

Povos de Faéria

Por Taymoor Rehman, Ari Levich e Jeremy Crawford, com sugestões 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 em nosso site oficial. 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 quatro novas opções de raças de D&D a serem testadas:

- Fada
- Hobgoblin de Faéria
- Povo Coelho
- Povo Coruja

Criando seu Personagem

Ao criar seu personagem de D&D, você decide se o seu personagem é um membro da raça humana ou de uma das mais diversas raças de fantasia do jogo. Se você criar um personagem usando uma opção de raça presente neste artigo, siga estes procedimentos adicionais durante a criação do personagem.

Aumento no Valor de Atributo

Ao determinar os valores de atributo de seu personagem, aumente um de seus valores em 2 e um atributo diferente em 1, ou aumente três diferentes atributos em 1. Siga essa regra independente do método utilizado para determinar seus valores de atributo, como por exemplo, rolagem de dados ou compra de pontos de atributo.

A seção "Criação Rápida" disponível em sua classe de personagem oferece sugestões de quais

valores aumentar. Você é livre para segui-las ou ignorá-las. Independente dos valores aumentados por você, nenhum deles pode ser aumentado para além de 20.

Idiomas

Seu personagem pode falar, ler e escrever Comum e outro idioma que você e seu DM concordarem serem apropriados para seu personagem. O *Player's Handbook - Livro do Jogador* oferece uma ampla lista de idiomas para escolher. O DM é livre para adicionar ou remover idiomas desta lista para uma campanha em particular.

Tipo de Criatura

Cada criatura em D&D, incluindo os personagens dos jogadores, possui uma etiqueta especial nas regras que identifica o tipo de criatura que ela é. Muitos dos personagens dos jogadores são do tipo Humanoide. As opções de raça apresentadas aqui informam qual tipo de criatura seu personagem é.

Abaixo há uma lista com todos os tipos de criaturas, organizadas em ordem alfabética: Aberração, Celestial, Constructo, Dragão, Elemental, Feérico, Fera, Gigante, Gosma, Humanoide, Infero, Monstruosidade, Morto-Vivo e Planta. Não há regras específicas para tipos de criaturas, 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.

Nota de Design

A seção "Criando seu Personagem" provém regras especiais para a criação de personagens baseados nas raças deste artigo. As raças que usam estas regras podem coexistir perfeitamente com as raças que utilizam outras regras. Por exemplo: as opções de raça do *Player's Handbook - Livro do Jogador* possuem valores de atributo pré-definidos, algo que não ocorre com as raças deste documento. Opções de raças de ambos os materiais podem se aventurar juntas.

Se você preferir que as raças que não aparecem neste artigo (como o anão e o elfo) utilizem tal flexibilidade nos valores de atributo, o livro *Tasha's Cauldron of Everything* apresenta uma regra, intitulada Customizando sua Origem, que lhe concede tal adaptabilidade. O livro também lhe dá a opção de criar sua própria raça em vez de escolher uma raça já



existente. Essa opção se chama Linhagem Customizada. Independente da opção escolhida por você (uma raça deste artigo, uma raça do *Player's Handbook - Livro do Jogador*, uma raça modificada pela regra Customizando sua Origem ou uma Linhagem Customizada), você pode se aventurar com personagens que são construídos usando diferentes opções.

Esta barra lateral se baseia na nota de design da *Unearthed Arcana* anterior a esta, "Linhagens Góticas".

Fada

O plano de Faéria é lar para muitos seres fantásticos, incluindo fadas. Fadas são pequenas, mas não tanto quanto seus amigos pixie e sprite.

Infundidos com a magia do Plano das Fadas, fadas compartilham algumas semelhanças umas com as outras, mas elas podem variar amplamente em aparência, atitude e comportamento. Muitas fadas possuem características físicas especiais que as diferenciam de outras criaturas de seu tipo. Para a sua fada, role na tabela Peculiaridades de Fada ou escolha uma das opções presentes nela. Faéria é um local selvagem: se nenhuma das opções se encaixar com o conceito de seu personagem, sintá-se livre para criar sua própria característica.

