

UNEARTHED ARCANA 2020

Magias e Tatuagens Mágicas

Este documento apresenta uma miscelânea mágica: novas magias e um novo tipo de item mágico, as tatuagens mágicas. As maiorias das magias focam em um estilo alternativo de invocação: criando um espírito que assume uma forma física customizada por você de acordo com a situação.

Este Material não é Oficial

O material apresentado aqui é para teste e para acender a sua imaginação. Essas mecânicas de jogo são um rascunho, para serem jogadas em sua campanha, mas ainda sem terem sido propriamente testadas. Elas não são, oficialmente, parte do jogo e não são permitidas em eventos da D&D Adventurers League.

Se for decidido oficializar esse material, o mesmo será refinado baseado nas suas sugestões, e então será incorporado em um livro do D&D.

Magias

As novas magias aparecem nas listas de magias abaixo.

Magias do Bardo

3º Círculo

Convocar espírito feérico (invocação)

Magias do Druida

2º Círculo

Convocar espírito bestial (invocação)

3º Círculo

Convocar espírito feérico (invocação)

4º Círculo

Convocar espírito elemental (invocação)

Magias do Clérigo

3º Círculo

Mortalha espiritual (necromancia)

5º Círculo

Convocar espírito celestial (invocação)

6º Círculo

Forma de outro mundo (transmutação)

Magias do Paladino

3º Círculo

Mortalha espiritual (necromancia)

5º Círculo

Convocar espírito celestial (invocação)

Magias do Guardião

2º Círculo

Convocar espírito bestial (invocação)

Magias do Feiticeiro

3º Círculo

Convocar espírito feérico (invocação)

Magias do Bardo

1º Círculo

Jato ácido (evocação)

3º Círculo

Convocar espírito feérico (invocação)

Convocar espírito das sombras (invocação)

4º Círculo

Convocar espírito aberrante (invocação)

Convocar espírito elemental (invocação)

6º Círculo

Forma de outro mundo (transmutação)

Magias do Bruxo

3º Círculo

Mortalha espiritual (necromancia)

Convocar espírito feérico (invocação)

Convocar espírito das sombras (invocação)

Convocar espírito morto-vivo (necromancia)

4º Círculo

Convocar espírito aberrante (invocação)

6º Círculo

Forma de outro mundo (transmutação)

Convocar espírito infero (invocação)

Magias do Mago

1º Círculo

Jato ácido (evocação)

3º Círculo

Mortalha espiritual (necromancia)

Convocar espírito feérico (invocação)

Convocar espírito das sombras (invocação)

Convocar espírito morto-vivo (necromancia)

4º Círculo

Convocar espírito aberrante (invocação)

Convocar espírito elemental (invocação)

6º Círculo

Forma de outro mundo (transmutação)

Convocar espírito infero (invocação)

Descrição das Magias

As magias são apresentadas em ordem alfabética.

Convocar Espírito Aberrante

Invocação de 4º círculo

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 27 metros

Componentes: V, S, M (um tentáculo em conserva e um globo ocular em um frasco de cristal com um valor mínimo de 400 po)

Duração: Concentração, por até 1 hora

Você convoca um espírito do Reino Distante ou algum de alguma outra realidade enlouquecedora. O espírito se manifesta fisicamente em um espaço vazio que você consiga enxergar dentro do alcance da magia. Essa forma corpórea utiliza o bloco de informações do Espírito Aberrante abaixo. Quando você conjura essa magia, escolha entre Beholderkin, Slaadi, ou Star Spawn. A criatura se parece fisicamente com a sua escolha, o que também determina alguns de seus traços no bloco de informações. A criatura desaparece se chegar a 0 pontos de vida ou se a magia acabar.

A criatura é amigável com você e seus companheiros pela duração da magia. Em combate, ela compartilha da sua iniciativa, mas realiza o seu turno imediatamente após o seu. Ela obedece aos seus comandos verbais (sem requerer nenhuma ação). Se você não emitir nenhum comando, ela se defende ou não realiza nenhuma ação.

Utilizando Círculos Superiores. Quando você conjura essa magia utilizando um espaço de magia de 5º círculo ou superior, a criatura assume o nível superior em qualquer dado que utilize o círculo da magia no seu bloco de informações.

Espírito Aberrante

Aberração média, neutro mau

Classe de Armadura 11 + o círculo do espaço de magia (armadura natural)

Pontos de Vida igual ao modificador de Constituição da aberração + o seu modificador do atributo de invocação + 10 vezes o círculo de magia utilizado

Deslocamento 9 m., voar 9 m. (somente Beholderkin; flutuar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	6 (-2)

Imunidade a Dano psíquico

Sentidos visão no escuro 18 m., Percepção passiva 10

Idiomas Dialeto Obscuro, compreende o idioma que você fala

Regeneração (somente Slaadi). A aberração recupera 10 pontos de vida no começo do seu turno se ela tiver pelo menos 1 ponto de vida.

Aura Sussurrante (somente Star Spawn). No começo do turno da aberração, cada criatura em até 1.5 metros de distância deve ter sucesso em uma salvaguarda de Sabedoria contra a sua CD para evitar sua magia ou sofrer 3d6 pontos de dano psíquico, desde que a aberração não esteja incapacitada.

Ações

Ataque Múltiplo. A aberração realiza uma quantidade de ataques igual a metade no círculo de magia utilizado (arredondado para baixo).

Raio Ocular (somente Beholderkin). *Ataque Mágico à Distância:* +3 + o círculo da magia para acertar, alcance de 9 m., uma criatura. *Dano:* 1d8 +3 + o círculo da magia de dano psíquico.

Garras (somente Slaadi). *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +3 + o círculo da magia para acertar, alcance de 1.5 m., um alvo. *Dano:* 1d10 +3 + o círculo da magia de dano cortante. Se o alvo for uma criatura, ela não pode recuperar pontos de vida até o começo do próximo turno da aberração.

Golpe Psíquico (somente Star Spawn). *Ataque Mágico Corpo a Corpo:* +3 + o círculo da magia para acertar, alcance de 1.5m., uma criatura. *Dano:* 1d6 +3 + o círculo da magia de dano psíquico.

