

WIZARDS OF THE COAST
DUNGEONS & DRAGONS

FOR THE
EBERRON
THE WORLD OF

UNEARTHED ARCANA





UNEARTHED ARCANA

Tradução

MAVERICK

Revisão

LUIZ AGOSTINHO

Editoração, Composição e Projeto Gráfico

LEO MATTOS

INTRODUÇÃO

Bem-vindo à primeira edição de *Unearthed Arcana*, um workshop mensal onde a Pesquisa e Desenvolvimento do D&D apresenta uma variedade de novas e interessantes peças de design de RPG para uso em sua mesa de jogo. Você pode pensar no material apresentado nessa série como similar à primeira onda de playtest da quinta edição. Essas mecânicas de jogo estão em formato de rascunho, usáveis em sua campanha, mas não totalmente balanceadas por playtests e revisões de design. Elas são altamente voláteis e podem ser instáveis; se você as usar, esteja pronto para lidar com quaisquer imprevistos que aconteçam. Estão escritas a lápis, não a caneta.

O material apresentado em *Unearthed Arcana* irá variar desde mecânicas que esperamos publicar um dia como suplemento das regras básicas, campanhas internas que queremos compartilhar, até regras essenciais como regras específicas de combate em massa como a atualização de Eberron incluída nesse artigo. Conforme forem liberadas, você pode contar que iremos checar com os jogadores e narradores para ver como estão funcionando em jogo e o que podemos fazer para melhorá-las.

Eberron Update. O fascículo desse mês é relativamente direto. Estamos apresentando algumas regras para ajudar você a converter sua campanha em Eberron para a quinta edição. O cenário de campanha de Eberron foi criado por Keith Baker e publicado pela primeira vez para D&D em 2004. Ele combina a essência da aventura e intriga em um mundo onde tecnologia impulsionada por magia produziu vagões voadores, trens elétricos e avanços similarmente comparáveis à Europa no final do século 19. O continente de Khorvaire, o centro do foco de Eberron, acaba de emergir da Última Guerra, um conflito terrível durante o qual o reino de Cyre se transformou numa cinzenta zona devastada chamada de Terras do Pesar. Essa catástrofe chocou os reinos remanescentes e uma desconfortável paz tem se mantido até o momento.

Detalhes completos sobre o cenário de campanha de Eberron estão disponíveis em diversos produtos em pdf através do site dndclassics.com. Este artigo é focado na mecânica de conversão dos elementos-chave únicos de Eberron.



NOVAS RAÇAS

Várias raças únicas são apresentadas no cenário de Eberron, e cada uma ajuda a dar vida e forma ao cenário. Os Forjados Bélicos (Warforged) são uma lembrança viva do legado da Última Guerra e do futuro incerto que Khorvaire se dirige. Os Replicantes (Changelings) são mestres da intriga e enganação, a escolha perfeita para uma campanha que acontece nas sombras. Os Feraiis (Shifters) dão forma a tensão entre o mundo natural de Khorvaire e seu futuro, conforme as crescentes cidades e tecnologia mágica avançam em direção as áreas selvagens.

Você irá notar que os Kalashtar não estão incluídos nessa atualização. Os Kalashtar são uma raça psiônica, mas a quinta edição ainda não possui regras para psiônicos. Tão logo tais regras sejam desenvolvidas - talvez numa edição futura de *Unearthed Arcana* - nós iremos falar sobre eles.

REPLICANTE (CHANGELING)

Replicantes são sutis metamorfos capazes de disfarçar sua aparência.

Sua habilidade de adotar o aspecto de outro ser faz deles competentes espões e criminosos.

Como um replicante, você possui as seguintes características raciais.

Aumento de Atributo: Seu atributo Destreza e Carisma são aumentados em 1.

Tamanho: Replicantes tem um tipo físico parecido com os humanos, mas um pouco mais esguio. Seu tamanho é Médio.

Velocidade: Sua velocidade básica de caminhada é 9m.

