uma interpretação própria disso e oferece dádivas que podem ser usadas contra membros da família.

Goblins que se arriscam a realizar uma insurreição contra os seus mestres robgoblins fazem pactos com Glasya, assim como kenkus que formam gangues criminosas.

Glasya concede aumento nos atributos Carisma e Destreza. Além disso, cultistas podem ganhar o traço Adentrar as Sombras. Líderes de culto podem ganhar também o traço Líder de Anel Infernal.

Adentrar as Sombras (Recarrega após um Descanso Curto ou Longo). Como uma ação, essa criatura, junto com tudo que estiver utilizando e carregando, magicamente se torna invisível até o final de seu próximo turno.

Líder de Anel Infernal. Como uma reação quando essa criatura for acertada por uma jogada de ataque, ela pode escolher um aliado num raio de 1,5 m que ela possa ver e esse aliado se tornará o alvo do ataque no lugar dela.

Culto de Levistus

Objetivos: Sobrevivência e eventual vingança contra aqueles que o antagonizam

Cultistas Típicos: Assassinos, capitão de bandidos, cultista fanático, Cultista, mago, nobre, espião, rufião

Magias Características: *Proteção contra lâminas* (truque), *recuo acelerado* (1º nível), *patas de aranha* (2º nível), *forma gasosa* (3º nível)

Levistus não possui culto em um sentido mais tradicional. Ao invés disso, ele oferece favores aqueles que estão desesperados para escapar de um aparente destino inevitável.

Drows algumas vezes são adoradores de Levistus, pois suas sociedades cruéis por vezes os colocam em situações que parecem que não podem escapar.

Levistus geralmente concede aos que lhe prometem suas almas uma única chance de escapar do perigo, mas algumas pessoas astutas fazem um acordo com Levistus oferecendo suas almas para ele em troca de escapar de uma situação futura. Essa dádiva toma a forma do traço Caminho de Levistus.

Caminho de Levistus. Essa criatura magicamente se teleporta para a localização que Levistus escolher, dentro de um raio de 1,5 km da localização original dela. Essa habilidade também regenera todos os pontos de vida da criatura. Esse traço pode ser invocado com uma ação pela criatura ou quando ela for morrer. Uma vez usado, a criatura não poderá utilizá-lo novamente.

Culto de Mammon

Objetivos: Riqueza, guardada não apenas para garantir conforto pessoal e poder, mas também para negar riqueza e seus benefícios para outros

Cultistas Típicos: Bandidos, capitão de bandidos, cultista fanático, cultista, nobre, espião, rufião

Magias Características: *Consertar* (truque), *disco flutuante de Tenser* (1º nível), *tranca arcana* (2º nível), *símbolo de proteção* (3º nível)

A ganância de Mammon é sem limites. Ele negocia com mortais que desejam a riqueza material e oferece a eles a habilidade de espalhar a ganância igual a uma infecção.

Os gananciosos duergar e até mesmo alguns dragões estão propensos a cair nas tentações de Mammon, e mercadores e guildas de comércio são vulneráveis a suas barganhas.

Os cultistas de Mammon podem ganhar o traço Mãos Ávidas. Líderes de culto também podem ganhar o traço Promessa de Riqueza.

Mãos Ávidas (Recarrega após um Descanso Curto ou Longo). Como uma ação bônus, essa criatura faz um teste de Destreza (Prestidigitação) em oposição ao teste de Sabedoria (Intuição) de um alvo que ela possa ver e que esteja em um raio de 4,5 m. Se obtiver sucesso, um item pequeno do alvo que esteja visível pode ser escolhido, ele será magicamente teleportado para a mão da criatura que usou o traço. O item não pode estar sendo segurado pelo alvo e deve pesar no máximo 4,5 kg.

Promessa de Riqueza (Recarrega após um Descanso Curto ou Longo). Como uma ação bônus, essa criatura escolhe um alvo que ela possa ver. Até cinco aliados à escolha da criatura se convencem de que o alvo carrega grande fortuna. Até o final do próximo turno dessa criatura, os aliados ganham vantagem para todas as jogadas de ataque contra o alvo escolhido.

Culto de Mefistófeles

Objetivos: Poder e Conhecimento mágico com o intuito de destruir seus rivais

Cultistas Típicos: Arquimago, cultista fanático, cultista, mago, sacerdote

Magias Características: *Centelha de fogo* (truque), *mãos flamejantes* (1º nível), *esfera flamejante* (2º nível), *bola de fogo* (3º nível)

Como mestre das artes arcanas, Mefistófeles encontra recrutas ansiosos entre aqueles que estudam magia. Qualquer monstro que use magias, como gigantes da tempestade e onis, podem segui-lo, assim como guildas de magos e onclaves de sábios estão mais próximas de ficar sob a influência de Mefistófeles.

