

ANÃO

Ajuste de Atributos: +2 Constituição.

Idade: Adultos aos 50. Vivem até 350.

Tendência Comum: Leal e Bom.

Tamanho e Peso: Médio, 1,20m até 1,50m de altura. Peso médio 75kg.

Deslocamento: 7,5 metros (5 quadrados). Seu deslocamento não é reduzido quando estiver usando armadura pesada.

Visão no Escuro: Trata escuridão a 18m (12quadrados) como penumbra e penumbra como claridade.

Resiliência dos Anões: Resistência a dano de veneno e Vantagem em testes de resistência contra veneno.

Treinamento de Combate dos Anões:

Proficiência com machado de guerra, machadinha, martelo de arremesso, martelo de guerra.

Proficiência em Ferramentas: Proficiência em um entre ferramentas de Ferreiro, Pedreiro ou Cervejeiro.

Ligação com Rochas: Adiciona dobro de proficiência em História relacionado à origem de trabalhos de pedra.

Idiomas: Pode falar, ler e escrever Comum e Anão.

ANÃO DA COLINA

Ajuste de Atributo: +1 em Sabedoria.

Resistência dos Anões: +1 de PV por nível.

ANÃO DA MONTANHA

Ajuste de Atributo: +2 em Força.

Treino em Armaduras dos Anões: Proficiência em Armaduras leves e médias.

ANÃO CINZENTOS (DUERGAR)

Ajuste de Atributo: +1 em Força.

Treino em Armaduras dos Anões: Proficiência em Armaduras leves e médias.

Visão no Escuro Superior: Visão no escuro tem um raio de 36 metros.

Resistência Duergar: Vantagem nos testes de resistência contra ilusões e para não ser enfeitiçado ou paralisado.

Magia Duergar: 3º nível, você pode conjurar a magia aumentar e reduzir em si mesmo uma vez com esse traço. 5º nível, você pode conjurar a magia invisibilidade em si mesmo uma vez com esse traço. Você não precisa de componentes materiais para nenhuma das magias e você não pode conjurá-las enquanto estiver sob luz solar direta, apesar da luz solar não ter efeito sobre elas após serem conjuradas. Você recupera a capacidade de conjurar essas magias com esse traço quando você termina um descanso longo. Sua habilidade de conjuração para essas magias é Inteligência.

ELFO

Ajuste de Atributos: +2 em Destreza.

Idade: Considerados adultos aos 100. Vivem até 750.

Tendência Comum: Caótico e Bom.

Tamanho e Peso: Tamanho Médio, de pouco menos que 1,50m até 1,80m de altura. Peso entre 45kg a 65kg

Deslocamento: 9m (6 quadrados).

Visão no Escuro: Trata escuridão a 18m (12quadrados) como penumbra e penumbra como claridade.

Ancestral Feérico: Vantagem contra ser Enfeitiçado, imune a magias de sono.

Sentidos Aguçados: O elfo tem proficiência na perícia Percepção

Transe: Não dorme. Descanso prolongado de apenas 4 horas.

Idiomas: Pode falar, ler e escrever Comum e Élfico

ALTO ELFO

Ajuste de Atributo: +1 em Inteligência.

Treinamento em Armas Élficas: Proficiência em Espada Longa, Espada Curta, Arco Longo e Arco Curto.

Truque: Conhece um truque da lista de truques do mago. A Inteligência é o atributo usado para conjurar este truque.

Idioma Adicional: Pode falar, ler e escrever um idioma adicional de sua escolha.

ELFO DA FLORESTA

Ajuste de Atributo: +1 em Sabedoria.

Treinamento em Armas Élficas: Proficiência em Espada Longa, Espada Curta, Arco Longo e Arco Curto.

Pés Ligeiros: O deslocamento aumenta para 10,5m (7 quadrados).

Máscara da natureza: Pode se esconder mesmo enquanto levemente estiver obscurecido por algum fenômeno natural (Folhagem, chuva forte, neve caindo, neblina, etc).

ELFO NEGRO (DROW)

Elfo Negro (Drow)

Ajuste de Atributo: +1 em Carisma.

Sensibilidade à Luz solar: Desvantagem nas jogadas de ataque e testes de Sabedoria (Percepção) quando estiver diretamente na luz solar.

Visão no Escuro Superior: Visão no escuro estendida para 36m (24 quadrados).