Duplicidade: Você ganha proficiência na habilidade Atuação.

Mudança de Forma: Como ação, você pode se transformar em qualquer humanóide que já tenha visto, ou retornar a sua forma natural. Entretanto, seu equipamento não se transforma com você. Se você morrer, reverterá para sua aparência natural.

Linguagens: Você consegue falar, ler e escrever Comum e duas línguas adicionais da sua escolha.



FERAL (SHIFTER)

Ferais são descendentes de humanos e licantropos. Embora eles não consigam se transformar completamente em uma forma animal, eles podem assumir características animais através de um processo que eles chamam de transmorfar.

Como um feral, você possui as seguintes características raciais.

Aumento de Atributo: Seu atributo Destreza é aumentado em 1.

Tamanho: Ferais são basicamente parecidos com humanos. Seu tamanho é Médio.

Velocidade: Sua velocidade básica de caminhada é 9m.

Visão no Escuro: Sua herança lincantropica garante a você a capacidade de enxergar em condições de escuridão. Você consegue enxergar 18m na penumbra como se fosse um local iluminado, e em escuridão como se fosse penumbra. Você não consegue distinguir cores na escuridão, apenas tons de cinza.

Transmorfar: No seu turno, você pode transmorfar como uma ação bônus. Trasmorfar dura por 1 minuto ou até você cancelar no seu turno como uma ação bônus.

Enquanto transmorfado, você ganha pontos de vida iguais a seu nível + bônus de Constituição (mínimo de 1). Você também ganha uma característica que depende da sua subraça, conforme descrito abaixo. Você deve completar um curto ou longo descanso antes que possa transmorfar novamente.

Linguagens: Você consegue falar, ler e escrever Comum e Sylvan.

Subraça: Existem várias subraças de ferais, cada uma com suas características animais. Escolha uma das opções abaixo.

Pele de Besta

Como um feral de pele de besta, você é incrivelmente resistente e perseverante em batalha.

Aumento de Atributo: Seu Atributo Constituição é aumentando em 1.

Característica de Transmorfado: Enquanto transmorfado, você ganha um bônus de +1 na CA.

Caminhar no Penhasco

Sua herança montanhosa lhe dá a agilidade de uma cabra-montês.

Aumento de Atributo: Seu Atributo Destreza é aumentando em 1.

Característica de Transmorfado: Enquanto trans-



morfado, você possui velocidade de escalada de 9m.

Passo Largo

Ferais Passo Largo são ligeiros e elusivos.

Aumento de Atributo: Seu Atributo Destreza é aumentando em 1.

Característica de Transmorfado: Enquanto transmorfado, você pode usar a ação de Correr como uma ação bônus.

Dente Longo

Como um feral Dente Longo, você é um feroz combatente.

Aumento de Atributo: Seu Atributo Força é aumentando em 1.

Característica de Transmorfado: Enquanto transmorfado, você pode fazer um ataque de mordida como ação. Esse é um ataque corpo a corpo que usa Força para a rolagem de ataque e bônus de dano, e causa 1d6 de dano de perfuração. Se esse ataque acerta um alvo do seu tamanho ou menor, o alvo também está agarrado.

Garra Navalha

Como um feral Garra Navalha, você utiliza rápidos e cortantes ataques em batalha.

Aumento de Atributo: Seu Atributo Destreza é aumentando em 1.

Característica de Transmorfado: Enquanto transmorfado, você pode fazer um ataque desarmado como ação bônus. Você pode usar sua Destreza para essa rolagem de ataque e bônus de dano, e esse ataque causa dano de corte.

Caçada Selvagem

Sua herança de caçador selvagem faz de você um perfeito rastreador e sobrevivente

Aumento de Atributo: Seu Atributo Sabedoria é aumentando em 1.

Característica de Transmorfado: Enquanto transmorfado, você ganha proficiência em todas as rolagens baseadas em Sabedoria e jogadas de resistência.

