UNEARTHED ARCANA 2024

ATUALIZAÇÕES DE EBERRON

Este documento para testes faz parte de uma série de artigos da Unearthed Arcana, que apresenta materiais criados para futuros livros. O material aqui utiliza as regras do 2024 *Player's Handbook*.

APRENDA MAIS NO YOUTUBE

Para aprender mais sobre as ideias do artigo, nós lhe convidamos a assistir os vídeos sobre o assunto no YouTube (www.youtube.com/DNDWizards).

O QUE ESTÁ CONTIDO AQUI

Artífice. A classe Artífice aparece novamente, com algumas atualizações desde sua última aparição na Unearthed Arcana.

Nova subclasse: Cartógrafo. A nova subclasse para o Artífice, o Cartógrafo, fornece novas maneiras para o Artífice demonstrar sua criatividade.

Opções Mágicas Adicionais. Versões atualizadas de uma nova magia e uma novos itens compatíveis com o Artífice estão aqui presentes.

Dracossinais. Ainda, está incluso neste documento uma série de talentos que lhe introduz uma nova forma de se juntar às Casas Dracoassinaladas de Eberron. Estes talentos permitem aos personagens de qualquer espécie adotar ou aprimorar seu Dracossinal. Antecedentes que representam a conexão de um personagem serão incluídos junto a estes talentos em um livro futuro, caso se torne oficial. Enquanto isso, um personagem que adotar o antecedente Agente pode escolher um talento Dracossinal, e qualquer personagem pode escolher um destes talentos quando suas classes normalmente lhe permitirem realizar esta escolha.

ESTE É UM MATERIAL DE PLAYTEST

Apresentamos este artigo para que você o teste e dê seu parecer. As opções aqui são experimentais e na forma de rascunho. Elas não são oficialmente parte do jogo. Sua opinião nos ajudará a determinar se iremos adotá-la como oficial.

Como testar essa UA. Nós o convidamos para testar este material em jogo. Para jogar com este material, você pode tanto incorporá-lo em sua campanha ou realizar uma ou mais sessões especiais de playtest. Para tal sessão, você pode criar uma aventura por conta própria ou utilizar uma aventura curta de um livro como *Quests from the Infinite Staircase*.

Nível de Poder. As opções de personagens presentes aqui podem ser mais ou menos poderosas do que as apresentadas no 2024 *Player's Handbook*. Se um projeto sobreviver aos testes, nós ajustaremos seu poder para um nível adequado antes de sua publicação. Isso significa que uma opção pode ser mais ou menos poderosa em sua fase final.

Feedback. A melhor forma de você nos contar sua opinião acerca deste material é a através da pesquisa que nós disponibilizaremos através do D&D Beyond. Se nós tornarmos este material oficial, ela será refinada através de sua opinião e então ela figurará em um livro de D&D.

Fornecer sua opinião sobre este documento é uma das formas de você ajudar a forjar o futuro de D&D!

ARTÍFICE

Um criador Mágico e um Inventor de Maravilhas

Mestres da invenção, Artífices usam da criatividade e magia para desbloquear capacidades extraordinárias em objetos. Eles enxergam a magia como um sistema complexo, aguardando para ser decifrado e então usado em suas magias e invenções. Você pode encontrar tudo o que você precisa para jogar com um destes inventores nas próximas seções.

TRAÇOS DO ARTÍFICE

Dado de Vida	D8 por nível de Artífice
Equipamento Inicial	*Escolha A ou B:* (A) Armadura de Couro Batido, Adaga, Ferramentas de Ladrão, Ferramentas de Funileiro, Kit de Explorador e 16 PO; ou (B) 150 PO
Habilidade Primária	Inteligência
Proficiência em Armas	Armas Simples
Proficiência em Ferramenta	Ferramentas de Ladrão, Ferramentas de Funileiro e um tipo de Ferramenta de Artesão de sua escolha
Proficiência em Perícia	Escolha 2: Arcanismo, História, Investigação, Medicina, Natureza, Percepção e Prestidigitação
Proficiência em Salvaguardas	Constituição e Inteligência
Treinamento em Armadura	Armaduras Leves, Armaduras Médias e Escudos

TORNANDO-SE UM ARTÍFICE...

COMO UM PERSONAGEM DE 1º NÍVEL

- Receba todos os traços da tabela Traços do Artífice, acima.
- Receba as características de 1º nível listadas na tabela Características de Artífice

©2025 Wizards of the Coast LLC

Joga o D20 Tradução por

Características de Artífice

Nível	Bônus de Proficiência	Características de Classe	Projetos Conhecidos	Itens Mágicos	Truques	Magias Preparadas	— Espaços de Magia por Círculo de Magia — 1	2	3	4	5
1º	+2	Conjuração, Magia do Funileiro	-	-	2	2	2	-	-	-	-
2º	+2	Replicar Item Mágico	4	2	2	3	2	-	-	-	-
3º	+2	Subclasse de Artífice	4	2	2	4	3	-	-	-	-
4º	+2	Aumento no Valor de Atributo	4	2	2	5	3	-	-	-	-
5º	+3	Característica de Subclasse	4	2	2	6	4	2	-	-	-
6º	+3	Funileiro de Itens Mágicos	5	3	2	6	4	2	-	-	-
7º	+3	Lampejo de Genialidade	5	3	2	7	4	3	-	-	-
8º	+3	Aumento no Valor de Atributo	5	3	2	7	4	3	-	-	-
9º	+4	Característica de Subclasse	5	3	2	9	4	3	2	-	-
10º	+4	Adepto de Item Mágico	6	4	3	9	4	3	2	-	-
11º	+4	Item Armazenador de Magia	6	4	3	10	4	3	3	-	-
12º	+4	Aumento no Valor de Atributo	6	4	3	10	4	3	3	-	-
13º	+5	—	6	4	3	11	4	3	3	1	-
14º	+5	Erudito do Item Mágico	7	5	4	11	4	3	3	1	-
15º	+5	Característica de Subclasse	7	5	4	12	4	3	3	2	-
16º	+5	Aumento no Valor de Atributo	7	5	4	12	4	3	3	2	-
17º	+6	—	7	5	4	14	4	3	3	3	1
18º	+6	Mestre do Item Mágico	8	6	4	14	4	3	3	3	1
19º	+6	Dádiva Épica	8	6	4	15	4	3	3	3	2
20º	+6	Alma de Artífice	8	6	4	15	4	3	3	3	2

Como um Personagem Multiclasse

- Receba os traços a seguir da tabela Traços do Artífice: Dado de Vida, Proficiência com Ferramentas de Funileiro, Proficiência em uma perícia de sua escolha da lista de perícias do Artífice e treinamento com Armaduras Leves, Armaduras Médias e Escudos.
- Receba as características de 1º nível do Artífice, que estão listadas na tabela Características do Artífice. Veja as regras de multiclasse do *Player's Handbook* para determinar seus espaços de magia disponíveis, adicionando metade de seus níveis de Artífice (arredondado para cima).

Características da Classe Artífice

Como um Artífice, você recebe as características da classe listadas a seguir ao alcançar os níveis de Artífice especificados. Estas características estão listadas na tabela Características do Artífice.

Notas de Design: Atualizações no Artífice

Aqui estão as principais atualizações na classe desde sua última aparição na Unearthed Arcana:

- **Magia do Funileiro (anteriormente Funilaria Mágica)** agora lhe concede o truque *Reparar*, e itens criados com esta característica duram até o término de seu Descanso Longo.
- As tabelas de **Replicar Item Mágico** foram revisadas. Você agora pode usar uma Varinha ou uma Arma criada por esta característica como um Foco de Conjuração.
- **Funileiro de Itens Mágicos** foi expandido para lhe permitir recarregar itens mágicos ao consumir espaços de magia e transformar um item mágico em outro item mágico.
- **Alma de Artífice** agora lhe permite desintegrar uma quantidade de itens para aumentar o número de Pontos de Vida recuperados. Ela agora permite usos mais confiáveis de Lampejo de Genialidade.

Nível 1: Conjuração

Você aprendeu a como canalizar energias mágicas através de objetos. Veja o *Player's Handbook* para as regras de conjuração. As informações a seguir detalham como você usará estas regras em conjunto com as magias de Artífice, que aparecerão na lista de magias do Artífice, ao fim da descrição da classe.

Ferramentas exigidas. Você produz suas magias de Artífice através de ferramentas. Você pode usar Ferramentas de Funileiro, Ferramentas de Ladrão ou qualquer tipo de Ferramenta de Artesão na qual você tenha proficiência como um Foco de Conjuração, e você deve ter um destes focos em

©2025 Wizards of the Coast LLC

Joga o D20 Tradução por

mãos ao conjurar magias de Artífice (o que significa que a magia terá o componente "M" ao conjurá-la).

Truques. Você conhece dois truques de Artífice de sua escolha. *Bolha Ácida* e *Prestidigitação Arcana* são recomendadas.

