

Unearthed Arcana

Raças de Eberron

Este documento apresenta versões de diversas raças do mundo de *D&D* de Eberron: Replicantes, Kalashtar, Feraiis, e Forjados Bélicos. Para mais informações sobre esse mundo, confira o *Wayfinder's Guide to Eberron*, disponível na *Dungeon Masters Guild* (dmsguild.com).

Material de Playtest

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*.

Replicantes

Há muito tempo existiu uma mulher chamada Jes e ela teve cem filhos. Os seus rivais conspiravam contra ela e juraram matar suas crianças. Jes implorou aos Soberanos por ajuda, mas sua única resposta foi o vento e a chuva. No seu momento de maior desespero, um viajante solitário tomou sua mão. "Eu vou proteger os seus filhos se eles seguirem os meus princípios. Deixe que eles andem pelo mundo. Eles podem ser evitados e temidos, mas eles nunca serão destruídos." Jes concordou e o viajante lhe deu a sua capa. Quando ela cobriu seus filhos com a capa, seus antigos rostos desapareceram, e eles podiam ser quem eles quisessem ser. E assim permanece. Apesar de as Crianças serem evitadas por todos, a benção do Viajante ainda as protege.

– Chance, sacerdote replicante

Um replicante pode alterar seu rosto e forma com um pensamento. Muitos replicantes usam esse dom como uma forma de expressão artística e emocional, mas também

é uma ferramenta inestimável para golpistas, espíões, e outras pessoas que desejam enganar. Isso leva diversas pessoas a tratar replicantes conhecidos com medo e suspeita.

Povo Escondido

Os Replicantes estão espalhadas por Khorvaire. Onde quer que humanos podem ser encontrados, existem replicantes; a questão é se a sua presença é conhecida ou não.

Os replicantes nascem para um dentre três caminhos. Alguns nascem e são criados em comunidades estáveis, onde os replicantes são honestos sobre a sua natureza e tratam abertamente com as pessoas à sua volta. Outros são órfãos, criados por outras raças, que descobrem seus caminhos pelo mundo sem nunca conhecer outra criatura como eles. O resto são parte de clãs nômades de replicantes espalhados pelas Cinco Nações, que mantêm a sua verdadeira natureza escondida dos pele-únicas. Alguns desses clãs possuem esconderijos em grandes cidades e comunidades, mas a maioria prefere vagar, seguindo os caminhos imprevisíveis do Viajante.

Ao criar um aventureiro replicante, considere a relação dele com as pessoas à sua volta. Ele esconde a sua verdadeira natureza ou a aceita? Ele tem conexão com um clã ou comunidade de replicantes, ou ele está sozinho e em busca de companheiros?

Máscaras e Personas

Na sua forma natural, os replicantes são esbeltos e pálidos com olhos sem cor e cabelos brancos prateados. Um replicante pode alterar sua forma física com um pensamento. Apesar disso poder ser utilizado para enganar outras pessoas, é uma forma natural de expressão para os replicantes. Um replicante muda de forma como outros mudam de roupa. Uma forma casual – criada no calor do momento, sem significado nem história – é chamada de máscara. Uma

máscara pode ser usada para expressar o seu humor ou para servir a um determinado propósito, e nunca mais ser utilizada. Entretanto, diversos replicantes criam identidades com muito mais significado. Eles constroem uma identidade com o tempo, criando uma persona, com história e crenças. Esta identidade ajuda o replicante a identificar uma habilidade ou emoção em particular. Um aventureiro replicante pode ter personas para diferentes situações, incluindo negociação, investigação e combate. Personas podem ser compartilhadas por múltiplos replicantes; pode existir três curandeiros em uma comunidade, mas qualquer um que estiver trabalhando no momento assumirá a persona de Tek, o velho e gentil médico. Personas podem até ser passadas entre membros da mesma família, fazendo com que um replicante mais jovem possa se aproveitar dos contatos previamente estabelecidos por antigos usuários dessa persona.

Nomes de Replicante

Um replicante pode usar um nome diferente para cada máscara e persona, adotando novos nomes tão facilmente quanto novos rostos. O verdadeiro nome de um replicante tem a tendência a ser monossilábico; entretanto, eles possuem entonações que são demonstradas através da mudança de forma, algo que os pele-únicas provavelmente não vão notar. Por exemplo, dois replicantes podem ter o nome Jin, mas um é o “Jin vívidos olhos azulados” e o outro o “Jin bochechas douradas”.

Os replicantes têm uma relação fluida com o sexo, de forma que é somente mais uma característica, dentre outras, a ser alterada.

Nomes de Replicante: Bin, Cas, Dox, Fie, Hars, Jin, Lam, Mas, Nix, Ot, Paik, Ruz, Sim, Toox, Vil, Yug.

