

Unearthed Arcana

As Marcas do Dragão

Este documento apresenta as Marcas do Dragão, uma opção em teste do mundo de *D&D* de Eberron que pode ser utilizada quando você escolher a raça do seu personagem. Para mais informações sobre esse mundo, confira o *Wayfinder's Guide to Eberron*, disponível na *Dungeon Master's 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*.

A marca do dragão é um símbolo místico que aparece na pele. Ela é uma fonte de poderes místicos que aumenta a capacidade do seu portador de realizar certas tarefas. Em *Eberron*, cada marca é conectada com uma linhagem específica. As famílias que carregam essas marcas se juntaram e formaram as Casas Marcadas pelo Dragão, as quais são entidades poderosas que dominam diferentes indústrias. Nem todos os membros de uma família possuem uma marca de dragão, da mesma forma, possuir uma marca de dragão não garante um status especial dentro da família. Ao criar um personagem marcado pelo dragão, o seu antepassado pode ajudar a estabelecer a sua relação com a casa. Um nobre marcado pelo dragão pode ser parte da família governante. Um artesão ou animador pode trabalhar em uma das casas da guilda. Um criminoso pode ter sido exilado de sua casa, enquanto que um

garoto de rua pode ser um órfão que nunca imaginou ter um laço com uma das famílias marcadas pelo dragão.

Criando um Personagem Marcado pelo Dragão

As Marcas do Dragão são associadas com as raças e são representadas por uma combinação entre raças e sub-raças.

- Para os humanos, a marca do dragão é uma variante da raça que substitui os traços que são normalmente associados a essa raça.
- Para os meio-elfos e meio-orcs, a marca do dragão é uma variante de raça. Você manterá alguns dos traços originais e substituirá outros pelos novos traços associados a sua marca.
- Para os anões, elfos, gnomos, e halflings, a marca do dragão substitui a sua sub-raça. Logo, se você estiver criando um elfo, você pode escolher a Marca das Sombras em vez de ser um elfo da floresta ou um alto elfo.

Existem mais duas opções adicionais relacionadas com as marcas do dragão. A medida que o seu personagem marcado pelo dragão sobe de nível, você pode pegar o talento Marca do Dragão Superior para refletir o aumento de poder da sua marca do dragão. Alternativamente, o talento Marca do Dragão Anômala fornece habilidades mágicas limitadas, mas perigosas. Marcas do dragão anômalas não são conectadas a nenhuma casa e podem ser escolhidas por qualquer personagem.

Dado de Intuição

A marca do dragão melhora a sua capacidade de realizar uma determinada tarefa. A Marca da Descoberta aguça os seus sentidos e melhora sua percepção, enquanto que a Marca da Criação guia as suas mãos ao trabalhar com ferramentas de artesão.

Cada marca do dragão tem um traço que lhe permite jogar um **dado de intuição**, um d4, quando você realizar um teste de atributo com uma certa ferramenta ou perícia. Você adiciona o resultado do dado ao total do teste. Você não precisa ser proficiente na perícia ou com a ferramenta para ganhar esse benefício.

Talentos, itens mágicos e outras características podem melhorar o seu dado de intuição. Isso aumenta o tipo de dado que você joga em um tamanho (d6, d8, d10) até o máximo de um d10. Você só pode jogar um dado de intuição por teste; se você receber dados de intuição de diferentes fontes, aumente um dado em um tipo e faça a jogada.

Por exemplo, se um traço da marca do dragão e um talento lhe fornecem um dado de intuição para testes de Destreza (Furtividade), você joga um d6, em vez de um d4. Três fontes aumentariam o seu dado de intuição para um d8 e assim por diante.

Aparência da Marca do Dragão

A marca do dragão é um símbolo distinto que aparece na pele. Existem doze marcas do dragão conhecidas, cada uma com um estilo e poder único. Elas podem aparecer em qualquer parte do corpo. Um meio-elfo pode ter a Marca da Detecção em seu olho, enquanto que outro terá na palma de sua mão. As marcas do dragão são pintadas em tons vívidos de azul e roxo, e parecem ter uma luz difusa ou até mesmo se mover um pouco. Quando são utilizadas, elas aquecem e podem até mesmo brilhar (apesar de não produzir nenhuma iluminação que seja útil). Uma marca do dragão não pode ser removida – mesmo se um membro que tenha a marca for removido, a mesma irá, eventualmente, se manifestar em outra parte do corpo do seu portador. Todas as marcas do dragão compartilham a mesma aparência inicial, mas elas podem crescer em tamanho e complexidade se o personagem adotar a Marca

do Dragão Superior, ou se a marca estiver conectada a uma habilidade de sua classe.