Convocar Espírito Bestial

Invocação de 2º círculo

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 27 metros

Componentes: V, S, M (uma pena, tufo de pelo, e uma cauda de peixe dentro de uma bolota dourada no valor mínimo de 200 po)

Duração: Concentração, por até 1 hora

Você convoca o espírito de uma besta. O espírito se manifesta fisicamente em um espaço vazio

que você consiga enxergar dentro do alcance da magia. Essa forma corpórea utiliza o bloco de informações do Espírito Bestial abaixo. Quando você conjura a magia, escolha um ambiente: Ar, Terra, ou Água. A criatura se parece fisicamente com um animal de sua escolha que seja nativo do ambiente escolhido, o que também determina uma das formas de se movimentar no bloco de informações da criatura. A criatura desaparece se chegar a 0 pontos de vida ou se a magia acabar.

A criatura é amigável com você e seus companheiros pela duração da magia. Em combate, ela compartilha da sua iniciativa, mas realiza o seu turno imediatamente após o seu. Ela obedece aos seus comandos verbais (sem requerer nenhuma ação). Se você não emitir nenhum comando, ela se defende ou não realiza nenhuma ação.

Utilizando Círculos Superiores. Quando você conjura essa magia utilizando um espaço de magia de 3º círculo ou superior, a criatura assume o nível superior em qualquer dado que utilize o círculo da magia no seu bloco de informações.

Espírito Bestial

Besta pequena, sem alinhamento

Classe de Armadura 11 + o círculo do espaço de magia (armadura natural)

Pontos de Vida igual ao modificador de Constituição da besta + o seu modificador do atributo de invocação + 10 vezes o círculo de magia utilizado

Deslocamento 9 m., escalar 9 m. (somente Terra), voar 18 m. (somente Ar), nadar 9 m. (somente água)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	4 (-4)	14 (+2)	5 (-3)

Sentidos visão no escuro 18 m., Percepção passiva 12
Idiomas compreende o idioma que você fala

Anfíbio (somente Água). A besta pode respirar tanto ar quanto água.

Voo de Retirada (somente Ar). A besta não provoca ataque de oportunidade quando voa para fora do alcance de um inimigo.

Táticas de Matilha (somente Terra e Água). A besta tem vantagem em jogadas de ataque contra uma criatura se pelo menos um de seus aliados estiver em até 1.5 metros de distância da criatura e ele não estiver incapacitado.

Ações

Ataque Múltiplo. A aberração realiza uma quantidade de ataques igual a metade no círculo de magia utilizado (arredondado para baixo).

Pancada. Arma de Combate Corpo a Corpo: +4 + o círculo da magia para acertar, alcance de 1.5 m., um alvo. *Dano:* 1d8 +4 + o círculo da magia de dano perfurante.

Convocar Espírito Celestial

Invocação de 5º círculo

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 27 metros

Componentes: V, S, M (um relicário dourado com um valor mínimo de 500 po)

Duração: Concentração, por até 1 hora

Você convoca um espírito dos Planos Superiores. O espírito se manifesta fisicamente em uma forma angelical em um espaço vazio que você consiga enxergar dentro do alcance da magia. Essa forma corpórea utiliza o bloco de informações do Espírito Celestial abaixo. Quando você conjura a magia, escolha entre Vingador ou Defensor. A sua escolha determina o ataque da criatura no seu bloco de informações. A criatura desaparece se chegar a 0 pontos de vida ou se a magia acabar.

A criatura é amigável com você e seus companheiros pela duração da magia. Em combate, ela compartilha da sua iniciativa, mas realiza o seu turno imediatamente após o seu. Ela obedece aos seus comandos verbais (sem requerer nenhuma ação). Se você não emitir nenhum comando, ela se defende ou não realiza nenhuma ação.

Utilizando Círculos Superiores. Quando você conjura essa magia utilizando um espaço de magia de 6º círculo ou superior, a criatura assume o nível superior em qualquer dado que utilize o círculo da magia no seu bloco de informações.

Espírito Celestial

Celestial grande, neutro bom

Classe de Armadura 11 + o círculo do espaço de magia (armadura natural)

Pontos de Vida igual ao modificador de Constituição do celestial + o seu modificador do atributo de invocação + 10 vezes o círculo de magia utilizado

Deslocamento 9 m., voar 12 m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	14(+2)	16(+3)	10 (+0)	14 (+2)	16 (+3)

Resistência a Dano radiante

Imunidade a Condições enfeitiçado, amedrontado

Sentidos visão no escuro 18 m., Percepção passiva 10

Idiomas Celestial, compreende o idioma que você fala

Ações

Ataque Múltiplo. O celestial realiza uma quantidade de ataques igual a metade no círculo de magia utilizado (arredondado para baixo).

Arco Radiante (somente Vingador). Arma de Combate à Distância: +2 + o círculo da magia para acertar, alcance de 45/180 m., um alvo. *Dano:* 2d6 +2 + o círculo da magia de dano radiante.

Maça Radiante (somente Defensor). Arma de Combate Corpo a Corpo: +3 + o círculo da magia para acertar, alcance de 1.5 m., um alvo. *Dano:* 1d10 +3 + o círculo da magia de dano radiante, e o celestial pode escolher a si próprio ou outra criatura que ele possa enxergar em até 3 metros de distância do alvo. A criatura escolhida ganha pontos de vida temporários igual ao dano causado, desde que ela já não possua pontos de vida temporários.

Toque de Cura (1/Dia). O celestial toca outra criatura. O alvo recupera magicamente 2d8 + o círculo da magia em pontos de vida.

Convocar Espírito das Sombras

Invocação de 3º círculo

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 27 metros

Componentes: V, S, M (lágrimas dentro de um frasco de cristal com um valor mínimo de 300 po)

Duração: Concentração, por até 1 hora

Você convoca um espírito sombrio de Sombral. O espírito se manifesta fisicamente em um espaço vazio que você consiga enxergar dentro do alcance da magia. Essa forma corpórea utiliza o bloco de informações do Espírito das Sombras abaixo. Quando você conjura a magia, escolha uma emoção: Fúria, Desespero, ou Medo. A criatura se parece fisicamente com um humanoide deformado, marcado pela emoção escolhida. Além disso, sua escolha determina alguns traços no seu bloco de informações. A criatura desaparece se chegar a 0 pontos de vida ou se a magia acabar.

