

Linhagens Góticas

Por F. Wesley Schneider, Ben Petrisson e Jeremy Crawford, com adições dos demais membros do time de design de D&D

Este é um Material de Teste

O material deste artigo é apresentado para ser testado e iluminar sua imaginação. Essas mecânicas de jogo são rascunhos, que podem ser usados em sua campanha, mas ainda não refinadas nos processos de desenvolvimento de jogos e edição. Elas não são parte do jogo oficialmente e não são permitidas em eventos da *Adventurer's League*.

A melhor forma de você opinar sobre este material é através da pesquisa que disponibilizaremos em breve no site dedicado a D&D. Se nós decidirmos transformar esse material em algo oficial, ele será refinado baseado no feedback do público, para então figurar em um livro de D&D.

As opções de personagens a seguir podem ser mais fortes ou mais fracas que as opções do *Player's Handbook - Livro do Jogador*. Se o protótipo for aprovado após o período de testes, nós ajustaremos seu poder para um nível desejável antes da publicação oficial. Isso significa que uma opção pode se tornar mais ou menos poderosa em sua versão final.

Este documento apresenta três novas opções de raça para personagens dos jogadores de D&D a serem testadas:

- Dampiro
- Megerento
- Renascido

Estas opções são especiais: você pode escolher uma delas ao criar seu personagem ou em um momento futuro da campanha, transformando-o.

Criando seu Personagem

No 1º nível, você escolhe se o seu personagem é membro da raça humana ou de outra raça fantástica presente no jogo. Alternativamente, você pode escolher uma das linhagens a seguir. Se você escolher uma linhagem, você pode, anteriormente, ser membro de uma outra raça, a qual você não pertence mais. A partir deste momento, você possui apenas os traços raciais de sua linhagem.

Quando você criar um personagem usando uma opção de linhagem, siga estas regras adicionais durante sua criação.

Aumento no Valor de Atributo

Ao determinar os valores de seus atributos, aumente o valor de um deles em 2 e o valor de um

atributo diferente em 1. Este aumento não pode aprimorar o valor de um atributo para além de 20. Você deve seguir essa regra independente do método escolhido para determinar seus valores de atributo, como ao rolar 4d6 ou usando compra de pontos. Se você está substituindo sua raça por uma linhagem, substitua qualquer Aumento no Valor do Atributo que você previamente obteve devido a antiga raça por este.

Idiomas

Seu personagem pode falar, ler e escrever Comum e outro idioma que você e seu DM concordarem ser apropriado para o personagem. O *Player's Handbook - Livro do Jogador* oferece uma ampla lista de idiomas para escolher. O DM possui a liberdade de adicionar ou remover idiomas desta lista para uma campanha em particular. Se você está substituindo sua raça por uma linhagem, você mantém os idiomas que já possui e não aprende qualquer idioma adicional.

Tipo da Criatura

Cada criatura em D&D (incluindo cada personagem do jogador) possui uma etiqueta especial que identifica o tipo de criatura que ela é. Muitos personagens fazem parte do tipo Humanoide. As opções de raças apresentadas aqui mencionam qual é o tipo de criatura de seu personagem.

Lista de Tipos. Aqui há uma lista com todos os tipos de criaturas, organizadas em ordem alfabética: Aberração, Celestial, Constructo, Dragão, Elemental, Feérico, Fera, Gigante, Gosma, Humanoide, Ífero, Monstruosidade, Morto-Vivo e Planta. Não há regras específicas para tipos, mas algumas das regras do jogo afetam criaturas de certos tipos de formas diferentes. Por exemplo: o texto da magia *curar ferimentos* especifica que a magia não surte efeito em uma criatura que possui o tipo Constructo ou Morto-Vivo.

Possuindo Mais de Um Tipo. Algumas criaturas possuem mais de um tipo de criatura. Se um efeito se referir a, pelo menos, um dos tipos da criatura, este efeito se aplicará a ela. Por exemplo: se você for tanto um Humanoide quanto um Morto-Vivo, *curar ferimentos* surtirá efeito em você, uma vez que a magia funciona em um Humanoide.