Traços dos Replicantes

O seu personagem replicante possui os seguintes traços.

Aprimoramento de Atributo. O seu Carisma aumenta em 2, e a sua Destreza ou a sua Inteligência aumenta em 1 (sua escolha).

Idade. Os replicantes amadurecem ligeiramente mais rápido do que os humanos, mas compartilham do mesmo tempo de vida – tipicamente um século ou menos. Apesar de conseguirem mudar de forma para esconder sua idade, os efeitos da velhice ainda os afetam.

Tendência. Os replicantes odeiam ficar presos de qualquer forma, e aqueles que seguem a ideologia do Viajante acreditam que caos e mudança são aspectos importantes da vida. A maioria tende a ser pragmaticamente neutro em vez de se preocupar com ideais grandiosos. Poucos replicantes abraçam o mal.

Tamanho. Em sua forma natural, os replicantes são esbeltos, com uma média de 1,50 a 1,80 metro de altura. Seu tamanho é Médio.

Deslocamento. O seu deslocamento base de caminhada é de 9 metros.

Alterar Aparência. Como uma ação, você pode transformar sua aparência ou voltar à sua forma natural. Você não pode copiar a aparência de uma criatura que você nunca tenha visto e você reverte à sua forma natural se morrer.

Você decide a sua aparência, incluindo altura, peso, rosto, tom de voz, coloração, comprimento do cabelo, sexo e qualquer outra característica. Você pode se passar por uma outra raça, mas nenhuma estatística de jogo sua mudará. Você também não pode se transformar em uma criatura de um tamanho diferente do seu e a sua forma básica é a mesma; se você é bípede, você não pode usar este traço para virar quadrúpede, por exemplo. A sua roupa e equipamento não muda de aparência, tamanho ou forma para combinar com a sua nova aparência, fazendo

com que você mantenha algumas mudas de roupa contigo para criar o melhor disfarce possível.

Até para um observador mais atento, o seu disfarce é normalmente perfeito. Se você levantar suspeitas ou se uma criatura atenta perceber que algo está estranho, você tem vantagem em qualquer teste de Carisma (Enganação) para evitar ser detectado.

Instintos de Replicante. Você ganha proficiência com duas das seguintes perícias de sua escolha: Enganação, Intimidação, Intuição ou Persuasão.

Aspecto Inquietante. Quando uma criatura que você consiga ver realizar um ataque contra você, você pode usar a sua reação para impor desvantagem ao ataque. Você deve usar esse traço antes de saber se o ataque acertará ou não.

Ao usar, a sua natureza replicante é revelada para qualquer criatura em até 9 metros de você que possa lhe ver. Esse traço não pode ser usado novamente antes de você terminar um descanso curto ou longo.

Persona Divergente. Você ganha proficiência como uma ferramenta de sua escolha. Defina uma persona associada a tal proficiência: estabeleça o nome, raça, sexo, idade e outros detalhes. Enquanto você estiver na forma dessa persona, o bônus de proficiência relacionado a essa ferramenta é dobrado para qualquer teste que a utilize.

Idiomas. Você pode falar, ler e escrever Comum e dois outros idiomas de sua escolha.

Kalashtar

Eu sou um Kalashtar, filho de dois mundos. Há mais de mil anos a minha ancestral juntou a sua linhagem com o espírito Kashtai e eu sou um filho desta união. Kashtai habita dentro de mim. As suas memórias aparecem em meus sonhos e, por vezes, a sua voz sussurra no silêncio da minha mente. Enquanto pelo menos uma de minhas irmãs estiver viva, Kashtai

sobreviverá – e enquanto ela estiver viva, ela lutará contra il-Lashtavar.

– Lakashtai, servo da luz

Os kalashtar são uma raça complexa, criada a partir da união da humanidade com espíritos renegados do plano dos sonhos – espíritos chamados de quori. São normalmente vistos como seres sábios e espirituosos com grande compaixão pelos outros. Mas há uma qualidade alienígena inconfundível no kalashtar, e eles são assombrados pelos conflitos de seus espíritos de outros mundos.

Conectado aos Espíritos

Todo kalashtar tem uma conexão com um espírito da luz, a qual é compartilhada por outros membros de sua linhagem. Fisicamente, os kalashtar se parecem com humanos, mas a conexão espiritual os afeta de diversas maneiras. Eles possuem rostos simétricos, levemente angulados. Seus movimentos e linguagem corporal são diferentes dos humanos; a maioria os acha delicados, mas para alguns é um pouco inquietante. Os olhos de um kalashtar brilham quanto ele está focado em uma tarefa ou sentindo fortes emoções.