A criatura é amigável com você e seus companheiros pela duração da magia. Em combate, ela compartilha da sua iniciativa, mas realiza o seu turno imediatamente após o seu. Ela obedece aos seus comandos verbais (sem requerer nenhuma ação). Se você não emitir nenhum comando, ela se defende ou não realiza nenhuma ação.

Utilizando Círculos Superiores. Quando você conjura essa magia utilizando um espaço de magia de 4º círculo ou superior, a criatura assume o nível superior em qualquer dado que utilize o círculo da magia no seu bloco de informações.

Espírito das Sombras

Monstruosidade média, neutro mau

Classe de Armadura 11 + o círculo do espaço de magia (armadura natural)

Pontos de Vida igual ao modificador de Constituição do espírito das sombras + o seu modificador do atributo de invocação + 10 vezes o círculo de magia utilizado

Deslocamento 12 m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13(+1)	16 (+3)	15(+2)	4 (-4)	10 (+0)	16 (+3)

Resistência a Dano necrótico

Imunidade a Condições amedrontado

Sentidos visão no escuro 36 m., Percepção passiva 10

Idiomas Comum, compreende o idioma que você fala

Frenesi Sanguinário (somente Fúria). O espírito tem vantagem em jogadas de ataque contra criaturas amedrontadas.

Furtividade das Sombras (somente Medo). Enquanto estiver na penumbra ou na escuridão, o espírito pode realizar a ação de Esconder como uma ação bônus.

Peso do Tempo (somente Medo). Qualquer besta ou humanoide, que não seja você, e que comece o seu turno em até 1.5 metros de distância do espírito, tem o seu deslocamento reduzido em 6 metros até o começo do seu próximo turno.

Ações

Ataque Múltiplo. O espírito das sombras realiza uma quantidade de ataques igual a metade no círculo de magia utilizado (arredondado para baixo).

Rasgo Arrepiante. *Arma de Combate Corpo a Corpo*: +3 + o círculo da magia para acertar, alcance de 1.5 m., um alvo. *Dano*: 2d8 +3 + o círculo da magia de dano gélido.

Grito Terrível (1/Dia). O espírito solta um grito. Cada criatura em até 9 metros de distância deve ter sucesso em uma de salvaguarda de Sabedoria contra a CD para evitar sua magia, ou ficar amedrontada por 1 minuto. A criatura amedrontada pode repetir a salvaguarda no final de cada um de seus turnos, terminando o efeito em caso de sucesso.

Convocar Espírito Elemental

Invocação de 4^o círculo

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 27 metros

Componentes: V, S, M (ar, uma pedrinha, cinzas, e água em um frasco de cristal com um valor mínimo de 400 po)

Duração: Concentração, por até 1 hora

Você conjura um espírito dos Planos Elementais. O espírito se manifesta fisicamente em um espaço vazio que você consiga enxergar dentro do alcance da magia. Essa forma corpórea utiliza o bloco de informações do Espírito Elemental abaixo. Quando você conjura a magia, escolha um elemento: Ar, Terra, Fogo, ou Água. A criatura se parece fisicamente com um humanoide envolto no elemento escolhido. Além disso, sua escolha determina alguns traços no seu bloco de informações. A criatura desaparece se chegar a 0 pontos de vida ou se a magia acabar.

A criatura é amigável com você e seus companheiros pela duração da magia. Em combate, ela compartilha da sua iniciativa, mas realiza o seu turno imediatamente após o seu. Ela obedece aos seus comandos verbais (sem requerer nenhuma ação). Se você não emitir nenhum comando, ela se defende ou não realiza nenhuma ação.

Utilizando Círculos Superiores. Quando você conjura essa magia utilizando um espaço de magia de 5^o círculo ou superior, a criatura assume o nível superior em qualquer dado que utilize o círculo da magia no seu bloco de informações.

Espírito Elemental

Elemental médio, neutro

Classe de Armadura 11 + o círculo do espaço de magia (armadura natural)

Pontos de Vida igual ao modificador de Constituição do elemental + o seu modificador do atributo de invocação + 10 vezes o círculo de magia utilizado

Deslocamento 12 m., voar 12m (somente Ar, flutuar), escavar 12 m. (somente Terra), nadar 12 m. (somente Água)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18(+4)	15 (+2)	17(+3)	4 (-4)	10 (+0)	16 (+3)

Resistência a Dano elétrico, trovejante (somente Ar); perfurante, cortante (somente Terra); ácido (somente Água)

Imunidade a Dano venenoso; ígneo (somente Fogo)

Imunidade a Condições exaustão, paralisado, petrificado, envenenado, inconsciente

Sentidos visão no escuro 18 m., Percepção passiva 10

Idiomas Primordial, compreende o idioma que você fala

Forma Amorfa (somente Ar, Fogo, e Água). O elemental pode se mover através de espaços de até 2.5 cm de largura sem precisar se espremer

Ações

Ataque Múltiplo. O elemental realiza uma quantidade de ataques igual a metade no círculo de magia utilizado (arredondado para baixo).

Golpe. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +4 + o círculo da magia para acertar, alcance de 1.5 m., um alvo.
Dano: 1d10 +4 + o círculo da magia de dano contundente (somente Ar, Terra, e Água) ou ígneo (somente fogo).

Convocar Espírito Feérico

Invocação de 3º círculo

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 27 metros

Componentes: V, S, M (uma flor dourada no valor mínimo de 300 po)

Duração: Concentração, por até 1 hora

Você conjura um espírito de Faéria. O espírito se manifesta fisicamente em um espaço vazio que você consiga enxergar dentro do alcance da magia. Essa forma corpórea utiliza o bloco de informações do Espírito Feérico abaixo. Quando você conjura a magia, escolha um humor: Traíçoeiro, Furioso, ou Feliz. A criatura se parece fisicamente com um sátiro, um dryad, ou um elfo (sua escolha) marcado pelo humor escolhido. Além disso, sua escolha determina alguns traços no seu bloco de informações. A criatura desaparece se chegar a 0 pontos de vida ou se a magia acabar.