Nota de Design: Mudanças nos Traços Raciais

Em 2020, o livro *Tasha's Cauldron of Everything* introduziu a opção de customizar diversos traços raciais de seu personagem, especificamente os traços Aumento no Valor de Atributo, Idioma e outros traços que concedem proficiência em armaduras, armas, ferramentas ou perícias.

Seguindo as pegadas deste livro, as opções de raça deste artigo e em livros futuros de D&D não contarão com os traços Alinhamento, Aumento no Valor de Atributo, Idioma e quaisquer outros traços que são puramente culturais. Daqui em diante, traços raciais refletem apenas a realidade física ou mágica de ser um personagem que faz parte de uma linhagem em particular. Trais traços incluem coisas como visão no escuro, a arma de sopro (como de um draconato) ou outras habilidades mágicas inatas (como ocorre com o gnomo dos bosques). Tais traços não incluem características culturais, como idiomas ou treinamento com uma arma ou ferramenta. Além disso, os traços também não incluirão sugestões de alinhamento, uma vez que o alinhamento é uma escolha individual, não uma característica compartilhada por uma linhagem.

Por fim, seguindo em frente, o termo "raça" em D&D refere-se apenas ao conjunto de características do jogo usada pelos personagens dos jogadores. O termo mencionado não possui qualquer relação com monstros e NPCs que são membros de uma mesma espécie ou linhagem, uma vez que monstros e NPCs em D&D não dependem de raça ou classe para cumprirem suas finalidades. Além disso, DMs possuem o poder de customizar as características das criaturas em seus jogos conforme desejarem.

Dampiro

Equilibrando-se entre o mundo dos vivos e dos mortos, dampiros mantém seu apego à vida ao mesmo tempo que são incansavelmente testados pela voracidade perversa. O elo com os mortos-vivos garantem aos dampiros um resquício da proeza imortal dos vampiros, na forma de maior velocidade, visão no escuro e uma mordida que drena a vida. Com intuições únicas acerca da natureza dos mortos-vivos, muitos dampiros dedicam suas vidas a serem aventureiros e caçadores de monstros. Frequentemente, suas razões para adotarem tais vidas são profundamente pessoais. Alguns buscam perigos, imaginando os monstros como a personificação de sua própria fome. Outros buscam vingança contra seja lá o que tenham os transformados em dampiros. Por fim, outros abraçam a solidão da caçada, esforçando-se em distanciar-se daqueles que instigam a fome.

Voracidade dos Dampiros

Cada dampiro possui sede, saciada apenas pelos vivos. Este desejo é um sussurro na mente, uma coloração em sua visão, um reflexo que exige ser suprimido. Aqueles que exageram na vontade de se saciar correm o risco de perderem o controle, enxergando os outros como presas pela eternidade. Aqueles que resistem pode encontrar formas excepcionais de controlar seus impulsos ou suprimi-los, restringindo seus dentes molares através da moagem. Em tais casos, a tentação assombra os dampiros e as circunstâncias conspiram para dar-lhes infinitas razões para se entregarem.

Enquanto muitos dampiros são sedentos por sangue, seu personagem pode, todavia, receber sustento dos vivos. Role na tabela Sede dos Dampiros ou escolha uma opção da tabela para determinar o que tenta seu personagem a alimentar-se.

Sede dos Dampiros

d8	Fome
1	Sangue
2	Carne fresca ou crua
3	Líquido cefalorraquidiano
4	Humores esotéricos
5	Energia psíquica
6	Uma cor de sua aparência
7	Sonhos
8	Energia vital

Origens dos Dampiros

Dampiros frequentemente surgem após encontros com vampiros, mas quaisquer barganhas macabras, influências necromânticas e encontros com imortais misteriosos podem transformar seu personagem. A tabela Origens dos Dampiros possui sugestões sobre como seu personagem obteve essa linhagem.

