



UNEARTHED ARCANA



DUNGEONS & DRAGONS

Eberron

Regras para ajudá-lo a converter sua campanha Eberron para a D&D 5E.
Este cenário combina aventura e intriga em um mundo onde a tecnologia mágica produziu
aeronaves, trens e avanços similares comparáveis à Europa do início do século XX.

Unearthed Arcana: Eberron

Bem-vindo à primeira edição de Unearthed Arcana, uma oficina mensal onde a Pesquisa e Desenvolvimento do D&D apresenta uma variedade de novas e interessantes temáticas de RPG para uso em sua mesa de jogo. Você pode pensar no material apresentado nessa série como similar à primeira onda de partidas teste da quinta edição. Essas mecânicas de jogo estão em formato de rascunho, usáveis em sua campanha, mas não totalmente balanceadas por partidas teste e revisões de formato. 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 nessa 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.

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 são uma lembrança viva do legado da Última Guerra e do futuro incerto ao qual Khorvaire se dirige. Os Replicantes são mestres da intriga e enganação, a escolha perfeita para uma campanha que acontece nas sombras. Os Ferais 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

Replicantes são sutis metamorfos capazes de disfarçar sua aparência. Sua habilidade de adotar o aspecto de outro ser faz deles competentes espiões e criminosos.

Como um replicante, você possui as seguintes características raciais .

Aumento no valor de Habilidade. Seu valor de Destreza e Carisma aumentam em 1.

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

Deslocamento. Seu deslocamento base 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.

Idiomas. Você consegue falar, ler e escrever Comum e dois idiomas adicionais da sua escolha.

Feral

Ferais são descendentes de humanos e licanthropos. 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 no valor de Habilidade. Seu valor de Destreza aumenta em 1.

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

Deslocamento. Seu deslocamento base 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. Transmorfar 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 sub-raça, conforme descrito abaixo.

Você deve completar um curto ou longo descanso antes que possa transmorfar novamente.

Idiomas. Você consegue falar, ler e escrever Comum e Silvestre.

Sub-raças. Existem várias sub-raças 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 no valor de Habilidade. Seu valor de Constituição aumenta 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 no valor de Habilidade. Seu valor de Destreza aumenta em 1.

Característica de Transmorfado. Enquanto transmorfado, você possui deslocamento base de escalada de 9m.

Passo Largo

Ferais Passo Largo são ligeiros e elusivos.

Aumento no valor de Habilidade. Seu valor de Destreza aumenta em 1.

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

Dente Longo

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

Aumento no valor de Habilidade. Seu valor de Força aumenta 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 de Navalha

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

Aumento no valor de Habilidade. Seu valor de Destreza aumenta 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.

Caçador Selvagem

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

Aumento no valor de Habilidade. Seu valor de Sabedoria aumenta em 1.

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

Forjado Bélico

Os forjados bélicos 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.

Traços Raciais do Forjado Bélico

Como um forjado bélico, você possui as seguintes características raciais.

Aumento no valor de Habilidade. Seu valor de Força e Constituição aumentam em 1.

Tamanho. Forjados bélicos são normalmente mais largos e pesados que humanos. Seu tamanho é Médio.

Deslocamento. Seu deslocamento base de caminhada é 9m.

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

Construto Vivo. Mesmo que você tenha sido construído, você é uma criatura viva. Você é imune a doenças. Você não precisa comer ou respirar, mas pode ingerir alimentos e bebidas, se desejar.

Em vez de dormir, você entra em um estado inativo por 4 horas por dia. Você não sonha neste estado; Você está plenamente consciente de seus arredores e nota inimigos se aproximando e outros eventos normalmente.

Idiomas. Você consegue falar, ler e escrever Comum e qualquer outro idioma a sua escolha.

Nova Tradição Arcana: Artífice

Os artífices são uma parte fundamental do mundo de Eberron. Eles ilustram a evolução da magia de uma força selvagem imprevisível, para uma que está se tornando disponível para as massas. Itens mágicos fazem parte da vida cotidiana nas Cinco Nações de Khorvaire; ele se tornaram comuns em expedições de aventureiros, é comum ver artífices em grupos de aventureiros.

O artífice era uma classe separada em edições anteriores do cenário de Eberron, um combatente corpo a corpo que se especializou em armas e armaduras misticamente reforçadas. As regras da quinta edição tratam o artífice como uma nova tradição de mago que se concentra na invenção mística, que você pode escolher a partir do 2º nível.

Resumo Artífice

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

Criar Poções

A partir do 2º nível, você pode produzir poções mágicas. Você gasta 10 minutos focando sua magia em um frasco de água mundana e gasta um espaço de magia para transformá-lo em uma poção. Depois de ter gasto um espaço de magia para criar uma poção, você não pode recuperar esse espaço até que a poção seja consumida ou após 1 semana, no momento em que a poção perde a sua eficácia. Você pode criar até três poções de cada vez; A criação de uma quarta poção faz com que a mais antiga atualmente ativa perca imediatamente sua potência. Se essa 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 obter regras completas sobre poções.

Espaço de Magia Poção Criada

1°	<i>Escalar, aumentar ou cura</i>
2°	<i>Ler mentes ou cura maior</i>
3°	<i>Invisibilidade, cura superior ou respirar na água</i>
4°	<i>Resistência</i>

Criar Pergaminho

No segundo nível, você também pode utilizar suas reservas de energia mágica para criar pergaminhos mágicos. Você pode usar sua habilidade de Recuperação Arcana para criar um rolo em vez de recuperar os espaços de magia gastos.