A criatura é amigável com você e seus companheiros pela duração da magia. Em combate, ela compartilha da sua iniciativa, mas realiza o seu turno imediatamente após o seu. Ela obedece aos seus comandos verbais (sem requerer nenhuma ação). Se você não emitir nenhum comando, ela se defende ou não realiza nenhuma ação.

Utilizando Círculos Superiores. Quando você conjura essa magia utilizando um espaço de magia de 4º círculo ou superior, a criatura assume o nível superior em qualquer dado que utilize o círculo da magia no seu bloco de informações.

Espírito Feérico

Feérico pequeno, caótico bom

Classe de Armadura 11 + o círculo do espaço de magia (armadura natural)

Pontos de Via igual ao modificador de Constituição do feérico + o seu modificador do atributo de invocação + 10 vezes o círculo de magia utilizado

Deslocamento 12 m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13(+1)	16 (+3)	14 (+2)	14(+2)	11 (+0)	16(+3)

Imunidade a Condições enfeitiçado

Sentidos visão no escuro 18 m., Percepção passiva 10

Idiomas Silvestre, compreende o idioma que você fala

Passo Feérico. Como uma ação bônus, o feérico pode se teletransportar magicamente par um espaço desocupado em até 9 metros de distância que ele consiga enxergar.

Passo das Sombras (somente Traíçoeiro). Imediatamente após utilizar o Passo Feérico, o espírito pode preencher um cubo de 1.5 metros, em até 1.5 metros de distância, com uma escuridão mágica. Essa escuridão permanece até o fim do seu próximo turno.

Passo Extático (somente Feliz). Imediatamente após utilizar o Passo Feérico, o espírito pode escolher uma criatura que ele possa enxergar em até 3 metros de distância e forçá-lo a ter sucesso em uma salvaguarda de Sabedoria contra a CD para evitar a sua magia ou ficar enfeitiçado por 1 minuto. A condição termina se o feérico ou qualquer um de seus aliados infringirem dano ao alvo.

Passo Apaixonado (somente Furioso). Imediatamente após utilizar o Passo Feérico, o espírito tem vantagem na próxima jogada de ataque antes do fim do seu turno.

Ações

Ataque Múltiplo. O feérico realiza uma quantidade de ataques igual a metade no círculo de magia utilizado (arredondado para baixo).

Espada Curta. Arma de Combate Corpo a Corpo: +3 + o círculo da magia para acertar, alcance de 1.5 m., um alvo. *Dano:* 1d6 +3 + o círculo da magia de dano perfurante +1d6 de dano energético.

Convocar Espírito Ífero

Invocação de 6º círculo

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 27 metros

Componentes: V, S, M (sangue de um humanoide dentro de um frasco de rubi com um valor mínimo de 600 po)

Duração: Concentração, por até 1 hora

Você conjura um espírito ífero dos Planos Inferiores. O espírito se manifesta fisicamente em um espaço vazio que você consiga enxergar dentro do alcance da magia. Essa forma corpórea utiliza o bloco de informações do Espírito Ífero abaixo. Quando você conjura a magia, escolha entre Demônio, Diabo, ou Yugoloth. A criatura se parece fisicamente com o tipo escolhido. Além disso, sua escolha determina alguns traços no seu bloco de informações. A criatura desaparece se chegar a 0 pontos de vida ou se a magia acabar.

A criatura é amigável com você e seus companheiros pela duração da magia. Em combate, ela compartilha da sua iniciativa, mas realiza o seu turno imediatamente após o seu. Ela obedece aos seus comandos verbais (sem requerer nenhuma ação). Se você não emitir nenhum comando, ela se defende ou não realiza nenhuma ação.

Utilizando Círculos Superiores. Quando você conjura essa magia utilizando um espaço de magia de 7º círculo ou superior, a criatura assume o nível superior em qualquer dado que utilize o círculo da magia no seu bloco de informações.

Espírito Ífero

Ífero grande, caótico mau (somente Demônio), ordeiro mau (somente Diabo), ou neutro mau (somente Yugoloth)

Classe de Armadura 11 + o círculo do espaço de magia (armadura natural)

Pontos de Vida igual ao modificador de Constituição do ífero + o seu modificador do atributo de invocação + 10 vezes o círculo de magia utilizado

Deslocamento 12 m., escalar 12 m. (somente Demônio), voar 18 m. (somente Diabo)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13(+1)	16 (+3)	14 (+2)	10(+0)	10 (+0)	16(+3)

Resistência a Dano ígneo

Imunidade a Dano venenoso

Imunidade a Condições envenenado

Sentidos visão no escuro 18 m., Percepção passiva 10

Idiomas Abissal, Infernal, telepatia em até 18 m.

Resistência a Magia. O ífero tem vantagem em salvaguardas contra magias ou outros efeitos mágicos.

Agonia da Morte (somente Demônio). Quando o ífero chega a 0 pontos de vida, ou quando a invocação termina, o ífero explode, e cada criatura em até 3 metros de distância deve fazer uma salvaguarda de Destreza contra a CD para evitar a sua magia. Uma criatura sofre 2d10 + o círculo da magia de dano ígneo em caso de falha, ou metade se tiver sucesso no teste.

Visão Diabólica (somente Diabo). Escuridão mágica não atrapalha a visão no escuro do ífero.

Ações

Ataque Múltiplo. O ífero realiza uma quantidade de ataques igual a metade no círculo de magia utilizado (arredondado para baixo).

Mordida. Arma de Combate Corpo a Corpo: +3 + o círculo da magia para acertar, alcance de 1.5 m., um alvo. **Dano:** 1d12 +3 + o círculo da magia de dano necrótico.

Garras (somente Yugoloth). Arma de Combate Corpo a Corpo: +3 + o círculo da magia para acertar, alcance de 1.5 m., um alvo. **Dano:** 1d8 +3 + o círculo da magia de dano cortante. Imediatamente após o ataque acertar ou errar, o ífero pode magicamente se teletransportar para um espaço desocupado que ele possa enxergar em até 9 metros de distância.