Origens dos Dampiros

d8	Fome
1	Você é a reencarnação de um vampiro ancestral tirano.
2	Você possui um pacto com uma divindade, feérico, infero ou espírito predatório, que compartilha sua fome com você.
3	Você sobreviveu ao ataque de um vampiro - mas isso mudou você para sempre.
4	Um parasita habita seu corpo. Você sacia a sua fome para satisfazê-lo.
5	Você amou um imortal e se voluntariou para se tornar um vampiro com o intuito de se juntar a ele. Mas uma tragédia interrompeu a transformação.
6	Você é uma manifestação diminuta de um ser sobrenatural. Saciar a sua fome acelera sua renovação.
7	Você não conhece suas origens, mas você cresceu com vampiros ou outros monstros.
8	Um experimento radical alterou seu corpo, tornando-o dependente de fluidos vitais de outros seres.

Traços do Dampiro

Tipo: Humanoide e Morto-Vivo

Tamanho: Médio ou Pequeno (escolha ao receber essa linhagem)

Deslocamento: 10,5 metros

Visão no Escuro. Você pode enxergar até 18 metros na meia-luz como se fosse luz plena e, na escuridão, como se fosse meia-luz.

Escalada de Aranha. Você possui deslocamento de escalada igual ao seu deslocamento de caminhada. Além disso, ao 3º nível, você pode se mover para cima, para baixo e ao longo de superfícies verticais e de cabeça para baixo através de tetos, mantendo suas mãos livres.

Mordida Vampírica. Sua mordida com presas é uma arma natural, considerada uma arma simples de combate corpo a corpo na qual você é proficiente. Você adiciona seu modificador de Constituição em suas jogadas de ataque e dano ao atacar com sua mordida. Sua mordida causa 1d4 de dano perfurante em um acerto. Enquanto você estiver com metade de seus pontos de vida máximos ou menos, você possui vantagem nas jogadas de ataque realizadas com a mordida.

Quando você usar seu ataque de mordida e acertar uma criatura que não seja um Constructo ou Morto-Vivo, você pode aprimorá-lo usando um dos métodos a seguir de sua escolha:

- Recuperar uma quantidade de pontos de vida igual ao dano causado pela mordida
- Receber um bônus no próximo teste de atributo ou jogada de ataque que realizar: o bônus é igual ao dano causado pela mordida

Você pode aprimorar sua mordida um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência, recuperando todos os usos gastos após finalizar um descanso longo.

Megerento

Quando desejos falham, a magia anciã pode atender a vontade do coração - ao menos, durante um tempo. Megerentos são indivíduos infundidos com magia mística, energia feérica ou bruxaria misteriosa. Aqueles que aceitam barganhas com megeras possuem seus desejos mais profundos atendidos, mas eventualmente se vêem transformados. Essas mudanças evidenciam a influência de uma megera: orelhas que se dividem em pontas bifurcadas, pele em tons selvagens, cabelos compridos que se regeneram ao serem cortados e uma coroa viva irremovível. Além destas marcas, megerentos manifestam traços similares a megeras, tais como vida longa, visão no escuro e

uma variedade de ferramentas que enganam os sentidos - e que evitam que o mesmo ocorra com você.

Enquanto muitos megerentos recebem sua linhagem após barganhar com uma megera, outros revelam sua natureza conforme envelhecem - particularmente se uma megera o influenciou durante seu crescimento ou até mesmo antes de seu nascimento. Muitos megerentos adotam uma vida de aventuras, buscando descobrir os mistérios de suas magias, forjar uma conexão com sua natureza feérica ou para evitar uma megera que o obceca.

Herdeiro das Megeras

A criação de megerentos é uma das formas das megeras se proliferarem. Cada megerento exhibe traços sugestivos da megera cuja magia inspirou seus poderes. Isso inclui uma coroa incomum, frequentemente intitulada "cruz dos anciões" ou "transformação da bruxa". Esta grinalda viva faz parte do corpo do megerento e se estende de suas têmporas, envolvendo-se atrás da cabeça e servindo como uma marca visível da barganha entre megera e megerento, um débito devido ou uma mudança por vir.

Tornando-se uma Megera

Bruxas podem realizar um ritual para irreversivelmente transformar um megerento que criaram em uma nova megera - seja uma de sua própria espécie ou aquela que incorpora a natureza do megerento. Isso requer que tanto megera, quanto megerento estejam no mesmo local e consintam com o longo ritual - circunstâncias nas quais muitos megerentos evitam, mas que podem vir a aceitar ao longo dos séculos. Uma vez que um megerento se submete ao ritual irreversível, ele emerge como uma megera. O jogador não está mais sob o controle do personagem megerento, a menos que o DM determine o contrário.