Apesar das marcas do dragão compartilharem da mesma aparência de forma geral, a sua pode possuir um detalhe único. Se você desejar explorar essa ideia, jogue na tabela de Peculiaridades das Marcas do Dragão.

Peculiaridades das Marcas do Dragão

d6	Peculiaridades
1	A sua marca é incomumente pequena ou incrivelmente grande.
2	A sua marca se move lentamente pelo seu corpo.
3	A sua marca brilha dramaticamente quando você a usa.
4	A sua marca formiga quando você está perto de alguém com a mesma marca.
5	A sua marca faz cócegas quando você a utiliza.
6	A sua marca tem uma cor incomum, mas uma forma normal.

A Marca da Detecção

A Marca da Detecção é o sonho de todo investigador. Ela aguça os poderes de observação e intuição, permitindo ao seu portador criar conexões e interpretar pistas que outros poderiam não compreender. Através do uso ativo de seus poderes, o portador dessa marca pode detectar venenos e estudar a energia arcana.

Traços da Marca da Detecção

A Marca da Detecção se manifesta exclusivamente em meio-elfos. Se o seu personagem tiver essa marca, os traços a seguir substituem o Aprimoramento de Atributo, a Versatilidade em Perícias e os Idiomas dos meio-elfos fornecidos no *Livro do Jogador*.

Aprimoramento de Atributo. A sua Inteligência e o seu Carisma aumentam em 1. Além disso, um atributo de sua escolha aumenta em 1.

Intuição Dedutiva. Quando você realizar um teste de Inteligência (Investigação) ou Sabedoria (Intuição), você poderá jogar um dado de intuição, um d4, e adicionar o número que sair ao resultado do teste.

Sentir Ameaças. Você pode lançar as magias *detectar magia* e *detectar veneno e doença*, mas somente como ritual. O seu atributo usado para lançar as magias é Inteligência.

Idiomas. Você pode falar, ler e escrever Comum e Élfico.

A Marca da Descoberta

A Marca da Descoberta aguça os sentidos do seu portador, guiando o caçador à sua presa. Em *Eberron*, ela apareceu inicialmente em Shadow Marches, onde os caçadores dos clãs a utilizavam para achar suas presas. A marca ajudou a unir os humanos e orcs dessa região e trouxe a Casa Tharashk para as Cinco Nações.

Traços da Marca da Descoberta

A Marca da Descoberta se manifesta exclusivamente em meio-orcs. Se o seu personagem tiver essa marca, os traços a seguir substituem o Aprimoramento de Atributo, o Ameaçador, a Resistência Implacável e o Ataques Selvagens dos meio-orcs fornecidos no *Livro do Jogador*. Apesar do seu sangue de orc, herdeiros da Marca da Descoberta normalmente se parecem com a parte humana de seus pais, tanto em aparência quanto em temperamento. Quando você criar o seu personagem, decida se os sinais da sua origem orc são mais óbvios ou sutis.

Aprimoramento de Atributo. A sua Força e Sabedoria aumentam em 1. Além disso, um atributo de sua escolha aumenta em 1.

Intuição de Caçador. A sua marca aguça os seus sentidos e lhe ajuda a encontrar a sua presa. Quando você realizar um teste de Sabedoria (Percepção) ou Sabedoria (Sobrevivência), você poderá jogar um dado de

intuição, um d4, e adicionar o número que sair ao resultado do teste.

Marcar a Presa. Como uma ação bônus, escolha uma criatura que você possa ver em até 9 metros de distância. O alvo fica marcado na sua mente até que ele morra ou você utilize esse traço novamente. Além disso, você pode marcar uma criatura como sua presa sempre que obtiver sucesso em um teste de Sabedoria (Sobrevivência) para rastrear a mesma. Quando estiver rastreando sua presa, dobre o resultado do seu dado de intuição. Quando sua presa estiver a menos de 18 metros de distância, você tem uma ideia geral da sua localização. Os seus ataques contra a criatura ignoram meia cobertura. Se você não conseguir enxergar a criatura enquanto faz um ataque, isso não irá lhe impor desvantagem na jogada. Da mesma forma, a sua presa não possui vantagem em ataques contra você por estar escondida ou invisível. Após utilizar esse traço, você deve terminar um descanso curto ou longo para poder utilizá-lo novamente.