Lançar Chamas (somente Diabo). Ataque Mágico à Distância: +3 + o círculo da magia para acertar, alcance de 45 m., um alvo. **Dano:** 2d6 +3 + o círculo da magia de dano ígneo. Se o alvo for um objeto inflamável que não esteja sendo usado ou carregado, ele também pega fogo.

Convocar Espírito Morto-Vivo

Invocação de 3º círculo

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 27 metros

Componentes: V, S, M (um crânio humanoide dourado com um valor mínimo de 300 po)

Duração: Concentração, por até 1 hora

Você conjura um espírito dos mortos. O espírito se manifesta fisicamente em um espaço vazio que você consiga enxergar dentro do alcance da magia. Essa forma corpórea utiliza o bloco de informações do Espírito Morto-Vivo abaixo. Quando você conjura a magia, escolha a forma da criatura: Fantasmagórico, Pútrido, ou Esquelético. A criatura se parece fisicamente com um humanoide dessa forma. Além disso, sua escolha determina alguns traços no seu bloco de informações. A criatura desaparece se chegar a 0 pontos de vida ou se a magia acabar.

A criatura é amigável com você e seus companheiros pela duração da magia. Em combate, ela compartilha da sua iniciativa, mas realiza o seu turno imediatamente após o seu. Ela obedece aos seus comandos verbais (sem requerer nenhuma ação). Se você não emitir nenhum comando, ela se defende ou não realiza nenhuma ação.

Utilizando Círculos Superiores. Quando você conjura essa magia utilizando um espaço de magia de 4º círculo ou superior, a criatura assume o nível superior em qualquer dado que utilize o círculo da magia no seu bloco de informações.

Espírito Morto-Vivo

Morto-Vivo médio, neutro mau

Classe de Armadura 11 + o círculo do espaço de magia (armadura natural)

Pontos de Vida igual ao modificador de Constituição do morto-vivo + o seu modificador do atributo de invocação + 10 vezes o círculo de magia utilizado

Deslocamento 9 m., voar 12 m. (somente Fantasmagórico; flutuar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12(+1)	16 (+3)	15 (+2)	4 (-4)	10 (+0)	9 (-1)

Imunidade a Dano necrótico, venenoso

Imunidade a Condições exaustão, amedrontado, paralisado, envenenado

Sentidos visão no escuro 18 m., Percepção passiva 10

Idiomas Comum, compreende o idioma que você fala

Movimento Incorpóreo (somente Fantasmagórico). O morto-vivo pode se tornar incorpóreo enquanto estiver se deslocando e passar através de outras criaturas e objetos como se fosse um terreno difícil. Se ele terminar o seu turno dentro de um objeto, ele é jogado para o espaço desocupado mais próximo e sofre 1d10 pontos de dano energético para cada 1.5 metros que seja empurrado.

Aura Purulenta (somente Pútrido). Qualquer criatura, que não seja você, que comece o seu turno em até 1.5 metros de distância do morto-vivo, deve ter sucesso em uma salvaguarda de Constituição contra a CD para evitar a sua magia ou ficar envenenado até o começo do seu próximo turno.

Ações

Ataque Múltiplo. O morto-vivo realiza uma quantidade de ataques igual a metade no círculo de magia utilizado (arredondado para baixo).

Toque da morte (somente Fantasmagórico). Arma de Combate Corpo a Corpo: +3 + o círculo da magia para acertar, alcance de 1.5 m., um alvo. *Dano:* 1d8 +3 + o círculo da magia de dano necrótico, e a criatura deve ter sucesso em uma salvaguarda de Sabedoria contra a CD para evitar a sua magia ou ficar amedrontado do morto-vivo até o final do próximo turno do alvo.

Raio dos Mortos (somente Esquelético). Ataque Mágico à Distância: +3 + o círculo da magia para acertar, alcance de 45 m., um alvo. *Dano:* 2d8 +3 + o círculo da magia de dano necrótico.

Garra Podre (somente Pútrido). Arma de Combate Corpo a Corpo: +3 + o círculo da magia para acertar, alcance de 1.5 m., um alvo. *Dano:* 1d6 +3 + o círculo da magia de dano cortante. Se o alvo já estiver envenenado, ele deve ter sucesso em uma salvaguarda de Constituição contra a CD para evitar a sua magia ou ficar paralisado até o final do seu próximo turno.

Forma de Outro Mundo

Transmutação de 6º círculo

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Você

Componentes: V, S, M (um objeto com o símbolo dos Planos Exteriores gravado no valor mínimo de 500 po)

Duração: Concentração, por até 1 minuto

Proferindo um encantamento, você usa a magia dos Planos Inferiores ou Superiores (sua escolha) para se transformar. Você ganha os seguintes benefícios até o final da magia:

- Você fica imune a dano ígneo e venenoso (Planos Inferiores) ou a dano radiante e necrótico (Planos Superiores).
- Você fica imune a condição de envenenado (Planos Inferiores) ou a condição de enfeitiçado (Planos Superiores).
- Asas espectrais aparecem em suas costas, lhe fornecendo a habilidade de voar com um deslocamento de 12 metros.
- A sua CA ganha um bônus de +2.
- Todos os seus ataques com armas passam a ser mágicos, e quando você fizer um ataque com uma arma, pode usar o seu modificador para conjuração ao invés de Força ou Destreza para a jogada de ataque e dano.
- Você pode atacar duas vezes, ao invés de somente uma, quando realizar a ação de Atacar no seu turno. Você ignora essa característica caso já tenha esse benefício, como através do Ataque Extra, o que já lhe fornece mais de um ataque.

Jato Ácido

Evocação de 1º círculo

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Você (linha de 9 metros)

Componentes: V, S, M (um pouco de comida apodrecida)

Duração: Concentração, por até 1 minuto

Um jato de ácido emana de você em uma linha de 9 metros de comprimento e 1.5 metros de

largura na direção de sua escolha. Cada criatura dentro dessa linha deve ter sucesso em uma salvaguarda de Destreza ou ficar coberta em ácido pela duração da magia, ou até que a criatura utilize uma ação para remover ou lavar o ácido do seu corpo ou de outra criatura. Uma criatura coberta em ácido sofre 3d4 pontos de dano corrosivo no começo de cada um de seus turnos.

