

UNEARTHED ARCANA 2022

ORIGENS DOS PERSONAGENS

Por Jeremy Crawford, com Christopher Perkins e Ray Winninger

Este documento é o primeiro de uma série de artigos da *Unearthed Arcana* que apresenta materiais desenvolvidos para o *Player's Handbook: Livro do Jogador*, que será lançado em 2024. O material aqui introduzido utiliza as regras do *Player's Handbook: Livro do Jogador* lançado em 2014, exceto quando destacado. Nos conceder seu feedback sobre este documento é uma das maneiras que você pode nos ajudar a esculpir a próxima geração de D&D.

Neste documento, você encontrará os seguintes conteúdos:

Raças. Aqui há as opções de Raças que estão sendo consideradas para o *Player's Handbook: Livro do Jogador* - todas elas com design atualizado.

Antecedentes. Você verá o divertido papel que o antecedente de um personagem desempenhará para ajudar a desenvolver a origem de um personagem.

Idiomas Iniciais. Esta seção especifica o número de idiomas que um personagem conhece quando criado.

Talentos. Cada talento de 1º nível mencionado aqui aparece na seção de "Talentos", que contém Talentos novos e revisados.

Glossário de Regras. Neste documento, cada termo seguido por um asterisco aparece em um glossário localizado ao final do documento. Este glossário define termos de regras que aparecem neste documento, concentrando-se em termos que foram clarificados, redefinidos ou que não aparecem no *Player's Handbook: Livro do Jogador*, publicado em 2014.

Antes de se aprofundar nestas novas opções, por favor, leia a barra lateral "Este é um Material de Teste".

Para aprender mais sobre o desenvolvimento deste artigo, lhe convidamos a assistir o vídeo que o acompanha.

ESTE É UM MATERIAL DE TESTE

O material deste artigo é apresentado para ser testado. Este material de D&D é um rascunho, que pode ser usado em sua campanha de D&D, mas ainda não refinado nos processos de desenvolvimento de jogos e edição. Elas não são parte do jogo oficialmente.

Feedback. A melhor forma de você opinar sobre este

material é através da pesquisa que disponibilizaremos em breve através do D&D Beyond. Se decidirmos transformar esse material em algo oficial, ele será refinado baseado na sua opinião, para então figurar em um livro de D&D.

Nível de Poder. As opções de personagens que ler aqui podem ser mais ou menos fortes que as opções do *Player's Handbook - Livro do Jogador* (2014). Se o protótipo sobreviver ao período de testes, nós ajustaremos seu poder para um nível adequado antes da publicação oficial. Isso significa que uma opção pode ser mais ou menos poderosa em sua versão final.

DETERMINANDO SUA ORIGEM

Após escolher a Classe de seu personagem, é hora de considerar a origem de seu personagem. Quem são os ancestrais dos personagens? E como o personagem se desenvolveu nos anos anteriores à vida de aventuras? Para lhe ajudar a responder estas questões, você deverá escolher três fatores para o personagem:

- Uma Raça
- Um Antecedente
- Um idioma

A Raça do personagem representa sua ancestralidade e confere características de jogo ao personagem. O Antecedente do personagem é uma coleção de peculiaridades que representam o local e a ocupação que mais desenvolveram o personagem. A tabela Visão da Origem do Personagem lista as características que seu personagem recebe do Antecedente e da Raça.

VISÃO DA ORIGEM DO PERSONAGEM

Traço Racial	Descrição
Tipo da Criatura	Cada personagem e monstro no jogo possui um Tipo da Criatura.*
Tamanho	O Tamanho do personagem determina a quantidade de espaço que ele ocupa, como explicado no <i>Player's Handbook: Livro do Jogador</i> (2014).
Deslocamento	O Deslocamento determina o movimento do jogador, como explicado no <i>Player's</i>



Handbook: Livro do Jogador (2014).

Expectativa de Vida
A expectativa de vida é uma média do tempo de vida para um membro de uma Raça, assumindo que os perigos de uma aventura não a encurtarão!

Traços Especiais
Cada Raça concede características especiais - um conjunto de habilidades que os personagens recebem de seus ancestrais.

Traços de Antecedentes
Bônus no Aumento de Atributo
Um Antecedente concede um bônus de +2 a um valor de atributo e +1 a outro valor de atributo.

Proficiência em Perícia
Você recebe duas Proficiências em Perícias através de um Antecedente.

Proficiência em Ferramenta
Cada Antecedente oferece Proficiência em Ferramenta* com uma ferramenta.

Idioma
Um personagem recebe um idioma de um Antecedente.

Talento
Cada Antecedente concede um Talento de 1º nível - uma habilidade especial adquirida no passado do personagem.

Equipamento
Um Antecedente fornece uma parcela do equipamento inicial do personagem, com os demais sendo fornecidos por sua Classe.

Raça e Antecedente, juntos, ajudam a trazer o foco para a história de seu personagem e distinguem seu personagem de outros membros de uma mesma Classe. Por exemplo: dois personagens podem ser membros da classe Guerreiro, mas se um é um Humano Guarda e outro é um Anão Gladiador, isso trará diferentes capacidades e características para a Classe.

Após escolher uma Raça e um Antecedente, você escolherá um idioma que seu personagem conhece, em adição ao idioma Comum e qualquer outro idioma que você receba através do Antecedente escolhido.

A combinação de Antecedente, Raça e idiomas provém solo fértil para a sua imaginação, conforme você considera como foram os primeiros dias de seu personagem e imaginando a ocupação da família de seu personagem, terra natal e mais.

RAÇAS DO PERSONAGEM

Ao escolher a Raça de seu personagem, você determina se seu personagem é membro da raça humana ou de uma raça fantástica. Este documento provém descrições e regras para as seguintes opções de Raça: Humano, Anão, Ardling, Draconato, Elfo, Gnomo, Orc, Pequenino e Tiferino.

A descrição de cada Raça inclui uma seção com características de jogo, as quais seu personagem recebe ao selecionar tal Raça. NPCs de uma mesma ancestralidade não necessariamente possuem as mesmas características, como explicado no *Monster Manual: Livro dos Monstros*: os traços aqui pertencem aos personagens dos jogadores.

FILHOS DE DIFERENTES ESPÉCIES HUMANOIDES

Graças ao mágico funcionamento do multiverso, Humanoides de diferentes espécies, às vezes, possuem filhos juntos. Por exemplo: povos que possuem um pai humano e outro pai elfo ou orc é particularmente comum. Muitas outras combinações são possíveis.

Se você quiser jogar como um filho de tal casal fantástico, escolha duas opções de Raça que são Humanoides para representar seus pais. Então, determine qual destas opções de Raça fornecerá suas características de jogo: Tamanho, Deslocamento e características especiais. Você pode, então, misturar e combinar características visuais - cor, formato da orelha e afins - entre as duas opções. Por exemplo: se seu personagem possui pais gnomos e pequeninos, você pode escolher Pequenino para as suas características de jogo e então decidir que seu personagem possui orelhas pontudas, características de um gnomo.

Finalmente, determine sua média de vida dentre as duas opções de Expectativa de Vida, definindo assim o quão longa será a vida de seu personagem. Por exemplo, o filho de um pequenino e um gnomo possui uma expectativa de vida média de 288 anos.

HUMANO

Encontrados através do multiverso, humanos são tão variados quanto numerosos. Eles possuem uma vida relativamente curta, mas eles se esforçam para alcançar o máximo que podem nos anos que lhe são dados. São pioneiros hábeis e artesãos, criadores de nações, estradas, cidades e embarcações. Eles ambicionam garantir seu lugar no mundo e nos anais da história ao esculpir artes, acumular riquezas, criar leis e buscar a imortalidade. Suas ambições e engenhosidades são elogiadas, respeitadas e temidas.

Humanos são tão diversos em aparência como as pessoas da Terra e possuem muitos deuses. Estudiosos conflitam sobre a origem da humanidade, mas é dito que um dos primeiros assentamentos humanos foi Sigil, a cidade esculpida no formato de um rosca, localizada no centro do



multiverso e local onde o idioma Comum surgiu. Dali, humanos podem ter se espalhado para todos os cantos do multiverso, levando o cosmopolitanismo de Sigil consigo.

TRAÇOS DO HUMANO

Tipo de Criatura: Humanoide

Tamanho: Médio (entre 1,20 e 2,10 metros de altura) ou Pequeno (entre 60 centímetros e 1,20 metros de altura)

Deslocamento: 9 metros

Expectativa de Vida: 80 anos em média

Como um Humano, você possui estas características especiais.

Engenhoso. Você recebe Inspiração* sempre que finaliza um Descanso Longo.*

Habilidoso. Você recebe Proficiência em uma Perícia de sua escolha.

Versátil. Você recebe o Talento Habilidoso ou outro Talento de 1º nível de sua escolha.

HUMANOS EM MUITOS MUNDOS

Em qualquer mundo do multiverso, a cultura material dos humanos pode variar de uma região para outra. Em *Forgotten Realms*, por exemplo, vestuário, arquitetura, culinária, música e literatura são radicalmente diferentes nas Terras Centrais do Ocidente em comparação com o norte gelado do Vale do Vento Gélido.

Conforme humanos migram, eles levam elementos de sua cultura consigo, dando vida a assentamentos diversos que contam com pessoas com diferentes características físicas - isso sem mencionar a miscelânea de estilos de vestuário, costumes e crenças.

ANÃO

Resilientes como as montanhas, anões nasceram da rocha em dias anciãos, esculpidos pela divindade da forja. Chamada por vários nomes em diferentes mundos - *Moradin*, *Reorx* e outros - esta divindade deu aos anões a afinidade com pedras e metais e a capacidade de viverem no subterrâneo.

Atarracados e frequentemente barbudos, os primeiros anões esculpiram cidades e fortalezas nas laterais das montanhas e debaixo da terra. Suas lendas mais antigas contam sobre conflitos com os monstros que viviam no topo das montanhas e nas profundezas da *Umbræterna* - sejam estes monstros gigantes colossais ou horrores subterrâneos. Inspirados por estes contos, anões de qualquer cultura frequentemente cantam sobre feitos valorosos - especialmente aqueles que apresentam os pequenos derrotando os poderosos.

TRAÇOS DO ANÃO

Tipo de Criatura: Humanoide

Tamanho: Médio (entre 1,20 e 1,50 metros de altura)

Deslocamento: 9 metros

Expectativa de Vida: 350 anos em média

Como um Anão, você possui estes traços especiais.