Voz da Natureza. Quando você alcança o 3º nível, você ganha a habilidade de lançar *localizar animais ou plantas*, mas somente como um ritual.

A Marca do Manejo

A Marca do Manejo fornece ao seu portador uma conexão primitiva com os animais e a natureza, dando-lhe o poder de tranquilizar e influenciar. Esse poder vai além de simples animais; a marca permite ao seu portador montar um hipogrifo com a mesma facilidade de um cavalo.

Traços da Marca do Manejo

A Marca do Manejo se manifesta exclusivamente em humanos. Se o seu personagem tiver essa marca, os traços a seguir substituem o Aprimoramento de Atributo dos humanos fornecidos no *Livro do Jogador*.

Aprimoramento de Atributo. A sua Destreza e Sabedoria aumentam em 1. Além disso, um atributo de sua escolha aumenta em 1.

Intuição Selvagem. Quando você realizar um teste de Sabedoria (Adestrar Animais) ou Inteligência (Natureza), você pode jogar um dado de intuição, um d4, e adicionar o número que sair ao resultado do teste.

Especialista em Manejo. Você pode usar a ação Ajudar para amparar um companheiro animal ou montaria até 9 metros de distância de você em vez de 1,5 metro.

Conexão Primitiva. Você pode lançar *amizade animal* uma vez utilizando esse traço e recuperar a capacidade de fazê-lo quando terminar um descanso curto ou longo. Sabedoria é o seu atributo utilizado para lançar esta magia.

Quanto Maior Eles São. Quando você lançar uma magia que tenha efeito somente em bestas, ela também afetará monstruosidades que tenham um atributo de Inteligência igual ou menor que 3.

A Marca da Cura

Um halfling com a Marca da Cura pode salvar uma vida com um simples toque, restaurando sua vitalidade e a vontade de viver. Ao lidar com a medicina mundana, a marca ajuda o seu portador a identificar a natureza de doenças e dores e a melhor forma de solucioná-las. Quando aprimorada por itens de foco de estilhaço dracônico, a marca pode inclusive ressuscitar os mortos.

Traços da Marca da Cura

A Marca da Cura se manifesta exclusivamente em halflings. Se o seu personagem tiver essa marca, essa passa a ser a sua sub-raça.

Aprimoramento de Atributo. A sua Sabedoria aumenta em 1.

Intuição Medicinal. Quando você realizar um teste de Sabedoria (Medicina), você pode jogar

um dado de intuição, um d4, e adicionar o número que sair ao resultado do teste.

Toque de Cura. Como uma ação, você pode usar o poder da sua marca para gastar um dos seus Dados de Vida e curar a si mesmo ou a uma criatura que você toque. Jogue o dado, some o seu modificador de Sabedoria e a criatura recupera pontos de vida igual ao valor total. Uma vez que você utilize esse traço, você não poderá utilizá-lo novamente antes de terminar um descanso curto ou longo.

Benção de Jorasco. Você sabe o truque *poupar os mortos*. Sabedoria é o seu atributo utilizado para lançar essa magia.

A Marca da Hospitalidade

Eles podem nem sempre ter ouro, mas um halfling com a Marca da Hospitalidade é, com certeza, rico em amigos. A magia dessa marca permite que o seu portador mantenha um local limpo e possa esquentar, esfriar e até temperar comida. Além disso, ajuda o seu portador a se conectar com outros, acalmando seu estado de espírito – uma poderosa ferramenta, que pode causar raiva se for usada em excesso.

Traços da Marca da Hospitalidade

A Marca da Hospitalidade se manifesta exclusivamente em halflings. Se o seu personagem tiver essa marca, essa passa a ser a sua sub-raça.

Aprimoramento de Atributo. O seu Carisma aumenta em 1.

Encantos do Estalajadeiro. Você sabe os truques *amigos* e *prestidigitação*. Carisma é o seu atributo utilizado para lançar essas magias.

