

Unearthed Arcana: Itens Mágicos de Eberron

Este documento contém uma seleção de itens mágicos extraídos do mundo de D&D de Eberron, que podem ser incorporados à sua campanha. Para obter mais informações sobre Eberron, consulte o *Wayfinder's Guide to Eberron*, disponível na Dungeon Master's Guild (DMsGuild.com)..

Material de Playtest

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

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

A magia arcana desempenha um papel vital no mundo de Eberron. Itens mágicos comuns fazem parte da vida cotidiana. Na nação de Aundair, os combatentes que usam varinhas mágicas estão começando a superar em número aqueles que usam espadas e arcos.

Focos Arcanos

Vá até o Bazar em Sharn ou qualquer enclave da Casa Cannith e você encontrará uma grande variedade de focos arcanos para escolher. Para um combatente que usa varinha mágica, a escolha de um foco arcano carrega o mesmo peso de um duelista que decide entre uma rapieira ou um malho. Você usa uma varinha de freixo ferniano para focar sua *centelha de fogo*, ou você aproveita energias defensivas com um orbe risiano? Um foco arcano é uma ferramenta e somente fornece seus benefícios enquanto você o usa ativamente.

Em Khorvaire, os itens de foco arcanos são reconhecidos como armas: se os guardas estiverem apreendendo espadas e arcos, eles também exigirão que você entregue seu cajado.

Madeira Imbuída

Item maravilhoso, comum (requer sintonia)

Zonas de manifestação poderosas podem infundir as árvores locais com energias planares. Um artífice talentoso pode explorar isso para criar uma varinha, cajado ou bastão que seja especialmente eficaz na canalização de um tipo específico de energia.

Quando você lança uma magia que causa dano do tipo associado ao material do qual seu foco arcano é feito, a magia ganha +1 de bônus em uma jogada de dano dela. Os materiais e seus tipos de danos associados estão listados abaixo.

- *Freixo ferniano*: dano flamejante.
- *Jacarandá iriano*: dano radiante.
- *Mancenilheira kythriana*: dano ácido ou venenoso.
- *Carvalho lamaniano*: dano elétrico ou trovejante.
- *Ébano mabaran*: dano necrótico.
- *Faia quori, wengué xoriano*: dano psíquico.
- *Pinheiro risiano*: dano congelante.
- *Bétula shavarran*: dano de força.

Orbe da Blindagem

Item maravilhoso, comum (requer sintonia)

Um orbe da blindagem é feito de cristal ou pedra alinhado a um dos planos. Enquanto você estiver segurando o orbe e receber dano do tipo associado ao material do qual seu orbe é feito, você poderá usar sua reação para reduzir o dano em 1d4. Os materiais e seus tipos de danos associados estão listados abaixo:

- Basalto ferniano: dano flamejante.
- Quartzo iriano: dano radiante.
- Escarnito kythriano: dano ácido ou venenoso.
- Pederneira lamanniana: dano elétrico ou trovejante.
- Obsidiana mabaran: dano necrótico.
- Celestina quori, mármore xorian: dano psíquico.
- Xisto Risiano: dano congelante.
- Sílex shavaran: dano de força.

Regra Opcional:

Foco Arcano de Duas Mãos

Em Eberron, um foco arcano é uma arma. Como tal, pode ser interessante dar a um foco algumas das mesmas compensações que as armas mundanas: você sacrifica sua mão livre por um poder maior?

Se você usar esta regra opcional, quando um personagem usa um foco arcano de duas mãos para lançar um truque ofensivo (um truque que exija um teste de resistência ou uma jogada de ataque), o alcance do truque é aumentado em 50%.

Por esta regra, um cajado sempre requer duas mãos, enquanto bastões podem ser usados com uma ou duas mãos. Usar um foco arcano de duas mãos preenche o requisito do componente somático para uma magia.

Itens Mágicos Comuns

A magia arcana é uma parte da vida cotidiana nas Cinco Nações de Khorvaire. Itens mágicos poderosos permanecem raros e notáveis, mas as ruas são iluminadas com *lanternas sempre brilhantes* e os nobres ostentam sua riqueza com roupas finas de *tecido glamouroso*. Estes são apenas alguns exemplos de itens comuns que você pode encontrar em Eberron.

Faixa da Lealdade

Anel, comum (requer sintonia)

Se você for reduzido a zero pontos de vida enquanto estiver usando este anel, você morre instantaneamente. Esses anéis são os favoritos de espíões que não podem se dar ao luxo de cair em mãos inimigas.