Mefistófeles concede a habilidade de lançar magias para muitos de seus seguidores. Além disso, cultistas podem ganhar o traço Escudo contra Magias. Líderes de culto podem também ganhar o traço Vampirizar Magia.

Escudo contra Magias. Essa criatura recebe vantagem em testes de resistência contra magias. Se for bem-sucedida em testes desses, a criatura ganha uma quantidade de pontos de vida temporários igual ao nível de magia.

Vampirizar Magia. Como uma ação bônus, essa criatura escolhe um aliado que possa ver num raio de 9 m. O aliado perde o seu espaço de magia mais baixo e a criatura vampiriza esse espaço para si.

Culto de Zariel

Objetivos: Conquista, glória em batalha, fama e fortuna derivada de conquistas militares

Cultistas Típicos: Frenético, cultista fanático, cultista, gladiador, guarda, cavaleiro, veterano

Magias Características: *Ataque certeiro* (truque), *heroísmo* (1º nível), *arma espiritual* (2º nível), *manto do cruzado* (3º nível)

O Culto de Zariel oferece talento e treinamento marcial. Ele floresce em áreas imersas em guerras. Refugiados com a vontade de lutar, mas sem experiência, são compelidos até Zariel, pois ela oferece os talentos que necessitam para sobreviver. Guerreiros estabelecidos que procuram uma vantagem são os seus recrutas mais comuns.

Ordens de cavaleiros, guildas de guerreiros e companhias mercenários também estão frequentemente sob sua influência. Robgoblins algumas vezes suplicam a ela, mas apenas quando eles conseguem escapar da influência de Maglubiyet e seus sacerdotes.

Zariel abençoa seus seguidores com proeza marcial. Por exemplo, um simples camponês pode ganhar as habilidades de um veterano. Além disso, cultistas podem ganhar o traço Pulso de Ferocidade. Líderes de culto também podem ganhar o traço Táticas Infernais.

Pulso de Ferocidade (Recarrega após um Descanso Curto ou Longo). Quando essa criatura acerta um ataque que não é um acerto crítico, ela pode tornar o acerto em um crítico.

Táticas Infernais. Essa criatura possui um olho afiado para ganhar uma vantagem tática. Imediatamente após a jogada de iniciativa, ela pode escolher ela mesma e até três aliadas visíveis que não estejam incapacitados. Ela pode trocar os resultados de iniciativa das criaturas escolhidas.

Dádivas Demoníacas

Existem indivíduos com coração perverso que procuram poderes de demônios por todo o multiverso. Alguns deles se reúnem em cultos, mas outros agem individualmente ou em grupos pequenos. Independente de sua organização, eles são unidos pelo desejo de obter poder do infindável mal que é o Abismo.

Os seguintes descritores esboçam dádivas que o Mestre de Jogo pode conceder para monstros e PdMs dedicados a algum lorde demoníaco. Os descritores também listam Magias Características associadas a um lorde demoníaco. Se o monstro ou PdM puder lançar magias, você pode substituir qualquer magia que ele possua por magias da lista, contanto que a nova magia esteja no mesmo nível da magia que for substituída.

Um demônio pode conceder dádivas para um número de criaturas igual à quantidade de Dados de Vida que possui. Em contraste, lordes demoníacos não possuem limite no número de criaturas que podem receber suas dádivas.

As dádivas de um demônio são presentes inconstantes. Elas continuam existindo apenas enquanto o demônio quiser. Aceitar tal dádiva é um ato condenável que corrompe a alma e leva a pessoa para o caminho de atos de caos, mal, e loucura. Rejeitar uma dádiva de um demônio pode provocar sua ira.

Baphomet

Ajustes nos Valores de Atributos: Aumentar em até +4 pontos o atributo Força, ou Sabedoria, ou ambos

Magias Características: *Marca do caçador* (1º nível), *sentidos das bestas* (2º nível), *lentidão* (3º nível)

Baphomet concede as dádivas da astúcia e do poder físico. Ele concede aos seus soldados e seguidores o traço Rastreador Infalível e o líder de culto ganha o traço Incitar os Caçadores. Todos os seus devotos também ganham o traço Memória de Labirinto.

