



# UNEARTHED ARCANA 1: ONE D&D: OPÇÕES DOS PERSONAGEM

2022

**Créditos da Versão Brasileira**

**Tradução, Revisão e Diagramação – Toca do Coruja RPG**

[tocadocoruja.com/jogos/onednd](http://tocadocoruja.com/jogos/onednd)

**Data de Publicação Original:**

18 de Agosto de 2022

**Data de Publicação Versão Brasileira:**

25 de Agosto de 2022

**Última Atualização:**

26 de Agosto de 2022

*Sempre acompanhe a versão mais atualizada em nosso site.*

# UNEARTHED ARCANA 2022

## ORIGEM DOS PERSONAGENS

Por Jeremy Crawford, com Christopher Perkins e Ray Winninger

Este documento é o primeiro de uma série de artigos *Unearthed Arcana* que apresentam material projetado para o *Livro do Jogador* que será lançado em 2024. O material aqui usa as regras do *Livro do Jogador* de 2014, exceto quando dito o contrário. Fornecer opiniões sobre este documento é uma maneira de ajudar a moldar a próxima geração de D&D.

Aqui você encontrará o seguinte conteúdo:

**Raças de Personagens.** Estas são as opções de raças que estão sendo consideradas para o *Livro do Jogador* — todas com design atualizado.

**Antecedentes.** Aqui você verá a função divertida que o Antecedente pode desempenhar para ajudar a incorporar a origem de um personagem.

**Idiomas Iniciais.** Esta seção define a quantidade de idiomas que um personagem conhece quando criado.

**Talentos.** Cada Talento de 1º nível mencionado aqui aparece na seção “Talentos”, que contém tanto Talentos novos quanto revisados.

**Glossário de Regras.** Neste documento, qualquer termo seguido de um asterisco aparece em um glossário no final. Este glossário define certos termos de regras que aparecem neste documento, com foco em termos que foram esclarecidos ou redefinidos, ou que não aparecem no *Livro do Jogador* de 2014.

Antes de se aprofundar nessas novas opções, leia a barra lateral “Este é um Material de Teste”.

Para saber mais sobre o design neste artigo, convidamos você a ver o vídeo que o acompanha.

### ESTE É UM MATERIAL DE TESTE

Este artigo visa testes de jogo e opiniões. Este material de D&D está na forma de rascunho, utilizável em sua campanha de D&D, mas não foi completamente refinado pela equipe de desenvolvimento e edição do jogo. Não é parte oficial do jogo.

**Opiniões.** A melhor maneira de você nos dar sua opinião sobre este material é na pesquisa que divulgaremos em breve no site do D&D Beyond. Se decidirmos tornar este material oficial, ele será refinado com base na sua opinião e, em seguida, aparecerá em um livro de D&D.

**Nível de Poder.** As opções de personagem que você ver aqui podem ser mais ou menos poderosas do que as opções do *Livro do Jogador* (2014). Se um esboço sobreviver ao período de teste, ajustaremos seu poder a um nível desejável antes da publicação oficial. Isso significa que uma opção pode ficar mais ou menos forte em sua forma final.

## DETERMINANDO SUA ORIGEM

Após escolher a Classe do seu personagem, é hora de pensar na origem do personagem. Quem são os ancestrais do personagem? E como o personagem passou os anos antes da vida de aventura? Para ajudar a responder a essas perguntas, você escolhe três coisas para o personagem:

- uma Raça
- um Antecedente
- um Idioma

A Raça de um personagem representa a ancestralidade e confere características raciais ao personagem. O Antecedente de um personagem é uma coleção de características que representam o lugar e a ocupação que mais desenvolveram o personagem. A tabela Visão Geral da Origem do Personagem lista as características que seu personagem adquire da Raça e do Antecedente.

### VISÃO GERAL DA ORIGEM DO PERSONAGEM

Característica Racial	Descrição
Tipo de Criatura	Cada personagem e monstro no jogo possui um Tipo de Criatura*.
Tamanho	O tamanho de um personagem determina a quantidade de espaço que o personagem ocupa, conforme explicado no <i>Livro do Jogador</i> de 2014.
Deslocamento	Deslocamento determina o movimento de um personagem, conforme explicado no <i>Livro do Jogador</i> de 2014.
Expectativa de Vida	A expectativa de vida é uma média para um membro de uma Raça — assumindo que os perigos da aventura não encurtem tal tempo!
Características Especiais	Cada Raça fornece características especiais — uma coleção de habilidades que os personagens adquirem de seus ancestrais.

Característica de Antecedente	Descrição
Bônus de Valor de Atributo	Um antecedente concede um bônus de +2 a um atributo e um bônus de +1 a um atributo diferente.
Proficiência em Perícias	Você obtém duas Proficiências em Perícias de um Antecedente.
Proficiência com Ferramenta	Cada antecedente concede Proficiência com Ferramentas* em uma ferramenta.
Idioma	Um personagem aprende um idioma de um Antecedente.
Talento	Cada Antecedente fornece um Talento de 1º nível — uma habilidade especial adquirida no passado do personagem.
Equipamento	Um Antecedente fornece parte do equipamento inicial de um personagem, sendo o restante advindo da Classe.

Juntos, Raça e Antecedente ajudam a trazer, em foco, o antepassado do seu personagem, fazendo-o ser diferente dos outros membros da mesma Classe. Por exemplo, dois personagens podem ser membros da Classe Guerreiro, mas se um é um Humano Guarda e o outro é um Anão Gladiador, os dois trazem diferentes funções e estilo para a Classe.

Após escolher uma Raça e um Antecedente, você escolhe um idioma que seu personagem sabe, além do idioma Comum e qualquer outro idioma que ganhou com o Antecedente que escolheu.

A combinação de Raça, Antecedente e idiomas fornece solo fértil para sua imaginação, enquanto você pondera os primeiros

dias de seu personagem e imagina a família, ocupação, cidade natal e muito mais.

## RAÇAS DE PERSONAGEM

Quando escolhe a Raça do seu personagem, você determina se o seu personagem é um membro da raça humana ou de uma raça fantástica. Este documento fornece descrições e regras para as seguintes opções de Raça: Anão, Celestino, Draconato, Elfo, Gnome, Humano, Orc, Pequenino e Tiferino.

A descrição de cada Raça inclui uma seção de características de jogo, as quais seu personagem adquire se você escolher essa Raça. PNJs da mesma ancestralidade não têm necessariamente as mesmas características, como explicado no *Livro dos Monstros*; as características aqui pertencem aos personagens de jogador.

### FILHOS DE DIFERENTES TIPOS DE HUMANOIDES

Graças ao funcionamento mágico do multiverso, os Humanoides de diferentes tipos às vezes têm filhos juntos. Por exemplo, são particularmente comuns pessoas que têm um dos pais humano e o outro das raças orc ou elfo. Diversas outras combinações são possíveis.

Se você gostaria de jogar como um filho de um casal tão extraordinário, escolha duas opções de Raça que sejam Humanoides para representar seus pais. Em seguida, determine qual dessas opções de Raça fornece suas características de jogo: Tamanho, Deslocamento e características especiais.

Você pode, então, misturar e combinar características visuais — cor, forma da orelha e coisas do tipo — das duas opções. Por exemplo, se seu personagem tem, entre os pais, um pequenino e um gnomo, você pode escolher Pequenino para suas características de jogo e então decidir que seu personagem tem as orelhas pontiagudas que são características de um gnomo.

Por fim, determine a média da Expectativa de Vida das duas raças para descobrir quanto tempo seu personagem pode viver. Por exemplo, o filho de um pequenino e um gnomo tem uma expectativa de vida de, em média, 288 anos.

## HUMANO

Encontrados por todo o multiverso, os humanos são tão variados quanto numerosos. Eles vivem relativamente pouco, mas se esforçam para alcançar o máximo que podem no tempo de vida que possuem. Eles são artistas e desbravadores habilidosos. Eles são construtores de nações, estradas, cidades e navios. Eles se esforçam para garantir seu lugar no mundo e nos anais da história, criando arte, acumulando riqueza, fazendo leis e buscando a imortalidade. Sua ambição e desenvoltura são elogiadas, respeitadas e temidas.

Os Humanos são tão diversos em aparência quanto as pessoas da Terra, e têm muitos deuses.

Estudiosos discutem a origem da humanidade, mas é dito que uma das primeiras concentrações conhecidas de humanos ocorreu em Sigil, a cidade em forma de anel no centro do multiverso e o lugar onde o idioma Comum nasceu. A partir daí, os humanos poderiam ter se espalhado por todos os cantos do multiverso, trazendo o cosmopolitismo de Sigil com eles.

### TRAÇOS RACIAIS DOS HUMANOS

**Tipo de Criatura:** Humanoide

**Tamanho:** Médio (cerca de 1,2–2,1 metros de altura) ou Pequeno (cerca de 0,6–1,2 metro de altura), escolhido quando você escolher esta Raça

**Deslocamento:** 9 metros

**Expectativa de Vida:** em média 80 anos

Como um Humano, você possui as seguintes características especiais.

**Engenhoso.** Você adquire Inspiração\* sempre que terminar um Descanso Longo\*.

**Habilidoso.** Você adquire Proficiência em uma Perícia à sua escolha.

**Versátil.** Você adquire o Talento Habilidoso ou outro Talento de 1º nível à sua escolha.

## HUMANOS NO MULTIVERSO

Em qualquer mundo no multiverso, a cultura material dos seres humanos pode mudar de uma região para outra. Nos Reinos Esquecidos, por exemplo, as roupas, a arquitetura, a culinária, a música e a literatura são muito diferentes nas Terras Centrais do Ocidente do que no norte congelado do Vale do Vento Gélido.

À medida que os seres humanos migram, eles trazem consigo elementos de suas culturas, dando origem a diversos povoados que contêm pessoas com diferentes características físicas, além de uma mistura de estilos de roupas, costumes e crenças.