Sempre Hospitaleiro. Quando você realizar um teste de Carisma (Persuasão) ou um teste de atributo envolvendo suprimentos de cervejeiro ou utensílios de cozinha, você pode jogar um dado de intuição, um d4, e adicionar o número que sair ao resultado do teste.

A Marca da Criação

A Marca da Criação guia o seu portador durante qualquer ato de criar. O portador da marca pode consertar objetos quebrados com um simples toque e sempre possui um item mágico de menor valor em que eles estão trabalhando. Um artesão ou um mago aproveitarão ao máximo essa marca, mas qualquer um pode encontrar um uso para uma espada encantada.

Traços da Marca da Criação

A Marca da Criação se manifesta exclusivamente em humanos. Se o seu personagem tiver essa marca, os traços a seguir substituem o Aprimoramento de Atributo dos humanos fornecidos no *Livro do Jogador*.

Aprimoramento de Atributo. A sua Inteligência e Destreza aumentam em 1. Além disso, escolha entre Inteligência e Destreza para aumentar em mais 1 adicional.

Intuição do Artesão. Quando você realizar um teste de atributo com ferramentas de artesão, jogue 1d4 e adicione o valor ao resultado.

Dom do Criador. Você sabe o truque *remendar*. Você ganha proficiência com um tipo de ferramentas de artesão.

Ofício de Mago. Você pode criar um item mágico temporário usando materiais comuns. Escolha um truque da lista de magias do mago. Descreva o item conectado a esse truque. Enquanto o objeto estiver em sua posse, você sabe o truque escolhido. Ao final de um descanso longo, você pode substituir o item e escolher um truque novo da mesma lista. Inteligência é o seu atributo utilizado para lançar esses truques.

Ferreiro Mágico. Você pode gastar um minuto para encantar temporariamente uma armadura ou uma arma que não sejam mágicos. Pela próxima uma hora, o objeto se torna um item mágico, adquirindo um bônus de +1 para a sua CA se for uma armadura, ou +1 para as jogadas de ataque e de dano se for uma arma. Uma vez

que você utilize esse traço, não poderá utilizá-lo novamente até terminar um descanso longo.

A Marca da Passagem

A Marca da Passagem controle os movimentos, permitindo ao seu portador se locomover com velocidade e precisão incríveis. Correr, saltar, escalar – a Marca da Passagem aprimora todas as formas de movimentação. O portador dessa marca consegue até mesmo deslizar pelo espaço, saltando de um ponto ao outro em um piscar de olhos.

Traços da Marca da Passagem

A Marca da Criação se manifesta exclusivamente em humanos. Se o seu personagem tiver essa marca, os traços a seguir substituem o Aprimoramento de Atributo dos humanos fornecidos no *Livro do Jogador*.

Aprimoramento de Atributo. A sua Destreza aumenta em 2 e um outro atributo de sua escolha aumenta em 1.

Velocidade do Mensageiro. O seu deslocamento base de caminhada aumenta para 12 metros.

Movimentação Intuitiva. Quando você realizar um teste de Força (Atletismo) ou qualquer teste de atributo para operar ou fazer manutenção em um veículo terrestre, você pode jogar um dado de intuição, um d4, e adicionar o número que sair ao resultado do teste.

Graça de Orien. No seu turno, você pode gastar uma quantidade de movimento igual à metade do seu deslocamento para ativar esse traço. Uma vez ativada, a Graça de Orien faz com que você não provoque ataques de oportunidade até o final do seu turno.

Viagem Compartilhada. Você pode usar a sua ação bônus para se teletransportar para um espaço desocupado que você possa ver e que esteja dentro da distância de seu deslocamento. Você pode levar uma criatura, desde que ela

assim o desejo, do seu tamanho ou menor, que esteja carregando equipamentos até a capacidade de carga máxima dela. A criatura deve estar a no máximo 1,5 metro de distância de você. Uma vez que você utilize esse traço, não poderá utilizá-lo novamente até terminar um descanso longo.

A Marca da Escrita

A Marca da Escrita se conecta à comunicação – tanto escrita como oral. Um gnomo que carregue essa marca pode *sentir* as palavras como se fossem seres vivos, se esforçando para serem compreendidas. A marca fornece uma variedade de dons. Ela traduz idiomas, mas também permite aos seus portadores falarem com outros seres à distância e também gravar suas palavras onde desejarem.