Conhecimento de Pedras. Com uma Ação Bônus, você recebe Sismiconsciência* com alcance de 18 metros por 10 minutos. Você deve estar em uma superfície de pedra ou tocando tal superfície para usar esta Sismiconsciência. A pedra pode ser natural ou trabalhada.

Você pode usar esta Ação Bônus um número de vezes igual ao seu Bônus de Proficiência, e você recupera todos os usos gastos ao finalizar um Descanso Longo.*

Resistência a Toxinas. Você é Resistente a Dano Venenoso. Você também tem Vantagem em salvaguardas feitas para evitar ou encerrar a condição Envenenado em si mesmo.

Sabedoria da Forja. Seu criador divino lhe deu uma afinidade sobrenatural para trabalhar com pedras ou metais. Você recebe Proficiência em Ferramenta* em duas opções de sua escolha: Ferramentas de Ferreiro, Ferramentas de Funileiro, Ferramentas de Joalheiro ou Ferramentas de Pedreiro/Construtor.

Tenacidade Anã. Seus Pontos de Vida Máximos aumentam em 1, e aumentam em 1 novamente sempre que você ganhar um nível.

Visão no Escuro. Você possui Visão no Escuro com alcance de 18 metros.

ANÕES EM MUITOS MUNDOS

Em alguns mundos do multiverso, os primeiros assentamentos anões foram construídos em colinas ou montanhas, e as famílias anãs cujas ancestralidades estão atreladas a estes assentamentos se auto-intitulam anões das colinas ou anões das montanhas, respectivamente. *Oerth* e *Krynn* (os mundos dos cenários de campanha de *Greyhawk* e *Dragonlance*, respectivamente) são exemplos de mundos que possuem estes tipos de comunidades anãs.

Em outros mundos, anões estabeleceram para si outras designações culturais. Por exemplo: no continente de *Faerûn*, em *Forgotten Realms*, os anões do sul se intitulam anões do ouro, enquanto anões do norte são os anões do escudo.

ARDLING

Ardlings são seres celestiais que nasceram nos Planos Superiores ou que possuem um ou mais ancestrais que dali se originam. Suas almas cintilantes brilham com a luz dos seres imortais que fazem dos Planos Superiores seus lares.



HERANÇAS CELESTIAIS

Herança	Animais Sugeridos	1º Nível	3º Nível	5º Nível
Angelical	Cegonha, coruja, elefante, porco	Luz	Curar Ferimentos	Zona da Verdade
Exaltado	Águia, cabra, gato, mula	Taumaturgia	Favor Divino	Restauração Menor
Idílico	Cão, corvo, sapo, urso	Orientação	Palavra Curativa	Mensageiro Animal

Um ardling possui cabeça que se assemelha a um animal, tipicamente um que possua associação virtuosa. A depender do animal, o ardling pode ter pêlos macios, penas suaves ou ter pele nua. A herança celestial de um ardling determina o animal com o qual você se assemelha.

Um ardling obtém uma parcela do poder mágico de sua herança celestial, bem como a habilidade de manifestar asas espectrais. A moral e a visão ética de um ardling, contudo, é determinada por cada ser, sem estar atrelado a sua ancestralidade.

As três heranças celestiais são:

Angelical. A feliz harmonia de Arcádia, a justiça inabalável do Monte Celéstia e o paraíso campestre de Bitopia tocam às almas dos ardlings que possuem a herança celestial Angelical. Seus ancestrais celestiais são convictos defensores dos planos Leal e Bom.

Exaltada. A paixão feroz de Arbórea, o coração heróico de Ysgard e a maravilhosa natureza das Terras Ferais convocam ardlings que possuam a herança celestial Exaltado. Seus ancestrais celestiais são heróicos campeões dos planos Caótico e Bom.

Idílica. A herança celestial Idílica conecta ardlings não apenas atrelados às Terras Ferais e Bitopia, mas também à piedade eterna de Elísio. Seus ancestrais celestiais são modelos de gentileza dos planos Neutro e Bom.

TRAÇOS DO ARDLING

Tipo de Criatura: Humanoide

Tamanho: Médio (entre 1,20 e 2,10 metros de altura) ou Pequeno (entre 90 centímetros e 1,20 metros de altura)

Deslocamento: 9 metros

Expectativa de Vida: 200 anos em média

Como um Ardling, você possui estas características especiais.

Herança Celestial. Você foi presenteado com uma herança celestial, que lhe concedeu habilidades mágicas. Escolha uma herança da tabela de Heranças Celestiais: Angelical, associada com planos Leal e Bom; Exaltada, associada com planos Caótico e Bom; e Idílica, associada com planos Neutro e Bom. Você recebe o benefício inicial da herança escolhida: um truque aprendido. Você também escolhe o animal com o que você mais se assemelha: a tabela contém algumas sugestões para

cada herança (todavia, você não recebe asas ao escolher um animal que pode voar).

Iniciando no 3º nível e novamente no 5º nível, você recebe a capacidade de conjurar uma Magia de círculo mais alto com esta característica, como mostrado na tabela. Uma vez que conjurar a Magia com esta característica, não poderá conjurar esta Magia novamente até que finalize um Descanso Longo. Entretanto, você ainda poderá conjurar estas Magias usando quaisquer Espaços de Magia que possua, de círculo apropriado.

Inteligência, Sabedoria ou Carisma é o seu atributo de conjuração para as Magias que conjurar com esta característica - escolha o atributo ao selecionar sua herança.

Resistência a Dano. Você possui Resistência a Dano Radiante.

Vôo Angelical. Com uma Ação Bônus, você faz surgir asas espectrais por um momento e voa por um número de metros igual ao seu Deslocamento. Se você estiver no ar no final deste movimento, você cairá se nada lhe impedir de ficar no ar.

Você pode usar esta Ação Bônus um número de vezes igual ao seu Bônus de Proficiência, recuperando todos os usos gastos ao finalizar um Descanso Longo.*

ARDLINGS EM MUITOS MUNDOS

Ardlings levam consigo um pouco dos Planos Superiores onde quer que estejam. Em muitos mundos, os primeiros ardlings usavam as magias concebidas pelas suas heranças celestiais para inspirar e curar.

Pela virtude de suas heranças celestiais, alguns ardlings visam transformar o mundo em um lugar melhor. Outros usam suas bênçãos sublimes para se tornarem melhores versões de si mesmos. Outros ficam satisfeitos em ter uma conexão com os Planos Superiores sem a responsabilidade de sempre fazerem a coisa certa.

DRACONATO

Os primeiros draconatos eclodiram de ovos de dragões cromáticos e metálicos. Uma das histórias conta que estes ovos foram abençoados pelos deuses dragões Bahamut e Tiamat, que desejavam popular os mundos dos dragões com humanoides que se assemelhavam às suas imagens. Outra lenda assegura que dragões criaram os primeiros draconatos sem a bênção dos dragões. Independente de sua origem, os draconatos se estabeleceram nos mundos do Plano Material.



Draconatos se assemelham a dragões bípedes e sem asas - escamosos, com olhos brilhantes, ossos grossos e com chifres em suas cabeças. Draconatos de ancestralidade cromática possuem escamas de coloração azul, branca, verde, vermelha ou preta, enquanto dragões de ancestralidade metálica possuem escamas de coloração bronze, cobre, latão, ouro ou prata. Quando dois draconatos de escamas de diferentes cores produzem uma prole, as escamas de seus filhos terão as cores de um de seus parentes.

Assim como seus ancestrais dracônicos, draconatos podem exalar ácido, eletricidade, fogo, gelo ou veneno. Uma pessoa pode determinar o tipo de energia que um draconato exala de acordo com a cor das escamas do draconato.

TRAÇOS DO DRACONATO

Tipo de Criatura: Humanoide

Tamanho: Médio (entre 1,50 e 2,10 metros de altura)

Deslocamento: 9 metros

Expectativa de Vida: 80 anos em média

Como um Draconato, você possui estes traços especiais.

Ataque de Sopro. Com uma Ação, você exala energia destruidora em um cone de 4,5 metros. Cada criatura nesta área deve realizar uma salvaguarda de Destreza contra uma CD igual a 8 + modificador de Constituição + seu Bônus de Proficiência. Em uma falha na salvaguarda, a criatura sofre 1d10 + seu nível do personagem, do tipo de dano determinado por sua característica Herança Dracônica. Com uma salvaguarda bem sucedida, a criatura sofre apenas metade do dano.

Você pode usar esta Arma de Sopro um número de vezes igual ao seu Bônus de Proficiência, recupera todos os usos gastos ao finalizar um Descanso Longo.*

Herança Dracônica. Sua linhagem origina-se de um dragão progenitor. Escolha o tipo de dragão de acordo com a tabela Herança Dracônica. Sua escolha afeta seu Ataque de Sopro e a característica Resistência a Dano. O dragão escolhido também afeta sua aparência - você possui a coloração e outras características deste dragão.

HERANÇA DRACÔNICA

Dragão	Tipo de Dragão
--------	----------------

Azul	Elétrico
------	----------

Branco	Gélido
--------	--------

Bronze	Elétrico
--------	----------

Cobre	Ácido
-------	-------

Latão	Ígneo
-------	-------

Ouro	Ígneo
------	-------

Prata	Gélido
-------	--------

Preto	Ácido
-------	-------

Verde	Venenoso
-------	----------

Vermelho

Ígneo

Idioma Dracônico. Você instintivamente conhece o idioma dos dragões. Você pode escrever, falar e ler Dracônico.

Resistência a Dano. Você é Resistente ao tipo de dano associado com o seu traço Herança Dracônica.

Visão no Escuro. Você tem Visão no Escuro, com alcance de 18 metros.

DRACONATOS EM MUITOS MUNDOS

Como os dragões, draconatos possuem um elo místico com o Plano Material e estão espalhados através de muitos mundos.

Em alguns mundos, os primeiros assentamentos draconatos foram construídos próximos a covis de dragões - assim, o draconato poderia pagar tributos aos seus progenitores dracônicos. Muitos destes assentamentos anciãos ainda existem. Por exemplo: o continente dominado por dragões de Argonessen (no mundo de Eberron) possui cidades de draconatos comprimidas entre cordilheiras de montanhas.

Em outros mundos, draconatos empregam suas habilidades em assentamentos ocupados majoritariamente por não draconatos, satisfazendo o desejo de expandir sua presença e influência assim como dragões fazem.

ELFO

Criados pelo deus Corellon, os primeiros elfos podiam mudar sua forma física à vontade. Eles perderam esta capacidade quando Corellon exilou-os de Arvandor por conspirarem com outra divindade élfica chamada Lolth, que tentou (e falhou) usurpar o domínio de Corellon. Quando Lolth foi enviada para o Abismo, muitos elfos renunciaram à sua traição e receberam o perdão de Corellon. Mas aquilo que Corellon os tomou foi perdido para sempre.