Sempre que finalizar um Descanso Longo, você pode substituir um de seus truques desta característica por outro truque de Artífice de sua escolha,

Ao alcançar os níveis 10 e 14 na classe Artífice, você aprende outro truque de Artífice de sua escolha, como mostrado na coluna Truques da tabela Características do Artífice.

Espaços de Magia. A tabela Características do Artífice mostra quantos espaços de magia você possui para conjurar suas magias de 1º círculo e superior. Você restaura todos os usos gastos ao terminar um Descanso Longo.

Magias Preparadas de 1º Círculo e Superior. Você prepara a lista de magias de 1º círculo e superior disponíveis para você através desta característica. Para começar, escolhas duas magias de Artífice de 1º círculo. *Curar Ferimentos* e *Graxa* são recomendadas.

O número de magias em sua lista aumenta conforme você recebe níveis de Artífice, como mostrado na coluna Magias Preparadas na tabela Características de Artífice. Sempre que este número aumentar, escolha magias de Artífice adicionais até que a quantidade de magias de sua lista esteja igual ao número da tabela. As magias escolhidas devem ser de um nível que você possua espaços de magia. Por exemplo: se você é um Artífice de 5º nível, sua lista de magias pode incluir seis magias de Artífice de 1º e 2º círculos, em qualquer combinação.

Se outra característica de Artífice fornecer magias que você sempre possui preparadas, estas não contarão para o número de magias que você pode preparar com esta característica, mas estas magias contam como magias de Artífice para você.

Alterando Suas Magias Preparadas. Sempre que você finalizar um Descanso Longo, você pode mudar sua lista de magias preparadas, substituindo qualquer número de magias preparadas por outras magias de Artífice que você possua espaços de magia.

Atributo de Conjuração. Inteligência é o seu atributo de conjuração para suas magias de Artífice.

Nível 1: Magia do Funileiro

Você conhece o truque *Reparar*.

Com uma ação de Magia enquanto segurando uma Ferramenta de Funileiro, você pode criar um item em um espaço desocupado a até 1,5 metros de você, escolhendo o item da lista a seguir:

Algibeira	Lanterna
Balde	Óleo
Baliza	Pá
Barbante	Papel
Caixa para fogo	Pé de cabra
Cantil	Pergaminho
Cesta	Rede
Cobertor	Roldana e polias
Corda	Saca
Esferas de metal	Saco de dormir
Estrepes	Sino
Frasco	Tocha
Jarro	Vela

Veja as regras para o item no *Player's Handbook*. O item perdurará até que você finalize um Descanso Longo, desaparecendo após isso.

Você pode usar esta característica um número de vezes igual ao seu modificador de Inteligência (mínimo de uma vez), e você recupera todos os usos gastos ao finalizar um Descanso Longo.

Nível 2: Replicar Item Mágico

Você aprendeu projetos arcanos que você pode usar para criar itens mágicos.

Projetos Conhecidos. Quando você receber esta característica, escolha quatro projetos (Nível de Artífice +2) para aprender da tabela Projetos de Itens Mágicos. Veja o *Dungeon Master's Guide* para a descrição dos itens. *Bolsa Cabe Tudo, Pedras Mensageiras, Touca de Respirar na Água* e *Varinha do Mago da Guerra +1* são recomendados. Sempre que você receber um nível de Artífice, você pode substituir um dos projetos que você conhece por um novo projeto no qual você é qualificado.

Você aprende outro projeto de sua escolha ao alcançar certos níveis na classe Artífice, como mostrado na tabela Projetos Conhecidos na tabela Características de Artífice. Ao escolher um projeto para aprender, você o escolhe de qualquer tabela de Planos de Itens Mágicos na qual você esteja qualificado. Sua qualificação baseia-se em seu nível de Artífice.

Criando um Item. Ao finalizar um Descanso Longo, você pode criar um ou dois itens mágicos diferentes se você tiver suas Ferramentas de Funileiro em mãos. Cada item é baseado em um dos projetos que você conhece através desta característica.

Se o item criado exigir Sintonização, você pode sintonizar-se com ele no instante em que o cria. Se você optar por sintonizar-se com ele mais tarde, você deve fazê-lo usando o processo convencional de Sintonização.

Ao alcançar certos níveis de Artífice, como especificado na coluna Itens Mágicos na tabela Características de Artífice, o número de itens mágicos que você pode criar ao fim de um Descanso Longo aumenta. Cada item criado deve ser baseado em um projeto diferente conhecido.

©2025 Wizards of the Coast LLC

Joga o D20 Tradução por

Se você tentar exceder o valor máximo de itens mágicos desta característica, o item mais velho desaparece, e então o novo item surge.

Duração. O item mágico criado por esta característica funciona exatamente como o item mágico convencional, exceto que sua magia não é permanente. Ao morrer, o item mágico desaparece após 1d4 dias. Se você substituir um projeto que você conheça por outro projeto, qualquer item mágico criado pelo projeto substituído desaparece automaticamente.

Se um item criado com esta característica for um recipiente, como uma *Bolsa Cabe Tudo*, e ele desaparecer, seus conteúdos surgem, de forma inofensiva, no espaço da bolsa e ao redor dela.

Foco de Conjuração. Você pode usar qualquer Varinha ou Arma criada por esta característica como um Foco de Conjuração, em vez de usar um conjunto de Ferramenta de Artesão.

Projetos de Itens Mágicos (Artífice Nível 2+)

Planta de Item Mágico	Sintonização
Arma +1	Não
Arma Retornante (aparece nesta UA)	Não
Bolsa cabe tudo	Não
Corda encantada	Não
Disparo de Repetição (aparece nesta UA)	Sim
Envoltório do poder desarmado +1	Não
Escudo +1	Não
Ferramenta Versátil (aparece nesta UA)	Sim
Item mágico comum que não seja uma Poção, um Pergaminho, ou amaldiçoado (você pode aprender esta opção múltiplas vezes, escolhendo um item diferente a cada vez, e cada item selecionado conta como uma planta diferente)	Variado
Jarro alquímico	Não
Olhos noturnos	Não
Pedras mensageiras	Não
Touca de respirar na água	Não
Varinha do mago de guerra +1	Sim
Varinha dos segredos	Não
Varinha farejadora de magia	Não

Projetos de Itens Mágicos (Artífice Nível 6+)

Planta de Item Mágico	Sintonização
Amolador mental (aparece nesta UA)	Sim
Anel da Recarga de magia (aparece nesta UA)	Sim
Anel de andar sobre as águas	Não
Anel de natação	Não
Arma radiante (aparece nesta UA)	Sim
Arma sempre alerta	Sim
Armadura +1	Não
Botas do caminho em espiral (aparece nesta UA)	Sim
Botas do povo élfico	Não
Capa do povo élfico	Sim
Colar da Adaptabilidade	Sim
Escudo Repulsor (aparece nesta UA)	Não
Escudo Sentinela	Não
Flauta de assombrar	Não
Lanterna da revelação	Não
Luvas de ladinagem	Não
Manto de arraia	Não
Olhos ampliadores da visão	Não
Olhos de enfeitiçar	Sim
Varanha	Sim
Varinha de mísseis mágicos	Não

Projetos de Itens Mágicos (Artífice Nível 10+)

Planta de Item Mágico	Sintonização
Adaga Peçonhenta	Sim
Anel de Escudo Mental	Sim
Anel de Queda Suave	Sim
Anel de Saltar	Sim
Arma +2	Não
Armadura de resistência	Sim
Cota de malha élfica	Não
Envoltório do poder desarmado +2	Não
Escudo +2	Não
Item Maravilhoso Incomum que não seja amaldiçoado (você pode aprender esta opção múltiplas vezes, escolhendo um item diferente a cada vez, e cada item selecionado conta como uma planta diferente)	Variado
Varinha do Mago de Guerra +2	Sim

Projetos de Itens Mágicos (Artífice Nível 14+)

Planta de Item Mágico	Sintonização
Anel Aríete	Sim
Anel da Livre Movimentação	Sim
Anel de Proteção	Sim
Armadura +2	Não
Escudo Apanhador de Flechas	Sim
Item Maravilhoso Raro que não seja amaldiçoado (você pode aprender esta opção múltiplas vezes, escolhendo um item diferente a cada vez, e cada item selecionado conta como uma planta diferente)	Variado
Língua Flamejante	Sim

Nível 3: Subclasse de Artífice

Você recebe uma subclasse de Artífice de sua escolha. A subclasse Cartógrafo é detalhada aqui, após a descrição da classe. A subclasse é uma especialização que lhe fornece características em certos níveis de Artífice. Para o resto de sua carreira, você recebe cada uma das características de sua subclasse que são de seu nível de Artífice ou menor.

©2025 Wizards of the Coast LLC

Joga o D20 Tradução por

Nível 4: Aumento no Valor de Atributo

Você recebe o talento Aumento no Valor de Atributo ou outro talento de sua escolha no qual você cumpra os requisitos. Você recebe esta característica novamente nos níveis 8, 12 e 16 de Artífice.

Nível 6: Funileiro de Itens Mágicos

Sua característica Replicar Itens Mágicos é aprimorada, como mostrado a seguir.