FORJADO BÉLICO (WARFORGED)

Os forjados foram criados para serem os soldados ideais para servirem na devastadora Última Guerra. Embora sejam construtos, eles possuem muito em comum com as criaturas vivas, incluindo emoções e laços sociais, e talvez até almas.

Como um Forjado, você possui as seguintes características raciais.,

Aumento de Atributo: Seus atributos Força e Constituição são aumentados em 1.

Tamanho: Forjados são normalmente mais largos e pesados que humanos. Seu tamanho é Médio. Velocidade. sua velocidade básica de caminhada é 9m.

Courosa Composta: Sua construção incorpora madeira e metal, garantindo a você um bônus de +1 na Classe de Armadura.

Construto Vivo: Embora seja um construto, você é uma criatura viva. Você é imune a doenças. Você não precisa comer ou respirar, mas pode ingerir comida ou líquidos caso queira.

Linguagens: Você consegue falar, ler e escrever Comum e qualquer outra linguagem da sua escolha.



NOVA ESCOLA DE MAGO ARTÍFICE

Artífices são uma parte fundamental do mundo de Eberron. Eles ilustram a evolução da magia, de uma força selvagem e imprevisível, para uma que está se tornando disponível para as massas. Itens mágicos são parte do dia a dia nas Cinco Nações de Khorvaire; com um artífice no seu grupo, eles se tornam partem da rotina diária das expedições aventureiras.

O artífice era uma classe separada nas edições antigas do Cenário de Eberron, um combatente corporal que se especializava em armas e armaduras melhoradas magicamente. as regras da quinta edição tratam o artífice como uma nova escola de mago que foca na invenção mística, a qual você pode escolher a partir do 2º nível.

ARTÍFICE

Nível de Mago	Habilidade da Escola Arcana
2º	Criar poções, Criar pergaminhos
6º	Criar armas e armaduras
10º	Artífice superior
14º	Artífice mestre

CRIAR POÇÕES

A partir do segundo nível, você pode produzir poções mágicas. Você gasta 10 minutos focando sua magia em um frasco de água mundano e gasta um espaço de magia para transformá-lo em uma poção. Após gastar o espaço de magia para criar a poção, você não pode recuperar esse uso até que a poção seja consumida, ou após uma semana, momento em que a poção perde seus poderes. Você pode criar até três poções de uma vez, criar uma quarta poção faz com que a poção mais antiga perca imediatamente sua potência. Se aquela poção foi consumida, seus efeitos terminam imediatamente.

O espaço de magia que você usa determina o tipo de poção que você pode criar. Veja o Capítulo 7 do *Guia do Mestre* para regras completas sobre poções.

Espaço de Magia Poção Criada

1º	<i>Escalar, Crescimento ou Cura</i>
2º	<i>Leitura de mente ou Cura maior</i>
3º	<i>Invisibilidade, Cura superior ou Respirar na água</i>
4º	<i>Resistência</i>

Criar Pergaminhos

A partir do segundo nível, você pode utilizar suas reservas de energia mágica para criar pergaminhos de magia. Você pode usar sua habilidade de Recuperação Arcana para criar um pergaminho ao invés de recuperar espaços de magia gastos. Você precisa terminar um descanso curto, e gastar 10 minutos com o papiro, tinta e pena para criar um pergaminho de magia contendo uma magia escolhida dentre as que você conhece. Subtraia o nível da magia do total de níveis de magia que você recupera usando Recuperação Arcana. Essa redução da sua Recuperação Arcana se aplica até

que você use o pergaminho e então complete um descanso longo.

Infundir Armas e Armadura

A partir do nível 6, você consegue produzir armas e armaduras mágicas. Você gasta 10 minutos focando sua mágica em uma arma, armadura, escudo ou 20 peças de munição mundana, e gasta um espaço de magia para infundir o objeto com energia mágica. O item mágico mantém suas propriedades mágicas por 8 horas ou até ser utilizado (no caso de munições mágicas). Você consegue infundir um item por vez; se você infundir um segundo item, o primeiro imediatamente perde seus poderes. Quando você gasta um espaço de magia para criar o item, você não consegue recuperá-lo até que o item volte a ser mundano. O espaço de magia que você gasta determina o tipo de arma, armadura ou escudo que você pode criar.