## ANÃO

Resilientes como as montanhas, os anões foram forjados na terra, nos dias mais antigos, por uma divindade da forja. Chamado por vários nomes em mundos diferentes — Moradin, Reorx e outros — esse deus deu aos anões uma afinidade pela pedra e pelo metal, bem como por viver no subsolo.

Atarracados e muitas vezes barbudos, os anões originais esculpiram cidades e fortalezas nas encostas de montanhas e abaixo da terra. Suas lendas mais antigas falam de conflitos com os monstros dos cumes das montanhas e da Umbreterna, fossem esses monstros gigantes imponentes ou horrores subterrâneos. Inspirados por esses contos, os anões de qualquer cultura geralmente cantam sobre feitos grandiosos — especialmente dos pequenos superando os poderosos.

### TRAÇOS RACIAIS DOS ANÕES

**Tipo de Criatura:** Humanoide

**Tamanho:** Médio (cerca de 1,2–1,5 metro de altura)

**Deslocamento:** 9 metros

**Expectativa de Vida:** em média 350 anos

Como um Anão, você possui as seguintes características especiais.

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

Você pode usar essa Ação Bônus uma quantidade de vezes igual ao seu Bônus de Proficiência, e recupera todos os usos gastos quando termina um Descanso Longo\*.

**Resiliência Anã.** Você tem Resistência a Dano Venenoso. Você também tem Vantagem em salvaguardas para evitar ou encerrar a Condição Envenenado em si mesmo.

**Sábio da Forja.** Seu criador divino lhe concedeu uma afinidade incrível para trabalhar com pedra ou metal. Você adquire Proficiência com Ferramentas\* com duas das seguintes opções à sua escolha: Ferramentas de Ferreiro, Ferramentas de Funielheiro, Ferramentas de Joalheiro ou Ferramentas de Pedreiro/Construtor.

**Tenacidade Anã.** Os seus Pontos de Vida Máximos aumentam em 1, e aumentam novamente em 1 cada vez que você adquire um nível.

## LEGADOS CELESTIAIS

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

## ANÕES NO MULTIVERSO

Em alguns mundos do multiverso, os primeiros povoados de anões foram construídos em colinas ou montanhas, e as famílias anãs que traçam sua ancestralidade até esses povoados chamam a si mesmos de anões da colina ou anões da montanha, respectivamente. Oerth e Krynn (os mundos dos cenários de Greyhawk e Dragonlance, respectivamente) são exemplos de mundos com tais comunidades anãs.

Em outros mundos, os anões deram a si mesmos outras designações culturais. Por exemplo, no continente de Faerûn, em Forgotten Realms, os anões do sul se autodenominam anões do ouro e os anões do norte são anões do escudo.

## CELESTINO

Celestinos são seres celestiais, que nascem nos Planos Superiores ou possuem um, ou mais ancestrais que se originaram lá. Suas almas resplandecentes brilham com a luz dos seres imortais que chamam os Planos Superiores de lar.

Um celestino tem uma cabeça que se assemelha à de um animal, com associações tipicamente virtuosas. Dependendo do animal, o celestino também pode ter pelo macio, penas felpudas ou pele nua e macia. O legado celestial dos celestinos determina o animal que ele se assemelha.

Um celestino adquire uma quantidade de poder mágico de seu legado celestial, bem como a capacidade de manifestar asas espectrais. A perspectiva moral e ética de um celestino é influenciada, mas não definida, pela ancestralidade.

Os três legados celestiais são os seguintes:

**Divinal:** A harmonia abençoada de Arcádia, a justiça inabalável do Monte Celéstia e o paraíso bucólico de Bitopia tocam as almas dos celestinos com o legado celestial Divinal. Seus ancestrais celestiais são firmes defensores dos planos Ordeiros e Bons.

**Exaltado:** As paixões ferozes de Arbórea, o coração heroico de Ysgard, e a natureza maravilhosa das Terras Ferais, chamam os celestinos com o legado celestial Exaltado. Seus ancestrais celestiais são campeões heroicos dos planos Caóticos e Bons.

**Idílico:** O legado celestial Idílico conecta celestinos não só para as Terras Ferais e Bitopia, mas também para a eterna compaixão do Elísio. Seus ancestrais celestiais são modelos de bondade que vêm dos planos Neutros e Bons.

## TRAÇOS RACIAIS DOS CELESTINOS

**Tipo de Criatura:** Humanoide

**Tamanho:** Médio (cerca de 1,2–2,1 metros de altura) ou Pequeno (cerca de 0,9–1,2 metros de altura), escolhido quando você escolher esta Raça

**Deslocamento:** 9 metros

**Expectativa de Vida:** em média 200 anos

Como um Celestino, você possui as seguintes características especiais.

**Legado Celestial.** Você é o receptor de um legado celestial que lhe concede habilidades mágicas. Escolha um legado da tabela Legados Celestiais: Celestiais, associado aos planos Ordeiros e Bons; Exaltado, associado aos planos Caóticos e Bons; ou Idílico, associado aos planos Neutros e Bons. Você adquire o benefício inicial do legado escolhido: você aprende um truque.

Você também escolhe o animal que mais se assemelha; a tabela fornece algumas sugestões para cada legado (você não adquire asas ao escolher um animal que pode voar).

A partir do 3º nível e novamente no 5º nível, você adquire a habilidade de conjurar uma Magia de nível superior com essa característica, conforme mostrado na tabela. Após conjurar a Magia com essa característica, você não pode conjurá-la novamente até terminar um Descanso Longo; no entanto, você pode conjurar a Magia usando qualquer Espaço de Magia que você possua do círculo apropriado.

Inteligência, Sabedoria ou Carisma é seu atributo de conjuração para as Magias que você conjura com essa característica (escolha o atributo ao escolher o legado).

A partir do 3º nível e novamente no 5º nível, você adquire a habilidade de conjurar uma Magia de nível superior com essa característica, conforme mostrado na tabela. Após conjurar a Magia com essa característica, você não pode conjurá-la novamente até terminar um Descanso Longo; no entanto, você pode conjurar a Magia usando qualquer Espaço de Magia que você possua do círculo apropriado.

Inteligência, Sabedoria ou Carisma é seu atributo de conjuração para as Magias que você conjura com essa característica (escolha o atributo ao escolher o legado).

**Resistência a Dano.** Você tem Resistência a Dano Radiante.

**Voo Angelical.** Com uma Ação de Bônus, você cria asas espectrais por um momento e voa até uma quantidade de metros igual ao seu Deslocamento. Se estiver no ar no final desse movimento, você cai se nada lhe estiver segurando no alto. Você pode usar essa Ação Bônus uma quantidade de vezes igual ao seu Bônus de Proficiência, e recupera todos os usos gastos quando termina um Descanso Longo\*.

## CELESTINOS NO MULTIVERSO

Celestinos trazem um pouco dos Planos Superiores com eles para aonde quer que vão. No Multiverso, os primeiros celestinos usaram a magia de seus legados celestiais para inspirar e curar os outros.

Em virtude de seus legados celestiais, alguns celestinos se esforçam para tornar o mundo um lugar melhor. Outros usam seus dons celestiais para serem a sua melhor versão possível. Outros só estão contentes por terem uma conexão com os Planos Superiores sem a responsabilidade de sempre terem que fazer a coisa certa.

## DRACONATO

Os mais antigos draconatos eclodiram dos ovos de dragões cromáticos e metálicos. Uma história afirma que esses ovos foram abençoados pelos deuses dragões Bahamut e Tiamat, que queriam povoar os mundos dos dragões com pessoas criadas à sua imagem. Outra história diz que os dragões criaram o primeiro draconato sem as bênçãos dos deuses. Seja qual for a sua origem, os draconatos tornaram os mundos do Plano Material seu lar.

Draconatos parecem dragões bípedes e sem asas — escamosos, olhos brilhantes e ossos grossos, com chifres na cabeça. Draconatos de ancestralidade cromática têm escamas azuis, brancas, pretas, verdes ou vermelhas, enquanto draconatos de ancestralidade metálica têm escamas com cor de bronze, cobre, latão, ouro ou prata.

Quando dois draconatos com escamas de cores diferentes têm um filho, as escamas de seus descendentes correspondem às de um de seus pais.

Como seus ancestrais dracônicos, o draconato podem expirar ácido, eletricidade, fogo, gelo ou veneno. Consegue-se supor o tipo de energia que um draconato expira pela cor de suas escamas.

## TRAÇOS RACIAIS DOS DRACONATOS

**Tipo de Criatura:** Humanoide

**Tamanho:** Médio (cerca de 1,5–2,1 metros de altura)

**Deslocamento:** 9 metros

**Expectativa de Vida:** em média 80 anos

Como um Draconato, você possui as seguintes características especiais.

**Arma de Sopro.** Com uma Ação, você expira energia destrutiva em um cone de 4,5 metros. Cada criatura nessa área deve fazer uma salvaguarda de Destreza contra uma CD igual a 8 + seu modificador de Constituição + seu Bônus de Proficiência. Se falhar, uma criatura sofre 1d10 + seu nível de personagem de dano, do tipo determinado pela sua característica Herança Dracônica. Em caso de sucesso, a criatura sofre metade do dano.

Você pode usar esta Arma de Sopro uma quantidade de vezes igual ao seu Bônus de Proficiência, e você recupera todos os usos gastos quando termina um Descanso Longo\*.

**Herança Dracônica.** Sua linhagem provém de um dragão progenitor. Escolha o tipo de dragão na tabela Ancestral Dracônico. Sua escolha afeta suas características Arma de Sopro e Resistência a Dano. O dragão escolhido também afeta sua aparência, com suas cores e outras características remetendo a esse dragão.

### ANCESTRAL DRACÔNICO

Dragão	Tipo de Dano
Azul	Elétrico
Branco	Gélido
Bronze	Elétrico
Cobre	Ácido
Latão	Ígneo
Negro	Ácido
Ouro	Ígneo
Prata	Gélido
Verde	Venenoso
Vermelho	Ígneo

**Linguagem Dracônica.** Você instintivamente sabe a língua dos dragões. Você pode, portanto, falar, ler e escrever em Dracônico.