Peculiaridades de Fada

d8 Peculiaridade

- 1 Você possui pequenas asas, similares às de um inseto
- 2 Sua pele cintila com tons multicoloridos
- 3 Suas orelhas são excepcionalmente grandes
- 4 Uma névoa brilhante o cerca constantemente
- 5 Você possui um chifre espectral em sua testa, como o chifre de um pequeno unicórnio
- 6 Suas mãos nunca parecem estar sujas
- 7 Você tem cheiro de brownies frescos
- 8 Uma brisa gelada notável e inofensiva o cerca

Traços de Fada

Você possui os seguintes traços raciais.

Tipo de Criatura. Você é um Feérico.

Tamanho. Você é Pequeno.

Deslocamento. Seu deslocamento de caminhada é de 9 metros.

Voo de Fada. Você possui deslocamento de voo igual ao seu deslocamento de caminhada e pode pairar. Seu voo é mágico e não requer o uso de suas asas (se você as possuir).

Magia de Fada. Você conhece as magias *arte druídica* e *fogo das fadas*. Você pode conjurar *fogo das fadas* sem utilizar um espaço de magia, e você deve finalizar um descanso longo antes de conjurá-la desta maneira novamente. Você também pode conjurar essa magia usando quaisquer espaços de magia que possua. Escolha um dos atributos a seguir: Inteligência, Sabedoria ou Carisma. Este é o seu atributo de conjuração.

Passagem Feérica. Você pode se espremer através de um espaço tão estreito quanto 2,5 centímetros.

Hobgoblin de Faéria

A origem dos hobgoblins está atrelada a Faéria, onde goblins e bugursos apareceram pela primeira vez. Essa história deixou sua marca. Embora hobgoblins sejam encontrados através do Plano Material, eles continuam a canalizar um dos aspectos da Agréstia das Fadas: a regra da reciprocidade, que cria um vínculo místico entre aquele que doa e o presenteado.

Em alguns mundos, tais vínculos levam hobgoblins a formarem comunidades com elos profundos entre os indivíduos. Em *Forgotten Realms*, vastas legiões de hobgoblins emergiram, com fileiras e fileiras de soldados devotos, notáveis por quão efetivos são ao lutar como uma unidade.

Hobgoblins são, geralmente, maiores do que seus primos goblins, mas não tão grandes quanto os bugursos. Eles possuem orelhas pontudas e curvadas enarizes com cores que variam entre vermelho e azul durante demonstrações sentimentais.

Traços de Hobgoblin

Você possui os seguintes traços raciais.

Tipo de Criatura. Você é um Humanoide.

Tamanho. Você é Médio.

Deslocamento. Seu deslocamento de caminhada é de 9 metros.

Visão no Escuro. Você pode enxergar na penumbra a até 18 metros de você como se fosse luz plena e na escuridão como se fosse penumbra. Você discerne cores na escuridão apenas em tons de cinza.

Ancestralidade Feérica. Você tem vantagem em salvaguardas para evitar ou terminar a condição enfeitado em si.

Bênção Feérica. Você pode usar este traço para usar a ação Ajudar como uma ação bônus. Você pode usar este traço desta forma um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência. Você recupera todos os usos gastos do traço ao finalizar um descanso longo.

Iniciando no 3º nível, escolha uma das opções a seguir sempre que você utilizar a ação Ajudar, seja com uma ação bônus ou uma ação:

Hospitalidade. Você e o alvo de sua ação Ajudar recebem uma quantidade de pontos de vida temporários igual a 1d6 + seu bônus de proficiência.

Fluidez. Você e o alvo de sua ação Ajudar recebem deslocamento de caminhada adicional de 3 metros até o início de seu próximo turno.



Rancor. Até o início de seu próximo turno, a próxima vez que você ou o alvo de sua ação Ajudar acertar uma criatura em uma jogada de ataque, a criatura atingida tem desvantagem na próxima jogada de ataque realizada dentro do próximo minuto.