Os kalashtar não conseguem se comunicar diretamente com o seu espírito quori. Eles podem sentir essa relação como um instinto e inspiração, vindo das memórias do espírito quando eles sonham. Essa conexão fornece pequenas habilidades psíquicas e proteção contra ataques psíquicos aos kalashtar. Todos os espíritos dos sonhos são virtuosos, mas alguns são guerreiros, enquanto outros são mais pensativos ou bondosos; um jogador kalashtar e o Mestre de Jogo podem trabalhar juntos para determinar a natureza do espírito que ele é conectado. Normalmente, os kalashtar sabem o nome e a natureza de seus espíritos, mas alguns – por exemplo, um kalashtar orfão criado no meio de leigos – podem não saber nada sobre seus espíritos ou a fonte de seus dons psíquicos.

A ligação com o espírito pode fazer com que alguns kalashtar apresentem algumas peculiaridades comportamentais. Um jogador kalashtar pode jogar ou selecionar um traço da tabela a seguir.

Peculiaridades de Kalashtar

d10 Peculiaridades

1	Você tenta entender os motivos e sentimentos dos seus inimigos.
2	Você prefere usar telepatia do que falar em voz alta.
3	Você se sente compelido a proteger os inocentes.
4	Você aplica a lógica dos sonhos nas situações mundanas.
5	Você discute em voz alta com o seu espírito quori.
6	Você suprime as suas emoções e confia na lógica.
7	Você é altamente influenciado pelas emoções das pessoas à sua volta.
8	Você prefere soluções pacíficas sempre que possível.
9	Você é guiado por um espírito guerreiro e lutará por qualquer causa nobre.
10	Você é obcecado por conspirações da <i>Dreaming Dark</i> .

Caçados por Pesadelos

Os espíritos virtuosos conectados aos kalashtar fugiram do reino dos sonhos de Dal Quor para escapar dos espíritos malignos que dominavam esse reino. Os quori rebeldes acreditam que através de meditação e devoção, eles podem, no fim, mudar a natureza fundamental de Dal Quor, mudando o equilíbrio da escuridão para a luz. Logo, a maioria das comunidades de kalashtar tem seu foco em atos de devoção para a fé conhecida como o Caminho da Luz. Mas os poderes obscuros de Dal Quor tem seus próprios planos em Eberron. Através da força conhecida como *Dreaming Dark*, esses monstros manipulam as pessoas de Khorvaire e eliminam kalashtar sempre que possível.

Muitos kalashtar vivem em comunidades unidas para se defender da *Dreaming Dark*, focando em devoção ao Caminho da Luz. Mas alguns dos kalashtar se sentem obrigados a procurar os agentes da *Dreaming Dark* e se opor aos seus planos, ou simplesmente proteger os inocentes de qualquer forma possível. Existem alguns kalashtar que cresceram isolados da sua raça e que não sabem nada a respeito de Dal Quor ou sobre a *Dreaming Dark*. Tais orfãos podem usar suas habilidades em favor próprio ou agir de forma contrária aos instintos virtuosos dos seus espíritos quori; isso pode vir a causar conflitos internos e mudanças de humor violentas.

Nomes de Kalashtar

O nome de um kalashtar é formado pela mistura de um prefixo pessoal com o nome do espírito quori que habita dentro do kalashtar. Cada espírito tem um sexo, o qual pode ou não ser o mesmo do seu hospedeiro. Logo, uma mulher kalashtar pode ter o que outros consideram como um nome masculino, pois ela é conectada a um espírito com identidade masculina. Orfãos kalashtar geralmente não sabem o nome dos seus espíritos e acabam pegando um nome da cultura em que foram criados.

Nomes Masculinos de Quori: Hareth, Khad, Kosh, Melk, Tash, Ulad, Vash

Nomes Femininos de Quori: Ashana, Ashtai, Ishara, Nari, Tana, Tari, Vakri

Nomes de Kalashtar: Coratash, Dalavash, Dolishara, Halakosh, Khoratari, Koratana, Lanhareth, Molavakri, Nevitash, Sorashana, Torashtai, Valakhad, Vishara

Traços dos Kalashtar

O seu personagem kalashtar possui os seguintes traços.

Aprimoramento de Atributo. A sua Sabedoria e o seu Carisma aumentam em 1.

Além disso, um atributo de sua escolha aumenta em 1.

Idade. Os kalashtar se desenvolvem fisicamente da mesma forma que os humanos e vivem por um tempo de vida semelhante.

Tendência. O espírito nobre conectado ao kalashtar o guia a um comportamento leal e nobre. A maioria dos kalashtar mistura disciplina própria com compaixão por todos os seres vivos, mas alguns kalashtar conseguem resistir à influência virtuosa de seus espíritos.