**Resistência a Dano.** Você tem Resistência ao tipo de dano determinado pela sua característica Herança Dracônica.

**Visão no Escuro.** Você tem Visão no Escuro com um alcance de 18 metros.

## DRACONATOS NO MULTIVERSO

Assim como os dragões, draconatos possuem um vínculo místico com o Plano Material e estão espalhados por seus muitos mundos.

### LINHAGEM ÉLFICA

Linhagem	1º Nível	3º Nível	5º Nível
Alto Elfo	Você conhece o truque <i>Prestidigitação Arcana</i> . Sempre que termina um Descanso Longo,* você pode substituir esse truque por um truque diferente na lista de Magias Arcanas.	<i>Detectar Magia</i> .	<i>Passo Nebuloso</i>
Drow	O alcance da 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 Silvestre	Seu Deslocamento aumenta para 10,5 metros. Você também aprende o truque Arte Druidica.	<i>Passos Largos</i> .	<i>Passo sem Rastro</i>

Em alguns mundos, os primeiros povoados de draconatos foram construídos perto de covis de dragões para que os draconatos pudessem prestar homenagem aos seus progenitores dracônicos. Muitos desses antigos povoados ainda existem. Por exemplo, o continente Argonnessen (no mundo de Eberron), governado por dragões, tem cidades de draconatos escondidas entre suas cadeias montanhosas.

Em outros mundos, draconatos usam suas habilidades em povoados habitados principalmente por não-draconatos, satisfazendo um desejo de expandir sua presença e influência, tal qual os dragões.

## ELFO

Criados pelo deus Corellon, os primeiros elfos podiam mudar suas formas físicas à vontade. Os elfos perderam essa habilidade quando Corellon os exilou de Arvandor por conspirar com outra divindade elfa chamada Lolth, que tentou e falhou em usurpar o domínio de Corellon. Quando Lolth foi lançada no Abismo, a maioria dos elfos renunciou à sua traição e ganhou o perdão de Corellon, mas o que ele tirou dos elfos ficou perdido para sempre.

Não mais capazes de mudar de forma à vontade, os elfos recuaram para Faéria, onde sua tristeza foi aprofundada pela influência daquele plano. Com o tempo, a curiosidade e o desejo de viajar levaram muitos deles a explorar outros planos de existência, incluindo vários mundos no Plano Material.

Os elfos têm a capacidade mística de assumir características dos ambientes com os quais estão ligados — drow para Umbreterna, altos elfos para as encruzilhadas feéricas no Plano Material e elfos silvestres para florestas. Essas conexões concedem aos elfos acesso a certos tipos de magia.

Os elfos são abençoados com vidas e memórias longas. Desde o nascimento, eles não dormem, mas entram em transe quando precisam descansar. Nesse estado, os elfos permanecem conscientes de seus arredores enquanto mergulham em suas próprias memórias. O que um elfo se lembra durante esse devaneio depende, em grande parte, de quanto tempo o elfo viveu e dos eventos que moldaram sua existência.

Os elfos têm orelhas pontudas e tendem a ter pés leves. Outra característica física comum aos elfos é a falta de pelos faciais e corporais.

## TRAÇOS RACIAIS DOS ELFOS

**Tipo de Criatura:** Humanoide

**Tamanho:** Médio (cerca de 1,5–1,8 metros de altura)

**Deslocamento:** 9 metros

**Expectativa de Vida:** em média 750 anos

Como um Elfo, você possui as seguintes características especiais.

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

**Linhagem Élfica.** Você faz parte de uma linhagem élfica que lhe concede habilidades sobrenaturais. Escolha uma linhagem da tabela Linhagens Élficas: Alto Elfo, a linhagem das encruzilhadas feéricas e outros locais mágicos; Drow, a linhagem de Umbreterna; ou Elfo Silvestre, a linhagem das florestas primitivas. Você adquire o benefício de 1º nível dessa linhagem.

A partir do 3º nível e novamente no 5º nível, você também adquire a capacidade de conjurar uma Magia com essa característica. Após conjurar a Magia com essa característica, você não pode conjurá-la novamente até terminar um Descanso Longo\*; contudo, você pode conjurar a Magia usando qualquer Espaço de Magia que você possua do círculo apropriado.

Inteligência, Sabedoria ou Carisma é seu atributo de conjuração das Magias que você conjura com essa característica (escolha o atributo ao escolher a linhagem).

**Sentidos Aguçados.** Você tem Proficiência na Perícia Percepção.

**Transe.** Você não precisa dormir, e magia não pode colocá-lo para dormir. Você pode terminar um Descanso Longo\* em 4 horas, desde que passe essas horas em uma meditação tranquila, durante a qual você mantém a consciência.

## ELFOS NO MULTIVERSO

Após deixarem Faéria, os elfos estabeleceram raízes profundas em mundos por todo o multiverso. Dentro de seus respectivos domínios, os elfos costumam usar sua magia e outros recursos para construir enclaves fabulosos. As cidades subterrâneas e postos avançados dos drow, as torres reluzentes e cidadelas dos altos elfos e os santuários florestais dos elfos silvestres são, simplesmente, maravilhas arquitetônicas que refletem as origens sobrenaturais de seus construtores.

**Altos Elfos.** Em alguns mundos, os altos elfos se referem a si mesmos por outros nomes. Por exemplo, os elfos solares e elfos lunares de Toril (o mundo do cenário de Forgotten Realms) são altos elfos, assim como os Silvanesti e Qualinesti de Krynn (o mundo de Dragonlance) e os Aereni de Eberron.

**Drow.** Conhecidos por seus cabelos brancos e tons de pele cinza-escuro, os drow habitam normalmente a Umbreterna. Exceções notáveis incluem Drizzt Do'Urden e Jarlaxle Baenre, dois aventureiros drow de Forgotten Realms que evitam sua terra natal subterrânea. Algumas sociedades drow evitam completamente a Umbreterna. No mundo de Eberron, por exemplo, os drow habitam florestas tropicais sombrias e ruínas gigantes no continente de Xen'drik.

**Elfos Silvestres.** Elfos silvestres são conhecidos em todo o multiverso por muitos outros nomes, incluindo elfos selvagens, elfos verdes e elfos dos bosques. Grugach são os elfos silvestres reclusos de Oerth (o mundo do cenário de Greyhawk), enquanto os Kagonesti e os Tairnadal são os elfos silvestres de Krynn e Eberron, respectivamente.

## GNOMO

Os gnomos são um povo mágico criado por deuses do trabalho duro, invenção, gambiarra e vida subterrânea. Os gnomos mais antigos raramente eram vistos por outras pessoas devido à natureza secreta dos gnomos e sua propensão a viver em florestas silvestres, tocas na encosta e grutas extensas sob montanhas. O que lhes faltava em tamanho, compensavam em esperteza e astúcia. Eles confundiam predadores utilizando armadilhas elaboradas e túneis labirínticos, baixos e estreitos. Eles também aprenderam a magia útil de deuses como Garl Brilhouro Resplandecente, Baervan Passagresteandante e Baravar Capasombriomanto, que muitas vezes viviam entre eles (geralmente disfarçados).

Os gnomos são um povo pequeno com olhos grandes, orelhas pontudas e imaginação ávida. Relembrando o tempo em que seus ancestrais se escondiam em túneis e sob as grossas copas das florestas, muitos gnomos gostam da sensação de um telhado sobre sua cabeça, mesmo que esse “telhado” não seja nada mais do que um chapéu.

## TRAÇOS RACIAIS DOS GNOMOS

**Tipo de Criatura:** Humanoide

**Tamanho:** Pequeno (cerca de 0,9–1,2 metro de altura)

**Deslocamento:** 9 metros

**Expectativa de Vida:** em média 425 anos

Como um Gnomo, você possui as seguintes características especiais.

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

**Linhagem Gnômica.** Você faz parte de uma linhagem gnômica que lhe concede habilidades sobrenaturais. Escolha uma linhagem da tabela Linhagens Gnômicas: Gnomo dos Bosques, a linhagem das florestas cheias de magia, ou Gnomo das Rochas, a linhagem das antigas montanhas. Você adquire os benefícios dessa linhagem.

Inteligência, Sabedoria ou Carisma é seu atributo de conjuração das Magias que você conjura com essa característica (escolha o atributo ao escolher a linhagem).

## LINHAGENS GNÔMICAS

Linhagem	Benefício
Gnomo dos Bosques	Você conhece o truque <i>Ilusão Menor</i> . Você também pode conjurar a magia <i>Falar com Animais</i> com essa característica. Você pode conjurá-la com esta característica uma quantidade de vezes igual ao seu Bônus de Proficiência, e você recupera todos os usos gastos quando terminar um Descanso Longo*. Você também pode usar qualquer Espaço de Magia que possuir para conjurar a Magia.
Gnomo das Rochas	Você conhece os truques <i>Reparar</i> e <i>Prestidigitação Arcana</i> . Além disso, você pode gastar 10 minutos conjurando <i>Prestidigitação Arcana</i> para criar um dispositivo mecânico Minúsculo (CA 5, 1 PV), como um brinquedo, um isqueiro ou uma caixa de música. Conjurando a Magia desse modo consome 10 PO de matéria-prima (corda, engrenagens e similares), que você fornece durante a conjuração. Ao criar o dispositivo, você determina a função dele escolhendo um efeito da <i>Prestidigitação Arcana</i> ; o dispositivo produz esse efeito sempre que você ou outra criatura usa uma Ação Bônus para tocar o dispositivo e ativá-lo. Se o efeito escolhido tiver mais de uma opção, você escolhe uma das opções para o dispositivo ao criá-lo. Por exemplo, se escolher o efeito mágico acender-apagar, você determina se o dispositivo acende ou apaga o fogo; o dispositivo não faz ambos. Você pode ter até três desses dispositivos simultaneamente, e cada um se desmonta 8 horas após ser criado. Você também pode tocar em um de seus dispositivos e desmontá-lo com uma Ação. Depois que um dispositivo é desmontado, os 10 PO de materiais usados para criá-lo podem ser recuperados.