Espaço de Magia Item Criado

2º	Munição +1 (20 peças)
3º	Arma +1 ou escudo +1
4º	Armadura +1
5º	Arma +2 ou munição +2 (20 peças)
6º	Armadura +2

Artífice Superior

A partir do décimo nível, você pode criar uma segunda arma, armadura, escudo ou grupo de munição usando sua habilidade de Infundir Armas e Armaduras. Tentar infundir um terceiro item causa o mais antigo a perder automaticamente seus poderes. Você pode criar uma Poção ou Pergaminho adicional usando Criar Poções ou Criar Pergaminhos.

Artífice Mestre

A partir do nível 14, sua maestria da magia arcana permite que você produza uma variedade de itens mágicos. Você pode criar um item à escolha das Tabelas de Itens Mágicos A e B no capítulo 7 do *Guia do Mestre*. Você gasta uma semana para produzir esse item, e precisa descansar por um mês antes de poder utilizar essa habilidade para criar outro item.



PONTOS DE AÇÃO

O Cenário de Campanha de Eberron introduziu esse conceito para refletir personagens que são heróis destinados a grandes feitos. Pontos de ação permitem a um jogador adicionar um bônus em qualquer rolagem de D20, de forma que os personagens possam evitar ou ao menos mitigar os efeitos de má sorte. Essa regra inspirou a regra opcional de "Pontos Heróicos", apresentada no capítulo 9 do *Guia do Mestre*.

Você começa com 5 pontos de ação no primeiro nível. Cada vez que você sobe de nível, você perde seus pontos de ação não gastos e ganha um novo total igual à 5 + metade do seu nível.

Você pode gastar um ponto de ação sempre que rolar um d20 para fazer uma jogada de ataque, teste de habilidade, ou jogada de resistência. Você não precisa decidir usar antes de fazer a rolagem e descobrir se conseguiu ou se falhou. Se você gastar um ponto de ação, role 1d6 e adicione o valor ao seu resultado no d20, possivelmente mudando uma falha em um sucesso. Você pode gastar um ponto de ação por rolagem.

Adicionalmente, sempre que você falhar em um teste de resistência de morte, você pode gastar um ponto de ação e transformar o teste em sucesso.

MARCAS DO DRAGÃO

Marcas do Dragão são elaboradas pinturas de pele, similares a tatuagens, que garantem a seus possuidores habilidades conjuradoras inatas. Cada tipo de marca está associada com uma grande e extensa família que controla uma indústria ou mercado diferente em Eberron. 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.

Você precisa gastar um Talento para ganhar uma marca de dragão. Você é um membro da casa correspondente a marca de dragão (ou casas, no caso da Marca da Sombra), e deve pertencer uma das raças listadas na casa.

Marcas de dragão

Marca Casa	Raça	Influência	
Detecção	Medani	Meio-Elfo	Guilda de Aviso (warning)
Descoberta	Tharashk	Meio-Orc, Humano	Guilda dos Descobridores (finders)
Controle	Vadalis	Humano	Guilda dos Controladores (handlers)
Cura	Jorasco	Halfling	Guilda dos Curandeiros (healers)
Hospitalidade	Ghallanda	Halfling	Guilda dos Estalajadeiros (Hostelers)
Criação	Cannith	Humano	Guilda dos Fabricantes, Guilda dos Funileiros
Passagem	Orien	Humano	Guilda de Transportes, Guilda dos Mensageiros
Escrita	Sivis	Gnomo	Guilda dos Oradores, Guilda dos Tabelaões
Sentinela	Deneith	Humano	Guilda dos Defensores, Guilda dos Homens de Armas
Sombra	Phiarlan	Elfo	Guilda dos Artesões e Artistas
Sombra	Thuranni	Elfo	Rede das Sombras
Tempestade	Lyrander	Meio-Elfo	Guilda dos Artesões de Ventos, Guilda dos Conjuradores de Chuva
Proteção	Kundarak	Anão	Guilda Bancária, Guilda dos protetores