Tamanho. Os kalashtar são semelhantes aos humanos, apesar de serem, normalmente, alguns centímetros mais altos. O seu tamanho é Médio.

Deslocamento. O seu deslocamento base de caminhada é de 9 metros.

Dualidade Mental. Quando você fizer um teste de resistência de Sabedoria, você pode usar a sua reação para ganhar vantagem no teste. Você pode usar esse traço imediatamente antes ou depois de jogar os dados, mas somente antes de qualquer efeito do teste acontecer.

Disciplina Mental. Você possui resistência a dano psíquico.

Conexão Mental. Você pode conversar telepaticamente com qualquer criatura que você possa ver até 18 metros de distância. Você não precisa falar o mesmo idioma da criatura para que ela entenda suas mensagens telepáticas, mas ela precisa ser capaz de falar pelo menos um idioma, ou ela mesma ser telepata.

Como uma ação bônus, quando você estiver conversando telepaticamente com uma criatura, você pode dar a criatura a habilidade de lhe responder telepaticamente até o começo do seu próximo turno. Para usar essa habilidade, a criatura deve estar até 18 metros de distância e conseguir lhe ver.

Glamour Psíquico. Escolha uma das seguintes perícias: Intuição, Intimidação, Atuação ou Persuasão. Você possui vantagem

em todos os testes feitos com a perícia escolhida.

Separado dos Sonhos. Os kalashtar dormem, mas eles não se conectam com o plano dos sonhos como outras criaturas o fazem. Ao invés disso, suas mentes recebem as memórias dos seus espíritos do outro mundo enquanto eles dormem. Por isso você é imune a magias e outros efeitos mágicos que requerem que você sonhe, como a magia *sonho*, mas não a magias ou efeitos que o coloquem para dormir, como a magia *sono*.

Idiomas. Você pode falar, ler e escrever Comum, Quori e um outro idioma de sua escolha.

Feral

A linhagem antiga de Geth surgiu de dentro dele, espalhando-se do núcleo do seu ser. Alguns ferais manifestaram garras terríveis, presas enormes, velocidade inacreditável ou sentidos apurados. A dívida dos ancestrais licantropos para Geth foi pura resiliência. Força se espalhou pelos seus ossos e inundou sua carne. A sua pele ficou mais dura e o seu cabelo mais grosso, como o couro resistente de um animal. Uma sensação de invencibilidade se espalhou por seu corpo. Por um momento, pelo menos, ele se sentiu imparável.

– Don Bassingthwaite, *The Binding Stone*

Ferais são, muitas vezes, chamados de tocados pelas bestas, pois muitos acreditam que eles são descendentes de humanos e licantropos. Eles são humanoides com um aspecto bestial. Apesar de não conseguirem mudar de forma completamente, eles podem temporariamente aprimorar suas características animais – um estado que eles chamam de transformar. Independente de suas origens, os ferais evoluíram para uma única raça. Um feral vive na fina linha que divide o mundo selvagem e o mundo à sua volta. Será que eles aceitam seus instintos primitivos ou o caminho da civilização?

A Besta Interior

Logo cedo na sua infância, o feral cria uma conexão com a sua besta interior: uma força totêmica que molda o seu corpo e mente. Alguns ferais acreditam que esses espíritos são entidades independentes e podem falar do Urso ou do Lobo como ancestrais ou guias. A maioria apenas vê a besta interior como uma expressão formidável de sua natureza, algo que aparece com o tempo à medida que a personalidade do feral se forma. A besta interior é uma reserva de instintos poderosos e a sua influência é revelada pela personalidade do feral: um feral felino pode ser tranquilo e distante, guiado por instintos predatórios, enquanto que um feral com um espírito lupino é compelido a achar e proteger a matilha. Quando um feral aceita a sua besta interior por completo, eles se transformam fisicamente por um pequeno espaço de tempo.

Essa besta interior reflete a sub-raça do feral. As seguintes sub-raças são bastante comuns:

Pele de Besta são normalmente ligados ao urso ou javali: estoicos, teimosos e com a pele grossa.

Dente Longo tem, tipicamente, traços lupinos e são atraídos para uma vida em grupo.

Passo Largo são, normalmente, predadores e felinos, mas um passo largo também pode ser um rato astuto que se move pelas sombras.

Caçada Selvagem são crias de qualquer criatura que tenha o costume de caçar as suas vítimas.

Apesar de a besta interior ter um visível impacto físico no feral, ela também tem um efeito espiritual e psicológico. Dois ferais pele de besta compartilham da mesma habilidade especial, mas se um tiver o aspecto de um javali, enquanto outro for mais como um urso, eles terão personalidades bem diferentes.

Para qualquer feral, identificar a besta interior é uma parte fundamental para entender o personagem.