Você deve terminar um descanso curto, então gastar 10 minutos com o pergaminho, pena e tinta para criar um pergaminho de magia que contenha uma mágica escolhida daquelas que você conhece. Subtraia o nível da magia do valor total de espaços que você recupera usando Recuperação Arcana. Essa redução para sua Recuperação Arcana se aplica até que você use o pergaminho e, em seguida, conclua um descanso longo.

Infundir Armas e Armaduras

Começando no 6º nível, você pode produzir armas mágicas e armaduras. Você gasta 10 minutos focalizando sua magia em uma arma mundana, armadura, escudo, ou pacote de vinte peças de munição, e gasta um espaço de magia para infundi-lo com energia mágica. O item mágico mantém sua propriedade por 8 horas ou até ser usado (no caso de munição mágica). Você pode infundir apenas um item de cada vez; Se infundir um segundo, o primeiro perde imediatamente seus poderes. Depois de ter gasto um espaço de magia para criar esse item, você não pode recuperar esse espaço até que o item se torne não mágico.

O espaço de magia que você gasta determina o tipo de arma, armadura ou escudo que você pode criar.

Espaço de Magia Item Criado

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

Artífice Superior

Começando no 10º nível, você pode criar uma segunda arma mágica, armadura, escudo ou pacote de munição usando sua habilidade de Infundir Armas e Armaduras. Tentando infundir um terceiro item faz com que o mais antigo perca imediatamente a sua propriedade mágica.

Você também pode criar uma poção adicional ou pergaminho usando Criar Pergaminho ou Poção.

Artífice Mestre

Ao atingir o 14º nível, seu domínio da magia arcana permite que você produza uma variedade de itens mágicos. Você pode criar um único item escolhido da Tabela de Itens Mágicos A e B no capítulo 7 do Guia do Mestre. Leva 1 semana para produzir tal item, e você deve descansar por 1 mês antes de usar esta habilidade para criar outro item.

Pontos de Ação

O cenário de campanha de Eberron introduziu este conceito para refletir personagens que são heróis destinados a grandes feitos. Os pontos de ação permitem que um jogador adicione um bônus

em qualquer rolagem de d20 para que o personagem possa esquivar ou pelo menos atenuar os efeitos da má sorte. Esta regra inspirou a regra opcional "Pontos de Heroicos" apresentada no capítulo 9 do Guia do Mestre.

Você começa com 5 pontos de ação no primeiro nível. Cada vez que você ganha um nível, você perde qualquer ponto de ação não gasto e ganha um novo total igual a 5 + metade do seu nível.

Você pode gastar um ponto de ação sempre que você rolar um d20 para fazer uma jogada de ataque, teste de habilidade ou teste 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 um d6 e adicione ao seu resultado do d20, possivelmente mudando uma falha em um sucesso. Você pode gastar apenas 1 ponto de ação por jogada.

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 do Aviso
Descoberta	Tharashk	Meio-Orc, Humano	Guilda dos Descobridores
Controle	Vadalis	Humano	Guilda dos Controladores
Cura	Jorasco	Halfling	Guilda dos Curandeiros
Hospitalidade	Ghallanda	Halfling	Guilda dos Estalajadeiros
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 Tabeliões
Sentinela	Deneith	Humano	Guilda dos Defensores, Guilda dos Homens de Armas
Sombra	Phiarlan	Elfo	Guilda dos Artesões e Artistas
Sombra	Thuranni	Elfo	Guilda 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.

Nova 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 5º 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 9º 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, Mãos mágicas</i>	<i>Detectar pensamentos</i>	<i>Clarividência</i>
Descoberta	Sabedoria	<i>Identificação, Mãos mágicas</i>	<i>Localizar objeto</i>	<i>Clarividência</i>
Controle	Sabedoria	<i>Druidismo, Falar com animais</i>	<i>Sentido bestial</i>	<i>Conjurar animais</i>
Cura	Sabedoria	<i>Curar Ferimentos, Estabilizar</i>	<i>Restauração menor</i>	<i>Revivificar</i>
Hospitalidade	Carisma	<i>Amizade, Servo Invisível</i>	<i>Truque de corda</i>	<i>Pequena cabana de Leomund</i>
Criação	Inteligência	<i>Identificação, Consertar</i>	<i>Arma mágica</i>	<i>Fabricar</i>
Passagem	Inteligência	<i>Passos longos, Luz</i>	<i>Passos sem pegadas</i>	<i>Círculo de teletransporte</i>
Escrita	Inteligência	<i>Compreender Idiomas, Mensagem</i>	<i>Enviar mensagem</i>	<i>Idiomas</i>
Sentinela	Sabedoria	<i>Proteção contra lâminas, Duelo compelido</i>	<i>Nublar</i>	<i>Proteção contra energia</i>
Sombra	Carisma	<i>Globos de luz, Disfraçar-se</i>	<i>Escuridão</i>	<i>Dificultar detecção</i>
Tempestade	Inteligência	<i>Névoa obscurecente, Toque chocante</i>	<i>Lufada de vento</i>	<i>Nevasca</i>
Proteção	Inteligência	<i>Alarme, Resistência</i>	<i>Tranca 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 o Livro do Jogador 2 para a terceira edição.