Carregar Item Mágico. Com uma Ação Bônus, você pode tocar um item mágico a até 1,5 metros de você, que você tenha criado com Replicar Item Mágico e que utilize cargas. Você recarrega o item e consome um espaço de magia de 1º círculo ou superior. A quantidade de cargas que um item recupera é igual ao círculo de magia do espaço gasto.

Drenar Item Mágico. Com uma Ação Bônus, você pode tocar um item mágico a até 1,5 metros de você que você criou com Replicar Item Mágico, fazendo com que este item desapareça e convertendo sua energia mágica em um espaço de magia. Este espaço de magia é de 1º círculo caso o item seja Comum ou 2º círculo caso este seja Incomum ou Raro. Uma vez que usar esta característica, você não poderá usá-la novamente até que finalize um Descanso Longo. Qualquer espaço de magia criado com esta característica some ao finalizar o Descanso Longo.

Transmutar Item Mágico. Com uma ação Magia, você pode tocar um item mágico a até 1,5 metros de você e que tenha sido criado com Replicar Item Mágico. Você o transforma em um item mágico diferente. Este novo item deverá ser baseado em um projeto de item mágico que você conheça. Uma vez que utilizar essa característica, não poderá usá-la novamente até que conclua um Descanso Longo.

Nível 7: Lampejo de Genialidade

Quando você ou uma criatura à sua vista a até 9 metros de você falhar em um teste de atributo ou salvaguarda, você pode usar uma Reação para adicionar um bônus na jogada, potencialmente tornando-a bem-sucedida. O bônus é igual ao seu modificador de Inteligência.

Você pode usar esta Reação um número de vezes igual ao seu modificador de Inteligência (mínimo de uma vez). Você recupera todos os usos gastos ao finalizar um Descanso Longo.

Nível 10: Adepto de Item Mágico

Você pode sintonizar-se com até quatro itens mágicos de uma só vez, em vez de apenas três.

Nível 11: Item Armazenador de Magia

Ao finalizar um Descanso Longo, você pode tocar uma arma Simples ou Marcial ou um item que você possa usar como um Foco de Conjuração, armazenando uma magia nele. A magia deve ser uma disponível para o Artífice de 1º, 2º ou 3º círculo e com tempo de conjuração de uma ação (você não precisa ter a magia preparada).

Enquanto segurar o objeto, a criatura pode usar uma ação Magia para produzir o efeito da magia, usando seu modificador de conjuração. Se a magia exigir Concentração, a criatura deverá concentrar-se. Uma vez que a criatura usou o objeto para produzir o efeito da magia, o objeto não pode ser usado novamente desta forma até o início do próximo turno da criatura.

A magia permanece no objeto até que a magia seja usada um número de vezes igual ao dobro de seu modificador de Inteligência (mínimo de duas vezes) ou até que você use esta característica novamente para armazenar uma magia em um objeto.

Nível 14: Erudito do Item Mágico

Você pode sintonizar-se com até cinco itens mágicos de uma só vez, em vez de apenas três.

Nível 18: Mestre do Item Mágico

Você pode sintonizar-se com até seis itens mágicos de uma só vez, em vez de apenas três.

Nível 19: Dádiva Épica

Você recebe um talento de Dádiva Épica ou outro talento de sua escolha no qual você cumpra seus requisitos. Dádiva da Resistência Energética é recomendada.

Nível 20: Alma de Artífice

Você desenvolveu uma conexão mística com seus itens mágicos, a qual você pode usufruir quando precisar de auxílio. Você recebe os benefícios a seguir:

Enganar a Morte. Se seus Pontos de Vida são reduzidos a 0 mas você não é morto como consequência, você pode desintegrar qualquer número de itens mágicos Incomum ou Raros criado pela característica Replicar Item Mágico. Ao fazer isso, você, em vez disso, volta a ter uma quantidade de Pontos de Vida igual a 20, vezes o número de itens mágicos desintegrados.

Orientação Mágica. Sempre que você usar Lampejo de Genialidade e o teste de atributo ou salvaguarda ainda falhar, o uso de seu Lampejo

©2025 Wizards of the Coast LLC

Joga o D20 Tradução por

de Genialidade não é consumido se você possuir Sintonização com ao menos um item mágico.

Lista de Magias do Artífice

Esta seção apresenta a lista de magias do Artífice. As magias estão organizadas por círculo de magia e, então, por ordem alfabética. Cada escola de magia também é citada. Na coluna Especial, C simboliza que a magia exige Concentração, R significa que é um Ritual, enquanto M indica que ela exige um componente Material específico.

Truques (Magias de Artífice de Círculo 0)

Magia	Escola	Especial
Acudir os Moribundos	Necromancia	—
Bolha Ácida	Evocação	—
Chicote de Espinhos	Transmutação	—
Elementarismo	Transmutação	—
Golpe Certeiro	Adivinhação	M
Luz	Evocação	—
Luzes Dançantes	Ilusão	C
Mãos Mágicas	Invocação	—
Mensagem	Transmutação	—
Orientação	Adivinhação	C
Prestidigitação Arcana	Transmutação	—
Raio de Fogo	Evocação	—
Raio de Gelo	Evocação	—
Rajada de Veneno	Necromancia	—
Resistência	Abjuração	C
Toque Chocante	Evocação	—
Trovão	Evocação	—

Magias de Artífice de 1º Círculo

Magia	Escola	Especial
Alarme	Abjuração	R
Curar Ferimentos	Abjuração	—
Detectar Magia	Adivinhação	C, R
Disfarçar-se	Ilusão	—
Fogo das Fadas	Evocação	C
Graxa	Invocação	—
Identificar	Adivinhação	R, M
Passos Largos	Transmutação	—
Purificar Alimentos e Bebidas	Transmutação	R
Queda Suave	Transmutação	—
Retirada Acelerada	Transmutação	C
Salto	Transmutação	—
Santuário	Abjuração	—
Vitalidade Vazia	Necromancia	—

Magias de Artífice de 2º Círculo

Magia	Escola	Especial
Alterar-se	Transmutação	C
Aprimorar Atributo	Transmutação	C
Arma Mágica	Transmutação	—
Aumentar/Reduzir	Transmutação	C
Auxílio	Abjuração	—
Boca Encantada	Ilusão	R, M
Chama Contínua	Evocação	M
Corda Extradimensional	Transmutação	—
Escalada de Aranha	Transmutação	C
Esquentar Metal	Transmutação	C
Invisibilidade	Ilusão	C
Levitação	Transmutação	C
Proteção Contra Veneno	Abjuração	—
Restauração Menor	Abjuração	—
Servo Homúnculo (aparece nesta UA)	Invocação	R, M
Sopro de Dragão	Transmutação	C
Teia	Invocação	C
Tranca Arcana	Abjuração	M
Turvar	Ilusão	C
Ver o Invisível	Adivinhação	—
Vigor Arcano	Abjuração	—
Visão no Escuro	Transmutação	—

Magias de Artífice de 3º Círculo

Magia	Escola	Especial
Arma Elemental	Transmutação	C
Caminha Sobre as Águas	Transmutação	R
Celeridade	Transmutação	C
Criar Comida e Água	Invocação	—
Dissipar Magia	Abjuração	—
Glifo de Proteção	Abjuração	M
Piscar	Transmutação	—
Proteção Contra Energia	Abjuração	C
Respirar na Água	Transmutação	R
Revivificar	Necromancia	M
Voo	Transmutação	C

Magias de Artífice de 4º Círculo

Magia	Escola	Especial
Cão Fiel de Mordenkainen	Invocação	—
Esfera Resiliente de Otiluke	Abjuração	C
Fabricar	Transmutação	—
Invocar Constructo	Invocação	C, M
Moldar Rochas	Transmutação	—
Movimentação Livre	Abjuração	—
Olho Arcano	Adivinhação	C
Pele-rocha	Transmutação	C, M
Pequeno Refúgio de Leomund	Invocação	M
Santuário Particular de Mordenkainen	Abjuração	—

Magias de Artífice de 5º Círculo

Magia	Escola	Especial
Animar Objetos	Transmutação	C
Círculo de Poder	Abjuração	C
Criação	Ilusão	—
Mão de Bigby	Evocação	C
Muralha de Pedra	Evocação	C
Restauração Maior	Abjuração	M

Subclasses de Artífice

Uma subclasse de Artífice é uma especialização que lhe fornece características em certos níveis de Artífice, como especificado na subclasse. Esta seção apresenta uma nova subclasse: o Cartógrafo.

Cartógrafo

Mapeando Cursos Vantajosos em Turbulências

Cartógrafos são os primeiros navegadores e agentes de reconhecimento. Usando suas criações,

©2025 Wizards of the Coast LLC

Joga o D20 Tradução por

Cartógrafos podem realçar ameaças, proteger seus aliados e esculpir portais para localizações distantes.

Nível 3: Proficiência com Ferramentas

Você recebe proficiência com Suprimentos de Calígrafo e Ferramentas de Cartógrafo. Se você já possuir esta proficiência, você recebe proficiência em outro tipo de Ferramenta de Artesão de sua escolha.