Semelhantes e Diferentes

Ferais são parecidos com os humanos em altura e porte físico, mas são naturalmente mais ágeis e flexíveis. Seus rostos têm uma aparência mais bestial, com olhos largos, narizes chatos e orelhas pontudas; a maioria dos ferais também tem os dentes caninos mais salientes. Eles possuem cabelo que se parece com pelugem por quase a totalidade de seus corpos.

Os traços da besta interior também afetam a aparência de um feral. Um feral passo largo pode ter olhos de gato e um porte mais delicado, enquanto que um pele de besta tem um porte muito maior e bruto, parecido com o de um urso. Apesar da aparência de um feral lembrar a de um animal, eles permanecem claramente identificáveis como ferais, mesmo quando estão no ápice de suas transformações.

A Jornada Que Ainda Está Por Vir

Os ferais são numerosos em Eldeen Reaches e, por vezes, vivem com humanos e podem ser encontrados em áreas rurais por Khorvaire. Apesar de construírem laços poderosos com seus amigos e familiares, os ferais dão grande valor para sua independência e liberdade. Os ferais têm um provérbio que diz “sempre esteja preparado para a jornada que ainda está por vir”, e a maioria dos ferais tentar estar pronto para mudanças e oportunidades.

Os ferais têm uma tendência natural para classes com uma conexão mais primitiva. Um bárbaro feral obtém sua fúria da sua besta interior. Um patrulheiro feral satisfaz a sua necessidade de viajar e caçar. Um ladino feral aprimora os seus instintos predatórios. Mas ferais podem seguir qualquer caminho ou fé.

Nomes de Feral

Ferais não possuem um idioma próprio e, normalmente, vivem em comunidades mistas. Logo, os nomes dos ferais são parecidos com os nomes das culturas da região em que vivem. Diversos ferais preferem guardar seus nomes para seus amigos e utilizam “nomes de viagem” com estranhos. Esses nomes são, tipicamente, ligados a alguma característica física óbvia ou um traço de suas personalidades.

Nomes de Feral: Badger, Bear, Cat, Fang, Grace, Grim, Moon, Rain, Red, Scar, Stripe, Swift, Whiskers, Wolf

Traços dos Ferails

O seu personagem feral possui os seguintes traços.

Aprimoramento de Atributo. A sua Destreza aumenta em 1.

Idade. Os ferais amadurecem rápido, tanto fisicamente e emocionalmente, chegando a idade adulta aos 10 anos. Eles raramente vivem mais de 70 anos.

Tendência. Os ferais tendem à neutralidade, se concentrando mais em sobreviver do que em conceitos de bem e mal. O amor pela liberdade pessoal pode levar os ferais a tendências caóticas.

Tamanho. Os ferais variam desde 1,5 a 2,1 metros, a depender de sua sub-raça. O seu tamanho é médio.

Deslocamento. O seu deslocamento base de caminhada é de 9 metros.

Visão no Escuro. Você possui uma ótima visão no escuro ou em condições sombrias. Você consegue ver na penumbra até 18 metros, como se fosse em luz plena, e na escuridão como se fosse penumbra. Você não consegue discernir cores na escuridão, somente tons de cinza.

Sentidos Aguçados. Você tem proficiência na perícia Percepção.

Transformar. Como uma ação bônus, você pode assumir uma aparência mais bestial.

Transformar dura por 1 minuto, até você morrer, ou até você cancelar no seu turno como uma ação bônus. Enquanto transformado, você ganha pontos de vida iguais a 0 seu nível + bônus de Constituição (mínimo de 1). Você também ganha uma característica que depende da sua sub-raça, conforme descrito a seguir.

Depois de se transformar, você não poderá fazer isso novamente até terminar um descanso curto ou longo.

Idiomas. Você pode falar, ler e escrever Comum.

Sub-raça. Escolha uma das seguintes sub-raças para representar a sua besta interior: pele de besta, dente longo, passo largo ou caçada selvagem.

Pele de Besta

Estoico e resistente, um feral pele de besta recebe sua força e estamina da sua besta interior. Ferais pele de besta são, normalmente, ligados ao urso ou ao javali, mas qualquer criatura conhecida por sua força também serve.

Aprimoramento de Atributo. A sua Constituição aumenta em 2.

Forte. Você tem proficiência na perícia Atletismo.

Característica da Transformação. Sempre que se transformar, você ganha 1d6 pontos de vida temporários adicionais e, enquanto estiver transformado, você tem +1 de bônus na sua CA.

Dente Longo

Ferais dente longo são ferozes e agressivos, mas eles criam fortes laços com seus amigos. Diversos ferais dente longo possuem traços caninos, os quais ficam mais aparentes quando se transformam. Entretanto, eles podem se parecer mais com tigres, hienas ou outros predadores.