Não mais capazes de mudarem de forma à vontade, os elfos recuaram para Faéria, onde seu pesar foi intensificado pela influência do plano. De tempos em tempos, o desejo de viajar e a curiosidade levam muitos deles a explorarem outros planos de existência, o que inclui diversos mundos no Plano Material.

Elfos possuem a habilidade mística de adotarem características dos ambientes onde estão atrelados - drows a Umbraeterna, altos elfos a encruzilhadas feéricas nos Planos Materiais e elfos silvestres a florestas. Estas conexões concedem aos elfos acesso a certos tipos de magias.

Elfos são abençoados com vidas tão longas quanto às suas memórias. Eles não dormem desde o seu nascimento, entrando em transe quando precisam descansar em vez disto. Neste estado, elfos permanecem cientes de seus arredores



HERANÇAS ÉLFICAS

Herança	1º Nível	3º Nível	5º Nível
Alto Elfo	Você conhece o truque <i>Prestidigitação Arcana</i> . Sempre que finalizar um Descanso Longo* você pode substituir este truque por um truque diferente presente na Lista de Magias Arcanas.	<i>Detectar Magia</i>	<i>Passo Nebuloso</i>
Drow	O alcance de sua Visão no Escuro aumenta para 36 metros. Você também conhece o truque <i>Luzes Dançantes</i> .	<i>Fogo das Fadas</i>	<i>Escuridão</i>
Elfo Selvagem	Seu deslocamento aumenta para 10,5 metros. Você também conhece o truque <i>Arte Druidica</i> .	<i>Passos Largos</i>	<i>Passo sem Rastro</i>

enquanto imergem em suas próprias memórias. O que um elfo lembra durante seus devaneios depende amplamente do quando o elfo já viveu e dos eventos que formaram a sua existência.

Elfos possuem orelhas pontudas e tendem a ser esguios. Outra característica física comum aos elfos é a falta de pelos corporais e faciais.

TRAÇOS DO ELFO

Tipo de Criatura: Humanoide

Tamanho: Médio (entre 1,50 e 1,80 metros de altura)

Deslocamento: 9 metros

Expectativa de Vida: 750 anos em média

Como um Elfo, você possui estes traços especiais.

Ancestralidade Feérica. Você tem Vantagem em salvaguardas realizadas para evitar ou encerrar a Condição Enfeitiçado em si mesmo.

Herança Élfica. Você faz parte de uma herança élfica, que lhe confere habilidades sobrenaturais. Escolha uma herança da tabela de Heranças Élficas: Drow, a herança da Umbraeterna; Alto Elfo, a herança de encruzilhadas feéricas e outros locais mágicos; ou Elfo Silvestre, a herança das florestas primitivas. Você recebe o benefício de 1º nível desta herança.

Iniciando no 3º nível e novamente no 5º nível, você também recebe a habilidade de conjurar uma Magia com este traço. Uma vez que conjurar a Magia com este traço, você não poderá conjurar tal Magia com ele novamente até que finalize um Descanso Longo*. Todavia, você poderá conjurar a Magia usando quaisquer Espaços de Magia que possua, de círculo apropriado.

Inteligência, Sabedoria ou Carisma é o seu atributo de conjuração para as Magias conjuradas com este traço (escolha o atributo ao selecionar a herança).

Sentidos Aguçados. Você é Proficiente na Perícia Percepção.

Transe. Você não precisa dormir, e magia não pode lhe fazer dormir. Você pode finalizar um Descanso Longo* em 4 horas se você consumir estas horas em um estado de meditação similar ao transe, durante o qual você se mantém consciente.

Visão no Escuro. Você possui Visão no Escuro com alcance de 18 metros.

ELFOS EM MUITOS MUNDOS

Após deixarem Faéria, os elfos estabeleceram raízes profundas nos mundos através do multiverso. Dentro de seus respectivos domínios, elfos frequentemente usam suas magias e outros recursos para construir enclaves fabulosos. As cidades e entrepostos subterrâneos dos drows, as torres cintilantes e as cidadelas dos altos elfos e os santuários florestais dos elfos silvestres são nada mais que maravilhas da arquitetura que refletem a origem sobrenatural de seus criadores.

Drow. Conhecidos por seus cabelos brancos e tons de pele cinza escuros, drows tipicamente vivem na Umbraeterna. Exceções notáveis a este fato incluem Drizzt Do'Urden e Jarlaxle Baenre, dois drows aventureiros de *Forgotten Realms* que fugiram de seu lar subterrâneo. Algumas sociedades drows evitam a Umbraeterna completamente. No mundo de Eberron, por exemplo, drows vivem nas tenebrosas florestas tropicais e nas ruínas ciclópicas do continente de Xen'drik.

Altos Elfos. Em alguns mundos, altos elfos referem a si próprios por outros nomes. Por exemplo: os elfos áureos e elfos argênteos de Toril (o mundo do cenário de campanha de *Forgotten Realms*) são altos elfos, bem como os Silvanesti e Qualinesti de Krynn (o mundo de *Dragonlance*) e os Aereni de Eberron.

Elfos Silvestres. Elfos silvestres são conhecidos pelo multiverso por muitos outros nomes, incluindo elfos selvagens, elfos verdes e elfos do bosque. Os Grugach são elfos silvestres reclusivos de Oerth (o mundo do cenário de campanha de *Greyhawk*), enquanto os Kagonesti e os Tairnadal são elfos silvestres de Krynn e Eberron, respectivamente.

GNOMO

Gnomos são povos mágicos criados por deuses do ofício, invenção, trapaça e da vida subterrânea. Os primeiros gnomos eram raramente vistos por outros povos devido à natureza reservada dos



gnomos e sua propensão a viverem em florestas silvestres, escondedouros nas encostas das colinas e em tocas espalhadas abaixo das montanhas. O que lhes falta em tamanho lhes sobram em astúcia e esperteza. Eles confundem predadores com armadilhas elaboradas e túneis labirínticos estreitos e baixos. Eles também aprenderam a conjurar magias úteis com deuses como Garl Brilhouno-Resplandescente, Baervan Viasilvestre e Baravar Sombracapa, que frequentemente convivem entre eles (normalmente, sob disfarces).

Gnomos são povos diminutos com olhos grandes, orelhas pontudas e com imaginação ávida. Recordando-se de um tempo onde seus ancestrais escondiam-se em túneis e sob a copa de árvores espessas, muitos gnomos gostam da sensação de haver um teto sobre as suas cabeças, mesmo se este "teto" não for nada mais do que um chapéu.

TRAÇOS DO GNOMO

Tipo de Criatura: Humanoide

Tamanho: Pequeno (entre 0,90 centímetros e 1,20 metros de altura)

Deslocamento: 9 metros

Expectativa de Vida: 425 anos em média

Como um Gnomo, você possui estes traços especiais.

Astúcia Gnômica. Você tem Vantagem em salvaguardas de Inteligência, Sabedoria e Carisma.

Herança Gnômica. Você faz parte de uma herança gnômica que lhe concede habilidades sobrenaturais. Escolha uma herança na tabela de Heranças Gnômicas: Gnomo dos Bosques, a herança das florestas mágicas, ou Gnomo das Rochas, a herança das montanhas anciãs. Você recebe os benefícios da herança escolhida.

Inteligência, Sabedoria ou Carisma é seu atributo de conjuração para as Magias conjuradas com esta característica (escolha o atributo ao selecionar a herança).

HERANÇAS GNÔMICAS

Herança	Benefício
Gnomo dos Bosques	Você conhece o truque <i>Ilusão Menor</i> . Você também pode conjurar a Magia <i>Falar com Animais</i> com esta característica. Você pode conjurá-la com essa característica um número de vezes igual ao seu Bônus de Proficiência, recuperando todos os usos gastos ao finalizar um Descanso Longo.* Você também pode usar quaisquer Espaços de Magia que possua para conjurar estas Magias.
Gnomo das Rochas	Você conhece os truques <i>Prestidigitação Arcana</i> e <i>Reparar</i> . Além disso, você pode gastar 10 minutos conjurando <i>Prestidigitação Arcana</i> para criar um dispositivo mecânico Minúsculo (AC 5, 1 HP), tal como um brinquedo, um isqueiro ou uma caixa de música. Conjurar a magia desta maneira consome 10 PO em materiais (fios, engrenagens e afins), que você fornece durante a conjuração. Ao criar o dispositivo, você determina sua função ao escolher um efeito de <i>Prestidigitação Arcana</i> : o dispositivo produz o efeito escolhido sempre que você ou outra criatura usar uma Ação Bônus para tocar o dispositivo e ativá-lo. Se o efeito escolhido apresentar opções, você escolhe uma das opções para o dispositivo ao criá-lo. Por exemplo: se você escolher o efeito acender/extinguir, você escolhe se o dispositivo acenderá ou extinguirá o fogo - o dispositivo nunca fará ambos. Você pode ter três dispositivos existentes simultaneamente, e cada um se desmantela 8 horas após sua criação. Você também pode tocar um dos dispositivos para desmantelá-lo com uma Ação. Após um dispositivo ser desmantelado, os 10 PO em materiais usados para criá-lo podem ser recuperados.

Visão no Escuro. Você possui Visão no Escuro com alcance de 18 metros.

GNOMOS EM MUITOS MUNDOS

Gnomos do passado e do presente são conhecidos por equalizar discrição com segurança, o motivo pelos quais assentamentos gnomos estão frequentemente escondidos ou ocultados com ilusões mágicas.

Gnomos dos Bosques. Gnomos que possuemelos ancestrais com as florestas são intitulados como gnomos dos bosques. Eles usam sua magia para criar amizade com pequenos animais da floresta e dependem deles para obter notícias sobre a vizinhança, seja ela benigna ou malévola.

Gnomos das Rochas. Gnomos cujos ancestrais viviam abaixo das montanhas são conhecidos como gnomo das rochas. Em alguns mundos, incluindo Krynne (mundo do cenário de campanha de Dragonlance), gnomos das rochas são também conhecidos como gnomos engenheiros dado o gosto por invenções mecânicas.

ORCS

Orcs traçam suas origens de Gruumsh, o Deus de Um Olho, um guerreiro imparável e um líder poderoso. Gruumsh muniu seus filhos com certas bênçãos para ajudá-los a se desenvolverem em mundos cercados por monstros. Mesmo em casos onde tornam-se devotos a outros deuses, os orcs mantêm as bênçãos que o Deus de Um Olho conferiu a eles: força, resistência, determinação e a capacidade de enxergar na escuridão.