## GNOMOS NO MULTIVERSO

Os gnomos do passado e do presente são conhecidos por comparar o sigilo à segurança, e é por isso que os povoados dos gnomos são, muitas vezes, escondidos ou ocultados por ilusões mágicas.

**Gnomos dos Bosques.** Os gnomos que possuem laços ancestrais com florestas são chamados de gnomos dos bosques. Eles usam sua magia para fazer amizade com pequenos animais da floresta e contam com eles para obter notícias sobre seus vizinhos — sejam elas boas ou más.

**Gnomo das Rochas.** Gnomos cujos ancestrais viviam sob montanhas são chamados de gnomos das rochas. Em alguns mundos, incluindo Krynn (o mundo do cenário Dragonlance), os

gnomos das rochas também são conhecidos como gnomos engenhoqueiros, devido ao seu gosto por invenções mecânicas e por artifícios.

## ORC

Orcs traçam sua criação até Gruumsh, o Deus Caolho, um guerreiro imbatível e líder poderoso. Gruumsh armou seus filhos com certos dons para ajudá-los a prosperar em mundos cercados por monstros. Mesmo quando voltam sua devoção a outros deuses, os orcs retêm os dons que o Deus Caolho lhes concedeu: poder, resistência, determinação e a capacidade de ver no escuro.

Os orcs são, em média, altos e largos. Eles têm pele cinza, orelhas pequenas e ligeiramente pontiagudas, e caninos inferiores proeminentes que se assemelham a pequenas presas. Orcs jovens são frequentemente informados sobre os antigos conflitos de seus ancestrais com elfos em florestas, anões nas montanhas e invasores de planos de existência malignos. Inspirados por esses contos, os orcs jovens muitas vezes se perguntam quando Gruumsh.

### TRAÇOS RACIAIS DOS ORCS

**Tipo de Criatura:** Humanoide

**Tamanho:** Médio (cerca de 1,8–2,1 metros de altura)

**Deslocamento:** 9 metros

**Expectativa de Vida:** em média 80 anos

Como um Orc, você possui as seguintes características especiais.

**Compleção Poderosa.** Você é considerado um Tamanho maior ao determinar sua capacidade de carga e o peso que pode empurrar, arrastar ou levantar.

**Ímpeto de Adrenalina.** Você pode realizar a Ação Correr como uma ação bônus. Ao fazê-lo, você adquire uma quantidade de Pontos de Vida Temporários igual ao seu Bônus de Proficiência.

Você pode usar essa característica uma quantidade de vezes igual ao seu Bônus de Proficiência e recupera todos os usos gastos quando termina um Descanso Longo\*.

**Vigor Implacável.** Quando seus Pontos de Vida forem reduzidos a 0, mas você ainda não estiver morto, aumente-os para 1. Após usar essa característica, você não pode usá-la novamente até terminar um Descanso Longo\*.

**Visão no Escuro.** Você tem Visão no Escuro com um alcance de 18 metros.

### ORCS NO MULTIVERSO

Em muitos mundos, os orcs ocupam territórios reivindicados por seus ancestrais. Seus povoados e fortalezas podem ser encontrados em quase qualquer lugar, acima e embaixo do solo.

Orcs por vezes se reúnem às bandeiras de poderosos monarcas. O Rei Obould Muitas-Flechas de Toril (o mundo do cenário de Forgotten Realms) é uma dessas figuras, sua força misturada com a vontade de fazer pazes com seus inimigos.

Em mundos como Eberron, orcs estavam entre aqueles que defendiam a ordem natural das invasões de demônios e outras ameaças extraplanares. Seus descendentes aprenderam a viver em harmonia com seus vizinhos e com o mundo natural, e para muitos deles, as guerras de Gruumsh são memórias distantes.

## PEQUENINOS

Estimados e guiados por deuses que valorizam a vida, a casa e a lareira, pequeninos gravitam ao redor de paraísos bucólicos onde a família e a comunidade ajudam a moldar suas vidas. Dito

isso, muitos pequeninos são abençoados (alguns podem dizer amaldiçoados) com um espírito corajoso e aventureiro que os leva a jornadas de descoberta, proporcionando-lhes a chance de explorar um mundo maior e fazer novos amigos ao longo do caminho. O tamanho deles — não muito diferente do de uma criança humana — os ajuda a evitar problemas indesejados e a entrar e sair de espaços apertados.

Qualquer um que tenha passado tempo com pequeninos, ainda mais com aventureiros pequeninos, provavelmente testemunhou a famosa “sorte dos pequeninos” em ação. Quando um pequenino está em perigo mortal, parece que uma força invisível intervém em nome dele. Muitos pequeninos acreditam no poder da sorte e atribuem seu dom incomum a um ou mais de seus deuses benevolentes, incluindo Yondalla, Brandobaris e Charmalaine.

### TRAÇOS RACIAIS DOS PEQUENINOS

**Tipo de Criatura:** Humanoide

**Tamanho:** Pequeno (cerca de 0,6–0,9 metro de altura)

**Deslocamento:** 9 metros

**Expectativa de Vida:** em média 150 anos

Como um Pequenino, você possui as seguintes características especiais.

**Agilidade Pequenina.** Você pode se mover através do espaço de qualquer criatura que é de um Tamanho maior do que o seu, mas você não pode encerrar seu deslocamento nele.

**Corajoso.** Você tem Vantagem em salvaguardas, seja para evitar ou encerrar a Condição Amedrontado.

**Furtividade Natural.** Você tem Proficiência na Perícia Furtividade.

**Sortudo.** Quando tira um 1 no d20 em um Teste de d20,\* você pode jogar novamente, e deve usar o novo resultado.

### PEQUENINOS NO MULTIVERSO

Em muitos mundos, pequeninos são contradições ambulantes e falantes: casa, tradição e atividades pastoris colidem com um amor dado pelos deuses que envolve aventuras e um talento para entrar e sair de problemas. Há todos os tipos de comunidades de pequeninos. Para cada condado de pequenino isolado escondido em algum canto intocado do mundo, há um sindicato do crime de pequeninos, como o Clã Boromar, no mundo de Eberron ou uma multidão territorial de pequeninos como os encontrados no mundo de Athas.

Dizem que alguns colonos pequeninos, particularmente aqueles que preferem viver no subsolo, tenham um pouco de sangue anão correndo através de suas veias e, devido a isso, são chamados pequeninos austeros ou robustos. Pequeninos nômades, bem como aqueles que vivem entre humanos e outros povos altos, às vezes são chamados pequeninos pés-ligeiros ou companheiros-altos.

## TIFERINOS

Tiferinos nascem nos Planos Inferiores ou têm um ou mais ancestrais íferos que se originaram lá. Um tiferino é ligado pelo sangue a um diabo, um demônio, um yugoloth ou algum outro Ífero. Essa conexão com os Planos Inferiores, para o bem ou mal, é o legado ífero do tiferino, que vem com a promessa de poder, mas não influencia a perspectiva moral dele.

Um tiferino escolhe abraçar ou esconder seu legado ífero. Os três legados são os seguintes:

**Abissal.** A entropia sem coração do Abismo, o caos uivante do Pandemônio e o vasto desespero de Cárceri, chamam os tiferinos com o legado Abissal. Chifres, peles, presas, sangue negro e odores peculiares são características físicas comuns de

tais tiferinos, a maioria dos quais tem o sangue de demônios correndo em suas veias.

**Ctônico.** Tiferinos que têm o legado demoníaco Ctônico não só sentem o chamado de Cárceri, mas também a ganância de Gehenna e a escuridão do submundo de Hades. Alguns desses tiferinos parecem cadáveres. Outros possuem a beleza sobrenatural de um incubo ou súcubo, ou têm características físicas em comum com uma megera da noite, um yugoloth ou algum outro antepassado demoníaco que seja Neutro e Mau.

**Infernal.** O legado Infernal liga tiferinos de sangue não apenas ao Gehenna, mas também aos campos de batalha furiosos de Aqueronte e os diabólicos Nove Infernos. Chifres, espinhos, caudas, olhos dourados e um leve odor de enxofre ou fumaça são características físicas comuns de tais tiferinos, a maioria dos quais traçam sua ancestralidade até os diabos

## TRAÇOS RACIAIS DOS TIFERINOS

**Tipo de Criatura:** Humanoide

**Tamanho:** Médio (cerca de 1,8–2,1 metros de altura)

**Deslocamento:** 9 metros

**Expectativa de Vida:** em média 100 anos

Como um Tiferino, você possui as seguintes características especiais.

**Legado Infero.** Você é o beneficiário de um legado infero que lhe concede habilidades sobrenaturais. Escolha um legado na tabela Legados Inferos: Abissal, associado a planos Caóticos e Maus; Ctônico, associado a planos Neutros e Maus; ou Infernal, associado a planos Ordeiros e Maus. Você adquire o benefício de 1º nível do legado escolhido.

A partir do 3º nível e novamente no 5º nível, você adquire a habilidade de conjurar uma Magia de nível superior com essa característica, conforme mostrado na tabela. Após conjurar a Magia com essa característica, você não pode conjurá-la novamente até terminar um Descanso Longo\*; contudo, você pode conjurar a Magia usando qualquer Espaço de Magia que você possua do círculo apropriado.

Inteligência, Sabedoria ou Carisma é seu atributo de conjuração das Magias que você conjura com essa característica (escolha o atributo ao escolher a linhagem).

**Presença Sobrenatural.** Você conhece o truque Taumaturgia. Quando você o conjurar com essa característica, a Magia usa o mesmo Atributo de Conjuração que você usa para sua característica Legado Infero.

**Visão no Escuro.** Você tem Visão no Escuro com um alcance de 18 metros.

## TIFERINOS NO MULTIVERSO

Tiferinos nascidos nos Planos Inferiores muitas vezes migram para outros planos de existência e jamais olham para o que deixaram para trás. Seus descendentes estão espalhados por muitos mundos e são especialmente prevalentes em Sigil, a cidade em forma de toro no centro do multiverso.