Aprimoramento de Atributo. A sua Força aumenta em 2.

Feroz. Você tem proficiência na perícia Intimidação.

Característica da Transformação. Enquanto transformado, você pode usar as suas presas alongadas para fazer um ataque desarmado como uma ação bônus. Se você acertar o ataque com suas presas, você pode dar um dano perfurante igual a 1d6 + o seu modificador de Força, em vez de usar o dano por concussão normal de um ataque desarmado.

Passo Largo

Ferais passo largo são graciosos e rápidos. Normalmente possuem uma natureza felina e são reservados, sendo difíceis de se imobilizar tanto fisicamente quanto socialmente

Aprimoramento de Atributo. A sua Destreza e o seu Carisma aumentam em 1.

Gracioso. Você tem proficiência na perícia Acrobacia.

Passo Largo. O seu deslocamento de caminhada aumenta em 1,5 metro.

Característica da Transformação. Enquanto transformado, o seu deslocamento de caminhada aumenta em 1,5 metro. Além disso, você pode se mover até 3 metros como uma reação, caso um inimigo termine o turno dele até 1,5 metro de você. Essa movimentação não provoca ataques de oportunidade.

Caçada Selvagem

Ferais caçada selvagem são atentos e intuitivos. Alguns estão sempre em alerta, preocupados com possíveis ameaças. Outros focam mais na própria intuição, procurando dentro de si. Ferais caçada selvagem são ótimos caçadores e também têm a tendência a se tornarem líderes espirituais de comunidades de ferais.

Aprimoramento de Atributo. A sua Sabedoria aumenta em 2.

Rastreador Natural. Você tem proficiência na perícia Sobrevivência.

Marcar o Cheiro. Como uma ação bônus, você pode marcar uma criatura que esteja até 3 metros a qual você possa ver. Até o final do seu próximo descanso longo, o seu bônus de proficiência é dobrado para qualquer teste de atributo envolvendo localizar a criatura marcada e você sempre sabe a localização da mesma se ela estiver até 18 metros de você. Você não pode usar esse traço novamente até que tenha terminado um descanso curto ou longo.

Característica da Transformação. Enquanto transformado, você tem vantagem em testes de resistência de Sabedoria.

Forjado Bélico

“Pierce foi criado com um objetivo, enquanto você foi um acidente,” disse Lakashtai. “A alma é o que importa, não a forma do receptáculo.”

“O que te faz pensar que ele tem uma alma?” Disse Gerrion.

“O que te faz pensar que você tem uma?”

– Keith Baker, *The Shattered Land*

Os forjados foram construídos para lutar na Última Guerra. Os primeiros forjados eram máquinas sem mente, mas a Casa de Cannith dedicou uma vasta quantidade de recursos para aprimorar esses soldados de aço. Uma inesperada descoberta produziu soldados completamente sencientes, misturando materiais orgânicos e inorgânicos. Os forjados podem ser feitos de madeira e metal, mas eles podem sentir dor e emoções. Construídos como armas, eles agora precisam encontrar um propósito além da guerra. Um forjado pode ser um aliado firme, uma fria máquina de matar, ou um visionário em busca de propósito e significado.

Aço e Pedra Vivos

Os forjados são formados por uma mistura de materiais orgânicos e inorgânicos. Cordas parecidas com raízes, que foram infusas com

fluidos alquímicos, servem como músculos enrolados em uma estrutura de aço, madeira escura ou pedra. Placas blindadas formam uma carapaça de proteção e reforçam as suas juntas. Todos os forjados compartilham os mesmos traços faciais, com uma mandíbula articulada e olhos de cristal embaixo de uma testa reforçada. Um sigilo é gravado no centro de sua testa; esse sigilo é único para cada forjado. Além desses elementos em comum, os materiais e a forma de construção variam de acordo com o propósito de sua criação. Um guerreiro fanático é um enorme bruto revestido em chapas de aço pesadas, enquanto que um escaramuçador pode ser feito com madeira ou mitral leve, para lhe fornecer agilidade e uma movimentação elegante.

Apesar de serem compostos de pedra e aço, os forjados são humanóides. Descansar, magias de cura, a perícia Medicina, tudo isso produz os mesmos efeitos nos forjados que em qualquer outro humanoide. Enquanto descansa, um forjado pode focar sua mente em seu corpo, ajustando a sua forma para assumir uma dentre algumas das posturas defensivas. Um forjado que espera um intenso combate pode se focar em durabilidade, enquanto que em tempos de paz, ele pode assumir uma forma leve, menos agressiva.