Utilizando Círculos Superiores. Quando você conjura essa magia utilizando um espaço de magia de 2º círculo ou superior, o dano aumenta em 1d4 para cada círculo do espaço acima do 1º.

Mortalha Espiritual

Necromancia de 3º círculo

Tempo de Conjuração: 1 ação bônus

Alcance: Você

Componentes: V, S

Duração: Concentração, por até 1 minuto

Você conjura os espíritos dos mortos, que flutuam a sua volta pela duração da magia. Os espíritos são intangíveis e invulneráveis, e são bons ou maus (sua escolha).

Até o final da magia, qualquer ataque que você realize possui 1d8 pontos de dano extra, se você acertar uma criatura em até 3 metros de distância. Esse dano é radiante se os espíritos são bons e necrótico se eles são maus. Qualquer criatura que sofra esse dano não pode recuperar pontos de vida até o começo do seu próximo turno.

Além disso, qualquer criatura que você consiga enxergar e que comece o seu turno em até 3 metros de você, tem o seu deslocamento reduzido por 3 metros até o começo do seu próximo turno.

Utilizando Círculos Superiores. Quando você conjura essa magia utilizando um espaço de magia de 4º círculo ou superior, o dano extra aumenta em 1d8 para cada círculo do espaço acima do 3º.

Tatuagens Mágicas

Misturando magia com arte com tinta e agulhas, as tatuagens mágicas fornecem efeitos e habilidades magníficas aos seus portadores. As tatuagens mágicas são, inicialmente, ligadas às agulhas mágicas, que posteriormente transferem a sua magia para uma criatura. Seus estilos podem variar consideravelmente em aparência, dependendo do seu criador, mas elas compartilham algumas características gerais em comum, as quais fazem uma alusão ao efeito da tatuagem.

Uma vez tatuada na pele de uma criatura, seus efeitos não podem ser desfeitos por nenhum tipo de dano ou machucado, mesmo se a tatuagem for desfigurada.

Quanto mais rara for uma tatuagem mágica, mais espaço ela vai ocupar na pele de uma criatura. A tabela de Tamanho das Tatuagens Mágicas oferece um guia de tamanho para os diferentes tipos de tatuagem.

Tamanho das Tatuagens Mágicas

Raridade da Tatuagem	Tamanho
Comum	Até 15 cm
Incomum	Metade de um membro ou o couro cabeludo
Rara	Um membro
Muito Rara	Dois membros ou o peito ou a parte superior das costas
Legendária	Dois membros e o torso

Variante: Modificações Corporais

Esses itens não precisam ser somente tatuagens. Podem ser também outros tipos de modificações corporais, tais como cicatrizes, marcas de nascença, padrões de escamas, ou qualquer outra alteração cosmética na pele. Pense no objeto mágico de alteração corporal, ao invés das agulhas, como os ferros usados para marcar seu corpo ou escamas de dragão encantadas.

Descrição das Tatuagens

As tatuagens mágicas são apresentadas em ordem alfabética. Elas seguem as regras para itens mágicos, como pode ser visto no *Dungeon Master's Guide: Livro do Mestre*.

Tatuagem Absorvente

Item maravilhoso (tatuagem), muito raro (requer sintonia)

Essa tatuagem possui um estilo que enfatiza uma cor acima das outras. Enquanto a tatuagem estiver na sua pele, você tem resistência ao tipo de dano associado com essa cor, como demonstrado na tabela abaixo. O DM escolhe a cor da tatuagem, ou ela pode ser determinada de forma aleatória.

d10	Tipo de Dano	Cor
1	Corrosivo	Verde
2	Gélido	Azul
3	Ígneo	Vermelho
4	Energético	Branco
5	Elétrico	Amarelo
6	Necrótico	Preto
7	Venenoso	Violeta
8	Psíquico	Prata
9	Radiante	Dourado
10	Trovejante	Laranja

Absorção de Dano. Quando você sofre dano do tipo escolhido, você pode usar a sua reação para ganhar imunidade contra aquela instância de dano. Além disso, você recupera uma quantidade de pontos de vida igual a metade do dano que você iria sofrer. Após utilizar essa reação, ela só pode ser utilizada novamente após o próximo amanhecer.

Sintonia com a Tatuagem. Para sintonizar com esse item, você segura a agulha na sua pele, durante todo o processo, no lugar onde gostaria que a tatuagem aparecesse. Quando a sintonia estiver completa, a agulha se transforma na tinta que irá criar a tatuagem, e a mesma aparece na sua pele. Se você possuir diversas tatuagens mágicas, elas são consideradas como um único item mágico com relação a

quantidade de itens mágicos que você pode estar em sintonia com.

Se a sua sintonia com a tatuagem terminar, ela desaparece e a agulha reaparece em um espaço desocupado mais próximo de você.

Tatuagem da Garra Mística

Item maravilhoso (tatuagem), incomum (requer sintonia)

Essa tatuagem possui formas que se parecem com garras e outras formas irregulares. Enquanto a tatuagem estiver na sua pele, o seu ataque desarmado é considerado mágico, par fins de superar imunidade e resistência a ataques não-mágicos, e você ganha um bônus de +1 para jogadas de ataque e dano com o seu ataque desarmado.

Marreta Mística. Como uma ação bônus, você pode empoderar a tatuagem por 1 minuto. Ao longo desse tempo, cada um dos seus ataques com uma arma de combate corpo a corpo tem um alcance de 9 metros, pois tentáculos de tinta saem da sua arma ou ataque desarmado em direção ao seu alvo. Além disso, o seu ataque inflige 1d6 pontos de dano energético extra em caso de acerto. Após utilizar essa ação bônus, ela só pode ser utilizada novamente após o próximo amanhecer.

Sintonia com a Tatuagem. Para sintonizar com esse item, você segura a agulha na sua pele, durante todo o processo, no lugar onde gostaria que a tatuagem aparecesse. Quando a sintonia estiver completa, a agulha se transforma na tinta que irá criar a tatuagem, e a mesma aparece na sua pele. Se você possuir diversas tatuagens mágicas, elas são consideradas como um único item mágico com relação a quantidade de itens mágicos que você pode estar em sintonia com.