Origens do Megerento

Uma barganha com uma megera ou outra força misteriosa transformou seu personagem em um ser mágico. A tabela Origens dos Megerentos apresenta sugestões sobre como seu personagem obteve essa linhagem.

Origens do Megerento

d8 Fome

- 1 Desejando uma criança, seus parentes realizaram uma barganha com uma megera. Você é o resultado deste acordo.
- 2 Raptos feéricos trocaram você e o filho de seus pais.
- 3 Uma laia de megeras perdeu um de seus membros. Você foi criado para substituir tal perda.
- 4 Você foi amaldiçoado ainda quando criança. Um acordo

com os espíritos da floresta transformou você em um megerento - agora livre da maldição.

- 5 Você nasceu como uma criatura feérica, mas um acidente ou crime o alterou e lhe forçou a abandonar sua casa.
- 6 Um druida desprezado transformou você e o atrelou a viver apenas enquanto uma árvore sagrada nutrir frutos.
- 7 Você fez um acordo com uma megera, mas ela distorceu suas palavras e lhe transformou.
- 8 Você é um filho da natureza. Animais e sussurros misteriosos fazem parte da única família que conheceu.

Traços do Megerento

Tipo: Feérico e Humanoide

Tamanho: Médio ou Pequeno (escolha ao receber essa linhagem)

Deslocamento: 9 metros

Visão no Escuro. Você pode enxergar até 18 metros na meia-luz como se fosse luz plena e, na escuridão, como se fosse meia-luz.

Resiliência Feérica. Você tem vantagem em salvaguardas feitas para evitar ou encerrar a condição enfeitiçado em si.

Bruxaria. Você pode conjurar *danação* e *disfarçar-se* com este traço. Ao obter essa linhagem, escolha entre Inteligência, Sabedoria ou Carisma: este é seu atributo de conjuração para estas magias. Uma vez que conjurar uma das magias usando este traço, você não poderá conjurá-las novamente desta forma até que finalize um descanso longo. Você também pode conjurá-las usando quaisquer espaços de magia que possua.

Símbolo Mágico. Com uma ação, você pode inofensivamente extrair uma de suas unhas, dentes ou mechas de cabelo. Este símbolo está imbuído com magia até que você finalize um descanso longo. Enquanto este símbolo estiver imbuído desta forma, você pode usar uma ação para enviar uma mensagem telepática para a criatura que está carregando ou segurando este símbolo, portanto que ela esteja no mesmo plano de existência e a até 16 quilômetros de você. A mensagem pode conter até 25 palavras.

Além disso, enquanto estiver a até 16 quilômetros do símbolo, você pode usar uma ação para entrar em transe por 1 minuto - durante este período, você pode ver e ouvir a partir da posição do símbolo como se estivesse no local onde ele está. Enquanto você usa seus sentidos a partir da localização do símbolo, você está cego e surdo em relação ao ambiente em que você está. Após isso, o símbolo é inofensivamente destruído.

Uma vez que criar o símbolo usando este traço, você não poderá criá-lo novamente até que finalize um descanso longo - neste momento, a parte faltante ressurgirá.

Renascido

A morte nem sempre é o fim. O renascido exemplifica isso ao ser um indivíduo que já pereceu, mas que, de alguma forma, ainda vive. Alguns renascidos exibem as cicatrizes de seu destino fatal - pele queimada, membros faltando ou veias sem sangue -, exibindo que já foram tocados pela morte. Outros renascidos são frutos da magia ou ciência, sendo costurados usando partes de seres diferentes ou tendo suas mentes misteriosas transplantadas em corpos fabricados. Seja lá qual for a sua origem, renascidos conhecem uma nova vida e buscam experiências e respostas por conta própria.