Personalidade dos Forjados

Os forjados foram criados para servir e lutar. Pela maior parte de suas vidas, eles tinham um claro papel definido e eram encorajados a focar somente nesse papel. O Tratado de Thronehold deu liberdade aos forjados, mas muitos têm dificuldade para encontrar o seu lugar no mundo pós-guerra e para se relacionar com as criaturas que os criaram.

O forjado típico demonstra poucas emoções. Muitos adotam um propósito concreto – proteger seus aliados, completar um contrato, ou outros objetivos – e se dedicam da mesma forma que na época da guerra. Entretanto, alguns forjados gostam de explorar os seus

sentimentos e liberdade. A maioria dos forjados não têm interesse em religião, mas alguns abraçam a fé e o misticismo, buscando por um propósito maior e um significado mais profundo.

O forjado típico tem um corpo musculoso e assexuado. Alguns forjados ignoram o conceito de sexo por completo, enquanto que outros adotam um gênero, imitando as criaturas em seu entorno.

Peculiaridades

Seja devido a alguma falha em sua criação ou ignorância de como outras criaturas funcionam, os forjados normalmente adquirem um ou dois estranhos traços em sua personalidade. Um jogador forjado pode escolher ou jogar um traço na tabela de Peculiaridades de Forjado.

Peculiaridades de Forjado

d10 Peculiaridades

- 1 Você analisa (em voz alta) a ameaça em potencial de cada criatura que você conhece.
- 2 Você não compreende emoções e, normalmente, não consegue interpretá-las.
- 3 Você protege ferozmente aqueles que considera como amigo.
- 4 Você costuma dizer em voz alta o que está pensando sem perceber.
- 5 Você tenta aplicar táticas de guerra e disciplina para todo tipo de situação.
- 6 Você não sabe como filtrar os seus sentimentos e é propenso a explosões emocionais.
- 7 Você não entende roupas além de sua utilidade e assume que a vestimenta de uma criatura mostra o trabalho e status dela.
- 8 Você é obcecado com sua aparência, e constantemente lustra e limpa a sua armadura.
- 9 Você é profundamente preocupado em seguir os procedimentos e protocolos adequados.
- 10 Guerra é a única coisa que faz sentido para você e você está sempre procurando por uma luta.

Nomes de Forjado

Os forjados receberam números para serem usados em serviço militar. Diversos adotaram apelidos, normalmente dados por companheiros. Como seres livres, alguns escolheram nomes novos como uma forma de expressar o seu caminho de vida. Outros usam nomes humanos, geralmente o nome de um amigo ou mentor falecido.

Nomes de Forjado Bélico: Anchor, Banner, Bastion, Blade, Blue, Bow, Church, Crunch, Crystal, Dagger, Dent, Five, Glaive, Hammer, Iron, Lucky, Mace, Pants, Pierce, Red, Rusty, Scout, Seven, Shield, Slash, Smith, Spike, Stone, Temple, Vault, Wall, Wood

Traços dos Forjados

O seu personagem forjado possui os seguintes traços.

Aprimoramento de Atributo. A sua Constituição aumenta em 1.

Idade. Um forjado típico tem entre dois e trinta anos. A idade máxima de um forjado ainda é um mistério; até o momento, os forjados não demonstraram nenhum sinal de deterioração com a idade.

Tendência. A maioria dos forjados aprecia ordem e disciplina, com uma tendência a serem justos ou neutros, mas alguns absorveram a moralidade – ou falta de – das criaturas que eles servem.

Tamanho. O seu tamanho é Médio. A maioria dos forjados tem entre 1,5 e 2 metros. A sua construção é afetada por sua sub-raça.

Deslocamento. O seu deslocamento base de caminhada é de 9 metros.

Resiliência de Forjado. Você foi criado para ter uma fortitude impressionante, que é representada pelos seguintes benefícios:

- Você tem vantagem em testes de resistência contra veneno e tem resistência a dano venenoso
- Você é imune a doenças.
- Você não precisa comer, beber ou respirar.

- Você não precisa dormir e não sofre os efeitos da exaustão devido à falta de sono, e a magia não pode lhe colocar para dormir.

Descanso do Sentinela. Quando você faz um descanso longo, você precisa passar pelo menos seis horas em um estado inativo e imóvel, em vez de dormindo. Nesse estado, você aparenta estar desligado, mas você não está inconsciente, e consegue ver e ouvir normalmente.

Proteção Integrada. O seu corpo é composto por camadas de proteção, as quais determinam a sua Classe de Armadura. Você não ganha nenhum benefício em usar outra armadura, mas se utilizar um escudo, deve aplicar o seu bônus normalmente.

Você pode alterar o seu corpo para entrar em diferentes modos de defesa; sempre que terminar um descanso longo, escolha um modo de defesa da tabela Proteção Integrada abaixo, desde que você cumpra os pré-requisitos.