Os primeiros tiferinos se juntaram a outras raças para repelir incursões íferas em muitos mundos, adquirindo a confiança daqueles que poderiam tê-los tomado por Íferos.

Graças às vitórias e sacrifícios dessas lendas, os tiferinos em todo o multiverso gozam de ampla aceitação.

## LEGADOS ÍFEROS

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

# ANTECEDENTES DE PERSONAGEM

O Antecedente do seu personagem é uma coleção de características que representam o lugar e a ocupação que foram mais impactantes para o personagem antes de embarcar em uma vida de aventura.

Quando escolhe um Antecedente, você tem três opções:

- Construa um Antecedente usando as regras na seção "Crie Seu Antecedente".
- Escolha um Antecedente pronto na seção "Exemplos de Antecedentes".
- Escolha um Antecedente pronto na seção "Exemplos de Antecedentes" e personalize-o com as regras da seção "Crie Seu Antecedente".

Não importa qual Antecedente você escolha, considere essas perguntas pelo ponto de vista do seu personagem:

- Como seu Antecedente influencia sua visão de mundo atual?
- Você aceita ou rejeita seu Antecedente?
- Você construiu algum relacionamento durante seu Antecedente que perdura até hoje?

## CRIE SEU ANTECEDENTE

Usando estas regras, você pode construir um Antecedente do zero ou personalizar um Antecedente pronto, concentrando-se em detalhes relacionados ao passado que você tem em mente para o seu personagem.

Quando você cria um Antecedente, seu personagem adquire as características da seção "Características de Antecedente", abaixo. Ao fazer escolhas com essa característica, pense no passado do seu personagem. Onde passou a maior parte do tempo? O que fazia para viver? Que capacidades e posses adquiriu? Que idioma aprendeu com a família, parceiros ou estudos? Como o passado afetou Valores de Atributo?

Se você decidir personalizar um Antecedente pronto, pode escolher qualquer característica desse Antecedente e substituí-lo pela característica abaixo de mesmo nome. Por exemplo, se quiser alterar a característica Idioma de um Antecedente, você pode substituir essa característica por um Idioma abaixo.

### Características de Antecedente

**Valores de Atributo.** Quando você determinar os Valores de Atributo do seu personagem, escolha duas delas e aumente uma por 2 e a outra por 1. Como alternativa, escolha três Valores de Atributo e aumente cada uma deles em 1.

**Proficiência em Perícias.** Escolha duas Perícias. Seu personagem adquire Proficiência nelas.

**Proficiência com Ferramentas.** Escolha uma ferramenta. Seu personagem adquire Proficiência em Ferramentas\* com essa ferramenta.

**Idioma.** Escolha um idioma nas tabelas Idiomas Comuns e Idiomas Raros (esses aparecem mais adiante no documento).

**Talento.** Escolha um Talento de 1º nível. Seu personagem adquire esse Talento.



**Equipamento.** Seu personagem adquire 50 PO para gastar no equipamento inicial. O personagem mantém qualquer PO não gasto como dinheiro reserva.

#### AUMENTO DE VALOR DE ATRIBUTO DE OUTROS LOCAIS

Desde 2014, os personagens têm recebido Aumento no Valor de Atributo de várias fontes, seja de uma Raça com a característica Aumento no Valor de Atributo, ou das regras de Pontos de Atributo no *Caldeirão Incomensurável da Tasha*, no *Monstros do Multiverso* ou em outros livros. Se criar um personagem usando um desses materiais mais antigos e ganhou aumentos no valor de atributo, você escolhe manter esses aumentos antigos e renuncia os novos, ou renuncia os antigos aumentos e adquire os dos Antecedentes apresentados aqui.

## EXEMPLOS DE ANTECEDENTES

Aqui está uma coleção de exemplos de antecedentes que você pode escolher ao criar um personagem. Esses Antecedentes foram construídos usando as regras na seção “Crie Seu Antecedente”, e cada um deles contém detalhes que orientam a história que vai inspirá-lo ao criar o passado do seu personagem.

Os Talentos mencionados nos Antecedentes aparecem posteriormente neste documento.

### ACÓLITO

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

**Proficiência em Perícias:** Intuição, Religião

**Proficiência com Ferramentas:** Suprimentos de Calígrafo

**Idioma:** Celestial

**Talento:** Iniciado em Magia (Divino)

Você se dedicou ao serviço em um templo próximo a uma aldeia ou isolado em um bosque sagrado. Lá você realizou ritos sagrados em honra a um deus ou panteão. Você serviu a um sacerdote e estudou religião. Graças à instrução do seu sacerdote e à sua devoção, você também aprendeu a canalizar um mínimo de poder divino a serviço do lugar de adoração que você serviu e das pessoas que ali rezavam.

#### Equipamento

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

### ARTESÃO

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

**Proficiência em Perícias:** Investigação, Persuasão

**Proficiência com Ferramentas:** Ferramentas de Artesão\* (uma à sua escolha)

**Idioma:** Gnômico

**Talento:** Oficineiro

Você começou a esfregar os balcões e o chão da oficina de um artesão por alguns cobs por dia assim que ficou forte o suficiente para carregar um balde. Depois que teve idade o suficiente, aprendeu a criar seu próprio artesanato básico, bem como conversar com um ocasional cliente exigente. Como parte de seus estudos, você aprendeu Gnômico, a língua da qual muitos dos termos da arte dos artesãos são derivados.

#### Equipamento

Ábaco	Ferramentas de Artesão (o mesmo)
Algibeira (2)	Roupas de Viagem
Balança de Mercador	25 PO

### ARTISTA

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

**Proficiência em Perícias:** Acrobacia, Atuação

**Proficiência com Ferramentas:** Instrumentos Musicais\* (um à sua escolha)

**Idioma:** Élfico

**Talento:** Músico

Você passou grande parte de sua juventude seguindo feiras itinerantes e festivais, realizando trabalhos avulsos para músicos e acrobatas em troca de aulas.

Você pode ter aprendido a andar na corda bamba, a fazer duplas com um alaúde ou a recitar poesia élfica com as trinas impecáveis de um poeta elfo. Até hoje, você prospera com aplausos e anseia pelo palco.

#### Equipamento

Espelho de Aço	Símbolo Sagrado
Fantasia (2)	Suprimentos de Calígrafo
Instrumentos Musicais (o mesmo 8 PO que acima)	

### CHARLATÃO

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

**Proficiência em Perícias:** Enganação, Prestidigitação

**Proficiência com Ferramentas:** Kit de Falsificação

**Idioma:** Infernal

**Talento:** Habilidoso

Logo após ter idade suficiente para pedir uma cerveja, você já tinha um local preferido em cada taverna dentro de dez quilômetros de onde nasceu. Entre seus percursos da praça pública até o poço central, você aprendeu a tornar suas vítimas alguns infelizes que estavam no mercado, seja com uma ou duas mentiras reconfortantes — talvez uma poção falsa ou um “mapa do tesouro” forjado. Você é fluente em Infernal, o antigo idioma da enganação.

#### Equipamento

Fantasia	Roupas Finas
Kit de Falsificação	15 PO

### CRIANÇA DE RUA

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

**Proficiência em Perícias:** Furtividade, Intuição

**Proficiência com Ferramentas:** Ferramentas de Ladrão

**Idioma:** Comum, Língua de Sinais

**Talento:** Sortudo

Você cresceu nas ruas, cercado por abandonados igualmente malfadados, alguns deles amigos e alguns deles rivais. Você dormia onde podia e fazia bicos em troca de comida. Às vezes, quando a fome se tornava insuportável, você recorria ao roubo. Ainda assim, você nunca perdeu o orgulho e nunca abandonou a esperança. Seu destino ainda não acabou.

#### Equipamento

Adaga (2)	Roupas Comuns
Algibeira	Saco de Dormir
Ferramentas de Ladrão	18 PO
Kit de Jogos	

### CRIMINOSO

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

**Proficiência em Perícias:** Furtividade e Prestidigitação

**Proficiência com Ferramentas:** Ferramentas de Ladrão

**Idioma:** Gíria de Ladrão

**Talento:** Alerta

Você aprendeu a conseguir grana em becos escuros, cortando bolsas ou roubando lojas. Talvez você tenha feito parte de uma pequena gangue de malfeitores com os mesmos interesses, que cuidavam uns dos outros. Ou talvez você fosse um lobo solitário, lutando sozinho contra as guildas de ladrões locais e contra infratores da lei mais velhos e temíveis.

#### Equipamento

Adaga (2)	Pé de Cabra
Algibeira (2)	Roupas de Viagem
Ferramentas de Ladrão	16 PO

### CULTISTA

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

**Proficiência em Perícias:** Arcanismo, Religião

**Proficiência com Ferramentas:** Kit de Disfarce

**Idioma:** Abissal

**Talento:** Iniciado em Magia (Arcano)

Você mal se lembra o que o levou a servir um ser de outro mundo. Essas memórias foram apagadas há muito tempo por sonhos recorrentes de reuniões à meia-noite ao redor de um pilar de obsidiana numa clareira. À luz de cada lua minguante, os hierofantes instruíram você no credo do ser e nos rudimentos das artes arcanas. Quando chegou à maioridade, você foi ordenado a se misturar entre os descrentes e aguardar qualquer missão que o Grandioso lhe tem reservada.

#### Equipamento

Adaga	Manto
Kit de Disfarce	Roupas Comuns
Lanterna	19 PO

### EREMITA

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

**Proficiência em Perícias:** Medicina, Religião

**Proficiência com Ferramentas:** Kit de Herbalismo

**Idioma:** Silvestre

**Talento:** Iniciado em Magia (Primal)

Você passou seus primeiros anos isolado em uma cabana ou mosteiro localizado bem além dos arredores do povoado mais próximo. Naqueles dias, seus únicos companheiros eram as criaturas da floresta, que ocasionalmente o visitavam para trazer suprimentos e notícias do mundo exterior. O silêncio e a solidão que você encontrou em seu tempo longe da sociedade permitiram que você passasse muitas horas refletindo sobre os mistérios da criação, sintonizando sua mente com a energia mágica que flui pelo mundo natural.