Orcs são, em sua maioria, altos e largos. Eles possuem pele cinza, orelhas pequenas e ligeiramente pontudas e caninos inferiores proeminentes, que se assemelham a pequenas presas. Jovens orcs são lembrados frequentemente sobre os conflitos anciãos de seus ancestrais com os elfos nas florestas, anões abaixo das montanhas e invasores advindos de planos de existência malignos. Inspirados por estes contos, jovens orcs frequentemente se perguntam quando Gruumsh irá convocá-los para se equipararem aos feitos heróicos de seus ancestrais, e se eles se provarão como dignos de nota nas graças do Deus de Um Olho.

TRAÇOS DO ORC

Tipo de Criatura: Humanoide

Tamanho: Médio (entre 1,80 e 2,10 metros de altura)

Deslocamento: 9 metros

Expectativa de Vida: 80 anos em média

Como um Orc, você possui estes traços especiais.

Estrutura Robusta. Você conta como uma categoria de Tamanho maior ao determinar sua capacidade de carga e o peso que você pode empurrar, puxar ou erguer.

Injeção de Adrenalina. Você pode usar a Ação Correr com uma Ação Bônus. Ao fazê-lo, você recebe uma quantidade de Pontos de Vida Temporários igual ao seu Bônus de Proficiência.

Você pode usar esta característica um número de vezes igual ao seu Bônus de Proficiência, recuperando todos os usos gastos ao finalizar um Descanso Longo.*

Vigor Implacável. Ao ter seus Pontos de Vida reduzidos a 0 mas não ter morrido, você pode, em vez disso, voltar a ter 1 Ponto de Vida. Uma vez que usar esta característica, não poderá usá-la novamente até que finalize um Descanso Longo.*

Visão no Escuro. Você possui Visão no Escuro com alcance de 18 metros.

ORCS EM MUITOS MUNDOS

Em diversos mundos, orcs ocupam territórios reivindicados por seus ancestrais. Seus assentamentos e fortalezas podem ser encontradas em quase todos os lugares, acima ou abaixo da terra.

Às vezes, orcs se reúnem sob a liderança de poderosos monarcas. Rei Obould Muitas-Flechas de Toril (o mundo do cenário de Forgotten Realms) é uma destas figuras, tendo a força temperada por uma boa vontade de apaziguar conflitos com seus inimigos.

Em mundos como Eberron, orcs estão entre aqueles que defendem a ordem natural de abordagens de Ínferos e outras ameaças

extraplanares. Seus descendentes aprenderam a viver em harmonia com seus vizinhos e com o mundo natural. Para muitos destes, as guerras de Gruumsh são apenas memórias distantes.

PEQUENINO

Queridos e guiados por deuses que valorizam a vida, lar e uma boa lareira, pequeninos gravitam em direção a refúgios campestres, onde a família e a comunidade lhes ajudam a formar sua vida. Dito isso, muitos pequeninos são abençoados (apesar de alguns dizerem que são amaldiçoados) com um espírito corajoso e aventureiro que os lidera em uma jornada de descoberta, proporcionando-lhes a chance de explorar um mundo enorme e criando novas amizades ao longo do caminho. Seu tamanho - não sendo muito diferente de uma criança humana - ajuda a evitar confusões indesejadas e a meter-se para dentro ou fora de espaços apertados.

Qualquer um que já tenha gasto algum tempo próximo a um pequenino (e em especial, pequeninos aventureiros) provavelmente presenciou a célebre "sorte dos pequeninos" em ação. Quando um pequenino está em perigo, parece que uma força invisível atua, intervindo a favor do pequenino. Muitos pequeninos acreditam no poder da sorte, e eles atribuem essa sorte incomum a um ou mais de seus deuses benevolentes, incluindo Yondalla, Brandobaris e Charmalaine.

TRAÇOS DO PEQUENINO

Tipo de Criatura: Humanoide

Tamanho: Pequeno (entre 0,60 e 0,90 centímetros de altura)

Deslocamento: 9 metros

Expectativa de Vida: 150 anos em média

Como um Pequenino, você possui estes traços especiais.

Agilidade Pequenina. Você pode se mover através do espaço de qualquer criatura que tenha uma categoria de Tamanho maior que a sua, mas você não pode parar neste espaço.

Corajoso. Você tem Vantagem em salvaguardas feitas para evitar ou encerrar a Condição Amedrontado em si mesmo.

Naturalmente Furtivo. Você é Proficiência na Perícia Furtividade.

Sortudo. Quando você rolar um 1 no d20 em uma Jogada de d20, você pode rolar novamente o dado, devendo usar o novo resultado.

PEQUENINOS EM MUITOS MUNDOS

Em muitos mundos, pequeninos são contradições ambulantes: lar, pastoreio e tradição conflitam com o amor por aventuras concedido pelos deuses e a aptidão para entrar e sair de problemas. Comunidades pequeninas apresentam todas as



HERANÇA INFERNAL

Herança	1º Nível	3º Nível	5º Nível
Abissal	Você é Resistente a Dano Venenoso. Você também conhece o truque <i>Rajada de Veneno</i> .	<i>Raio Nauseante</i>	<i>Imobilizar Pessoa</i>
Infernal	Você é Resistente a Dano Ígneo. Você também conhece o truque <i>Raio de Fogo</i> .	<i>Repreensão Diabólica</i>	<i>Escuridão</i>
Submundo	Você é Resistente a Dano Necrótico. Você também conhece o truque <i>Toque Necrótico</i> .	<i>Vitalidade Vazia</i>	<i>Raio do Enfraquecimento</i>

variedades: para cada vila isolada halfling escondida em algum canto intocado do mundo, há um sindicato criminoso pequenino como o Clã Boromar no mundo de Eberron ou uma turba territorial de pequeninos - como aqueles encontrados no mundo de Athas.

Existe o pensamento de que alguns colonos pequeninos, em particular aqueles que preferem viver no subterrâneo, possuem um pouco de sangue anão percorrendo suas veias, sendo chamados de pequeninos robustos ou austeros. Pequeninos nômades, bem como àqueles que vivem entre humanos ou outros povos altos, são às vezes chamados de pés-ligeiros ou parceiros-altos.

TIFERINO

Tiferinos são seres nascidos nos Planos Inferiores ou que possuem um ou mais ancestrais íferos que dali se originaram. Um tiferino é atrelado a um demônio, diabo, yugoloth ou outro Ífero através do sangue. Essa conexão com os Planos Inferiores é, para o bem ou para o mal, a herança ífera do tiferino, que traz consigo a promessa de poder, mas que não contém qualquer efeito no aspecto moral do tiferino.

Um tiferino determina se decide abraçar ou lamentar sua herança ífera. As três heranças são as seguintes:

Abissal. A entropia impiedosa do Abismo, o caos uivante do Pandemônio e o vasto desespero de Cárceri clamam por tiferinos que possuem a herança ífera Abissal. Chifres, pelos, presas, sangue escuro e odores peculiares são características físicas comuns destes tiferinos, muitos dos quais possuem o sangue demoníaco correndo através de suas veias.

Infernal. A herança ífera Infernal liga os tiferinos por sangue não apenas com Gehenna, mas também com os campos de batalha frenéticos de Aqueronte e o diabólico Nove Infernos. Chifres, espinhos, caudas, olhos dourados e um leve odor de fumaça ou enxofre são características comuns destes tiferinos, muitos deles com ancestralidade ligada aos diabos.

Submundo. Tiferinos que possuem a herança ífera do Submundo não apenas sentem o puxão de Cárceri, mas também a ganância de Gehenna e a melancolia infernal de Hades. Alguns destes

tiferinos parecem cadavéricos. Outros possuem a beleza sobrenatural de um íncubo ou súcubo ou possuem características físicas em comum com megeras da noite, yugoloth ou outro ancestral ífero Neutro e Mau.

TRAÇOS DO TIFERINO

Tipo de Criatura: Humanoide

Tamanho: Médio (entre 1,20 e 2,10 metros de altura) ou Pequeno (entre 90 centímetros e 1,20 metros de altura)

Deslocamento: 9 metros

Expectativa de Vida: 100 anos em média

Como um Tiferino, você possui estes traços especiais.

Herança Ífera. Você é o legatário de uma herança ífera, que lhe concede habilidades sobrenaturais. Escolha uma herança da tabela de Heranças Íferas: Abissal, associada com planos Caótico e Mau; Infernal, associada com planos Leal e Mau; ou Submundo, associada com planos Neutro e Mau. Você ganha o benefício de 1º nível concedido pela herança escolhida.

Iniciando no 3º nível e novamente no 5º nível, você recebe a habilidade de conjurar uma Magia de círculo maior com este traço, conforme mostrado na tabela. Uma vez que você conjurar a Magia com esta característica, você não poderá conjurar tal Magia com este traço novamente até que finalize um Descanso Longo*. Todavia, você pode conjurar estas Magias usando Espaços de Magia que possua, de círculos apropriados.

Inteligência, Sabedoria ou Carisma é o seu atributo de conjuração para as Magias que conjurar com essa característica (escolha o atributo ao selecionar a herança).

Presença Sobrenatural. Você conhece o truque *Taumaturgia*. Quando você conjurar a magia com esta característica, a Magia usa o mesmo atributo de conjuração usado na característica Herança Infernal.

Visão no Escuro. Você possui Visão no Escuro com alcance de 18 metros.

TIFERINOS EM MUITOS MUNDOS

Tiferinos nascidos nos Planos Inferiores frequentemente migram para outros planos de existência, nunca retornando. Seus descendentes



estão espalhados através de muitos mundos, sendo especialmente presentes em Sigil, a cidade em forma de rosca localizada no centro do multiverso.

Os primeiros tiferinos se juntaram aos exércitos de não-tiferinos para repelir as incursões íferas em muitos mundos, ganhando a confiança daqueles que, de outra forma, os confundiriam com Íferos. Graças às vitórias e sacrifícios destas lendas, tiferinos através do multiverso gozam de difundida aceitação.

ANTECEDENTES

O antecedente do seu personagem é uma coleção de características que representam o local e a ocupação que mais auxiliaram na formação do personagem antes dele embarcar em uma vida de aventuras.

Ao escolher um Antecedente, você tem três opções:

- Criar um Antecedente usando as regras presentes na seção "Criando seu Antecedente".
- Selecione um Antecedente pré-criado, presente na seção "Exemplos de Antecedentes".
- Selecione um Antecedente pré-criado, presente na seção "Exemplos de Antecedentes" e então modifique-o com as regras contidas na seção "Criando seu Antecedente".