Traços da Marca da Escrita

A Marca da Escrita se manifesta exclusivamente em gnomos. Se o seu personagem tiver essa marca, essa passa a ser a sua sub-raça.

Aprimoramento de Atributo. O seu Carisma aumenta em 1.

Escreva Talentoso. Você é proficiente com os suprimentos de caligrafia e com os kits de falsificação. Quando você realizar um teste de atributo com qualquer um dos dois, você pode jogar um dado de intuição, um d4, e adicionar o resultado ao valor final do teste.

Intuição do Escreva. Você pode lançar *compreender idiomas* uma vez com esse traço e você recupera essa habilidade após terminar um descanso longo. Inteligência é o seu atributo utilizado para lançar essa magia.

Vento Sussurrante. Você sabe o truque *mensagem*. Inteligência é o seu atributo utilizado para lançar essa magia.

Idioma Extra. Você pode falar, ler e escrever um idioma extra de sua escolha.

A Marca do Sentinela

A Marca do Sentinela avisa e protege. Ela aguça os sentidos e reflexos, permitindo ao seu portador reagir a ameaças com uma velocidade incrível. Ela pode proteger o seu portador do perigo. Seja no campo de batalha ou em um salão de festas, alguém que carregue essa marca está sempre preparado para o perigo.

Traços da Marca do Sentinela

A Marca do Sentinela se manifesta exclusivamente em humanos. Se o seu personagem tiver essa marca, os traços a seguir substituem o Aprimoramento de Atributo dos humanos fornecidos no *Livro do Jogador*.

Aprimoramento de Atributo. A sua Força e a sua Sabedoria aumentam em 1. Além disso, um outro atributo de sua escolha aumenta em 1.

Intuição do Sentinela. Quando você jogar a iniciativa ou realizar um teste de Sabedoria (Percepção) para notar uma ameaça, você pode jogar um dado de intuição, um d4, e adicionar o número que sair ao resultado do teste.

Escudo do Sentinela. Você sabe o truque *proteção de lâmina*. Você pode lançar a magia *escudo* uma vez com esse traço e você recupera essa habilidade após terminar um descanso curto ou longo.

Guardião Vigilante. Como uma ação, você pode escolher um aliado que você consiga ver como seu protegido. Você tem vantagem em testes de Sabedoria (Intuição) e Sabedoria (Percepção) para identificar ameaças contra ele. Além disso, se você estiver até 1,5 metro de distância do seu protegido e ele for alvo de um ataque que você consiga enxergar, você pode usar a sua reação para trocar de lugar com ele. Ao fazer isso, você se torna o alvo do ataque.

A Marca da Sombra

A Marca da Sombra permite a um elfo criar ilusões das sombras, fazendo sons ou imagens para distrair ou impressionar. A marca também

permite ao seu portador se misturar com as sombras, tornando-o mais difícil de ser detectado, ou até mesmo desaparecer em plena vista. Ela é uma ferramenta valiosa para animadores, espiões, ou assassinos; todo elfo que carregue essa marca deverá escolher qual caminho seguir.

Traços da Marca da Sombra

A Marca da Sombra se manifesta somente em elfos. Se o seu personagem tiver essa marca, essa passa a ser a sua sub-raça.

Aprimoramento de Atributo. O seu Carisma aumenta em 1.

Talento Natural. Você ganha proficiência com um instrumento musical ou com a perícia Atuação.

Dom das Sombras. Quando você realizar um teste de Carisma (Atuação) ou Destreza (Furtividade), você pode jogar um dado de intuição, um d4, e adicionar o número que sair ao resultado do teste.

Manipular as Sombras. Você sabe o truque *ilusão menor*. Carisma é o seu atributo utilizado para lançar essa magia.

Escurregar pelas Sombras. Você pode utilizar a ação Esconder como uma ação bônus, mesmo se não tiver nenhuma cobertura ou sob observação de uma outra criatura. Independentemente de ter obtido sucesso, uma vez utilizado esse traço, você deve terminar um descanso curto ou longo antes de poder utilizá-lo novamente.