#### Equipamento

Cajado ou Bastão	Óleo (3 frascos)
Equipamento de Pesca	Roupas de Viagem
Kit de Herbalismo	Saco de Dormir
Lanterna	15 PO
Livro (Filosofia)	

### FAZENDEIRO

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

**Proficiência em Perícias:** Lidar com Animais, Natureza

**Proficiência com Ferramentas:** Ferramentas de Carpinteiro

**Idioma:** Pequenino

**Talento:** Vigoroso

Você cresceu perto do solo. Anos cuidando de animais e culti-

vando a terra te recompensaram com paciência e boa saúde. Você tem um grande apreço pela generosidade da natureza, além de um temor saudável pela ira da natureza. Como muitos fazendeiros, você fazia uso frequente dos manuais agrícolas escritos pelos principais pequeninos lavradores.

#### Equipamento

Ferramentas de Carpinteiro	Panela de Ferro
Foice	Roupas de Viagem
Kit de Curandeiro	23 PO
Pá	

### GLADIADOR

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

**Proficiência em Perícias:** Atletismo, Atuação

**Proficiência com Ferramentas:** Ferramentas de Ferreiro

**Idioma:** Orc

**Talento:** Atacante Selvagem

Suas primeiras aparições nos fossos de gladiadores o levaram a apreciar cada uma das cicatrizes que seus instrutores e parceiros de luta lhe causaram. Cada cicatriz foi uma lição que ensinou a você como superar seus oponentes e apreciar a graça das multidões que suas brigas entreteram. Seu tempo no fosso te deixou com a mão e o coração forte. Você sempre compartilhará um vínculo notável com os outros lutadores no estábulo — humanos, anões, draconatos e orcs — todos vigorosos guerreiros.

#### Equipamento

Azagaia (6)	Roupa de Correntes
Ferramentas de Ferreiro	Roupas de Viagem
Kit de Curandeiro	15 PO

### GUARDA

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

**Proficiência em Perícias:** Atletismo, Percepção

**Proficiência com Ferramentas:** Kit de Jogos\* (um à sua escolha)

**Idioma:** Anão

**Talento:** Alerta

Seus pés começam a doer quando você se lembra das inúmeras horas que passou em seu posto na torre. Você foi treinado para manter um olho fora do muro, observando os saqueadores varrendo a floresta próxima, e outro dentro do muro, procurando por batedores de carteira e encenqueiros. No final de cada turno, você ficou no quartel do burgomestre ao lado de seus companheiros sentinelas e dos ferreiros anões que mantinham sua armadura confortável e suas armas afiadas.

#### Equipamento

Aljava	Lanterna Coberta
Besta Leve	Roupas de Viagem
Grilhões	Virote de Besta (20)
Kit de Jogos (o mesmo que acima)	12 PO
Lança	

### GUIA

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

**Proficiência em Perícias:** Furtividade, Sobrevivência

**Proficiência com Ferramentas:** Ferramentas de Cartógrafo

**Idioma:** Gigante

**Talento:** Iniciado em Magia (Primal)

Você chegou à maioridade vivendo ao ar livre, longe de terras civilizadas. Sua casa? Qualquer lugar que escolha para estender

seu saco de dormir. Há maravilhas nos monstros estranhos da fronteira, nas florestas e riachos imaculados, nas enormes ruínas de grandes salões que uma vez foram pisadas por gigantes — e você aprendeu a se defender enquanto os explorava. De tempos em tempos, você viajava com um par de druidas simpáticos que eram gentis o suficiente para instruí-lo nos fundamentos de canalizar a magia da natureza.

### Equipamento

Flecha (20)	Roupas de Viagem
Aljava	Saco de Dormir
Arco Curto	Tenda
Equipamento de Pesca	2 PO
Ferramentas de Cartógrafo	

## MARINHEIRO

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

**Proficiência em Perícias:** Acrobacia, Percepção

**Proficiência com Ferramentas:** Ferramentas de Navegador

**Idioma:** Primordial

**Talento:** Valentão de Taverna

Até agora, você passou a maior parte de seus dias vivendo a vida de um marinheiro, o vento nas costas e os deques balançando sob seus pés, enquanto navegava em direção à sua próxima aventura. Você se sentou em bancos de bar em mais portos de parada do que pode se lembrar, enfrentou fortes tempestades e trocou histórias com os povos que vivem sob as ondas.

### Equipamento

Adaga	Ferramentas de Navegador
Corda de Seda	Roupas de Viagem
Equipamento de Pesca	10 PO

## NOBRE

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

**Proficiência em Perícias:** História, Persuasão

**Proficiência com Ferramentas:** Kit de Jogos\* (um à sua escolha)

**Idioma:** Dracônico

**Talento:** Habilidoso

Você foi criado em um castelo como um indivíduo de riqueza, poder e privilégio - nada disso foi conquistado. Sua família é de aristocratas menores que fizeram com que você recebesse uma educação de primeira, algumas das quais você apreciava e outras as quais desgostava (era realmente necessário ler todas essas histórias antigas no idioma Dracônico original?). Seu tempo no castelo, especialmente as muitas horas que passou observando sua família na corte, também lhe ensinou muito sobre liderança.

### Equipamento

Anel de Sinete	Roupas Finas
Kit de Jogos	24 PO
Perfume	

## OPERÁRIO

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

**Proficiências em Perícias:** Atletismo, Sobrevivência

**Proficiência com Ferramentas:** Ferramentas de Pedreiro/Construtor

**Idioma:** Anão

**Talento:** Vigoroso

Você foi aprendiz a maior parte de sua juventude. Primeiro, você aprendeu a cortar e polir uma pedra. Depois de vários

anos de polimento de pedras, você aprendeu a cimentar essas pedras em uma parede. Depois de vários anos construindo muros, você aprendeu a juntar as paredes para formar uma estrutura. As estruturas que você construiu eram excepcionalmente duráveis. Os pedreiros que te ensinaram foram instruídos por pedreiros ainda mais velhos que foram ensinados por anões artesãos do passado.

### Equipamento

Cantil	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 Sabedoria, +1 Constituição

**Proficiência em Perícias:** Religião, Sobrevivência

**Proficiência com Ferramenta:** Instrumentos Musicais\* (um à sua escolha)

**Idioma:** Pequenino

**Talento:** Curandeiro

Você é um grupo de crentes adeptos da mesma opinião — principalmente humanos e pequeninos — uma vez se esforçaram para caminhar milhares de quilômetros de estrada para chegar a um santuário distante. Os sacerdotes aconselharam no início que, bem depois de sua jornada estar completa, você perceberia que encontrou a sua salvação não em seu destino, mas em algum lugar ao longo da jornada.

### Equipamento

Instrumento Musical	Saco de Dormir
Kit de Curandeiro	Símbolo Sagrado
Rações (2 dias)	16 PO
Roupas de Viagem	

## SÁBIO

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

**Proficiências em Perícias:** Arcanismo, História

**Proficiência com Ferramentas:** Suprimentos de Calígrafo

**Idioma:** Élfico

**Talento:** Iniciado em Magia (Arcano)

Você passou seus anos de formação viajando entre solares e mosteiros, realizando vários trabalhos e serviços avulsos em troca de acesso às suas bibliotecas. Você enfrentou muitas noites longas com o nariz enterrado em livros e pergaminhos, aprendendo a tradição do multiverso — até mesmo os princípios da magia — e sua mente só anseia por mais.

### Equipamento

Cajado ou Bastão	Pergaminho (8 folhas)
Livro (História)	Suprimentos de Calígrafo
Manto	8 PO

## SOLDADO

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

**Proficiências em Perícias:** Atletismo, Intimidação

**Proficiência com Ferramentas:** Kit de Jogos\* (um à sua escolha)

**Idioma:** Goblin

**Talento:** Atacante Selvagem

Você começou a treinar para a guerra em uma idade tão precoce, que carrega apenas algumas lembranças preciosas de como era a vida antes de pegar em armas. A batalha está em seu sangue. Às vezes, você se vê realizando, no reflexo, os exercícios

básicos de luta que aprendeu quando era jovem. Consequentemente, você coloca esse treinamento em uso no campo de batalha, protegendo o reino guerreando e estudando as estratégias dos generais goblinoides.

### Equipamento

Aljava	Kit de Jogos (o mesmo que acima)
Arco Curto	Lança
Flecha (20)	Roupas de Viagem
Kit de Curandeiro	14 PO

## IDIOMAS INICIAIS

Seu personagem começa a jogar conhecendo pelo menos três idiomas: Comum, um idioma fornecido pelo Antecedente e um idioma que você escolhe na tabela Idiomas Comuns, abaixo. Saber um idioma significa que seu personagem pode se comunicar nesse idioma e pode lê-lo e escrevê-lo.

A tabela Idiomas Comuns lista idiomas que são difundidos no Plano Material nos mundos de D&D, e a tabela Idiomas Raros lista idiomas que são mais raramente conhecidos nesses mundos. Em cada tabela são mencionados os usuários típicos de um idioma.

### IDIOMAS COMUNS

Idioma	Usuários Comuns
Anão	Anões
Comum	Qualquer um
Élfico	Elfos
Gigante	Gigantes
Gnômico	Gnomos
Goblin	Goblinoides
Língua de Sinais Comum	Qualquer um
Orc	Orcs
Pequenino	Pequeninos

### IDIOMAS RAROS

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

## TALENTOS

Esta seção oferece uma coleção de Talentos de 1º nível, que são características especiais não vinculadas a uma única Classe. No 1º nível, seu personagem adquire um Talento do Antecedente do personagem.

### PARTES DE UM TALENTO

A descrição de um Talento contém as seguintes partes, apresentadas após o nome do Talento:

**Nível.** Cada Talento tem um nível. Para adquirir um Talento, seu nível deve ser igual ou superior ao nível do Talento.