Independente de qual Antecedente você escolher, considere estas questões no ponto de vista de seu personagem:

- Como o seu Antecedente influencia sua visão de mundo atual?
- Você abraça ou rejeita seu Antecedente?
- Você estabeleceu algum relacionamento durante seu Antecedente que dura até hoje?

CRIANDO SEU ANTECEDENTE

Usando as regras aqui presentes, você pode criar um Antecedente do zero ou modificar um Antecedente já existente, concentrando-se em detalhes para a história que você possui em mente para o seu personagem.

Ao criar um Antecedente, seu personagem recebe as características listadas na seção "Características de Antecedente", abaixo. Conforme você faz escolhas para essas características, pense sobre o passado do seu personagem. Onde ele passou a maior parte de seu tempo? O que ele fazia para sobreviver? Quais capacidades e posses ele obteve? Qual idioma ele aprendeu através de sua família, associados ou de seus estudos? Como o seu passado afetou seus pontos de atributo?

Se você, em vez disso, escolher modificar um Antecedente pré-criado, você pode escolher

quaisquer características de tal Antecedente e substituí-las com as características abaixo de mesmo nome. Por exemplo: se você deseja mudar a característica Idioma do Antecedente, você pode substituí-la pela característica Idioma, listada abaixo:

Características de Antecedente

Valores de Atributo. Ao determinar os valores de atributo de seu personagem, escolha dois atributos: aumente o valor de um deles em 2 pontos e o outro em 1 ponto. Alternativamente, escolha três valores de atributo e aumente cada um deles em 1 ponto.

Proficiência em Perícia. Escolha duas Perícias. Seu personagem recebe Proficiência nelas.

Proficiência em Ferramenta. Escolha uma Ferramenta. Seu personagem recebe Proficiência em Ferramenta* nela.

Idioma. Escolha um idioma na tabela de Idiomas Padrões e Raros (que está disponível mais tarde neste documento). Seu personagem conhece este idioma.

Talento. Escolha um Talento de 1º nível. Seu personagem recebe este Talento.

Equipamento. Seu personagem recebe 50 PO para gastar com os seus equipamentos iniciais. O personagem mantém quaisquer POs não gastos.

AUMENTO NO VALOR DE ATRIBUTO DE OUTRAS FONTES

Desde 2014, personagens recebem aumentos no valor de atributo de diversas fontes, seja através de uma Raça que possua a característica Aumento no Valor de Atributo ou das regras de valor de atributo presentes em *Tasha's Cauldron of Everything*, *Monsters of the Multiverse* e outros livros. Se você criar um personagem usando uma destas fontes legado e receber aumentos no valor do atributo através destas fontes, o personagem não receberá aumentos no valor de atributo através de seu Antecedente - exceto se você abrir mão do aumento no valor de atributo legado para receber os aumentos fornecidos pelas regras de Antecedente aqui presentes.

EXEMPLOS DE ANTECEDENTES

Aqui há uma coleção de exemplos de Antecedentes que você pode escolher ao criar um personagem. Estes Antecedentes foram criados usando as regras da seção "Criando seu Antecedente", e cada um deles contém detalhes orientados para a história, feitos para lhe inspirar conforme pensa na história de seu personagem.

Os Talentos mencionados nos Antecedentes aparecem mais tarde no documento.

ACÓLITO

Valores de Atributo: +2 em Sabedoria, +1 em Inteligência

Proficiência em Perícia: Intuição, Religião

Proficiência em Ferramenta: Suprimentos de calígrafo

Idioma: Celestial

Talento: Iniciado em Magia (Divino)



Você devotou-se a trabalhar em um templo, seja abrigado em uma cidade ou recluso em um bosque sagrado. Neste local, você realizou rituais consagrados em honra a um deus ou panteão. Você serviu a um padre e estudou sobre religião. Graças às instruções de seu padre e sua devoção, você também aprendeu a como canalizar uma parte mística de poder divino em serviço a seu local de devoção e as pessoas que ali rezavam.

Equipamento

Livro (Orações)	Suprimentos de Calígrafo
Pergaminho (10 folhas)	Túnica
Símbolo Sagrado	3 PO

ARTESÃO

Valores de Atributo: +2 em Inteligência, +1 em Carisma

Proficiência em Perícia: Investigação, Persuasão

Proficiência em Ferramenta: Ferramentas de Artesão* (uma de sua escolha)

Idioma: Gnômico

Talento: Construtor

Assim que descobriu que era forte o suficiente para carregar um balde, você começou a trabalhar na oficina de um artesão por algumas moedas de cobre por dia, varrendo pisos e esfregando balcões. Quando você finalmente ficou velho o suficiente para se tornar um aprendiz, você aprendeu a criar dispositivos básicos por conta própria, bem como a conversar ocasionalmente com compradores. Como parte de seus estudos, você aprendeu Gnômico, o idioma do qual muitos dos termos artísticos dos artesões derivam.

Equipamento

Ábaco	Ferramentas de Artesão (mesma escolhida na proficiência em ferramenta)
Algibeira	Roupas (viagem)
Balança de mercador	25 PO

ARTISTA

Valores de Atributo: +2 em Carisma, +1 em Destreza

Proficiência em Perícia: Acrobacia, Atuação

Proficiência em Ferramenta: Instrumento Musical* (um de sua escolha)

Idioma: Élfico

Talento: Músico

Você passou grande parte de sua juventude seguindo feiras itinerantes e festivais, realizando tarefas esquisitas para músicos e acrobatas em troca de lições. Você pode ter aprendido a como

andar em uma corda bamba, como tocar um alaúde ou como recitar um poema Élfico com o impecável gorjeio de um poeta elfo. Deste dia em diante, você prospera com os aplausos e anseia pelos palcos.

Equipamento

Espelho de aço	Roupas (fantasia, 2)
Instrumento Musical (mesmo escolhida na proficiência em ferramenta)	Roupas (viagem) 8 PO
Perfume	

CHARLATÃO

Valores de Atributo: +2 em Carisma, +1 em Destreza

Proficiência em Perícia: Enganação, Prestidigitação

Proficiência em Ferramenta: Kit de Falsificação

Idioma: Infernal

Talento: Habilidoso

Logo que você se tornou velho o suficiente para pedir uma cerveja, você já tinha a sua banquetta predileta em cada taverna a até 16 quilômetros de onde você nasceu. Conforme você caminhava entre prédios públicos e fontes, você aprendeu a caçar os infelizes que iam ao mercado atrás de uma confortável mentira ou duas - talvez uma poção fraudulenta ou um "mapa do tesouro" forjado. Você é fluente em Infernal, o idioma ancião da enganação.

Equipamento

Kit de Falsificação	Roupas (fina)
Roupas (fantasia)	15 PO

CRIANÇA DE RUA

Valores de Atributo: +2 em Destreza, +1 em Sabedoria

Proficiência em Perícia: Intuição, Furtividade

Proficiência em Ferramenta: Ferramentas de Ladrão

Idioma: Idioma Comum em Sinais

Talento: Sortudo

Você cresceu nas ruas, rodeado por refugos similarmente malfadados, alguns destes amigos, outros rivais. Você dormia onde podia e fazia trabalhos bizarros em troca de comida. Por vezes, quando a fome se tornava insustentável, você apelava para o roubo. Ainda assim, você nunca perdeu seu orgulho e nunca perdeu as esperanças. O destino ainda não acabou com você.

Equipamento

Adaga (2)	Roupas (comuns)
Algibeira	Saco de dormir
Ferramentas de Ladrão	18 PO
Kit de Jogos	



CRIMINOSO

Valores de Atributo: +2 em Destreza, +1 em Inteligência

Proficiência em Perícia: Furtividade, Prestidigitação

Proficiência em Ferramenta: Ferramentas de Ladrão

Idioma: Gíria de Ladrão

Talento: Alerta

Você aprendeu a ganhar suas moedas em becos escuros, cortando bolsos ou roubando lojas. Talvez você fez parte de uma pequena gangue de malfeitores e afins, que cuidavam um do outro. Ou talvez você agia como um lobo solitário, se defendendo contra a guilda de ladrões locais e foras da lei mais velhos (e mais temíveis).

Equipamento

Adaga (2)	Pé de cabra
Algibeira (2)	Roupas (viagem)
Ferramentas de Ladrão	16 PO

CULTISTA

Valores de Atributo: +2 em Inteligência, +1 em Carisma

Proficiência em Perícia: Arcanismo, Religião

Proficiência em Ferramenta: Kit de Disfarce

Idioma: Abissal

Talento: Iniciado em Magia (Arcana)

Você lembra vagamente do que o levou aos serviços de um ser sobrenatural. Estas memórias foram nubladas há muito tempo atrás por sonhos recorrentes de uma reunião de pessoas ao redor de um pilar de obsidiana à meia noite, em uma clareira. Pela luz de cada lua minguante, os hieróglifos instruíam você sobre as crenças do ser e as primeiras noções sobre as artes arcanas. Após atingir certa idade, você foi ordenado a se misturar entre os incrédulos e aguardar qual seja a missão que o Grande Antigo tem em mente para você.

Equipamento

Adaga	Sino
Kit de Disfarce	Túnica
Lanterna	19 PO
Roupas (comuns)	

EREMITA

Valores de Atributo: +2 em Sabedoria, +1 em Constituição

Proficiência em Perícia: Medicina, Religião

Proficiência em Ferramenta: Kit de Herbalismo

Idioma: Silvestre

Talento: Iniciado em Magia (Primitiva)

Você passou seus primeiros anos recluso em uma cabana ou monastério localizado muito além dos arredores do assentamento mais próximo. Naqueles dias, seus únicos companheiros foram as criaturas da floresta, que ocasionalmente lhe visitavam para trazer suprimentos e notícias do mundo exterior. A quietude e solidão encontrada durante o tempo que esteve fora da sociedade lhe permitiu consumir muitas de suas horas ponderando sobre os mistérios da criação, sintonizando sua mente com a energia mágica que flui através do mundo natural.

Equipamento

Bastão/Cajado	Óleo (3 frascos)
Equipamento de pesca	Roupas (viagem)
Kit de Herbalismo	15 PO
Lanterna	Saco de dormir
Livro (filosofia)	

FAZENDEIRO

Valores de Atributo: +2 em Constituição, +1 em Sabedoria

Proficiência em Perícia: Lidar com Animais, Natureza

Proficiência em Ferramenta: Ferramentas de Carpinteiro

Idioma: Pequenino (Diminuto)

Talento: Vigoroso

Você cresceu próximo à terra. Anos tratando animais e trabalhando com a terra lhe recompensaram com paciência e boa saúde. Você tem uma apreciação aguçada pela generosidade da natureza mesclado com um respeito saudável pela sua fúria. Como muitos fazendeiros, você fez uso frequente de periódicos agrícolas produzidos pelos principais fazendeiros pequeninos.