Se a sua sintonia com a tatuagem terminar, ela desaparece e a agulha reaparece em um espaço desocupado mais próximo de você.

Tatuagem das Máscaras

Item maravilhoso (tatuagem), comum (requer sintonia)

Essa tatuagem aparece na sua pele de qualquer forma que você desejar. Como uma ação bônus, você pode alterar a cor, forma, e o local da tatuagem no seu corpo. Independentemente da sua escolha, ela sempre é obviamente uma tatuagem. Ela pode variar em tamanho desde uma moeda até uma arte detalhada que cobre toda a sua pele.

Disfarçar-se. Como uma ação, você pode utilizar a sua tatuagem para conjurar a magia *disfarçar-se*. Após a magia ser conjurada através da tatuagem, ela só pode ser conjurada novamente após o próximo amanhecer.

Sintonia com a Tatuagem. Para sintonizar com esse item, você segura a agulha na sua pele, durante todo o processo, no lugar onde gostaria que a tatuagem aparecesse. Quando a sintonia estiver completa, a agulha se transforma na tinta que irá criar a tatuagem, e a mesma aparece na sua pele. Se você possuir diversas tatuagens mágicas, elas são consideradas como um único item mágico com relação a quantidade de itens mágicos que você pode estar em sintonia com.

Se a sua sintonia com a tatuagem terminar, ela desaparece e a agulha reaparece em um espaço desocupado mais próximo de você.

Tatuagem de Barreira

Item maravilhoso (tatuagem), raridade variável (requer sintonia)

Essa tatuagem possui imagens de proteção e utiliza uma tinta que se parece com metal líquido. Se você não estiver usando uma armadura, essa tatuagem lhe fornece uma Classe de Armadura que depende de acordo com a sua raridade, como demonstrado abaixo. Você pode utilizar um escudo e ainda ganhar esse benefício.

Raridade	CA
Incomum	12 + o seu modificador de Destreza
Raro	15 + o seu modificador de Destreza (máximo de +2)
Muito Raro	18

Sintonia com a Tatuagem. Para sintonizar com esse item, você segura a agulha na sua pele, durante todo o processo, no lugar onde gostaria que a tatuagem aparecesse. Quando a sintonia estiver completa, a agulha se transforma na tinta que irá criar a tatuagem, e a mesma aparece na sua pele. Se você possuir diversas tatuagens mágicas, elas são consideradas como um único item mágico com relação a quantidade de itens mágicos que você pode estar em sintonia com.

Se a sua sintonia com a tatuagem terminar, ela desaparece e a agulha reaparece em um espaço desocupado mais próximo de você.

Dica de Regra: Cálculos de CA não são acumuláveis

Quando o jogo lhe fornece mais de uma maneira de calcular a sua Classe de Armadura, você só pode utilizar uma delas. Você escolhe qual irá utilizar.

Tatuagem do Aperto da Serpente

Item maravilhoso (tatuagem), incomum (requer sintonia)

Essa tatuagem tem longos desenhos entrelaçados. Enquanto a tatuagem está na sua pele, você pode, como uma ação, fazer com que a tatuagem crie tentáculos de tinta que atacam uma criatura que você consiga enxergar em até 4.5 metros de distância. A criatura deve ter sucesso em uma salvaguarda de Força com CD 14, ou sofrer 3d6 pontos de dano energético e ficar agarrado. Como uma ação, a criatura pode escapar com um sucesso em um teste de Força (Atletismo) ou Destreza (Acrobacia) com CD 14. O agarrão também termina se você escolher terminá-lo (não requer nenhuma ação), se a criatura for afastada a mais de 4.5 metros de

você, ou se você utilizar essa tatuagem em uma criatura.

Sintonia com a Tatuagem. Para sintonizar com esse item, você segura a agulha na sua pele, durante todo o processo, no lugar onde gostaria que a tatuagem aparecesse. Quando a sintonia estiver completa, a agulha se transforma na tinta que irá criar a tatuagem, e a mesma aparece na sua pele. Se você possuir diversas tatuagens mágicas, elas são consideradas como um único item mágico com relação a quantidade de itens mágicos que você pode estar em sintonia com.

Se a sua sintonia com a tatuagem terminar, ela desaparece e a agulha reaparece em um espaço desocupado mais próximo de você.

Tatuagem do Iluminador

Item maravilhoso (tatuagem), comum (requer sintonia)

Essa tatuagem possui uma linda caligrafia, imagens de objetos de escrita, e coisas semelhantes. Enquanto essa tatuagem estiver na sua pele, você pode escrever com os seus dedos como se fossem uma caneta que nunca acaba a tinta.

Como uma ação, você pode tocar em um texto de até uma página e falar o nome de uma criatura. O texto fica invisível para todo mundo menos você e a criatura escolhida por 24 horas. Qualquer um dos dois pode terminar a invisibilidade do texto com um toque (não requer nenhuma ação). Após utilizada, essa ação só pode ser realizada novamente após o próximo amanhecer.

Sintonia com a Tatuagem. Para sintonizar com esse item, você segura a agulha na sua pele, durante todo o processo, no lugar onde gostaria que a tatuagem aparecesse. Quando a sintonia estiver completa, a agulha se transforma na tinta que irá criar a tatuagem, e a mesma aparece na sua pele. Se você possuir diversas tatuagens mágicas, elas são consideradas como um único item mágico com relação a

quantidade de itens mágicos que você pode estar em sintonia com.

Se a sua sintonia com a tatuagem terminar, ela desaparece e a agulha reaparece em um espaço desocupado mais próximo de você.

Tatuagem do Passo

Fantasmagórico

Item maravilhoso (tatuagem), rara (requer sintonia)

Essa tatuagem muda e oscila na pele, partes parecendo borradas. Ela tem 3 cargas, e recupera todas as cargas gastas pelo amanhecer.