**Pré-requisito.** Você deve atender a todos os pré-requisitos

especificados em um Talento para poder adquiri-lo. Caso perca o pré-requisito de um Talento, você não poderá usá-lo até recuperar o pré-requisito perdido.

**Repetível.** Se um Talento for repetível, você pode adquiri-lo mais de uma vez. Se não for repetível, você pode adquiri-lo apenas uma vez.

## DESCRIÇÃO DOS TALENTOS

Aqui estão as descrições dos Talentos mencionados nos Antecedentes deste documento. Os Talentos são apresentados em ordem alfabética.

### ALERTA

*Talento de 1º Nível*

**Pré-requisito:** Nenhum

**Repetível:** Não

Sempre tentando perceber o perigo, você adquire os seguintes benefícios:

**Proficiência em Iniciativa.** Ao jogar a Iniciativa, você pode adicionar seu Bônus de Proficiência à jogada.

**Troca de Iniciativa.** Imediatamente após você jogar a Iniciativa, você pode, no mesmo combate, trocar sua Iniciativa com a Iniciativa de um aliado voluntário. Você não pode fazer essa troca se você ou o aliado estiver Incapacitado.\*

### ATACANTE SELVAGEM

*Talento de 1º Nível*

**Pré-requisito:** Nenhum

**Repetível:** Não

Você treinou para aplicar ataques particularmente fatais. Quando executa a Ação Atacar e acerta um alvo com uma Arma como parte dessa Ação, você pode jogar os dados de dano da Arma duas vezes e usar qualquer resultado contra o alvo. Você pode usar esse benefício apenas uma vez por turno.

### CURANDEIRO

*Talento de 1º Nível*

**Pré-requisito:** Nenhum

**Repetível:** Não

Sempre tentando perceber o perigo, você adquire os seguintes benefícios:

**Cura Garantida.** Sempre que jogar um dado para determinar a quantidade de Pontos de Vida que você restaura com uma magia ou com a característica Médico de Batalha deste talento, se tirar um 1 você pode jogar novamente o dado e deve usar o novo resultado.

**Médico de Batalha.** Se você tiver um Kit de Curandeiro, pode gastar um uso dele e cuidar de uma criatura a até 1,5 m de você com uma Ação. Essa criatura pode gastar um de seus Dados de Vida, e então você joga o dado. A criatura recupera uma quantidade de Pontos de Vida igual ao teste, adicionando o seu Bônus de Proficiência.

### HABILIDOSO

*Talento de 1º Nível*

**Pré-requisito:** Nenhum

**Repetível:** Sim

Você tem uma aprendizagem incrivelmente ampla. Escolha três Perícias nas quais você não tem Proficiência. Você ganha proficiência nessas Perícias.

## INICIADO EM MAGIA

*Talento de 1º Nível*

**Pré-requisito:** Nenhum

**Repetível:** Sim, mas você deve escolher uma lista de Magias diferente a cada vez

Você aprendeu o básico de uma tradição mágica em particular. Escolha uma lista de Magias: Arcana\*, Divina\* ou Primal\*. Você obtém os seguintes benefícios relacionados a essa escolha:

**Dois Truques.** Você aprende dois truques da lista de Magias, à sua escolha.

**Magia de 1º Círculo.** Escolha uma Magia de 1º círculo da lista de Magias. Você sempre tem essa Magia preparada. Você pode conjurá-la uma vez sem usar um Espaço de Magia, e recupera a capacidade de conjurá-la dessa maneira quando termina um Descanso Longo\*. Você também pode conjurar a Magia gastando qualquer Espaço de Magia que tiver.

Inteligência, Sabedoria ou Carisma é o seu Atributo de Conjuração para essas Magias (escolha quando você escolher este Talento). Consulte o *Livro do Jogador* para as regras sobre conjuração.

Sempre que adquire um novo nível, você pode substituir uma das Magias que escolheu para este Talento por uma Magia diferente do mesmo círculo da lista de Magias escolhida.

## MÚSICO

*Talento de 1º Nível*

**Pré-requisito:** Nenhum

**Repetível:** Não

Você é um músico treinado, concedendo-lhe os seguintes benefícios:

**Treinamento com Instrumentos.** Você adquire Proficiência com Ferramentas\* em três Instrumentos Musicais\* à sua escolha.

**Canção Inspiradora.** Ao terminar um Descanso Curto ou um Descanso Longo, você pode tocar uma música em um Instrumento Musical com o qual tenha Proficiência com Ferramentas e conceder Inspiração\* aos aliados que escutam a música. A quantidade de aliados que você pode inspirar desta forma é igual ao seu Bônus de Proficiência.

## OFICINEIRO

*Talento de 1º Nível*

**Pré-requisito:** Nenhum

**Repetível:** Não

Você é hábil em criar coisas e negociar com os comerciantes, concedendo-lhe os seguintes benefícios:

**Artesanato Veloz.** Quando você cria um item usando uma ferramenta com a qual você tem Proficiência com Ferramenta, o tempo de fabricação necessário é reduzido em 20%.

**Desconto.** Sempre que você compra um item não mágico, recebe um desconto de 20%.

**Proficiência com Ferramentas.** Você adquire Proficiência com Ferramentas\* com três diferentes Ferramentas de Artesão\* à sua escolha.

## SORTUDO

*Talento de 1º Nível*

**Pré-requisito:** Nenhum

**Repetível:** Não

Você tem sorte inexplicável que pode agir no momento certo, concedendo-lhe os seguintes benefícios:

**Desvantagem.** Quando uma criatura joga um d20 para uma jogada de ataque contra você, você pode gastar 1 Ponto de Sorte para impor Desvantagem nesse teste.

**Pontos de Sorte.** Você tem uma quantidade de Pontos de Sorte igual ao seu Bônus de Proficiência. Você pode gastar os pontos nos benefícios abaixo e recupera seus Pontos de Sorte gastos quando termina um Descanso Longo\*.

**Vantagem.** Imediatamente após jogar um d20 para um Teste de d20\*, você pode gastar 1 Ponto de Sorte para se conceder Vantagem no teste.

## VALENTÃO DA TAVERNA

*Talento de 1º Nível*

**Pré-requisito:** Nenhum

**Repetível:** Não

Acostumado a brigar, você obtém os seguintes benefícios:

**Ataque Desarmado Aprimorado.** Quando acerta com o seu Ataque Desarmado\* e causa dano, você pode causar Dano Contundente igual a 1d4 + seu modificador de Força, em vez do dano normal de um Ataque Desarmado.

**Dano Garantido.** Sempre que jogar um dado de dano para o seu Ataque Desarmado, se tirar um 1 você pode jogar novamente o dado e deve usar a nova jogada.

**Empurrar.** Quando acerta uma criatura com um Ataque Desarmado como parte da Ação Atacar em seu turno, você pode causar dano ao alvo e também empurrá-lo 1,5 metro de distância. Você pode usar esse benefício apenas uma vez por turno.

**Móveis como Armas.** Você pode usar móveis como uma Arma, usando as regras da Clava Grande para móveis Pequenos ou Médios e as regras da Clava para móveis Minúsculos.

## VIGOROSO

*Talento de 1º Nível*

**Pré-requisito:** Nenhum

**Repetível:** Não

Seus Pontos de Vida Máximos aumentam em uma quantidade igual ao dobro do seu nível de personagem quando você adquire este Talento. Sempre que você adquirir um nível depois disso, seus Pontos de Vida Máximos aumentam em mais 2 Pontos de Vida.

# GLOSSÁRIO DE REGRAS

Este glossário inclui termos de jogo com um significado novo ou revisto neste teste de jogo, bem como termos como Tipo de Criatura, que não estão definidos no *Livro do Jogador* de 2014. Os termos estão organizados em ordem alfabética.

Se um termo não aparecer aqui, use a definição do *Livro do Jogador* de 2014.

## AGARRADO (CONDIÇÃO)

Enquanto Agarrado, você sofre os seguintes efeitos:

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

**Deslocamento 0.** Seu Deslocamento é 0 e não pode mudar.

**Escapar.** Enquanto estiver Agarrado, você pode fazer uma salvaguarda de Destreza ou Força contra a CD para escapar do agarrador no final de cada um de seus turnos, terminando a Condição em si mesmo em caso de sucesso. A Condição também encerra se o agarrador estiver Incapacitado ou se algo mover você para fora do alcance do agarrador sem usar o seu Deslocamento.

**Móvel.** O agarrador pode arrastá-lo ou carregá-lo, mas ele sofre a Condição Lento enquanto se move, a menos que você seja Minúsculo ou dois ou mais Tamanhos menores que o agarrador.

## ATAQUE DESARMADO

Um Ataque Desarmado é um ataque corpo a corpo que envolve você usar seu corpo para causar dano, agarrar ou empurrar 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 seguintes efeitos à sua escolha:

**Agarrar.** O alvo está Agarrado e a CD para escapar é igual a 8 + seu modificador de Força + seu Bônus de Proficiência. Este agarramento só é possível se o alvo não for um Tamanho maior do que você e se você tiver uma mão livre para agarrar o alvo.

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

**Empurrar.** Você pode empurrar o alvo 1,5 metro de distância ou deixar o alvo Caído. Este empurrão só é possível se o alvo não for um Tamanho maior do que voc.

## DESCANSO LONGO

Um Descanso Longo é um período de inatividade prolongado — pelo menos 8 horas de duração, durante as quais uma criatura dorme por pelo menos 6 horas e não realiza mais de 2 horas de atividade leve, como ler, falar, comer ou vigiar.

### BENEFÍCIOS DO DESCANSO

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

Uma criatura não pode se beneficiar de mais de um Descanso Longo em um período de 24 horas, e um personagem deve ter pelo menos 1 Ponto de Vida no início do descanso para obter os benefícios do mesmo.