Além disso, ao escrever um *Pergaminho de Magia* usando as regras de criação do *Player's Handbook*, o tempo necessário para cria-lo é reduzido pela metade.

Nível 3: Magias de Cartógrafo

Ao alcançar os níveis de Artífice especificados na tabela Magias de Cartógrafo, você sempre terá as magias listadas a seguir como preparadas.

Magias de Cartógrafo

Nível de Artífice	Magias
3	*Fogo das Fadas, Palavra Curativa, Raio Guia*
5	*Espinho Mental, Localizar Objeto*
9	*Celeridade, Clarividência*
13	*Localizar Criatura, Movimentação Livre*
17	*Círculo de Teleporte, Vidência*

Nível 3: Atlas do Aventureiro

Sempre que finalizar um Descanso Longo enquanto em posse de suas Ferramentas de Cartógrafo, você pode usar esta ferramenta para criar um conjunto de mapas mágicos ao tocar em, no mínimo duas criaturas (e uma delas pode ser você mesmo), até um máximo de criaturas igual a 1, mais seu modificador de Inteligência (mínimo de duas criaturas). Cada alvo recebe um mapa mágico, que é ilegível para qualquer outra pessoa. O mapa perdura até você morrer ou até que use esta característica novamente. Se você fizer isso, qualquer mapa criado por esta característica imediatamente desaparece.

Enquanto carregando o mapa, o alvo recebe os seguintes benefícios.

Consciente. O alvo adiciona 1d4 em suas jogadas de Iniciativa.

Posicionamento. O alvo conhece a localização de todos os demais portadores de mapas que estiverem no mesmo plano de existência que ele. Enquanto conjurar uma magia ou criar um efeito que exige a capacidade de ver o alvo, o portador do mapa pode alvejar outro portador do mapa, independente da visão. Ele ainda precisa dentro do alcance da magia.

Nível 3: Ferramentas de Batedor

Você recebe os seguintes benefícios.

Impulso. Em seu turno, você pode consumir metade de seu movimento para teleportar-se para um espaço desocupado a até 3 metros de você. Você não pode usar este benefício caso seu Deslocamento seja 0.

Radar. Você pode conjurar *Fogo das Fadas* sem consumir um espaço de magia. Você pode fazer isso um número de vezes igual ao seu modificador de Inteligência (mínimo de uma vez). Você recupera todos os usos gastos ao concluir um Descanso Longo.

Nível 5: Salto ao Portal

Com uma Ação Bônus, você pode teleportar-se para um lugar à sua vista e desocupado a até 18 metros de você.

Você pode usar esta característica um número de vezes igual ao seu modificador de Inteligência (mínimo de uma vez). Você recupera todos os usos gastos ao finalizar um Descanso Longo.

Você também pode usar esta característica sem consumir seu uso caso o espaço de destino esteja a até 1,5 metros de uma criatura carregando um mapa criado com seu Atlas do Aventureiro. Fazer isso, contudo, destrói o mapa que a criatura carrega.

Nível 9: Movimento Criativo

Sempre que você utilizar seu Lampejo de Genialidade, você ou uma criatura voluntária de sua escolha à sua vista e a até 9 metros de você pode teleportar-se para um espaço desocupado à sua vista a até 9 metros de você, como parte da mesma Reação.

Nível 15: Atlas Superior

Seu Atlas do Aventureiro é aprimorado, recebendo os seguintes benefícios.

Caminho Infalível. Se você for um dos portadores de seu Atlas do Aventureiro, você pode conjurar *Encontrar o Caminho* sem consumir um espaço de magia, sem precisar preparar a magia e sem precisar de componentes. Uma vez que usar esta característica, não poderá usá-la novamente até que finalize um Descanso Longo.

Mente Inabalável. Quando ao menos um mapa criado com seu Atlas do Aventureiro existir, sofrer dano não poderá fazer com que você perca a Concentração de suas magias de Artífice.

Porto Seguro. Quando o portador de um mapa é reduzido a 0 Pontos de Vida mas não é morto em consequência disso, a criatura pode destruir o mapa. A criatura é então teleportada para um espaço desocupado a até 1,5 metros de você ou de

©2025 Wizards of the Coast LLC

Joga o D20 Tradução por

outro portador da escolha dele. A criatura fica Estabilizada.

Magias

As magias estão apresentadas aqui em ordem alfabética.

Servo Homúnculo

2º Círculo de Invocação (Artífice)

Tempo de Conjuração: 1 hora ou Ritual
Alcance: 3 metros
Componentes: V, S, M (uma gema ou cristal que valha 100 PO ou mais, que a magia consome)
Duração: Instantânea

Você invoca um homúnculo especial em um espaço desocupado dentro do alcance. A criatura utiliza o bloco de estatística do **Servo Homúnculo**. Se você já possuir um homúnculo desta magia, o homúnculo anterior é substituído pelo novo.

Você determina a aparência do homúnculo, como aparentar-se como um pássaro mecanizado, frascos alados ou miniaturas de caldeirões animados.

Servo Homúnculo

Constructo Minúsculo, Neutro

Classe de Armadura 13
Pontos de Vida 5 + 5 para cada círculo de magia (o homúnculo possui uma quantidade de Dados de Vida [d4s] igual ao círculo da magia.
Deslocamento 6 m, Voo 9 m

	Mod	Slv		Mod	Slv		Mod	Slv
For 4	-3	-3	**Des** 15	+2	+2	**Con** 12	+1	+1
Int 10	+0	+0	**Sab** 10	+0	+0	**Car** 7	-2	-2

Imunidade Venenoso; Envenenado, Exausto
Sentidos Visão no Escuro 18 m, Percepção Passiva 10
Idiomas Telepatia, 1,6 quilômetros (funciona apenas com você)
Nível de Desafio Não há (XP 0; BP igual ao seu Bônus de Proficiência)

Traços

Evasão. Se o homúnculo for exposto a um efeito que permita a ele realizar uma salvaguarda de Destreza para sofrer apenas metade do dano, o homúnculo, em vez disso, não sofrerá dano caso seja bem-sucedido na salvaguarda, e sofrerá apenas metade do dano caso falhe. Ele não pode usar este traço caso esteja com a condição Incapacitado.

Elo Mágico. Adicione o círculo da magia em qualquer teste de atributo ou salvaguarda realizada pelo homúnculo.

Ações

Golpe Energético. *Jogada de Ataque Corpo a Corpo ou à Distância:* Bônus igual ao seu modificador de ataque mágico, alcance 1,5 ou 9 metros. *Acerto:* 1d6 + círculo da magia como dano Energético.

Reações

Canalizar Magia. *Acionamento:* Você canaliza uma magia que possua alcance de toque enquanto o homúnculo estiver a até 36 metros de você. *Reposta:* O homúnculo desfere a magia através do toque dele.

Combate. O homúnculo é um aliado para você e seus companheiros. Em combate, ele compartilha de seu valor de Iniciativa, mas ele realiza o turno dele imediatamente após o seu. Ele obedece a seu comando (não exige ação de sua parte). Se você não o comandar, ele usará a ação Esquivar e usará o movimento dele para fugir do perigo.

Usando um Espaço de Magia de Círculos Superiores. Use o valor do círculo do espaço de magia usado para tudo o que se refere ao círculo da magia no bloco de estatística.

Itens Mágicos

Os itens mágicos estão aqui presentes em ordem alfabética.

Amolador Mental

Anel, Incomum (requer sintonização)

O item possui 4 cargas. Ao falhar em uma salvaguarda de Constituição para manter sua Concentração, você pode usar uma Reação e consumir uma das cargas do item para ser bem-sucedido em vez disso. O item recupera 1d4 das cargas consumidas ao amanhecer.

Anel da Recarga de Magia

Anel, Incomum (Requer Sintonização por um Conjurador)

Enquanto usando este anel, você pode recuperar um espaço de magia gasto com uma Ação Bônus. O espaço de magia recuperado deve ser de 3º círculo ou inferior. Uma vez feito isso, o anel só pode ser usado desta forma novamente no próximo amanhecer.

Arma Radiante

Arma (Qualquer Simples ou Marcial), Rara (Requer Sintonização por um Conjurador)

Esta arma mágica fornece um bônus de +1 nas jogadas de ataque e dano realizadas com ela. Enquanto segurá-la, você pode usar uma Ação Bônus para fazer com que ela emita Luz Plena em um raio de 9 metros e Meia-Luz por 9 metros adicionais. Você pode extinguir esta luz com uma Ação Bônus.

A arma possui 4 cargas. Você pode usar uma Reação imediatamente após ser atingido por uma jogada de ataque para consumir 1 das cargas da arma e forçar o atacante a realizar uma salvaguarda de Constituição CD 15. Em uma falha, o atacante está com a condição Cego até o final do próximo turno dele. A arma recupera 1d4 das cargas consumidas ao amanhecer.