Como uma ação bônus, enquanto a tatuagem estiver na sua pele, você pode gastar 1 carga da tatuagem para ficar incorporado até o final do seu próximo turno. Durante esse tempo, você ganha os seguintes benefícios:

- Você tem resistência a dano contundente, perfurante, e cortante de ataques não-mágicos.
- Você não pode ser agarrado ou contido.
- Você pode se deslocar através de criaturas e objetos como se fosse terreno difícil. Se você terminar o seu turno em um objeto sólido, você sofre 1d10 pontos de dano energético. Se o efeito terminar enquanto você estiver dentro de um objeto sólido, você é empurrado para o espaço desocupado mais próximo, e sofre 1d10 pontos de dano energético para cada 1.5 metros empurrados.

Sintonia com a Tatuagem. Para sintonizar com esse item, você segura a agulha na sua pele, durante todo o processo, no lugar onde gostaria que a tatuagem aparecesse. Quando a sintonia estiver completa, a agulha se transforma na tinta que irá criar a tatuagem, e a mesma aparece na sua pele. Se você possuir diversas tatuagens mágicas, elas são consideradas como um único item mágico com relação a

quantidade de itens mágicos que você pode estar em sintonia com.

Se a sua sintonia com a tatuagem terminar, ela desaparece e a agulha reaparece em um espaço desocupado mais próximo de você.

Tatuagem do Plano das Sombras

Item maravilhoso (tatuagem), muito rara (requer sintonia)

Essa tatuagem é escura e abstrata. Enquanto ela estiver na sua pele, você tem vantagem teste de salvaguarda de Destreza (Furtividade).

Defesa Sombria. Quando você sofrer dano, você pode usar a sua reação para se transformar em sombras e ficar insubstancial por um momento, reduzindo o dano sofrido pela metade. Após utilizar essa reação, ela só pode ser utilizada novamente após o próximo amanhecer.

Sintonia com a Tatuagem. Para sintonizar com esse item, você segura a agulha na sua pele, durante todo o processo, no lugar onde gostaria que a tatuagem aparecesse. Quando a sintonia estiver completa, a agulha se transforma na tinta que irá criar a tatuagem, e a mesma aparece na sua pele. Se você possuir diversas tatuagens mágicas, elas são consideradas como um único item mágico com relação a quantidade de itens mágicos que você pode estar em sintonia com.

Se a sua sintonia com a tatuagem terminar, ela desaparece e a agulha reaparece em um espaço desocupado mais próximo de você.

Tatuagem do Poço de Vida

Item maravilhoso (tatuagem), rara (requer sintonia)

Essa tatuagem é composta por símbolos de vida e renascimento. Enquanto ela estiver na sua pele, você tem resistência a dano necrótico.

Vigília da Morte. Se você for reduzido a 0 pontos de vida, você cai para 1 ponto de vida em vez disso. Após utilizar esse benefício, ele só

pode ser utilizado novamente após o próximo amanhecer.

Sintonia com a Tatuagem. Para sintonizar com esse item, você segura a agulha na sua pele, durante todo o processo, no lugar onde gostaria que a tatuagem aparecesse. Quando a sintonia estiver completa, a agulha se transforma na tinta que irá criar a tatuagem, e a mesma aparece na sua pele. Se você possuir diversas tatuagens mágicas, elas são consideradas como um único item mágico com relação a quantidade de itens mágicos que você pode estar em sintonia com.

Se a sua sintonia com a tatuagem terminar, ela desaparece e a agulha reaparece em um espaço desocupado mais próximo de você.

Tatuagem do Sangue Enfurecido

Item maravilhoso (tatuagem), legendária (requer sintonia)

Essa tatuagem possui uma fúria em sua forma e cores. Enquanto ela estiver na sua pele, você ganha os seguintes benefícios:

- As suas jogadas de ataque em um d20 são consideradas como um acerto crítico com um resultado de 19 ou 20.
- Quando você acerta um crítico contra uma criatura, ela sofre um dano necrótico extra de 4d6, e você ganha o mesmo resultado como pontos de vida temporários.
- Quando uma criatura que você consiga enxergar lhe causar dano, você pode usar a sua reação para fazer um ataque corpo a corpo com vantagem contra essa criatura.

Sintonia com a Tatuagem. Para sintonizar com esse item, você segura a agulha na sua pele, durante todo o processo, no lugar onde gostaria que a tatuagem aparecesse. Quando a sintonia estiver completa, a agulha se transforma na tinta que irá criar a tatuagem, e a mesma aparece na sua pele. Se você possuir diversas tatuagens mágicas, elas são consideradas como um único item mágico com relação a

quantidade de itens mágicos que você pode estar em sintonia com.

Se a sua sintonia com a tatuagem terminar, ela desaparece e a agulha reaparece em um espaço desocupado mais próximo de você.

Tatuagem Enfeitiçada

Item maravilhoso (tatuagem), raridade variável

Essa tatuagem possui uma única magia de até 5º círculo, que foi forjada na sua pele por uma agulha mágica. Para utilizar a tatuagem, você deve colocar a agulha no local onde deseja que a tatuagem fique, e falar a sua palavra mágica. A agulha se transforma na tinta, a qual aparece na sua pele. Uma vez que a tatuagem esteja no seu corpo, você pode conjurar a magia sem necessitar de qualquer componente material. A tatuagem brilha levemente enquanto você conjura a magia, e pela duração da mesma. Após terminada a magia, a tatuagem desaparece da sua pele.

O círculo da magia na tatuagem determina a CD para evitar a sua magia, o seu bônus de ataque, modificador de atributo de invocação, e a raridade da tatuagem, como demonstrado na tabela de Tatuagem Enfeitiçada.

Tatuagem Enfeitiçada

Círculo da Magia	Raridade	Modificador de Atributo de Invocação	CD para Evitar Magia	Bônus de Ataque
Truque	Comum	+3	13	+5
1º	Comum	+3	13	+5
2º	Incomum	+3	13	+5
3º	Incomum	+4	15	+7
4º	Rara	+4	15	+7
5º	Rara	+5	17	+9

Tradução: Raphael Santos

Revisão: Gervasio da Silva Filho

Editoração: Sérgio “O Alquimista” Gomes

Equipe REDERPG

Artigo original:

<https://media.wizards.com/2020/dnd/downloads/UA2020-SpellsTattoos.pdf>