### DESCANSO INTERROMPIDO

Se um Descanso Longo for interrompido por combate ou por 1 hora de caminhada, conjuração de Magias ou atividade semelhante, o descanso não confere nenhum benefício e deve ser iniciado novamente; contudo, se o descanso teve 1 hora de duração antes da interrupção, a criatura ganha os benefícios de um Descanso Curto.

## FERRAMENTAS DE ARTESÃO

As Ferramentas de Artesão são uma categoria de ferramenta com a qual um personagem pode ganhar Proficiência com Ferramentas. Para obter uma lista das Ferramentas de Artesão, consulte o *Livro do Jogador* de 2014, mas ignore os preços lá; essas ferramentas agora custam 15 PO cada.

## INCAPACITADO [CONDIÇÃO]

Enquanto Incapacitado, você sofre os seguintes efeitos :

**Inativo.** Você não pode executar Ações ou Reações.

**Sem Concentração.** Sua Concentração é perdida.

**Sem Palavras.** Você não pode falar.

**Surpreso.** Se estiver Incapacitado ao jogar a Iniciativa, você tem Desvantagem na jogada.

## INSPIRAÇÃO

Quando você tem Inspiração, pode gastá-la para se conceder Vantagem em um Teste de d20. Você deve decidir usá-la antes de jogar o dado.

### ADQUIRINDO INSPIRAÇÃO

A principal maneira de um personagem adquirir Inspiração é tirando um 20 em um Teste de d20. O Mestre também pode premiar com Inspiração um personagem que fez algo que é particularmente heroico ou divertido.

### APENAS UMA DE CADA VEZ

Você nunca pode ter mais de uma instância de Inspiração. Se algo lhe concede Inspiração e você já a tem, você pode conceder Inspiração a um personagem de jogador em seu grupo que não a tenha.

### PERDENDO INSPIRAÇÃO

Se você ainda tem Inspiração quando começa um Descanso Longo, você perde essa Inspiração.

## INSTRUMENTOS MUSICAIS

Instrumentos Musicais são uma categoria de ferramenta com a qual um personagem pode ganhar Proficiência com Ferramentas. Para obter uma lista de Instrumentos Musicais, consulte o *Livro do Jogador* de 2014, mas ignore os preços lá; essas ferramentas agora custam 20 PO cada.

## KIT DE JOGOS

Kits de Jogos são uma categoria de ferramenta com a qual um personagem pode ganhar Proficiência com Ferramentas. Para obter uma lista de Kits de Jogos, consulte o *Livro do Jogador* de 2014, mas ignore os preços lá; essas ferramentas agora custam 1 PO cada.

## LENTO [CONDIÇÃO]

Enquanto Lento, você sofre os seguintes efeitos:

**Ataques Afetados.** Jogadas de Ataque contra você têm Vantagem.

**Movimento Limitado.** Você deve gastar um metro adicional de movimento para cada metro que você se move usando seu Deslocamento.

**Salvaguardas de Destreza Afetadas.** Você tem Desvantagem em salvaguardas de Destreza.

## MAGIAS ARCANAS

Uma Magia Arcana baseia-se na magia ambiente do multiverso. Bardos, Bruxos, Feiticeiros e Magos usam essa magia, assim como os Artífices. Para obter uma lista parcial de Magias Arcanas, consulte a seção “Listas de Magias” mais adiante neste documento.

## MAGIAS DIVINAS

Uma Magia Divina baseia-se no poder dos deuses e dos Planos Externos. Clérigos e Paladinos usam essa magia. Para obter uma lista parcial de Magias Divinas, consulte a seção “Listas de Magias” mais adiante neste documento.

## MAGIAS PRIMAIS

Uma Magia Primal baseia-se nas forças da natureza e nos Planos Internos. Druidas e Guardiões usam essa magia. Para obter uma lista parcial de Magias Primais, consulte a seção “Listas de Magias” mais adiante neste documento.

## PROFICIÊNCIA COM FERRAMENTAS

Se você tem Proficiência com uma ferramenta, pode adicionar seu Bônus de Proficiência a qualquer teste de atributo que faça e que use essa ferramenta. Se você tem Proficiência na Perícia que também é usada com esse teste, você também tem Vantagem no teste. Essa funcionalidade significa que você pode se beneficiar da Proficiência com Ferramentas e da Proficiência em Perícia no mesmo teste de atributo.

## SISMICONSCIÊNCIA

Uma criatura com Sismiconsciência pode identificar a localização de criaturas e objetos em movimento dentro de um alcance específico, desde que a criatura com Sismiconsciência e qualquer coisa que esteja detectando estejam ambos em contato com a mesma superfície (como o chão, uma parede ou um teto) ou o mesmo líquido.

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

## TESTE DE D20

O termo Teste de d20 engloba os três principais testes de d20 do jogo: teste de atributo, jogada de ataque e salvaguarda. Se algo no jogo afetar os Testes de d20, isso afeta todos os três testes.

O Mestre determina se um Teste de d20 é justificado em qualquer circunstância. Para ser justificado, um Teste de d20 deve ter um valor alvo não inferior a 5 e não superior a 30.

## ACERTOS CRÍTICOS

Armas e Ataques Desarmados\* têm uma característica especial para personagens de jogadores: Acertos Críticos. Se um personagem de jogador tirar um 20 para uma jogada de ataque com uma Arma ou um Ataque Desarmado, o ataque também é um Acerto Crítico, o que significa que causa dano adicional ao alvo; você joga os dados de dano da Arma ou Ataque Desarmado uma segunda vez e adiciona o segundo teste como dano adicional ao alvo. Por exemplo, uma Maça causa dano Contundente igual a 1d6 + seu modificador de Força. Se você tiver um Acerto Crítico com a Maça, ele causa, em vez disso, 2d6 + seu modificador de Força.

Se a sua Arma ou Ataque Desarmado não tiver dados de dano, ela não causa dano adicional em um Acerto Crítico.

## TIRANDO UM 1

Se você tira um 1 no d20, o Teste de d20 falha automaticamente, independentemente de quaisquer modificadores na jogada.

## TIRANDO UM 20

Se você tira um 20 no d20, o Teste de d20 é bem-sucedido automaticamente, independentemente de quaisquer modificadores na jogada. Um personagem de jogador também ganha Inspiração ao tirar um 20, graças ao sucesso notável.

Tirar um 20 não ignora as limitações do teste, como alcance e linha de visão. O 20 contorna apenas bônus e penalidades para a jogada.

## TIPO DE CRIATURA

Cada criatura em D&D, incluindo cada personagem de jogador, tem uma propriedade especial nas regras que identifica o tipo de criatura que ela é. A maioria dos personagens de jogadores são do tipo Humanoide.

Aqui está uma lista dos Tipos de Criatura do jogo em ordem alfabética:

Aberração	Gigante
Celestial	Gosma
Construto	Humanoide
Dragão	Ífero
Elemental	Monstruosidade
Feérico	Morto-vivo
Fera	Planta

Esses tipos não têm regras em si, mas algumas regras no jogo afetam criaturas de certos tipos de maneiras diferentes. Por exemplo, a descrição de *Curar Ferimentos* diz que a Magia não beneficia um Constructo.

## LISTA DE MAGIAS

Existem agora três principais listas de Magia no jogo: Arcana, Divina e Primal. Em futuros artigos da *Unearthed Arcana*, mostraremos como as Classes usam essas listas e como uma Classe ou Subclasse pode ganhar Magias de outra lista.

As listas aqui chegam ao 1º círculo para auxiliar algumas das Raças e Talentos neste documento. As listas atualmente incluem magias apenas do *Livro do Jogador* de 2014.

## MAGIAS ARCANAS

### Magias de 0 Nível (Truques)

Amigos  
Bolha Ácida  
Golpe Certeiro  
Iluminar  
Ilusão Menor  
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 Nível

Alarme  
Armadura Arcana  
Armadura de Agathys  
Braços de Hadar  
Compreender Idiomas  
Convocar Familiar  
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 Longos  
Proteção contra o Bem e o Mal  
Queda Suave  
Raio de Bruxa  
Raio Nauseante  
Repreensão Diabólica  
Retirada Acelerada  
Salto  
Servo Invisível  
Sono  
Sortilégio  
Sussurros Dissonantes  
Vitalidade Vazia

## MAGIAS DIVINAS

### Magias de 0 Nível (Truques)

Acudir os Moribundos  
Chama Sagrada  
Iluminar  
Orientação  
Resistência  
Taumaturgia

### Magias de 1º Nível

Auxílio Divino  
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  
Heroísmo  
Infligir Ferimentos  
Palavra Curativa  
Proteção contra o Bem e o Mal  
Purificar Alimentos e Bebidas  
Raio Guia  
Santuário

## MAGIAS PRIMAIS

### Magias de 0 Nível (Truques)

Acudir os Moribundos  
Arte Druídica  
Bordão Místico  
Chicote de Espinhos

Criar Chamas  
Mensagem  
Orientação  
Rajada de Veneno  
Reparar Resistência

### Magias de 1º Nível

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 Longos  
Purificar Alimentos e Bebidas  
Salto  
Saraivada de Espinhos

### CRÉDITOS VERSÃO BRASILEIRA

**Tradução e Diagramação:** Paulo  
"Faren" Lima ([@PHRCC](#))

#### Revisão:

Artur Pinto e Daniel Bartolomei  
([Aventureiros dos Reinos](#))

#### Apoio:

Comunidade do Whats Toca do Coruja

#### Observação:

Os termos foram usados com base nas traduções nacionais D&D 5e além de termos de outras edições. Erros podem ser reportados por nossas redes sociais.

#### Sobre One D&D

Sabendo da demanda de novidades e informações sobre a nova edição de D&D e da falta de material oficial em Português Brasileiro, o lançamos um site em que traduziremos tudo, com a maior qualidade, sobre a nova edição.

**Confira em:** <https://www.tocadocoruja.com/onednd/>  
#PelaComunidade!

- **Facebook** [/Toca do Coruja RPG](#)
- **Instagram** [@TocaDoCorujaRPG](#)
- **Twitter** [@TocaDoCorujaRPG](#)