Marcas de Dragão anômalas aparecem ocasionalmente, e não estão ligadas a casas de marcas do dragão e possuem uma variedade de efeitos. Para representar uma marca de dragão anômala para seu personagem, escolha o talento Iniciado em Magia do *Livro do Jogador*.

NOVO TALENTO

MARCA DO DRAGÃO

Você possui uma marca mágica que indica que você é um membro de uma das casas de marcas de dragão. Selecione uma das opções da tabela de Marcas de Dragão.

Você possui a habilidade de conjurar magias inatas e cânticos, conforme descrito na tabela de Benefícios de Marcas do Dragão. Usando a habilidade de conjurar magias listada na coluna Habilidade, você pode conjurar a magia no seu nível mais baixo. Quando você conjurar a magia dessa forma, deve terminar um descanso longo antes de poder conjurar da mesma forma novamente. Você ainda precisa dispor de quaisquer componentes materiais. Sua marca do dragão concede os seguintes

benefícios:

Quando você adquire esse talento pela primeira vez, você ganha acesso a marca do dragão mínima. Você aprende a magia listada na coluna Mínima.

A partir do quinto nível, sua marca se torna mais potente, evoluindo para marca do dragão menor. Você também aprende a magia listada na coluna Menor.

A partir do nono nível, o poder da sua marca cresce novamente, se tornando uma marca do dragão maior. Você também aprende a magia listada na coluna Maior.

Benefícios da Marca do Dragão

Marca	Habilidade	Mínima	Menor	Maior
Detecção	Sabedoria	<i>Detectar magia, mão do mago</i>	<i>Detectar pensamentos</i>	<i>Clarividência</i>
Descoberta	Sabedoria	<i>Identificar, mão do mago</i>	<i>Localizar objeto</i>	<i>Clarividência</i>
Controle	Sabedoria	<i>Cartomancia, falar com animais</i>	<i>Sentir besta</i>	<i>Conjurar Animais</i>
Cura	Sabedoria	<i>Curar ferimentos, poupar o agonizante</i>	<i>Restauração menor</i>	<i>Reviver</i>
Hospitalidade	Carisma	<i>Amigos, servo invisível</i>	<i>Truque de corda</i>	<i>Pequena cabana de Leomundo</i>
Criação	Inteligência	<i>Identificar, reparar</i>	<i>Arma mágica</i>	<i>Fabricar</i>
Passagem	Inteligência	<i>Fuga Rápida, luz</i>	<i>Passo na neblina</i>	<i>Círculo de teletransporte</i>
Escrita Inteligência	Compreender	<i>linguagens, mensagem</i>	<i>Enviar</i>	<i>Línguas</i>
Sentinela	Sabedoria	<i>Proteção contra lâminas, duelo compelido</i>	<i>Nublar</i>	<i>Proteção contra energia</i>
Sombra	Carisma	<i>Luzes dançantes, disfarçar a si mesmo</i>	<i>Escuridão</i>	<i>Não detecção</i>
Tempestade	Inteligência	<i>Nuvem de fumaça, aperto chocante</i>	<i>Lufada de vento</i>	<i>Tempestade de neve</i>
Proteção	Inteligência	<i>Alarme, resistência</i>	<i>Fechadura arcana</i>	<i>Círculo mágico</i>

Mike Mearls é o diretor sênior do time de pesquisa e design de D&D. Ele foi um dos designers chefe para a quinta edição de D&D. Seus outros trabalhos incluem o jogo de tabuleiro *Castelo Ravenloft*, o *Manual dos Monstros 3* para a quarta edição, e *Livro do Jogador 2* para a terceira edição.