©2025 Wizards of the Coast LLC

Joga o D20 Tradução por

Arma Retornante

Arma (Qualquer Simples ou Marcial com a Propriedade Arremesso), Incomum

Esta arma mágica fornece um bônus de +1 nas jogadas de ataque e dano realizadas com ela. Ela retorna para sua mão imediatamente após ser usada para realizar uma jogada de ataque à distância.

Botas do Caminho em Espiral

Item Maravilhoso, Incomum (requer sintonização)

Enquanto vestindo essas botas, você pode usar uma Ação Bônus para teleportar-se por até 4,5 metros em um espaço desocupado à sua vista. Você já deve ter ocupado este mesmo espaço em algum momento durante o turno atual.

Disparo de Repetição

Arma (Qualquer Arma Simples ou Marcial com a Propriedade Munição), Incomum (Requer Sintonização)

Quando usada para realizar jogadas de ataque à distância, esta arma mágica fornece um bônus de +1 nas jogadas de ataque e dano. Ela ignora a propriedade Recarga, caso a possua.

Se a arma não possuir munição, ela produzirá sua própria, automaticamente criando uma munição mágica quando seu usuário realizar uma jogada de ataque à distância com ela. A munição criada pela arma desaparece no instante após atingir ou errar seu alvo.

Elmo da Percepção

Item Maravilhoso, Incomum (requer sintonização)

Enquanto vestindo este elmo, você possui Vantagem em suas jogadas de Iniciativa.

Escudo Repulsor

Armadura (Escudo), Incomum

Você recebe um bônus de +1 em sua Classe de Armadura enquanto segurando este escudo.

O escudo possui 4 cargas. Enquanto segurando-o, você pode usar uma Reação imediatamente após ser atingido por uma jogada de ataque corpo a corpo, consumindo uma das cargas do escudo e empurrando o alvo para até 4,5 metros para longe de você. O escudo recupera 1d4 das cargas consumidas ao amanhecer.

Ferramenta Versátil

Item Maravilhoso, Comum (requer sintonização)

Esta ferramenta toma a forma de uma chave inglesa, chave de fenda ou outra ferramenta básica. Com uma ação Magia, você pode tocar o item e transformá-lo em um tipo de Ferramenta de Artesão de sua escolha. Independente da forma adotada, você possui proficiência com a ferramenta ao usá-la.

Talentos

Esta seção apresenta vinte e oito novos talentos.

Lista de Talentos

Talento	Categoria
Dádiva de Siberys	Dádiva Épica
Dracossinal Aberrante	Dracossinal
Dracossinal da Busca	Dracossinal
Dracossinal da Criação	Dracossinal
Dracossinal da Cura	Dracossinal
Dracossinal da Detecção	Dracossinal
Dracossinal da Escritura	Dracossinal
Dracossinal da Hospitalidade	Dracossinal
Dracossinal da Lida	Dracossinal
Dracossinal da Proteção	Dracossinal
Dracossinal da Sentinela	Dracossinal
Dracossinal da Sombra	Dracossinal
Dracossinal da Tormenta	Dracossinal
Dracossinal da Travessia	Dracossinal
Dracossinal Potente	Geral
Grande Sinal Aberrante	Geral
Grande Sinal da Busca	Geral
Grande Sinal da Criação	Geral
Grande Sinal da Cura	Geral
Grande Sinal da Detecção	Geral
Grande Sinal da Escritura	Geral
Grande Sinal da Hospitalidade	Geral
Grande Sinal da Lida	Geral
Grande Sinal da Proteção	Geral
Grande Sinal da Sentinela	Geral
Grande Sinal da Sombra	Geral
Grande Sinal da Tormenta	Geral
Grande Sinal da Travessia	Geral

Talentos Dracossinais

Estes talentos estão na categoria Dracossinal.

Dracossinal Aberrante

Talento Dracossinal (Pré-requisito: Campanha de Eberron, Não Pode Ter Outro Talento Dracossinal)

Você recebe os seguintes benefícios.

Fortitude Aberrante. Quando realizar uma salvaguarda de Constituição, você pode rolar 1d4 e adicionar o valor rolado na salvaguarda. Você pode usar este benefício um número de vezes igual ao seu Bônus de Proficiência, recuperando todos os usos gastos ao finalizar um Descanso Longo.

Magia Aberrante. Você conhece um truque de sua escolha, da lista de magias do Feiticeiro. Ainda, escolha uma magia de 1º círculo desta lista: você sempre terá esta magia preparada. Você pode conjurá-la uma vez sem consumir um espaço de magia, recuperando a capacidade de conjurá-la desta maneira ao finalizar um Descanso Curto ou Longo. Você também pode conjurá-la usando qualquer espaço de magia que possua. Constituição é seu atributo de conjuração para esta magia.

Surto Aberrante. Quando você conjurar a magia de 1º círculo deste talento, você pode consumir um

©2025 Wizards of the Coast LLC

Joga o D20 Tradução por

de seus Dados de Vida. Role-o: caso o resultado seja um número par, você ganha uma quantidade de Pontos de Vida Temporários igual ao valor rolado. Caso o resultado seja ímpar, uma criatura a até 9 metros de você (não incluindo você) recebe dano Energético igual ao valor rolado. Se não houver nenhuma outra criatura próxima, você sofre este dano.

Dracossinal da Busca

Talento Dracossinal (Pré-requisito: Campanha de Eberron, Não Pode Ter Outro Talento Dracossinal)

Você recebe os seguintes benefícios.

Intuição do Caçador. Ao realizar um teste de Sabedoria (Percepção ou Sobrevivência), você pode rolar 1d4 e adicionar o valor rolado no teste de atributo.

Magia do Explorador. Você sempre possui a magia *Marca do Predador* preparada. Você pode conjurá-la uma vez sem consumir espaços de magia, recuperando a capacidade de conjurá-la desta forma ao finalizar um Descanso Longo. Você também pode conjurar esta magia usando quaisquer espaços de magia que possua. Inteligência, Sabedoria ou Carisma são seus atributos de conjuração para esta magia (escolha o atributo ao selecionar este talento).

Quando seu personagem alcançar o 3º nível, você também sempre terá a magia *Localizar Objeto* preparada, podendo conjurá-la da mesma maneira.

Magias de Sinal. Se você possuir as características Conjuração ou Magia de Pacto, as magias da tabela Magias do Dracossinal da Busca são adicionadas à lista de magias da característica.

Magias do Dracossinal da Busca

Círculo da Magia	Magias
1	*Fogo das Fadas, Passos Largos*
2	*Espinho Mental, Localizar Animais ou Plantas*
3	*Clarividência, Falar com Plantas*
4	*Localizar Criatura, Presságio*
5	*Comunhão com a Natureza*

Dracossinal da Criação

Talento Dracossinal (Pré-requisito: Campanha de Eberron, Não Pode Ter Outro Talento Dracossinal)

Você recebe os seguintes benefícios.

Intuição do Artesão. Ao realizar um teste de Inteligência (Arcanismo) ou um teste de atributo usando Ferramentas de Artesão, você pode rolar 1d4 e adicionar o valor rolado no teste de atributo.

Ferreiro Mágico. Você conhece o truque *Reparar*. Você sempre possui a magia *Arma Mágica* preparada. Você pode conjurá-la uma vez sem consumir espaços de magia, recuperando a capacidade de conjurá-la desta forma ao finalizar um Descanso Longo. Você também pode conjurar esta magia usando quaisquer espaços de magia que possua. Inteligência, Sabedoria ou Carisma são seus atributos de conjuração para esta magia (escolha o atributo ao selecionar este talento).

Magias de Sinal. Se você possuir as características Conjuração ou Magia de Pacto, as magias da tabela Magias do Dracossinal da Criação são adicionadas à lista de magias da característica.

Magias do Dracossinal da Criação

Círculo da Magia	Magias
1	*Disco Flutuante de Tenser, Identificar*
2	*Arma Espiritual, Chama Contínua*
3	*Arma Elemental, Invocar Barragem*
4	*Fabricar, Moldar Rochas*
5	*Criação*

Dracossinal da Cura

Talento Dracossinal (Pré-requisito: Campanha de Eberron, Não Pode Ter Outro Talento Dracossinal)

Você recebe os seguintes benefícios.

Intuição Médica. Ao realizar um teste de Inteligência (Kit de Herbalismo) ou Sabedoria (Medicina), você pode rolar 1d4 e adicionar o valor rolado no teste de atributo.

Toque Curativo. Você sempre possui a magia *Curar Ferimentos* preparada. Você pode conjurá-la uma vez sem consumir espaços de magia, recuperando a capacidade de conjurá-la desta forma ao finalizar um Descanso Longo. Você também pode conjurar esta magia usando quaisquer espaços de magia que possua. Inteligência, Sabedoria ou Carisma são seus atributos de conjuração para esta magia (escolha o atributo ao selecionar este talento).

Quando seu personagem alcançar o 3º nível, você também sempre terá a magia *Restauração Menor* preparada, podendo conjurá-la da mesma maneira.

Magias de Sinal. Se você possuir as características Conjuração ou Magia de Pacto, as magias da tabela Magias do Dracossinal da Cura são adicionadas à lista de magias da característica.