Rastreador Infalível. Como uma ação bônus, essa criatura magicamente cria uma conexão psíquica com uma outra criatura visível. Pela próxima hora, como uma ação bônus, a criatura aprende a distância e direção atual do alvo, se ele ainda estiver no mesmo plano de existência. A conexão encerra se a criatura que usou essa habilidade for incapacitada ou se ela a usar em um alvo diferente.

Incitar os Caçadores (Recarrega após um Descanso Curto ou Longo). Como uma ação, essa criatura permite que cada aliado dentro de um raio de 9 metros que possua o traço Rastreador Infalível realize um ataque com arma como uma reação contra o alvo de Rastreador Infalível do aliado.

Memória de Labirinto. Essa criatura pode recordar perfeitamente qualquer caminho que tiver viajado.

Demogorgon

Ajustes nos Valores de Atributos: Aumentar em até +4 pontos o atributo Força, ou Carisma, ou ambos

Magias Características: *Enfeitiçar pessoas* (1º nível), *aumentar/reduzir* (2º nível), *toque vampírico* (3º nível)

Os seguidores do Demogorgon são tipicamente matadores solitários movidos pela voz sussurrante de seu mestre. Os seus seguidores mais abençoados recebem o traço Duas Mentas de Loucura.

Duas Mentas de Loucura. Essa criatura tem vantagem em todos os testes de resistência de Inteligência, Sabedoria, e Carisma.

Fraz-Urb'luu

Ajustes nos Valores de Atributos: Aumentar em até +4 pontos o atributo Sabedoria, ou Carisma, ou ambos

Magias Características: *Ilusão menor* (truque), *transformação momentânea* (1º nível), *invisibilidade* (2º nível), *padrão hipnótico* (3º nível)

Como mestre da enganação, Fraz-Urb'luu ensina aos seus iniciados os segredos das mentiras e ilusões. Eles também ganham o traço Olho do Mentiroso.

Olho do Mentiroso. Essa criatura tem vantagem em testes de Sabedoria (Intuição ou Percepção).

Como uma ação bônus, ela automaticamente detecta a localização de todas as ilusões e criaturas escondidas no raio de 4,5 metros dela.

Graz'zt

Ajustes nos Valores de Atributos: Aumentar em até +4 pontos o atributo Constituição, ou Carisma, ou ambos

Magias Características: *Vitalidade ilusória* (1º nível), *imobilizar pessoas* (2º nível), *medo* (3º nível)

O Lorde dos Prazeres Proibidos concede aos seus cultistas a habilidade de transformar até mesmo a dor mais terrível em prazer. Seus cultistas ganham o traço Prazer vindo da Dor, enquanto os líderes de culto ganham o traço Mestre dos Prazeres.

Prazer vindo da Dor. Sempre que essa criatura sofrer um acerto crítico, ela pode realizar um ataque com arma corpo a corpo como uma reação.

Mestre dos Prazeres. Como uma reação, quando essa criatura recebe dano, ela pode magicamente conceder 5 pontos de vida temporários para ela mesma e para até três aliados em um raio de 9 metros dela.

Juiblex

Ajustes nos Valores de Atributos: Aumentar em até +8 pontos o atributo Constituição, com uma penalidade igual nos atributos Inteligência, Sabedoria e Carisma.

Magias Características: Nenhuma

Os seguidores do Lorde sem Face são solitários bizarros, que preferem a companhia de gosmas e limos do que outras criaturas. Eles ganham a resistência de uma gosma ao custo de suas mentes. Seguidores menores ganham o traço Movimento Líquido. O mais dedicado dos devotos do limo também ganha o traço Órgãos Viscosos.

Movimento Líquido. Como uma ação, essa criatura pode se mover através de espaços por até 6 metros, que possuam pelo menos 2,5 cm de diâmetro. Ela deve encerrar o seu movimento em um espaço que consiga acomodá-la com o seu tamanho normal. Caso contrário, ela recebe 5 de dano do tipo força e retorna para o espaço onde começou o seu movimento.

Órgãos Viscosos. Essa criatura tem resistência a dano dos tipos concussivo, perfurante e cortante, quando esses forem de ataques não mágicos.

Sempre que ele sofrer um acerto crítico ou for reduzido a 0 ponto de vida, todas as criaturas no raio de 1,5 metro dele tomam dano do tipo ácido igual ao número de Dados de Vida que essa criatura possui.