Memórias Minguadas

Renascidos sofrem de algum tipo de descontinuidade, uma interrupção de suas vidas ou estado físico que suas mentes não estavam preparadas para lidar. As memórias acerca de eventos antes desta interrupção são frequentemente vagas ou inexistentes. Ocasionalmente, experiências inesperadas podem despertar uma centelha de sensações ou visões do passado.

Em vez de dormir, renascidos regularmente se sentam e revivem o passado, esperando por alguma revelação do que aconteceu antes. Na maior parte do tempo, estes são trechos sombrios e silenciosos. Ocasionalmente, entretanto, em um momento de paz, estresse ou excitação, um renascido recebe um vislumbre do que ocorreu antes. Quando você desejar ter um devaneio, role na tabela Memórias Perdidas para obter inspirações sobre os detalhes.

Memórias Perdidas

d8 Fome

- 1 Você se recorda de um momento de dor física. Qual marca ou cicatriz de seu corpo tem relação com este evento?
- 2 Uma memória provoca uma lágrima. É um momento amargo ou alegre? Relembrar faz você se sentir da mesma forma?
- 3 Você relembra uma memória de sua infância. O que foi este evento ou como ele ainda te influencia?
- 4 A memória traz consigo uma voz de alguém que já foi próximo a você. Como ela te advertiu?
- 5 Você se lembra de ter apreciado algo que, hoje, você desgosta. O que é? Por que você não mais o aprecia?
- 6 A memória carrega um aroma ou sensação vívida. Como você recriará esta experiência?
- 7 Você relembra de forma esvaída um local que poderia não existir. Qual é a sua visão? Como você se sente?
- 8 Você experimenta uma memória que, certamente, não é sua. Por que este momento lhe soa anormal? Poderia ser uma centelha de um pesadelo do passado ou algo pior?

Origens do Renascido

Renascidos podem ser originados em circunstâncias similares às de vários Constructos ou Mortos-Vivos. A tabela Origens dos Renascidos apresenta sugestões sobre como seu personagem obteve essa linhagem.

Origens do Renascido

d8 Fome

- 1 Você foi magicamente ressuscitado, mas algo deu errado.
- 2 Diversas costuras ligam seu corpo com membros de outros seres. Suas memórias são oriundas de múltiplas vidas diferentes.
- 3 Após escapar de seu túmulo, você notou que você não possui quaisquer memórias com exceção de seu nome.
- 4 Você era o servo morto-vivo de um necromante por anos. Um dia, sua consciência retornou.
- 5 Você despertou em um laboratório abandonado, junto com projetos complexos de órgãos mecânicos.
- 6 Você foi liberto após ter ficado petrificado por gerações. Suas memórias se esvaíram e seu corpo não é mais o mesmo.
- 7 Seu corpo hospeda um espírito possessivo que compartilha consigo suas memórias e substitui seus membros com apêndices fantasmagóricos.
- 8 Em público, você parece um indivíduo normal, mas você pode sentir o enchimento da palha coçando dentro de ti.

Traços do Renascido

Tipo: Humanoide, bem como Constructo ou Morto-Vivo (escolha ao receber essa linhagem)

Tamanho: Médio ou Pequeno (escolha ao receber essa linhagem)

Deslocamento: 9 metros

Visão no Escuro. Você pode enxergar até 18 metros na meia-luz como se fosse luz plena e, na escuridão, como se fosse meia-luz.

Natureza Imortal. Você escapou da morte, um fato representado pelos benefícios a seguir:

- Você tem vantagem em salvaguardas contra doenças e ser envenenado, e você é resistente a dano venenoso.
- Você tem vantagem em salvaguardas contra a morte.
- Você não precisa comer, beber ou respirar.
- Você não precisa dormir e magias não podem te fazer dormir. Você pode finalizar um descanso longo em 4 horas se você consumir estas horas em um estado imóvel e inativo. Durante este período, você permanece consciente.

Conhecimento de uma Vida Passada. Você temporariamente relembra alguns vislumbres esporádicos do passado - talvez memórias desvanecidas de eras atrás ou de uma vida passada. Ao realizar um teste de atributo que usa uma perícia, você pode rolar um d6 e adicionar o

resultado do número rolado ao teste. Você pode usar este traço um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência, recuperando todos os usos gastos ao finalizar um descanso longo.