Equipamento

Ferramentas de Carpinteiro	de	Panela de ferro
Foice		Roupas (viagem)
Kit de Curandeiro		23 PO
Pá		

GLADIADOR

Valores de Atributo: +2 em Força, +1 em Carisma

Proficiência em Perícia: Atletismo, Atuação

Proficiência em Ferramenta: Ferramentas de Ferreiro

Idioma: Orc

Talento: Atacante Selvagem

Suas primeiras poucas aparições em arenas de gladiadores o levou a apreciar cada uma das cicatrizes que carrega, originadas de seus instrutores e parceiros de treino. Cada cicatriz é uma lição que o ensinou a como derrotar seus adversários e a entreter multidões. Seu tempo nas



arenas o deixou com a mão e o coração fortes. Você compartilhará para sempre um elo extraordinário com outros lutadores em seu estábulo - humanos, draconatos, anões e orcs - todos combatentes duros.

Equipamento

Azagaia (6)	Roupas (fantasia)
Corrente	Roupas (viagem)
Ferramentas de Ferreiro	15 PO
Kit de Curandeiro	

GUARDA

Valores de Atributo: +2 em Força, +1 em Sabedoria

Proficiência em Perícia: Atletismo, Percepção

Proficiência em Ferramenta: Kit de Jogos* (um a sua escolha)

Idioma: Anão

Talento: Alerta

Seus pés começam a doer apenas de lembrar das incontáveis horas que você passou em seu posto na torre. Você foi treinado para manter um olho fora das muralhas, observando os saqueadores varrendo a floresta próxima, e outro olho dentro das muralhas, buscando por batedores de carteiras e trombadinhas. No final de cada turno, você se instalava no quartel do prefeito junto com seus companheiros sentinelas e ferreiros anões que deixavam sua armadura confortável e suas armas afiadas.

Equipamento

Aljava	Lança
Besta Leve	Roupas (viagem)
Grilhões	Virotes de besta (20)
Kit de Jogos (mesmo escolhido na proficiência em ferramenta)	12 PO
Lanterna Coberta	

GUIA

Valores de Atributo: +2 em Sabedoria, +1 em Destreza

Proficiência em Perícia: Furtividade, Sobrevivência

Proficiência em Ferramenta: Ferramentas de Cartógrafo

Idioma: Gigante

Talento: Iniciado em Magia (Primitiva)

Você chegou a maioria à céu aberto, longe de terras assentadas. Sua casa? Qualquer lugar que você escolha desembrulhar seu saco de dormir. Ali há as maravilhas da fronteira - monstros estranhos, florestas prístinas e córregos, ruínas tomadas por plantas com grandes salões um dia frequentados por gigantes - e você aprendeu a defender-se

sozinho conforme a explorava. De tempos em tempos, você viajava com um par de druidas amigáveis, que foram gentis o suficiente para lhe instruir sobre os fundamentos da canalização da magia da natureza.

Equipamento

Aljava	Roupas (viagem)
Arco Curto	Saco de dormir
Equipamento de pesca	Tenda
Ferramentas de	2 PO
Cartógrafo	
Flechas (20)	

MARINHEIRO

Valores de Atributo: +2 em Destreza, +1 em Sabedoria

Proficiência em Perícia: Acrobacia, Percepção

Proficiência em Ferramenta: Ferramentas de Navegador

Idioma: Primordial

Talento: Valentão de Taverna

Até agora, você gastou muitos de seus dias vivendo a vida de um marinheiro, com o vento em suas costas e o convés balançando abaixo de seus pés conforme você navegava em direção a sua próxima aventura. Você encarrapitou-se nas banquetas de tavernas presentes em mais portos do que você pode imaginar, enfrentou poderosas tempestades e trocou histórias com o povo que vive abaixo das ondas.

Equipamento

Adaga	Ferramentas de Navegador
Corda de seda	Roupas (viagem)
Equipamento de pesca	10 PO

NOBRE

Valores de Atributo: +2 em Carisma, +1 em Inteligência

Proficiência em Perícia: História, Persuasão

Proficiência em Ferramenta: Kit de Jogos* (um de sua escolha)

Idioma: Dracônico

Talento: Habilidade

Você cresceu em um castelo como uma criatura de riqueza, poder e privilégio - nada disso ganhou por você. Sua família é formada por aristocratas menores, que se asseguraram que você iria receber educação da melhor qualidade - algumas das quais você aprecia, enquanto outras você resente (era realmente necessário ler todas aquelas histórias anciãs no idioma original - Dracônico?) Seu tempo no castelo, especialmente as muitas horas gastas



observando sua família atuando na corte, também lhe ensinou valiosas lições sobre liderança.

Equipamento

Anel de sinete	Roupas (finas)
Kit de Jogos	24 PO
Perfume	

PEDREIRO

Valores de Atributo: +2 em Constituição, +1 em Força

Proficiência em Perícia: Atletismo, Sobrevivência

Proficiência em Ferramenta: Ferramentas de Pedreiro/Construtor

Idioma: Anão

Talento: Vigoroso

Seu aprendizado consumiu a melhor parte de sua juventude. Primeiro, você aprendeu a cortar e a polir uma pedra. Após diversos anos polindo pedras, você aprendeu a como cimentar essas pedras em uma parede. Após anos construindo paredes, você aprendeu a juntar estas paredes para formar uma estrutura. As estruturas que você construiu são excepcionalmente duráveis. Os pedreiros que o ensinaram foram ensinados por pedreiros ainda mais velhos, que por sua vez, aprenderam a arte com artesãos anões anciões.

Equipamento

Caneca	Martelo Leve
Ferramentas de Pedreiro/Construtor	Óleo (1 frasco)
Kit de refeição	Pá
Lanterna foca-facho	Roupas (comuns)
Machadinha	15 PO

PEREGRINO

Valores de Atributo: +2 em Sabedoria, +1 em Constituição

Proficiência em Perícia: Religião, Sobrevivência

Proficiência em Ferramenta: Instrumento Musical* (um de sua escolha)

Idioma: Pequenino (Diminuto)

Talento: Curandeiro

Você é um grupo de crentes - humanos e pequeninos em sua maioria - uma vez empenharam-se a caminhar por milhares de quilômetros para chegar a um templo distante. Padres lhe aconselharam no início de que, muito após sua jornada ser concluída, você perceberá que encontrará a chave de sua salvação não em seu destino final, mas em algum lugar da estrada que o leva até lá.

Equipamento

Instrumento Musical	Saco de dormir
---------------------	----------------

©2022 Wizards of the Coast LLC

Kit de Curandeiro	Símbolo Sagrado
Rações (2 dias)	16 PO
Roupas (viagem)	

SÁBIO

Valores de Atributo: +2 em Inteligência, +1 em Sabedoria

Proficiência em Perícia: Arcanismo, História

Proficiência em Ferramenta: Suprimentos de Calígrafo

Idioma: Élfico

Talento: Iniciado em Magia (Arcana)

Você gastou seus anos de formação viajando entre mansões e monastérios, realizando diversos trabalhos e serviços estranhos em troca de receber acesso a novas bibliotecas. Você se entretteve por longas noites com seu nariz enterrado em livros e pergaminhos, aprendendo sobre a história do multiverso - e mesmo sobre os fundamentos da magia. Sua mente anseia por mais.

Equipamento

Bastão/Cajado	Suprimentos de Calígrafo
Livro (História)	Túnica
Pergaminho (8 folhas)	8 PO

SOLDADO

Valores de Atributo: +2 em Força, +1 em Constituição

Proficiência em Perícia: Atletismo, Intimidação

Proficiência em Ferramenta: Kit de Jogos* (um de sua escolha)

Idioma: Goblin

Talento: Atacante Selvagem

Você começou a se preparar para a guerra desde quando era jovem, ao ponto de carregar apenas algumas memórias preciosas de como a vida era antes de você pegar em armas. A batalha está em seu sangue. Às vezes, você se pega, no reflexo, realizando os exercícios de batalha básicos que aprendeu quando era jovem. Eventualmente, você coloca este treinamento em uso no campo de batalha, protegendo o reino travando batalhas e estudando as estratégias de generais goblinóides.

Equipamento

Aljava	Kit de Jogos (mesmo escolhido na proficiência em ferramenta)
Arcos Curto	Lança
Flechas (20)	Roupas (viagem)
Kit de Curandeiro	14 PO



IDIOMAS INICIAIS

Seu personagem inicia o jogo conhecendo, no mínimo, três idiomas: Comum, um idioma fornecido pelo Antecedente de seu personagem e o idioma que você escolher na tabela de Idiomas Padrões, abaixo. O conhecimento de um idioma significa que seu personagem pode se comunicar em tal idioma, além de poder escrever e lê-lo.

A tabela de Idiomas Padrões lista idiomas que estão espalhados pelos mundos de D&D no Plano Material, enquanto a tabela de Idiomas Raros lista os idiomas que são mais raros de se ver nestes ambientes. Em cada tabela, é mencionado os típicos usuários de tal idioma.

IDIOMAS PADRÕES

Idioma	Usuários Típicos
Comum	Qualquer um
Comum em Sinais	Qualquer um
Anão	Anões
Élfico	Elfos
Gigante	Gigantes
Gnômico	Gnomos
Goblin	Goblins
Orc	Orcs
Pequenino	Pequeninos

IDIOMAS RAROS

Idioma	Usuários Típicos
Abissal	Demônios
Celestial	Celestiais
Dialeto Obscuro	Aberrações
Dracônico	Dragões
Druídico	Druidas
Gíria do Ladrão	Ladinos
Infernal	Diabos
Primordial (inclui Aquan, Auran, Ignan e Terran)	Elementais
Silvestre	Feéricos
Subcomum	Povos da Umbraeterna

TALENTOS

Esta seção apresenta um grupo de Talentos de 1º nível, que são características especiais não atreladas a uma classe específica. No 1º nível, seu personagem ganha um Talento oriundo de seu Antecedente.

ENTENDENDO OS TALENTOS

A descrição de um Talento contém as seções a seguir, que são apresentadas após o nome do Talento.

Nível. Cada Talento possui um nível. Para obter um Talento, seu nível deve igualar ou superar o nível do Talento.