Orcus

Ajustes nos Valores de Atributos: Aumentar em até +4 pontos o atributo Inteligência, ou Sabedoria, ou ambos

Magias Características: *Vitalidade ilusória* (1º nível), *raio do enfraquecimento* (2º nível), *animar os mortos* (3º nível)

Na maioria os casos, Orcus transforma seus seguidores em criaturas mortas-vivas como carniçais e inumanos. Algumas vezes ele precisa que seus seguidores mantenham suas formas mortais, para mais facilmente se infiltrar em um

reino ou cidade. Ele concede aos seus soldados e cultistas o traço Alma Persistente e aos seus líderes de culto o traço Aura da Morte.

Alma Persistente (Recarrega após um Descanso Curto ou Longo). Se essa criatura tiver seus pontos de vida reduzidos a 0, ela imediatamente realizar um teste de Constituição contra uma CD 10. Se ela for bem-sucedida, em vez de 0, seus pontos de vida são reduzidos para 1.

Aura da Morte. Essa criatura emana uma aura mortal que tem um raio de 9 metros enquanto não estiver incapacitado. A aura é bloqueada por uma cobertura total. Enquanto estiver na aura, a criatura e qualquer aliado morto-vivo são imunes à condição amedrontado e têm resistência a dano radiante. Inimigos sofrem desvantagem em testes contra a morte enquanto estiverem nessa aura.

Yeenoghu

Ajustes nos Valores de Atributos: Aumentar em até +4 pontos os atributos Força e Destreza, com uma penalidade igual nos atributos Inteligência e Carisma.

Magias Características: *Riso histérico de Tasha* (1º nível), *coroa da loucura* (2º nível), *medo* (3º nível)

Seguidores de Yeenoghu formam grupos de saqueadores canibais que vagam pelo mundo. Eles se tornam cada vez mais como gnolls em temperamento e ações conforme passam os dias. Os seus seguidores mais devotos ganham a opção de ação Mandíbulas Massivas e o traço Surto de Violência, enquanto os líderes do culto ganham o traço Aura de Sede de Sangue.

Mandíbulas Massivas. *Ataque com Arma Corpo a Corpo:* bônus para acertar igual ao bônus de proficiência dessa criatura mais o seu modificador de Força, alcance de 1,5 metro, um alvo. *Acerto:* 1d4 + modificador de Força dessa criatura de dano perfurante.

Surto de Violência. Quando essa criatura reduzir para 0 os pontos de vida de outra criatura com um ataque corpo a corpo em seu turno, ela pode realizar uma ação extra para mover-se em até metade de seu deslocamento e realizar o ataque com suas Mandíbulas Massivas uma vez.

Aura de Sede de Sangue. Se essa criatura não estiver incapacitada, qualquer criatura com o traço Surto de Violência pode realizar o ataque de Mandíbulas Massivas como uma ação bônus enquanto estiver no raio de 3 metros dessa criatura.

Zuggtmoy

Ajustes nos Valores de Atributos: Aumentar em até +4 pontos o atributo Constituição, com uma penalidade igual nos atributos Inteligência, Sabedoria e Carisma.

Magias Características: Nenhuma

Os seguidores de Zuggtmoy são, fundamentalmente, as vítimas mentalmente controladas pelos esporos das crias dela. Esses esporos se adentram no cérebro da vítima, tornando ela em um servidor fanático. Eles ganham o traço Beijado por Esporos.

Beijado por Esporos. Essa criatura é imune às condições enfeitiçado e amedrontado. Além disso, se ele for reduzido a 0 ponto de vida, toda criatura em um raio de 3 metros recebe dano venenoso igual ao número de Dados de Vida que essa criatura possui.

Outros Demônios

Demônios de intelecto e poder suficientes podem tentar formar seus próprios cultos, usando os cultistas como peões contra seus inimigos. Um demônio pode conceder um traço especial conforme o seu tipo, como mostrado abaixo.

Balor

Alma Ardente. Essa criatura tem resistência contra dano flamejante. Quando ela morre, explode; toda criatura em um raio de 3 metros recebe dano flamejante igual ao número de Dados de Vida que essa criatura possui.

Goristro

Memória de Labirinto. Essa criatura pode recordar perfeitamente qualquer caminho que tiver viajado.

Marilith

Reação Serpentina. Essa criatura pode realizar uma segunda reação a cada rodada.

Nalfeshnee

Mente em Guarda. Essa criatura é imune à condição amedrontado.

Tradução: Gabriel Nascimento Novaes

Revisão e editoração: Marcelo Telles
Equipe REDERPG

Artigo original:

https://media.wizards.com/2017/dnd/download/s/UA_FiendishOptions.pdf