Magias do Dracossinal da Cura

Círculo da Magia	Magias
1	*Palavra Curativa em Massa, Vitalidade Vazia*
2	*Oração de Cura, Vigor Arcano*
3	*Aura de Vitalidade, Palavra Curativa em Massa*
4	*Aura de Devoção, Aura de Pureza*
5	*Resturação Maior*

Dracossinal da Detecção

Talento Dracossinal (Pré-requisito: Campanha de Eberron, Não Pode Ter Outro Talento Dracossinal)

Você recebe os seguintes benefícios.

Intuição Dedutiva. Ao realizar um teste de Sabedoria (Intuição ou Percepção), você pode rolar 1d4 e adicionar o valor rolado no teste de atributo.

©2025 Wizards of the Coast LLC

Joga o D20 Tradução por

Detecção Mágica. Você sempre possui as magias *Detectar Magia* e *Detectar Veneno e Doença* preparadas. Você pode conjurar cada uma destas magias uma vez sem consumir espaços de magia, recuperando a capacidade de conjurá-las desta forma ao finalizar um Descanso Longo. Você também pode conjurar estas magias usando quaisquer espaços de magia que possua. Inteligência, Sabedoria ou Carisma são seus atributos de conjuração para estas magias (escolha o atributo ao selecionar este talento).

Quando seu personagem alcançar o 3º nível, você também sempre terá a magia *Ver o Invisível* preparada, podendo conjurá-la da mesma maneira.

Magias de Sinal. Se você possuir as características Conjuração ou Magia de Pacto, as magias da tabela Magias do Dracossinal da Detecção são adicionadas à lista de magias da característica.

Magias do Dracossinal da Detecção

Círculo da Magia	Magias
1	*Detectar o Bem e o Mal, Identificar*
2	*Detectar Pensamentos, Encontrar Armadilhas*
3	*Clarividência, Indetectável*
4	*Olho Arcano, Presságio*
5	*Lendas e Histórias*

Dracossinal da Escritura

Talento Dracossinal (Pré-requisito: Campanha de Eberron, Não Pode Ter Outro Talento Dracossinal)

Você recebe os seguintes benefícios.

Escriba Privilegiado. Ao realizar um teste de Inteligência (História) ou um teste de atributo usando Suprimentos de Calígrafo, você pode rolar 1d4 e adicionar o valor rolado no teste de atributo.

Intuição do Escriba. Você conhece o truque *Mensagem*. Você sempre possui a magia *Compreender Idiomas* preparada. Você pode conjurá-la uma vez sem consumir espaços de magia, recuperando a capacidade de conjurá-la desta forma ao finalizar um Descanso Longo. Você também pode conjurar esta magia usando quaisquer espaços de magia que possua. Inteligência, Sabedoria ou Carisma são seus atributos de conjuração para esta magia (escolha o atributo ao selecionar este talento).

Quando seu personagem alcançar o 3º nível, você também sempre terá a magia *Boca Encantada* preparada, podendo conjurá-la da mesma maneira.

Magias de Sinal. Se você possuir as características Conjuração ou Magia de Pacto, as magias da tabela Magias do Dracossinal da Escritura são adicionadas à lista de magias da característica.

Magias do Dracossinal da Escritura

Círculo da Magia	Magias
1	*Comando, Escrita Ilusória*
2	*Mensageiro Animal, Silêncio*
3	*Línguas, Remeter*
4	*Confusão, Olho Arcano*
5	*Sonho*

Dracossinal da Hospitalidade

Talento Dracossinal (Pré-requisito: Campanha de Eberron, Não Pode Ter Outro Talento Dracossinal)

Você recebe os seguintes benefícios.

Sempre Hospitaleiro. Ao realizar um teste de Carisma (Persuasão) ou um teste de atributo usando Ferramentas de Cervejeiro ou Ferramentas de Cozinheiro, você pode rolar 1d4 e adicionar o valor rolado no teste de atributo.

Magia do Estalajeiro. Você conhece o truque *Prestidigitação Arcana*. Você sempre possui as magias *Purificar Alimentos e Bebidas* e *Servo Invisível* preparadas. Você pode conjurar cada uma destas magias uma vez sem consumir espaços de magia, recuperando a capacidade de conjurá-las desta forma ao finalizar um Descanso Longo. Você também pode conjurar estas magias usando quaisquer espaços de magia que possua. Inteligência, Sabedoria ou Carisma são seus atributos de conjuração para estas magias (escolha o atributo ao selecionar este talento).

Magias de Sinal. Se você possuir as características Conjuração ou Magia de Pacto, as magias da tabela Magias do Dracossinal da Hospitalidade são adicionadas à lista de magias da característica.

Magias do Dracossinal da Hospitalidade

Círculo da Magia	Magias
1	*Bom Fruto, Sono*
2	*Acalmar Emoções, Auxílio*
3	*Criar Comida e Água, Pequeno Refúgio de Leomund*
4	*Aura de Pureza, Santuário Particular de Mordenkainen*
5	*Consagrar*

Dracossinal da Lida

Talento Dracossinal (Pré-requisito: Campanha de Eberron, Não Pode Ter Outro Talento Dracossinal)

Você recebe os seguintes benefícios.

Intuição Selvagem. Ao realizar um teste de Inteligência (Natureza) ou Sabedoria (Lida com Animais), você pode rolar 1d4 e adicionar o valor rolado no teste de atributo.

Conexão Primitiva. Você sempre possui as magias *Amizade Animal* e *Falar com Animais* preparadas. Você pode conjurar cada uma destas magias uma vez sem consumir espaços de magia, recuperando a capacidade de conjurá-las desta forma ao finalizar um Descanso Longo. Você também pode conjurar estas magias usando quaisquer espaços de magia que possua.

©2025 Wizards of the Coast LLC

Joga o D20 Tradução por

Inteligência, Sabedoria ou Carisma são seus atributos de conjuração para estas magias (escolha o atributo ao selecionar este talento).

Quanto Maiores Eles São. Ao alcançar o 3º nível, você pode alvejar uma Monstruosidade ao conjurar *Amizade Animal* e *Falar com Animais*, caso a Monstruosidade possua valor de Inteligência 3 ou inferior.

Magias de Sinal. Se você possuir as características Conjuração ou Magia de Pacto, as magias da tabela Magias do Dracossinal da Lida são adicionadas à lista de magias da característica.

Magias do Dracossinal da Lida

Círculo da Magia	Magias
1	*Comando, Convocar Familiar*
2	*Acalmar Emoções, Sentido Feral*
3	*Invocar Animais, Sinal de Esperança*
4	*Aura de Devoção, Dominar Fera*
5	*Despertar*

Dracossinal da Proteção

Talento Dracossinal (Pré-requisito: Campanha de Eberron, Não Pode Ter Outro Talento Dracossinal)

Você recebe os seguintes benefícios.

Intuição do Protetor. Ao realizar um teste de Inteligência (Investigação) ou um teste de atributo usando Ferramentas de Ladrão, você pode rolar 1d4 e adicionar o valor rolado no teste de atributo.

Proteções e Selos. Você sempre possui as magias *Alarme* e *Armadura Arcana* preparadas. Você pode conjurar cada uma destas magias uma vez sem consumir espaços de magia, recuperando a capacidade de conjurá-las desta forma ao finalizar um Descanso Longo. Você também pode conjurar estas magias usando quaisquer espaços de magia que possua. Inteligência, Sabedoria ou Carisma são seus atributos de conjuração para estas magias (escolha o atributo ao selecionar este talento).

Quando seu personagem alcançar o 3º nível, você também sempre terá a magia *Tranca Arcana* preparada, podendo conjurá-la da mesma maneira.

Magias de Sinal. Se você possuir as características Conjuração ou Magia de Pacto, as magias da tabela Magias do Dracossinal da Proteção são adicionadas à lista de magias da característica.

Magias do Dracossinal da Proteção

Círculo da Magia	Magias
1	*Armadura de Agathys, Santuário*
2	*Arrombar, Aura Mágica de Nystul*
3	*Círculo Mágico, Glifo de Proteção*
4	*Arca Secreta de Leomund, Cão Fiel de Mordenkainen*
5	*Cúpula Antivida*

Dracossinal da Sentinela

Talento Dracossinal (Pré-requisito: Campanha de Eberron, Não Pode Ter Outro Talento Dracossinal)

Você recebe os seguintes benefícios.

Movimento Intuitivo. Ao realizar um teste de Sabedoria (Intuição ou Percepção), você pode rolar 1d4 e adicionar o valor rolado no teste de atributo.

Escudo do Guardião. Você sempre possui a magia *Égide* preparada. Você pode conjurá-la uma vez sem consumir espaços de magia, recuperando a capacidade de conjurá-la desta forma ao finalizar um Descanso Longo. Você também pode conjurar esta magia usando quaisquer espaços de magia que possua. Inteligência, Sabedoria ou Carisma são seus atributos de conjuração para esta magia (escolha o atributo ao selecionar este talento).