Pré-requisito. Você deve atender qualquer pré-requisito especificado por um Talento para obtê-lo. Se você perder o pré-requisito do Talento, você não poderá usá-lo novamente até que obtenha todos os pré-requisitos.

Repetível. Se um Talento for repetível, você poderá obtê-lo mais de uma vez. Se não for repetível, você só poderá obtê-lo uma única vez.

DESCRIÇÃO DOS TALENTOS

Aqui há descrições dos Talentos mencionados nos Antecedentes deste documento. Os Talentos estão organizados em ordem alfabética.

ALERTA

Talento de 1º Nível

Pré-requisito: Nenhum

Repetível: Não

Sempre vigilante, você recebe os benefícios a seguir:

Proficiência em Iniciativa. Ao rolar Iniciativa, você pode adicionar seu Bônus de Proficiência na rolagem.

Troca de Iniciativa. Imediatamente após você rolar Iniciativa, você pode trocar sua Iniciativa com a Iniciativa de um aliado voluntário presente no mesmo combate. Você não pode fazer esta troca se você ou seu aliado estiverem Incapacitados*.

ATACANTE SELVAGEM

Talento de 1º Nível

Pré-requisito: Nenhum

Repetível: Não

Você treinou para desferir golpes particularmente duros. Ao realizar a Ação Atacar e acertar um alvo com uma Arma como parte desta Ação, você pode rolar o dado de dano da Arma duas vezes, escolhendo qualquer um dos resultados contra o alvo. Você só pode usar este benefício uma vez por turno.

CONSTRUTOR

Talento de 1º Nível

Pré-requisito: Nenhum

Repetível: Não

Você é especialista em construir coisas e barganhar com mercadores, o que lhe garante os seguintes benefícios:

Proficiência em Ferramenta. Você recebe Proficiência em Ferramenta* com três diferentes Ferramentas de Artesão* de sua escolha.

Desconto. Ao adquirir um item não-mágico, você recebe um desconto de 20% na compra.

Criação Rápida. Ao criar um item usando uma ferramenta na qual você tenha Proficiência em Ferramenta, o tempo necessário para criá-lo é reduzido em 20%.

CURANDEIRO

Talento de 1º Nível

Pré-requisito: Nenhum

Repetível: Não

Você possui o treinamento e a intuição para administrar kits de primeiros socorros e realizar outros cuidados médicos de forma eficiente, o que lhe concede estes benefícios:

Médico de Batalha. Se você possuir um Kit de Curandeiro, você pode gastar um uso para tratar uma criatura a até 1,5 metros de você com uma Ação. Esta criatura pode consumir um de seus Dados de Vida para que você role este dado. A criatura recupera uma quantidade de Pontos de Vida igual ao resultado da rolagem + seu Bônus de Proficiência.

Rolagens Curativas. Sempre que você rolar um dado para determinar o número de Pontos de Vida restaurados por você com uma magia ou com o benefício Médico de Batalha fornecido por este talento, você poderá rolar novamente o dado caso este caia no valor 1. Você deve usar a nova rolagem.

HABILIDOSO

Talento de 1º Nível

Pré-requisito: Nenhum

Repetível: Sim

Você possui conhecimentos excepcionalmente variados. Escolha três Perícias nas quais você não é Proficiente. Você se torna Proficiente nestas Perícias.

INICIADO EM MAGIA

Talento de 1º Nível

Pré-requisito: Nenhum

Repetível: Sim, mas você deve escolher uma Magia diferente a cada vez que o escolher.

Você aprendeu o básico de uma tradição mágica específica. Escolha uma lista de Magias: Arcana*, Divina* ou Primitiva*. Você recebe os benefícios relacionados a esta escolha:

©2022 Wizards of the Coast LLC

Dois Truques. Você aprende dois truques de sua escolha desta lista de Magias.

Magia de 1º Círculo. Escolha uma Magia de 1º círculo desta lista de Magias. Você sempre tem esta Magia preparada. Você pode conjurá-la uma única vez sem consumir Espaços de Magia, e você recupera a capacidade de fazer isto novamente ao finalizar um Descanso Longo*. Você também poderá conjurar esta Magia usando quaisquer Espaços de Magia que possua.

Inteligência, Sabedoria ou Carisma é o seu atributo de conjuração para estas Magias - escolha o atributo ao escolher este Talento. Consulte o *Player's Handbook: Livro do Jogador* para conhecer as regras de conjuração.

Sempre que você receber um novo nível, você pode substituir uma das Magias escolhidas para este Talento por uma nova Magia. Ela deverá ser do mesmo nível e da mesma lista de Magias.

MÚSICO

Talento de 1º Nível

Pré-requisito: Nenhum

Repetível: Não

Você é um experiente músico, o que lhe concede os seguintes benefícios:

Treinamento em Instrumentos. Você recebe Proficiência em Ferramenta* em três Instrumentos Musicais* de sua escolha.

Canção Inspiradora. Ao finalizar um Descanso Curto ou Descanso Longo, você pode tocar uma canção com um Instrumento Musical no qual possua Proficiência em Ferramenta. Você concede Inspiração* a um número de aliados que ouvirem a canção igual ao seu Bônus de Proficiência.

SORTUDO

Talento de 1º Nível

Pré-requisito: Nenhum

Repetível: Não

Você possui uma sorte inexplicável que surge exatamente nos momentos certos, o que lhe garante os seguintes benefícios:

Pontos de Sorte. Você possui uma quantidade de Pontos de Sorte igual ao seu Bônus de Proficiência. Você pode consumir estes pontos nos benefícios abaixo, e você recupera Pontos de Sorte gastos ao finalizar um Descanso Longo*.



Vantagem. Imediatamente após você rolar um d20 em uma Jogada de d20*, você pode gastar 1 Ponto de Sorte para ter Vantagem na jogada.

Desvantagem. Quando uma criatura jogar um d20 para uma jogada de ataque contra você, você pode gastar 1 Ponto de Sorte para impor Desvantagem nesta rolagem.

VALENTÃO DE TAVERNA

Talento de 1º Nível

Pré-requisito: Nenhum

Repetível: Não

Acostumado com lutas, você recebe os seguintes benefícios:

Ataques Desarmados Aprimorados. Ao acertar com um Ataque Desarmado* e causar dano, você pode causar Dano Contundente igual a 1d4 + seu modificador de Força, em vez do tradicional dano de um Ataque Desarmado.

Rolagens de Dano. Sempre que rolar um dado de dano para o seu Ataque Desarmado, você pode rolar novamente o dado se o resultado do dado for 1. Você deve usar o novo resultado.

Empurrar. Ao acertar uma criatura com um Ataque Desarmado como parte da Ação Atacar em seu turno, você pode causar dano no alvo e também empurrá-lo 1,5 metros para longe de você. Você pode usar este benefício uma vez por turno.

Mobílias como Armas. Você pode usar mobílias como Armas, usando as regras de uma Clava Grande para uma mobília Pequena ou Média e as regras de uma Clava para mobílias Minúsculas.

VIGOROSO

Talento de 1º Nível

Pré-requisito: Nenhum

Repetível: Não

Seus Pontos de Vida Máximos aumentam em uma quantia igual ao dobro de seu nível de personagem ao receber este Talento. Sempre que você receber um nível após isso, seus Pontos de Vida Máximos aumentam em 2 Pontos de Vida adicionais.

GLOSSÁRIO DE REGRAS

Este glossário inclui termos de jogo que são novos ou que possuem novos significados para estas regras de teste, bem como termos, como Tipo de Criatura, que não foram definidos no *Player's Handbook: Livro do Jogador*, publicado em 2014. Os termos estão organizados alfabeticamente.

Se um termo não aparecer aqui, use a definição presente no *Player's Handbook: Livro do Jogador* (2014).

©2022 Wizards of the Coast LLC

AGARRADO [CONDIÇÃO]

Enquanto você estiver Agarrado, você estará sob os efeitos a seguir:

Deslocamento 0. Seu Deslocamento se torna 0 e não pode ser alterado.

Ataques Afetados. Você tem Desvantagem em jogadas de ataque contra qualquer outro alvo que não seja o agarrador.

Móvel. O agarrador pode arrastar ou carregar você, mas o agarrador sofrerá da Condição Lento enquanto se mover, a menos que você seja Minúsculo ou dois ou mais Tamanhos menores do que o agarrador.

Escapar. Enquanto Agarrado, você pode realizar uma salvaguarda de Força ou Destreza contra a CD para escapar do agarrão no final de cada um de seus turnos, encerrando a Condição em si em um sucesso. A Condição também termina se o agarrador estiver Incapacitado ou se alguém lhe mover para fora do alcance do agarrão sem utilizar seu Deslocamento.

DESCANSO LONGO

Um Descanso Longo é um período estendido de inatividade (pelo menos 8 horas de duração), onde, neste período, o personagem deverá dormir por, pelo menos, 6 horas, e não deve realizar mais do que 2 horas de atividades leves, como comer, falar, ler ou manter vigília.

BENEFÍCIOS DO DESCANSO

Ao final do Descanso Longo, uma criatura recupera todos os Pontos de Vida perdidos. A criatura também recupera Dados de Vida gastos, limitado a metade do valor total de Dados de Vida da criatura (arredondado para baixo, mínimo de um dado).

Uma criatura não pode receber os efeitos de mais de um Descanso Longo em um período de 24 horas, e uma criatura deverá ter, no mínimo, 1 Ponto de Vida no início do descanso para receber seus benefícios.

INTERROMPENDO O DESCANSO

Se um Descanso Longo for interrompido por um combate ou por 1 hora de caminhada, conjuração de Magias ou atividades similares, o descanso não fornece quaisquer benefícios e deverá ser reiniciado. Todavia, caso o descanso tenha sido de, pelo menos, 1 hora de duração antes da interrupção, a criatura recebe os benefícios de um Descanso Curto.

FERRAMENTAS DE ARTESÃO

As Ferramentas de Artesão são parte de uma categoria de ferramentas na qual um personagem



pode receber Proficiência em Ferramenta. Para uma lista de Ferramentas de Artesão, veja o *Player's Handbook: Livro do Jogador* (2014), mas ignore os preços ali presentes: estas ferramentas agora custam 15 PO cada.

INCAPACITADO [CONDIÇÃO]

Enquanto estiver Incapacitado, você estará sob os efeitos a seguir:

Inativo. Você não pode realizar Ações ou Reações.

Sem Concentração. Sua Concentração é quebrada.

Mudo. Você não pode falar.

Surpreso. Se você estiver Incapacitado ao rolar Iniciativa, você tem Desvantagem na rolagem.