Sorte de Muitos. Se você falhar em uma jogada de ataque, teste de atributo ou salvaguarda, você pode extrair poder de seu elo de reciprocidade para ganhar um bônus na rolagem. O bônus é igual ao número de aliados que você possa ver a até 9 metros de você (bônus máximo de +5). Você pode usar este traço um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência, e você recupera todos os usos gastos do traço após finalizar um descanso longo.

Povo Coelho

Saltitando na natureza, o povo coelho de Faéria incorpora o espírito viajante e libertário.

Lebreanos são bípedes, com os característicos pés longos do animal a qual se assemelham, com pelos de cores variadas. Eles compartilham os sentidos aguçados, pernas poderosas e energia quase infinita das criaturas leporinas, tão saltitantes quanto uma mola enrolada. Lebreanos são abençoados com alguma sorte feérica, e eles frequentemente se encontram a alguns metros de distância do perigo durante suas aventuras.

Traços do Povo Coelho

Você possui os seguintes traços raciais.

Tipo de Criatura. Você é um Humanoide.

Tamanho. Você é Pequeno ou Médio. Você escolhe o tamanho ao escolher essa raça

Deslocamento. Seu deslocamento de caminhada é de 9 metros.

Estímulo de Lebre. Você adiciona seu bônus de proficiência em suas rolagens de iniciativa.

Sentidos Leporinos. Você é proficiente na perícia Percepção.

Movimentação Sortuda. Quando você falhar em uma salvaguarda de Destreza, você pode usar sua reação para rolar um d4 e adicionar o valor ao resultado, potencialmente transformando a falha em um sucesso.

Salto de Coelho. Uma vez durante cada um de seus turnos, quando você se mover ao menos 1,5 metro, você pode saltar, rolando um d12 e movendo-se 30 centímetros vezes o resultado do dado em uma direção de sua escolha. O deslocamento extra não lhe custa movimento, mas você pode saltar apenas se seu deslocamento não for 0.

Povo Coruja

Parentes distantes das corujas gigantes, membros do povo-coruja se apresentam em diversos tamanhos e formatos, de pequenos e fofos a majestosos de asas largas. Corujentos possuem braços e pernas como outros humanoides, bem como asas que se estendem de seus ombros e costas.

Por causa de seu elo ancestral com Faéria, corujentos podem inatamente enxergar a magia em seu arredor. Como corujas, corujentos são agraciados com asas que não emitem sons enquanto se movem ou voam, tornando fácil para eles se esgueirarem por uma biblioteca.

Seu personagem corujento pode ter hábitos noturnos. Ou talvez seu personagem é simplesmente propenso a acordar mais tarde, incorporando o apelido comum das corujas da noite.

Traços do Povo Coruja

Você possui os seguintes traços raciais.

Tipo de Criatura. Você é um Humanoide.

Tamanho. Você é Pequeno ou Médio. Você escolhe o tamanho ao escolher essa raça

Deslocamento. Seu deslocamento de caminhada é de 9 metros.

Visão no Escuro. Você pode enxergar na penumbra a até 27 metros de você como se fosse luz plena e na escuridão como se fosse penumbra. Você discerne cores na escuridão apenas em tons de cinza.

Visão Mágica. Você pode se concentrar em seus sentidos aguçados para detectar a presença de magia. Você recebe a capacidade de conjurar a magia *detectar magia*, mas apenas como um ritual. Escolha um dos atributos a seguir: Inteligência, Sabedoria e Carisma. Este é o seu atributo de conjuração. Você também pode conjurar essa magia normalmente, usando quaisquer espaços de magia que possua.

Voo Ágil. Graças às suas asas, você tem deslocamento de voo igual ao seu deslocamento de caminhada. Ao cair, você pode usar sua reação para fazer uma salvaguarda de Destreza CD 10 para deixar de cair, voando na mesma posição até o início de seu próximo turno.

Penas Silenciosas. Você é proficiente na perícia Furtividade.