A Marca da Tempestade

Os ventos e as águas dão as boas-vindas aos meio-elfos que carregam a Marca da Tempestade. Os ventos os protegem das quedas e eles conseguem nadar com uma velocidade impressionante. Aqueles que possuem a Marca do Dragão Superior e itens de foco de estilhaço dracônico podem invocar poderes ainda maiores, moldando o clima e invocando o poder da tempestade.

Traços da Marca da Tempestade

A Marca da Tempestade se manifesta exclusivamente em meio-elfos. Se o seu personagem tiver essa marca, os traços a seguir substituem o Aprimoramento de Atributo, a Versatilidade em Perícias e os Idiomas dos meio-elfos fornecidos no *Livro do Jogador*.

Aprimoramento de Atributo. A sua Destreza e o seu Carisma aumentam em 1. Além disso, um atributo de sua escolha aumenta em 1.

Macaco do Mar. O seu deslocamento base de caminhada e de natação é de 9 metros.

Intuição do Capitão. Quando você realizar um teste de Destreza (Acrobacia) ou um teste de atributo para operar ou dar manutenção em um veículo aquático ou aéreo, você pode jogar um dado de intuição, um d4, e adicionar o número que sair ao resultado do teste.

Benção da Tempestade. Você tem resistência a dano elétrico.

Vento de Proa. Você sabe o truque *rajada*. Quando você chegar no 3º nível, você pode lançar a magia *rajada de vento* uma vez com esse traço e você recupera essa habilidade após terminar um descanso longo.

Idiomas. Você pode falar, ler e escrever Comum e Élfico.

Rajada

Truque transmutação

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: 9 metros

Componentes: V, G

Duração: Instantânea

Você controla o ar e o compele a criar um dos seguintes efeitos, a partir de um ponto que você possa ver, dentro do alcance da magia.

- Uma criatura Média ou menor de sua escolha deve ter sucesso em um teste de resistência de Força ou ser empurrada até 1,5 metro de distância de você.

- Você cria uma pequena explosão de ar que é capaz de mover um objeto que não esteja sendo seguro ou carregado e que não seja mais pesado do que 2 quilos. Esse objeto é empurrado até 3 metros de distância de você. Ele não é empurrado com força suficiente para causar dano.
- Você cria um efeito sensorial inofensivo usando o ar, como fazer as folhas farfalharem, o vento bater janelas, ou sua roupa ondular em uma brisa.

A Marca da Proteção

A Marca da Proteção ajuda seu portador a proteger coisas de valor. Usando a marca, um anão pode criar barreiras e selar portais com força mística. Ela também fornece ao seu portador uma compreensão intuitiva sobre cadeados e mecanismos utilizados para proteger e lacrar. A decisão que cada herdeiro dessa marca deve fazer é se ele utilizará esse poder para proteger, ou se ele está mais interessado em abrir cadeados e pegar o que estava sendo guardado.

Traços da Marca da Proteção

A Marca da Proteção se manifesta exclusivamente em anões. Se o seu personagem tiver essa marca, essa passa a ser a sua sub-raça.

Aprimoramento de Atributo. A sua Destreza e a sua Inteligência aumentam em 1.

Mestre dos Cadeados. Quando você realizar um teste de Inteligência (História), Inteligência (Investigação), ou um teste com ferramentas de ladrão envolvendo um cadeado ou mecanismos de armadilha, você pode jogar um dado de Intuição, um d4, e adicionar o número que sair ao resultado do teste.

Proteções e Selos. Você pode usar a sua marca para lançar a magia *alarme* como um ritual. A partir do 3º nível, você pode lançar *tranca arcana* uma vez com esse traço e você recupera essa habilidade após terminar um

descanso longo. Inteligência é o seu atributo utilizado para lançar essa magia.

Novo Talento: Marca do Dragão Superior

O talento Marca do Dragão Superior representa a evolução da marca do dragão – um aumento exponencial tanto no tamanho da marca, quanto nos poderes que ela confere.

Somente uma fração dos herdeiros da marca do dragão evolui para a Marca do Dragão Superior. Os poderes que eles possuem são mais poderosos que a ampla magia que serve de base para a economia mágica do mundo. Teletransporte, comunicação instantânea a longa distância – esses são serviços raros, valiosos, e praticamente exclusivos das Casas Marcadas pelo Dragão.