Guardião Vigilante. Quando uma criatura à sua vista e a até 1,5 metros de você é atingido por uma jogada de ataque, você pode usar uma Reação para trocar de local com tal criatura, sendo atingido pelo ataque em vez disso. Uma vez que usar esta característica, você não poderá fazê-lo novamente até você finalizar um Descanso Longo.

Magias de Sinal. Se você possuir as características Conjuração ou Magia de Pacto, as magias da tabela Magias do Dracossinal da Sentinela são adicionadas à lista de magias da característica.

Magias do Dracossinal da Sentinela

Círculo da Magia	Magias
1	*Duelo Compelido, Escudo da Fé*
2	*Vínculo da Proteção, Zona da Verdade*
3	*Contramagia, Proteção Contra Magia*
4	*Defensor da Fé, Proteção Contra a Morte*
5	*Mão de Bigby*

Dracossinal da Sombra

Talento Dracossinal (Pré-requisito: Campanha de Eberron, Não Pode Ter Outro Talento Dracossinal)

Você recebe os seguintes benefícios.

Intuição Ardilosa. Ao realizar um teste de Destreza (Furtividade) ou Carisma (Atuação), você pode rolar 1d4 e adicionar o valor rolado no teste de atributo.

Moldar às Sombras. Você conhece o truque *Ilusão Menor*. Você sempre possui a magia *Invisibilidade* preparada. Você pode conjurá-la uma vez sem consumir espaços de magia, recuperando a capacidade de conjurá-la desta forma ao finalizar um Descanso Longo. Você também pode conjurar esta magia usando quaisquer espaços de magia que possua. Inteligência, Sabedoria ou Carisma são seus atributos de conjuração para esta magia (escolha o atributo ao selecionar este talento).

Magias de Sinal. Se você possuir as características Conjuração ou Magia de Pacto, as magias da tabela Magias do Dracossinal da Sombra são adicionadas à lista de magias da característica.

Magias do Dracossinal da Sombra

©2025 Wizards of the Coast LLC

Joga o D20 Tradução por

Círculo da Magia	Magias
1	*Disfarçar-se, Imagem Silenciosa*
2	*Escuridão, Passo Sem Rastro*
3	*Clarividência, Imagem Maior*
4	*Invisibilidade Maior, Terreno Alucinatório*
5	*Despistar*

Dracossinal da Tormenta

Talento Dracossinal (Pré-requisito: Campanha de Eberron, Não Pode Ter Outro Talento Dracossinal)

Você recebe os seguintes benefícios.

Intuição do Capitão do Vento. Ao realizar um teste de Destreza (Acrobacia) ou um teste de atributo usando Ferramentas de Navegador, você pode rolar 1d4 e adicionar o valor rolado no teste de atributo.

Dádiva Tempestuosa. Você possui Resistência a dano Elétrico.

Magia Tempestuosa. Você conhece o truque *Trovão*. Quando seu personagem alcançar o 3º nível, você sempre terá a magia *Lufada de Vento* preparada. Você pode conjurá-la uma vez sem consumir espaços de magia, recuperando a capacidade de conjurá-la desta forma ao finalizar um Descanso Longo. Você também pode conjurar esta magia usando quaisquer espaços de magia que possua. Inteligência, Sabedoria ou Carisma são seus atributos de conjuração para esta magia (escolha o atributo ao selecionar este talento).

Magias de Sinal. Se você possuir as características Conjuração ou Magia de Pacto, as magias da tabela Magias do Dracossinal da Tormenta são adicionadas à lista de magias da característica.

Magias do Dracossinal da Tormenta

Círculo da Magia	Magias
1	*Névoa Obscurecente, Queda Suave*
2	*Despedaçar, Levitação*
3	*Muralha de Vento, Nevasca*
4	*Controlar Água, Invocar Elementais Menores*
5	*Invocar Elemental*

Dracossinal da Travessia

Talento Dracossinal (Pré-requisito: Campanha de Eberron, Não Pode Ter Outro Talento Dracossinal)

Você recebe os seguintes benefícios.

Velocidade do Mensageiro. Seu Deslocamento aumenta em 1,5 metros.

Movimento Intuitivo. Ao realizar um teste de Força (Atletismo) ou Destreza (Acrobacia), você pode rolar 1d4 e adicionar o valor rolado no teste de atributo.

Passagem Mágica. Você sempre possui a magia *Passo Nebuloso* preparada. Você pode conjurar uma vez, sem consumir espaços de magia, recuperando a capacidade de conjurá-la desta forma ao finalizar um Descanso Longo. Você também pode conjurar esta magia usando quaisquer espaços de magia que possua. Inteligência, Sabedoria ou Carisma são seus atributos de conjuração para esta magia (escolha o atributo ao selecionar este talento).

Magias de Sinal. Se você possuir as características Conjuração ou Magia de Pacto, as magias da tabela Magias do Dracossinal da Travessia são adicionadas à lista de magias da característica.

Magias do Dracossinal da Travessia

Círculo da Magia	Magias
1	*Retirada Acelerada, Salto*
2	*Convocar Montaria, Passo Sem Rastro*
3	*Montaria Fantasmagórica, Piscar*
4	*Movimentação Livre, Porta Dimensional*
5	*Círculo de Teleporte*

Talentos Gerais

Estes novos talentos fazem parte da categoria Geral.

Dracossinal Potente

Talento Geral (Pré-requisito: Nível 4+, Qualquer Talento Dracossinal)

Você recebe os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente o valor de atributo usado em seu talento Dracossinal em 1, até o máximo de 20.

Preparação Dracossinal. Você sempre possui as magias da característica Magias do Sinal, fornecida pelo seu talento Dracossinal preparadas (quando houver).

Conjuração Dracossinal. Você possui um espaço de magia para conjurar as magias fornecidas por seu talento Dracossinal. O círculo de magia deste espaço é igual a metade de seu nível (arredondado para cima), até o máximo de 5º círculo. Você recupera o espaço gasto ao finalizar um Descanso Curto ou Longo. Você pode usar este espaço apenas para conjurar uma magia preparada por conta de seu talento Dracossinal ou devido ao benefício de Preparação Dracossinal deste talento.

Grande Sinal Aberrante

Talento Geral (Pré-requisito: Nível 4+, Talento Dracossinal Aberrante)

Você recebe os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente seu valor de Constituição em 1, até o máximo de 20.

Intuição Aprimorada. Ao utilizar o benefício Fortitude Aberrante através do talento Dracossinal Aberrante, você pode rolar 1d6 em vez de 1d4.

Marca da Inspiração. Ao conjurar um truque, você pode consumir um de seus Dados de Vida. Role-o: você recebe uma quantidade de Pontos de Vida Temporários igual ao valor rolado, e uma

©2025 Wizards of the Coast LLC

Joga o D20 Tradução por

criatura de sua escolha a até 9 metros de você (que não o inclui) recebe dano Energético igual ao valor rolado.

Você pode usar este benefício um número de vezes igual ao seu modificador de Constituição (mínimo de uma vez), recuperando todos os usos gastos ao concluir um Descanso Longo.

Grande Sinal da Busca

Talento Geral (Pré-requisito: Nível 4+, Talento Dracossinal da Busca)

Você recebe os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente um valor de atributo de sua escolha em 1, até o máximo de 20.

Intuição Aprimorada. Ao utilizar o benefício Intuição do Caçador através do talento Dracossinal da Busca, você pode rolar 1d6 em vez de 1d4.

Busca Aprimorada. Ao conjurar *Marca do Predador*, você poderá modificar a magia. Ao fazê-lo, seu alvo não poderá se beneficiar da condição Invisível pela duração da magia. Uma vez que usufruir deste benefício, você não poderá usá-lo novamente até que finalize um Descanso Longo.

Grande Sinal da Criação

Talento Geral (Pré-requisito: Nível 4+, Talento Dracossinal da Criação)

Você recebe os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente um valor de atributo de sua escolha em 1, até o máximo de 20.

Intuição Aprimorada. Ao utilizar o benefício Intuição do Artesão através do talento Dracossinal da Criação, você pode rolar 1d6 em vez de 1d4.

Criação Aprimorada. Ao conjurar *Arma Mágica*, você pode modificar a magia para que, na primeira vez que você atacar com a arma em cada um de seus turnos, você pode transferir parte ou todo o bônus da arma para sua Classe de Armadura. Por exemplo: se seu bônus é igual a +2, você pode reduzir seu bônus nas jogadas de ataque e dano para +1, ganhando +1 de bônus em sua Classe de Armadura como contrapartida. O bônus ajustado terá efeito até o início de seu próximo turno, portanto que você mantenha-se segurando a arma para receber este benefício. Uma vez que usufruir deste benefício, você não poderá usá-lo novamente até que finalize um Descanso Longo.

Grande Sinal da Cura

Talento Geral (Pré-requisito: Nível 4+, Talento Dracossinal da Cura)

Você recebe os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente um valor de atributo de sua escolha em 1, até o máximo de 20.