Proteção Integrada

Modo	Pré-requisito	Classe de Armadura
Núcleo de madeira escura (sem armadura)	Nenhum	11 + o seu modificador de Destreza (adicione o seu bônus de proficiência se tiver proficiência com armadura leve)
Placas compostas (armadura)	Proficiência com armadura média	13 + o seu modificador de Destreza (máximo de 2) + o seu bônus de proficiência
Placas pesadas (armadura)	Proficiência com armadura pesada	16 + o seu bônus de proficiência; desvantagem em testes de Destreza (Furtividade)

Idiomas. Você pode falar, ler e escrever Comum.

Sub-raça. Como um forjado, o seu corpo foi criado para um propósito específico. Escolha

uma das sub-raças: emissário, fanático ou escaramuçador.

Emissário

Como um emissário, você foi criado com uma certa função especializada em mente. Você pode ser um assassino, um curandeiro ou um animador, só para citar algumas possibilidades. O emissário é a sub-raça mais rara e a sua pode ser de um projeto único.

Aprimoramento de Atributo. Dois atributos diferentes de sua escolha aumentam em 1.

Projeto Especializado. Você ganha proficiência em uma perícia, em uma ferramenta e fluência em um idioma, todos os três de sua escolha.

Ferramenta Integrada. Escolha uma ferramenta que você seja proficiente. Essa ferramenta é integrada ao seu corpo e você dobra o seu bônus de proficiência para testes de atributo feitos com essa ferramenta. Você precisa ter suas mãos livres para usar essa ferramenta integrada.

Emissários: Projeto Especializado

Como o nome já diz, a maioria dos forjados bélicos foram construídos para lutar na Última Guerra. A grande maioria é fanático ou escaramuçador – soldados e batedores que lutaram pela bandeira de uma das Cinco Nações. Os forjados emissários, entretanto, foram criados para realizar outras funções. Como um emissário, você tem uma perícia, uma proficiência com uma ferramenta e uma ferramenta que é parte do seu próprio corpo. Quando você criar um personagem emissário, considere as seguintes perguntas: qual é o seu propósito? Como a sua perícia e ferramenta refletem esse propósito? Qual é a forma da sua ferramenta integrada? Se você possui as ferramentas de ladrão, por exemplo, será que os seus dedos são gazuas, ou você pode produzir chaves de diferentes partes do seu corpo? Os personagens a seguir são exemplos de forjados com ferramentas integradas.

Lute (Alaúde) é um bardo com o antecedente de animador; seu instrumento homônimo se desdobra do seu braço esquerdo.

Compass Rose (Rosa dos Ventos) é uma maga com o antecedente de forasteira. Como uma exploradora experiente, ela utiliza as suas ferramentas integradas de cartografia para marcar os caminhos que já viajou.

Masque (Mascarada) é uma infiltradora. Uma ladina com o antecedente de charlatã e um kit de disfarce integrado, ela foi construída para se disfarçar e assassinar. Cannith criou 6 forjados com o mesmo projeto e Masque jurou caçar e destruir os outros cinco.

Ao desenvolver a sua ferramenta integrada, lembre-se que você precisa ter suas mãos livres para usá-la. Masque, a infiltradora mencionada acima, não troca de aparência como um replicante; ela precisa ajustar a sua aparência manualmente.

Fanático

Você é uma imponente máquina de guerra construída para combate corpo a corpo e força bruta. Você é muito mais alto que seus companheiros: forjados fanáticos têm entre 1,8 e 2,1 metros e podem pesar até 200 quilos.

Aprimoramento de Atributo. A sua Força aumenta em 2.

Punhos de Ferro. Quando você acerta um ataque desarmado, você pode dar 1d4 + o seu modificador de Força de dano por concussão, ao invés do dano normal para ataque desarmado.

Forma Poderosa. Você conta como uma categoria de tamanho maior quando for determinar a sua capacidade de carga e o peso que você pode puxar, arrastar ou levantar.

Escaramuçador

Você foi construído para patrulhar os limites da batalha e superar as manobras dos seus

inimigos. Você é esguio e projetado para velocidade.

Aprimoramento de Atributo. A sua Destreza aumenta em 2.

Ligeiro. A sua velocidade de deslocamento aumenta em 1.5 metros.

Passos Furtivos. Quando você viajar por um longo período de tempo (uma hora ou mais), você pode se mover furtivamente com a seu ritmo normal de viagem. (Veja o capítulo 8 do *Livro do Jogador* para informações sobre ritmo de viagem.)

Tradução: Raphael Santos

Revisão e editoração: Marcelo Telles
Equipe REDERPG

Artigo original:

<http://dnd.wizards.com/articles/unearthed-arcana/races-eberron>