Marca do Dragão Superior

Pré-requisito: 8º nível, personagem deve possuir uma marca do dragão

A sua marca do dragão cresce em tamanho e poder. Isso aumenta a sua marca já existente e os seus benefícios são baseados em tal marca. A marca do dragão superior fornece os seguintes benefícios:

- O tipo do dado de intuição aumenta em um.
- Aumente um atributo em 1, até um máximo de 20. As habilidades disponíveis para você são baseadas na sua marca, conforme mostrado na tabela Benefícios da Marca do Dragão Superior.
- Você aprende um conjunto de magias, as quais você pode lançar uma vez sem gastar um espaço de magia e sem usar nenhum componente material. A lista de magias, o atributo utilizado para lançá-las e o tipo de descanso que você deve realizar para poder utilizar essas magias novamente estão descritos na tabela Benefícios da Marca do Dragão Superior.

Benefícios da Marca do Dragão Superior

Marca do Dragão	Aprimoramento de Atributo	Magias	Atributo para Lançar Magias	Descanso Requerido
Detecção	Carisma ou Inteligência	<i>ver o invisível, visão da verdade</i>	Inteligência	Longo
Descoberta	Destreza, Força ou Sabedoria	<i>encontrar o caminho, localizar criatura</i>	Sabedoria	Longo
Manejo	Destreza ou Sabedoria	<i>sentido feral, dominar besta</i>	Sabedoria	Longo
Cura	Destreza ou Sabedoria	<i>restauração maior, palavra de cura em massa</i>	Sabedoria	Longo
Hospitalidade	Carisma ou Destreza	<i>mansão magnífica de Mordenkainen, santuário</i>	Carisma	Longo
Criação	Destreza ou Inteligência	<i>criar, fabricar</i>	Inteligência	Longo
Passagem	Destreza ou Constituição	<i>piscar, círculo de teletransporte</i>	Constituição	Longo
Escrita	Inteligência ou Carisma	<i>enviar mensagens, idiomas</i>	Inteligência	Longo ou Curto
Sentinela	Força ou Sabedoria	<i>duelo compelido, vínculo de proteção</i>	Sabedoria	Longo ou Curto
Sombra	Carisma ou Destreza	<i>dificultar detecção, despistar</i>	Carisma	Longo
Tempestade	Carisma ou Destreza	<i>controlar água, controlar vento</i>	Carisma	Longo
Proteção	Destreza ou Inteligência	<i>glifo de proteção, arrombar, arca secreta de Leomund*</i>	Inteligência	Longo

- Você aprende um conjunto de magias, as quais você pode lançar uma vez sem gastar um espaço de magia e sem usar nenhum componente material. A lista de magias, o atributo utilizado para lançá-las, e o tipo de descanso que você deve realizar para poder utilizar essas magias novamente estão descritos na tabela de Benefícios da Marca do Dragão Superior.

*Para lançar a *arca secreta de Leomund* usando esse talento e a Marca da Proteção, você deve ter um estilhaço dracônico Siberys com um valor de no mínimo 100 PO. Enquanto tiver esse item em sua mão, ele serve como um foco arcano e você pode usá-lo para convocar e dispensar a arca.

Controlar os Ventos

5º nível transmutação

Tempo para lançar magia: 1 ação

Alcance: 90 metros

Componentes: V, G

Duração: Concentração, até 1 hora

Você controla o ar em um cubo com 30 metros que esteja no seu campo de visão e no alcance da magia. Escolha um dos seguintes efeitos quando você lançar essa magia. O efeito tem a mesma duração da magia, a não ser que você utilize uma ação em um turno posterior para trocar para um efeito diferente. Você também pode usar a sua ação para, temporariamente, interromper um efeito ou recomeçar um efeito previamente interrompido.

Rajadas. O vento ganha força dentro do cubo, soprando horizontalmente em uma direção de sua escolha. Você escolhe a intensidade do vento: calmo, moderado ou forte. Se o vento for moderado ou forte, ataques à distância com armas que entrem, saiam ou passem pelo cubo têm desvantagem em suas jogadas de ataque. Se o vento for forte, cada criatura se deslocando no sentido contrário deve gastar 0,3 metro a mais de deslocamento para cada 0,3 metro percorrido.