Intuição Aprimorada. Ao utilizar o benefício Intuição Médica através do talento Dracossinal da Cura, você pode rolar 1d6 em vez de 1d4.

Cura Aprimorada. Ao conjurar *Curar Ferimentos* e rolar os dados para determinar a quantidade de Pontos de Vida restaurada, trate qualquer resultado 1 ou 2 como um 3.

Grande Sinal da Detecção

Talento Geral (Pré-requisito: Nível 4+, Talento Dracossinal da Detecção)

Você recebe os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente um valor de atributo de sua escolha em 1, até o máximo de 20.

Intuição Aprimorada. Ao utilizar o benefício Intuição Dedutiva através do talento Dracossinal da Detecção, você pode rolar 1d6 em vez de 1d4.

Detecção Aprimorada. Ao conjurar *Ver o Invisível*, você pode modificá-la pela duração da magia. Ao fazer isso, você possui Vantagem em jogadas de Iniciativa e criaturas que rolarem Iniciativa a até 9 metros de você não poderão receber Vantagem nesta jogada. Uma vez que usufruir deste benefício, você não poderá usá-lo novamente até que finalize um Descanso Longo.

Grande Sinal da Escritura

Talento Geral (Pré-requisito: Nível 4+, Talento Dracossinal da Escritura)

Você recebe os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente um valor de atributo de sua escolha em 1, até o máximo de 20.

Intuição Aprimorada. Ao utilizar o benefício Escriba Privilegiado através do talento Dracossinal da Escritura, você pode rolar 1d6 em vez de 1d4.

Escrita Aprimorada. Ao conjurar *Compreender Idiomas*, você pode modificar a magia para que surja um símbolo no ar, sob uma criatura à sua vista e a até 9 metros de você, que dura até o fim da duração da magia. Enquanto o símbolo persistir, seus inimigos a até 9 metros da criatura devem consumir 3 metros de movimento para cada 1,5 metros que se moverem para próximo do seu alvo. O símbolo desaparece se a criatura realizar uma jogada de ataque, conjurar uma magia ou causar dano.

Grande Sinal da Hospitalidade

Talento Geral (Pré-requisito: Nível 4+, Talento Dracossinal da Hospitalidade)

Você recebe os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente um valor de atributo de sua escolha em 1, até o máximo de 20.

©2025 Wizards of the Coast LLC

Joga o D20 Tradução por

Intuição Aprimorada. Ao utilizar o benefício Sempre Hospitaleiro através do talento Dracossinal da Hospitalidade, você pode rolar 1d6 em vez de 1d4.

Hospitalidade Aprimorada. Ao conjurar Purificar Alimentos e Bebidas, você pode modificar a magia para que cada criatura de sua escolha a até 9 metros de você sinta-se revigorada. Cada criatura afetada terá seu nível de Exaustão reduzido em 1, e a criatura recebe Pontos de Vida Temporários igual ao seu Bônus de Proficiência, acrescido de seu modificador de Inteligência, Sabedoria ou Carisma (escolha o atributo ao selecionar este talento). Uma vez que usufruir deste benefício, você não poderá usá-lo novamente até que finalize um Descanso Longo.

Grande Sinal da Lida

Talento Geral (Pré-requisito: Nível 4+, Talento Dracossinal da Lida)

Você recebe os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente um valor de atributo de sua escolha em 1, até o máximo de 20.

Intuição Aprimorada. Ao utilizar o benefício Intuição Selvagem através do talento Dracossinal da Lida, você pode rolar 1d6 em vez de 1d4.

Cavalaria Aprimorada. Enquanto montado, imediatamente após atingir um alvo a até 1,5 metros de sua montaria com um ataque armado corpo-a-corpo, sua montaria pode usar uma Reação para mover-se por até metade de seu Deslocamento ou usar a ação Atacar para desferir um único ataque (você escolhe).

Grande Sinal da Proteção

Talento Geral (Pré-requisito: Nível 4+, Talento Dracossinal da Proteção)

Você recebe os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente um valor de atributo de sua escolha em 1, até o máximo de 20.

Intuição Aprimorada. Ao utilizar o benefício Intuição do Guardião, através do talento Dracossinal da Proteção, você pode rolar 1d6 em vez de 1d4.

Proteção Aprimorada. Ao conjurar *Armadura Arcana* em si, você pode modificar a magia para que ela também afete outra criatura voluntária à sua vista e a até 9 metros de você. Uma vez que usufruir deste benefício, você não poderá usá-lo novamente até que finalize um Descanso Longo.

Grande Sinal da Sentinela

Talento Geral (Pré-requisito: Nível 4+, Talento Dracossinal da Sentinela)

Você recebe os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente um valor de atributo de sua escolha em 1, até o máximo de 20.

Intuição Aprimorada. Ao utilizar o benefício Movimento Intuitivo, através do talento Dracossinal da Sentinela, você pode rolar 1d6 em vez de 1d4.

Sentinela Aprimorada. Ao conjurar *Égide*, você pode modificar a magia para que ela marque uma criatura à sua vista e até 9 metros de você até o final de seu próximo turno. Enquanto marcado, o alvo deve consumir 3 metros de movimento para cada 1,5 metros de movimento gastos para se mover para longe de você.

Grande Sinal da Sombra

Talento Geral (Pré-requisito: Nível 4+, Talento Dracossinal da Sombra)

Você recebe os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente um valor de atributo de sua escolha em 1, até o máximo de 20.

Intuição Aprimorada. Ao utilizar o benefício Intuição Ardilosa, através do talento Dracossinal da Sombra, você pode rolar 1d6 em vez de 1d4.

Sombra Aprimorada. Ao conjurar *Invisibilidade* em você mesmo, você pode modificar a magia para que ela também afete outra criatura voluntária a até 1,5 metros de você. A condição Invisível encerra imediatamente em uma criatura afetada após ela realizar uma jogada de ataque, causar dano ou conjurar uma magia. Uma vez que usufruir deste benefício, você não poderá usá-lo novamente até que finalize um Descanso Longo.

Grande Sinal da Tormenta

Talento Geral (Pré-requisito: Nível 4+, Talento Dracossinal da Tormenta)

Você recebe os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente um valor de atributo de sua escolha em 1, até o máximo de 20.

Intuição Aprimorada. Ao utilizar o benefício Intuição do Capitão do Vento, através do talento Dracossinal da Tormenta, você pode rolar 1d6 em vez de 1d4.

Tempestade Aprimorada. Ao conjurar *Lufada de Vento*, você pode modificar a magia para receber Deslocamento de Voo igual à metade de seu Deslocamento (arredondado para baixo) pela duração da magia. Uma vez que usufruir deste benefício, você não poderá usá-lo novamente até que finalize um Descanso Longo.

Grande Sinal da Travessia

Talento Geral (Pré-requisito: Nível 4+, Talento Dracossinal da Travessia)

Você recebe os seguintes benefícios.

©2025 Wizards of the Coast LLC

Joga o D20 Tradução por

Aumento no Valor de Atributo. Aumente um valor de atributo de sua escolha em 1, até o máximo de 20.

Intuição Aprimorada. Ao utilizar o benefício Movimento Intuitivo, através do talento Dracossinal da Travessia, você pode rolar 1d6 em vez de 1d4.

Caminho Inspirador. Ao conjurar *Lufada de Vento*, você pode modificar a magia para levar consigo uma criatura voluntária que você esteja tocando. Tal criatura teleporta-se para um local desocupado à sua escolha e a até 1,5 metros de seu destino. Uma vez que usufruir deste benefício, você não poderá usá-lo novamente até que finalize um Descanso Longo.

Talentos de Dádiva Épica

Este talento faz parte da categoria Dádiva Épica.

Dádiva de Siberys

Talento de Dádiva Épica (Pré-requisito: Nível 19+, Campanha de Eberron)

Você recebe os seguintes benefícios.

Aumento no Valor de Atributo. Aumente um valor de atributo de sua escolha em 1, até o máximo de 30.

Magia Aberrante. Escolha uma magia de qualquer círculo presente na lista de magias do Feiticeiro ou uma magia listada na tabela Dracossinais de Siberys. Você sempre terá tal magia preparada. Você pode conjurá-la uma única vez sem consumir um espaço de magia, recuperando a capacidade de conjurá-la novamente ao finalizar um Descanso Curto ou Longo. Você também pode conjurá-la usando quaisquer espaços de magia que possua. Inteligência, Sabedoria ou Carisma são seus atributos de conjuração para esta magia (escolha o atributo ao selecionar este talento).

Dracossinais de Siberys

Dracossinal	Magia
Busca	*Teleporte*
Criação	*Semiplano*
Cura	*Regeneração*
Detecção	*Visão da Verdade*
Escritura	*Símbolo*
Hospitalidade	*Banquete de Heróis*
Lida	*Formas Animais*
Proteção	*Labirinto*
Sentinela	*Limpar a Mente*
Sombra	*Projetar Imagem*
Tormenta	*Controlar o Clima*
Travessia	*Transição Planar*

©2025 Wizards of the Coast LLC

Joga o D20 Tradução por