INSPIRAÇÃO

Quando você possuir Inspiração, você pode consumi-la para conceder a si mesmo Vantagem em uma Jogada de d20. Você deve decidir fazer isso antes de rolar o dado.

RECEBENDO INSPIRAÇÃO

A principal maneira de um personagem receber Inspiração é ao rolar um 20 em uma Jogada de d20. O DM também pode fornecer Inspiração a um personagem que realizou algo particularmente heróico ou divertido.

APENAS UMA POR VEZ

Você nunca poderá ter mais de uma instância de Inspiração. Se algo lhe conceder uma Inspiração e você já a possuir, você pode fornecer esta Inspiração para um personagem do jogador em seu grupo que não a possua.

PERDENDO INSPIRAÇÃO

Se você ainda possuir uma Inspiração ao iniciar um Descanso Longo, você perde esta Inspiração.

INSTRUMENTO MUSICAL

Os Instrumentos Musicais fazem parte de uma categoria de ferramentas na qual um personagem pode receber Proficiência em Ferramenta. Para uma lista de Instrumentos Musicais, veja o *Player's Handbook: Livro do Jogador* (2014), mas ignore os preços ali presentes: estas ferramentas agora custam 20 PO cada.

JOGADA DE D20

O termo Jogada de d20 (ou Teste de d20) engloba as três principais jogadas de d20 do jogo: testes de atributo, jogadas de ataque e salvaguardas. Se algo no jogo afeta suas Jogadas de d20, irá afetar estas três jogadas.

O DM determina quando uma Jogada de d20 é justificada em qualquer circunstância. Para ser justificada, uma Jogada de d20 deve possuir um número alvo mínimo de 5 e máximo de 30.

ROLANDO UM 1

Se você obter um 1 no d20, a Jogada de d20 falha automaticamente, independente de quaisquer modificadores desta rolagem.

ROLANDO UM 20

Se você rolar um 20 no d20, a Jogada de d20 será automaticamente bem-sucedida, independente de quaisquer modificadores da rolagem. Um personagem do jogador também recebe Inspiração ao rolar um 20, graças ao sucesso marcante.

Rolar um 20 não ultrapassa quaisquer limitações do teste, como alcance ou linha de visão. O resultado 20 ultrapassa apenas bônus e penalidades aplicados na rolagem.

ACERTOS CRÍTICOS

Armas e Ataques Desarmados* possuem uma característica especial para personagens dos jogadores: Acertos Críticos. Se um personagem do jogador rolar um 20 em uma jogada de ataque com uma Arma ou Ataque Desarmado, o ataque também será considerado um Acerto Crítico. Isso significa que ele causará dano adicional ao alvo: você rolará o dado de dano da Arma ou Ataque Desarmado uma segunda vez, adicionando o resultado da segunda rolagem como dano adicional ao alvo. Por exemplo: uma Maça causa Dano Contundente igual a 1d6 + seu modificador de Força. Se você desferir um Acerto Crítico com a Maça, ela, em vez disto, causa 2d6 + seu modificador de Força.

Se sua Arma ou Ataque Desarmado não possuir dado de dano, ela não causará dano adicional em um Acerto Crítico.

KIT DE JOGOS

Os Kits de Jogos fazem parte de uma categoria de ferramentas na qual um personagem pode ganhar Proficiência em Ferramenta. Para uma lista de Kit de Jogos, veja o *Player's Handbook: Livro do Jogador* (2014), mas ignore os preços ali presentes: estas ferramentas agora custam 1 PO cada.

LENTO [CONDIÇÃO]

Enquanto estiver Lento, você estará sob os seguintes efeitos:

Movimento Limitado. Você deve gastar 1,5 metros de movimento adicional para cada 1,5 metros de movimento que se mover usando seu Deslocamento.

Ataques Afetados. Jogadas de ataque contra você possuem Vantagem.

Salvuardas de Destreza Afetadas. Você possui Desvantagem em salvuardas de Destreza.

MAGIAS ARCANAS

Uma Magia Arcana extrai a magia ambiente do multiverso. Bardos, Bruxos, Feiticeiros e Magos utilizam esta magia, bem como Artífices. Para uma lista parcial de Magias Arcanas, veja a seção "Listas de Magias", presente no fim do documento.

MAGIAS DIVINAS

Uma Magia Divina se utiliza dos poderes dos deuses e dos Planos Exteriores. Clérigos e Paladinos fazem uso desta magia. Para uma lista parcial de Magias Divinas, veja a seção "Lista de Magias", presente no fim do documento.

MAGIAS PRIMITIVAS

Uma Magia Primitiva consome as forças da natureza e dos Planos Interiores. Druidas e Guardiões fazem uso desta magia. Para uma lista parcial de Magias Primitivas, veja a seção "Lista de Magias", presente no fim do documento.

PROFICIÊNCIA EM FERRAMENTA

Se você possuir Proficiência com uma ferramenta, você pode adicionar seu Bônus de Proficiência a qualquer teste de atributo realizado que utilize esta ferramenta. Se você também possuir Proficiência na Perícia usada neste teste, você também terá Vantagem no teste. Essa funcionalidade significa que, na prática, você pode se beneficiar tanto de Proficiência em Perícia, como de Proficiência em Ferramenta em um mesmo teste de atributo.

TIPO DE CRIATURA

Cada criatura em D&D, incluindo cada um dos personagens dos jogadores, possui uma representação especial nas regras que identifica o tipo de criatura que ela é. Muitos dos personagens dos jogadores são do tipo Humanóide.

Aqui há uma lista de Tipos de Criaturas do jogo, apresentada em ordem alfabética:

Aberração	Gigante
Celestial	Gosma
Constructo	Humanóide
Dragão	Ínfero
Elemental	Monstruosidade
Feérico	Morto-Vivo
Fera	Planta

Estes tipos não possuem regras próprias, mas algumas regras do jogo afetam criaturas de certos tipos de diferentes formas. Por exemplo: a descrição de *Curar Ferimentos* especifica que a Magia não beneficia um Constructo.

SISMICONSCIÊNCIA

Uma criatura com Sismiconsciência pode detectar a localização de criaturas e objetos que se movem dentro de um determinado raio, desde que tanto ele, quanto a origem das vibrações, estejam em contato com a mesma superfície (como o solo, uma parede ou um teto) ou o mesmo líquido.

Sismiconsciência não pode detectar criaturas ou objetos no ar, e Sismiconsciência não é considerada como uma forma de visão.

ATAQUE DESARMADO

Um Ataque Desarmado é um ataque corpo a corpo que envolve você usar seu corpo para causar dano, agarrar ou derrubar um alvo dentro do seu Alcance.

Seu bônus para acertar com um Ataque Desarmado é igual ao seu modificador de Força, mais seu Bônus de Proficiência. Em um acerto, seu Ataque Desarmado causa um dos efeitos a seguir de sua escolha.

Dano. O alvo sofre Dano Contundente igual a 1 + seu modificador de Força.

Agarrão. O alvo está Agarrado, e a CD para escapar do agarrão é igual a 8 + seu modificador de Força + seu Bônus de Proficiência. Este agarrão é possível apenas se o alvo for, no máximo, um Tamanho maior do que você e se você possuir uma mão livre para agarrar o alvo.

Derrubar. Você pode empurrar o alvo 1,5 metros para longe de você ou derrubar o alvo, deixando-o Caído. Esta queda só será possível se o alvo não for mais do que um Tamanho maior que você.

LISTA DE MAGIAS

Agora, há três principais Listas de Magia no jogo: Arcana, Divina e Primitiva. Em futuros artigos da *Unearthed Arcana*, mostraremos como Classes utilizam estas listas e como uma Classe ou Subclasse poderá ganhar magias de outra lista.

As listas aqui disponibilizadas vão até o 1º círculo para fornecer suporte para algumas Raças e Talentos deste documento. Essa lista atualmente inclui apenas as magias disponíveis no *Player's Handbook: Livro do Jogador* (2014).

MAGIAS ARCANAS

Magias de 0º Círculo (Truques)

Amigos
Bolha Ácida
Golpe Certo
Ilusão Menor
Luz
Luzes Dançantes
Mãos Mágicas
Mensagem
Prestidigitação Arcana
Proteção Contra Lâminas
Raio de Fogo
Raio de Gelo
Rajada de Veneno
Reparar
Toque Chocante
Toque Necrótico
Zombaria Perversa

Magias de 1º Círculo

Alarme
Armadura Arcana
Armadura de Agathys
Braços de Hadar
Compreender Idiomas
Convocar Familiar
Danação
Detectar Magia
Disco Flutuante de Tenser
Disfarçar-se
Égide
Enfeitiçar Pessoa
Escrita Ilusória
Gargalhada Nefasta de Tasha
Graxa
Identificar
Imagem Silenciosa
Leque Cromático
Mãos Flamejantes

Mísseis Mágicos
Névoa Obscurecente
Onda Trovejante
Orbe Cromático
Passos Largos
Proteção contra o Bem e o Mal
Queda Suave
Raio de Bruxa
Raio Nauseante
Repreensão Diabólica
Retirada Acelerada
Salto
Servo Invisível
Sono
Sussurros Dissonantes
Vitalidade Vazia

MAGIAS DIVINAS

Magias de 0º Círculo (Truques)

Acudir os Moribundos
Chama Sagrada
Luz
Orientação
Resistência
Taumaturgia

Magias de 1º Círculo

Bênção
Comando
Curar Ferimentos
Destruição Cauterizante
Destruição Colérica
Destruição Estrondosa
Detectar Magia
Detectar o Bem e o Mal
Detectar Veneno e Doença
Duelo Compelido
Escudo da Fé
Favor Divino
Heroísmo
Infligir Ferimentos

Palavra Curativa
Perdição
Proteção Contra o Bem e o Mal
Purificar Alimentos e Bebidas
Raio Guia
Santuário

MAGIAS PRIMITIVAS

Magias de 0º Círculo (Truques)

Acudir os Moribundos
Arte Druídica
Bordão Místico
Chicote de Espinhos
Criar Chamas
Mensagem
Orientação
Rajada de Veneno
Reparar
Resistência

Magias de 1º Círculo

Amizade Animal
Bom Fruto
Criar ou Destruir Água
Curar Ferimentos
Detectar Magia
Detectar Veneno e Doença
Emaranhar
Falar com Animais
Fogo das Fadas
Golpe Constritor
Marca do Predador
Névoa Obscurecente
Onda Trovejante
Palavra Curativa
Passos Largos
Purificar Alimentos e Bebidas
Salto
Saraivada de Espinhos