Vento Descendente. Você faz com que uma rajada sustentada de vento forte sopra de cima para baixo dentro do cubo. Ataques à distância com armas que passem através ou que são feitos contra alvos dentro do cubo têm desvantagem em suas jogadas de ataque. Uma criatura deve fazer um teste de resistência de Força, caso entre voando em seu turno pela primeira vez no cubo, ou se começar o seu turno voando dentro do mesmo. Em caso de falha, a criatura é derrubada e cai no chão.

Vento Ascendente. Você cria um vento sustentado que sopra de baixo para cima dentro do cubo. Criaturas que estejam caindo dentro do cubo sofrem somente metade do dano da queda. Quando uma criatura, dentro do cubo, pula verticalmente, ela pode pular 3 metros mais alto do que o normal.

Marca do Dragão Anômala

As doze marcas do dragão estão ligadas a linhagens específicas e são passadas através de suas gerações. Elas são confiáveis e previsíveis, e seus poderes são construtivos. Elas criam; elas curam; elas protegem.

Porém, existe um outro tipo de marca do dragão: marcas que são imprevisíveis e perigosas tanto para o seu portador, quanto para as pessoas à sua volta. Alguém com tal marca pode matar com um toque ou controlar mentes apenas com um olhar. Marcas anômalas normalmente aparecem quando duas pessoas de famílias marcadas pelo dragão diferentes

têm um filho, e por esse motivo que tais relações são absolutamente proibidas pelas Doze. Entretanto, marcas anômalas podem aparecer em membros de todas as raças, em qualquer idade, independente da linhagem de sangue. Não existem duas marcas anômalas iguais; mesmo se elas fornecerem o mesmo poder, elas podem ter uma aparência e se manifestar de formas diferentes. Se duas marcas anômalas fornecem um *raio de fogo*, uma pode ser formada por um tecido com cicatrizes, enquanto que a outra pode ser delineada na pele com linhas de um fogo gélido.

Apesar dessas marcas anômalas parecerem perturbadoras, de uma forma, elas não aparentam ser mais perigosas ou ameaçadoras do que os poderes de um feiticeiro. Então, o que as faz tão especiais? Marcas anômalas sempre possuem uma imperfeição. Elas podem não machucar um personagem de forma ativa, mas elas sempre são, de alguma forma, um fardo – um fardo que pode levar uma pessoa de mente fraca à loucura. Se você desenvolver uma marca anômala, você pode escolher uma imperfeição da lista abaixo, ou você e o seu Mestre de Jogo podem criar uma imperfeição única para o seu personagem.

Imperfeições da Marca Anômala

d8 Peculiaridades

- 1 A sua marca é uma fonte de dor constante.
- 2 A sua marca sussurra no seu ouvido, apesar de você não entender o que lhe é dito.
- 3 Em momentos de tensão, a sua marca pode lançar um truque involuntariamente.
- 4 A pele em volta da sua marca tem uma aparência estranha: queimada, escamosa, seca, etc.
- 5 Animais comuns ficam inquietos perto de você.
- 6 Você tem mudanças bruscas de humor quando utiliza sua marca.
- 7 A sua aparência muda levemente sempre que você utiliza a marca.
- 8 Você tem pesadelos horríveis após usar a sua marca.

Marca do Dragão Anômala

Pré-requisito: Nenhuma marca do dragão pré-existente

Você manifestou uma marca do dragão anômala. Determine sua aparência e a imperfeição associada a mesma. Você ganha os seguintes benefícios:

- Aumente sua Constituição em 1, até um máximo de 20.
- Você aprende um truque da lista de magias do feiticeiro. Além disso, escolha uma magia de 1º nível da mesma lista. Você aprende essa magia e pode lançá-la no seu nível mais baixo. Após utilizar essa magia, você deve terminar um descanso longo antes de poder lançá-la novamente. Constituição é o atributo utilizado para essas magias.
- Você pode aumentar o poder das suas magias anômalas ao custo da sua própria vitalidade. Quando você lançar uma magia com a sua marca anômala, você pode usar um dos seus Dados de Vida para aumentar o nível da magia em 1. Imediatamente após você lançar a magia, jogue esse dado. Você sofre uma quantidade de dano igual ao resultado do dado.

Tradução: Raphael Santos

Revisão e editoração: Marcelo Telles

Equipe **REDERPG**

Artigo original:

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