Pedra de Limpeza

Item maravilhoso, comum

Uma *pedra de limpeza* é uma esfera de pedra com um pé de diâmetro, gravada com sigilos místicos. Ao tocar a pedra, você pode usar uma ação para ativá-la e remover a poeira e a sujeira de suas roupas e de você. *Pedras de limpeza* são muitas vezes embutidas em pedestais em praças públicas em Aundair ou encontradas em pousadas sofisticadas de Ghallanda.

Lanterna Sempre Brilhante

Item maravilhoso, comum

Uma *lanterna sempre brilhante* contém um estilhaço dracônico de Eberron imbuído com o efeito de uma magia *chama contínua*. Esta luz brilhante é colocada dentro de uma lanterna normal, permitindo que a luz seja desligada. Uma *lanterna sempre brilhante* fornece iluminação plena em um cone de 18 metros e iluminação de penumbra em um cone de 36 metros, assim como uma lanterna mundana, mas sua chama nunca se apaga.

Broche de Pena

Item maravilhoso, comum

Este pequeno disco de metal é inscrito com a imagem de uma pena. Quando você cair enquanto a ficha estiver em sua posse, você descerá 18 metros por rodada e não sofrerá nenhum dano ao cair. O broche se torna não mágico depois que você pouso. Embora seja uma forma de seguro cara, viajantes frequentes de navios aéreos e cidadãos de Sharn geralmente apreciam a segurança que ele oferece.

Tecido Glamouroso

Item maravilhoso, comum

A roupa de *tecido glamouroso* é imbuída de ilusões cosméticas. Tradicionalmente, esses padrões estão contidos no pano, mas *tecido glamouroso* mais

sofisticado pode ter efeitos mais dramáticos. Você poderia ter um vestido que parece estar envolto em chamas, ou um chapéu que é orbitado por borboletas ilusórias. Independentemente do design, estes são efeitos cosméticos e não têm impacto no combate.

Tecido de Troca

Item maravilhoso, comum

Magia de transmutação é entrelaçada no tecido de roupas de *tecido de troca*. Quando um traje de *tecido de troca* é criado, até cinco roupas diferentes podem ser incorporadas ao pano. Enquanto usa esta roupa, você pode pronunciar uma palavra de comando como uma ação para transformar sua roupa de *tecido de troca* em um dos outros designs contidos nela. Para determinar o preço de um traje de *tecido de troca*, combine o valor de todas as roupas que ele contém e acrescente 25 PO a essa quantia.

Estilhaço Mágico

Item maravilhoso, comum

Um *estilhaço mágico* é um estilhaço dracônico de Eberron polido, dimensionado para caber na palma da mão. Ele é imbuído com um trabalho particular de literatura. Segurando o estilhaço e concentrando-se, você pode ver as páginas dele em sua mente. Pensar em uma frase ou tópico específico atrairá você para a primeira seção que o aborda e um ritual simples permite adicionar conteúdo ao estilhaço.

Um mago pode usar um *estilhaço mágico* em vez de um grimório; o *estilhaço mágico* custa 1 PO por "página" nele e funciona como um grimório comum. *Estilhaços mágicos* também podem ser usados como diários ou periódicos. Estilhaços mais avançados (e incomuns) podem exigir uma senha mental específica para acessar os conteúdos nele.

Componentes de Forjado Bélico

Os forjados bélicos são construtos vivos. A Casa Cannith projetou uma série de itens mágicos que podem interagir diretamente com o corpo de um forjado bélico. Uma vez anexado, um componente não pode ser removido a menos que o forjado o permita. A *lâmina de braço* é um exemplo de um item criado pela Casa Cannith. *Docentes* são misteriosos itens maravilhosos descobertos em Xen'drik. Estes são apenas alguns dos componentes que podem ser encontrados por toda Eberron.

Lâmina de Braço

Arma (qualquer arma corpo a corpo de uma mão), comum (requer sintonia por um forjado bélico)

Uma *lâmina de braço* é uma arma projetada para se integrar ao antebraço de um forjado bélico. Se você for um forjado, você pode anexar uma *lâmina de braço* ao entrar em sintonia com ela. Uma *lâmina de braço* anexada não pode ser desarmada ou removida de você contra sua vontade, mas enquanto a arma estiver anexada, você não pode usar essa mão para outras ações. Você pode gastar um minuto para encerrar a sintonia e remover a *lâmina de braço*.

Lâminas de Braço Mágicas

Uma *lâmina de braço* não é inerentemente considerada uma arma mágica com a finalidade de superar a resistência a danos. No entanto, qualquer tipo de arma mágica pode ser criada como uma *lâmina de braço*, assim você poderia adquirir uma *lâmina de braço viciosa* ou *vorpal*.

Docente

Item maravilhoso, muito raro (requer sintonia por um forjado bélico)

Um *docente* é uma pequena esfera de metal, com aproximadamente 5 centímetros de largura, cravejada com estilhaços dracônicos. Apesar da forte aura mágica, não possui habilidades óbvias. Quando você se sintoniza com um *docente*, a esfera se torna embutida em seu peito e ganha vida – literalmente.

Senciência. Um *docente* é um item senciente, de qualquer tendência, com uma Inteligência de 16, uma Sabedoria de 14 e um Carisma de 14. Ele pode perceber o mundo através dos sentidos do forjado bélico em que está embutido.

Um *docente* se comunica telepaticamente com seu usuário e pode falar, ler e entender Comum e Gigante.

Personalidade. Um *docente* é projetado para aconselhar e auxiliar o forjado bélico ao qual ele está ligado. Uma das funções simples é servir como tradutor. As propriedades do *docente* estão sob o controle dele e se você tiver um relacionamento ruim com seu *docente*, ele poderá se recusar a ajudá-lo... ou simplesmente mentir sobre as informações que ele obtiver. No entanto, se você tratar bem o seu *docente*, ele poderá servir como um aliado útil.

A origem dos *docentes* é um grande mistério. A Casa Cannith criou o primeiro forjado bélico trinta anos atrás. Mas os *docentes* vêm da terra distante de Xen'drik e parecem ter milhares de anos de idade. Eles foram criados para interagir com alguma outra forma de construto? Ou seriam os modernos forjados uma nova interpretação de um projeto antigo? Os *docentes* afirmam ter esquecido seus criadores... mas isso é um

mistério à espera de ser desvendado. Enquanto todos os *docentes* vêm de Xen'drik, alguns foram trazidos para Khorvaire por exploradores e é possível encontrá-los nas Cinco Nações.

Idiomas. Todos os *docentes* entendem Comum e Gigante, mas um *docente* sabe até quatro idiomas adicionais. Élfico e Dracônico são opções comuns. Se um *docente* tiver menos de seis idiomas no total, ele poderá adicionar novos idiomas ao seu repertório depois de encontrá-los. Assim, um *docente* encontrado em Xen'drik pode nunca ter encontrado um anão antes... mas depois de passar algum tempo em Khorvaire estudando anões, ele poderia pegar o idioma Anão.

Propriedades. Um *docente* possui até três das seguintes propriedades:

- O *docente* pode lançar *detectar magia* à vontade.
- O *docente* pode lançar *detectar o bem e o mal* à vontade.
- O *docente* pode detectar qualquer forma de adivinhação ou vidência visando-o e o seu hospedeiro forjado.
- O *docente* tem um bônus de +7 em testes de Inteligência (Arcanismo).
- O *docente* tem um bônus de +7 em testes de Inteligência (História).
- O *docente* tem um bônus de +7 em testes de Inteligência (Investigação).
- O *docente* tem um bônus de +7 em testes de Inteligência (Natureza).
- O *docente* tem um bônus de +6 em testes de Sabedoria (Intuição).
- O *docente* tem um bônus de +6 em testes de Sabedoria (Percepção).
- O *docente* tem um bônus de +6 em testes de Sabedoria (Medicina) direcionados ao seu hospedeiro forjado bélico. Se o hospedeiro ficar inconsciente, o *docente* tentará automaticamente estabilizá-los uma vez a cada turno.

Você pode usar uma ação bônus no seu turno para solicitar que o *docente* use uma de suas propriedades a seu favor.

Bainha de Varinha

Item maravilhoso, comum (requer sintonia por um forjado bélico)

Uma *bainha de varinha* é projetada para se integrar ao antebraço de um forjado bélico. Se você for um forjado, você pode anexar uma *bainha de varinha* sintonizando-se com ela. Enquanto a *bainha de varinha* estiver presa, ela não pode ser removida de você contra sua vontade. Você pode gastar um minuto para terminar a sintonia e remover a *bainha de varinha*.

Você pode inserir uma varinha na bainha como uma ação. Enquanto a varinha estiver embainhada, você ganha os seguintes benefícios:

- Você pode recolher a varinha no antebraço ou estendê-la do antebraço como uma ação bônus. Enquanto estiver retraída, não poderá ser danificada ou removida;
- Enquanto a varinha é estendida, você pode usá-la como se estivesse segurando-a, mas sua mão permanece livre para outras ações;
- Se a varinha embainhada requer sintonia, você deve sintonizar a varinha antes de poder usá-la. No entanto, a *bainha de varinha* e a varinha anexa só contam como um único item para fins do número máximo de itens que você pode estar em sintonia. Se você remover a varinha da bainha, você imediatamente perde sua sintonia com a varinha.

Tradução: Wellington Rodrigues de Lima

Revisão e editoração: Marcelo Telles

Equipe **REDERPG**

Artigo original:

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