Magia Drow: Conhece o truque Globos de Luz. A partir do nível 3 pode usar Fogo das Fadas uma vez por dia. A partir do nível 5 também pode usar Escuridão uma vez por dia.

Treinamento em armas drows: Você tem proficiência com sabre, espada curta e besta de mão.

HALFLING

Ajuste de Atributo +2 em Destreza.

Idade: Adultos aos 50. Vivem até 350.

Tendência Comum: Leal e Bom.

Tamanho e Peso: Tamanho Pequeno. Cerca de 90cm de altura. Peso médio 20kg.

Deslocamento: 7,5m.

Sorte: Quando rolar um 1 natural em uma jogada de ataque, a teste de atributo ou resistência, ele pode jogar novamente o dado mas deve utilizar a nova rolagem.

Bravo: Vantagem em resistência contra ficar amedrontado.

Agilidade Halfling: Pode se mover pelo espaço de criaturas maiores que o seu.

Idiomas: Pode falar, ler e escrever Comum e Halfling.

ROBUSTO

Atributo: +1 em Constituição.

Resiliência: vantagem em testes de resistência contra veneno, e tem resistência contra dano venenoso.

PÉS LEVES

Atributo: +1 em Carisma.

Furtividade Natural: Pode tentar se esconder mesmo quando possui apenas a cobertura de uma criatura que seja, no mínimo, uma categoria de tamanho maior que a sua.

FANTASMA

Atributo: +1 em Sabedoria.

Dialeto Silêncio: Falar telepaticamente com qualquer criatura a até 9 metros de você. A criatura compreende você apenas se ambos partilharem um idioma. Você pode falar telepaticamente dessa forma apenas com uma criatura por vez.

MEIO-ELFO

Atributos: +2 em Carisma, +1 para dois atributos a sua escolha.

Idade: Adultos aos 15. Vivem até 180.

Tendência Comum: Caótico e Neutro.

Tamanho e Peso: Tamanho Médio. De 1,20m até 1,50m. Peso médio 75kg.

Deslocamento: 9m (6 quadrados).

Ancestral Feérico: Vantagem contra ser Enfeitiçado, imune a magias de sono.

Versatilidade: Proficiência em duas perícias à escolha.

Visão no Escuro: Trata escuridão a 18m (12quadrados) como penumbra e penumbra como claridade.

Idiomas: Pode falar, ler e escrever Comum, Élfico e mais um idioma.

DESCENDENCIA ELFO DA FLORESTA

Parentesco: Um meio-elfo com descendência de elfo da floresta pode escolher o reinamento Elfico com Arma, Pés Ligeiros ou Máscara da Natureza do elfo da floresta.

DESCENDENCIA ELFO DA LUA(SOL)

Parentesco: Um meio-elfo com descendência de elfo da lua ou elfo do sol pode escolher o Treinamento Elfico com Arma ou Truque do alto elfo.

DESCENDENCIA NEGRO (DROW)

Parentesco: Um meio-elfo com descendência drow pode escolher a Magia Drow do drow.

DESCENDENCIA ELFO AQUATICO

Parentesco: Um meio-elfo com descendência de elfo aquático pode escolher um deslocamento de natação de 9 metros.

DRACONATO

Atributos: +2 em Força, +1 em Carisma.

Idade: Adultos aos 15. Vivem até 80.

Tendência Comum: Leal e Bom ou Caótico e Mau.

Tamanho e Peso: Tamanho Médio. Mais de 1,80m. Peso médio 125kg.

Deslocamento: 9m (6 quadrados).

Ancestral Dracônico: Escolha um ancestral dracônico. Suas escamas são dessa cor, sua resistência e sopro são de acordo com o elemento ligado.

Resistência: Recebe resistência ao elemento de seu ancestral.

Sopro: O draconato pode usar um sopro que causa 2d6 (resistência reduz à metade, CD 8 + Proficiência + CON). Esse dano aumenta em 1d6 aos níveis 6, 11 e 16. Depois de usar seu sopro, você não pode usá-lo novamente até que você completar um descanso curto ou longo.

Idiomas: Pode falar, ler e escrever Comum e Dracônico.

GNOMO

Ajuste de Atributos: +2 em Inteligência.

Idade: Adultos aos 40. Vivem até 500.

Tendência Comum: Neutro e Bom.

Tamanho e Peso: Tamanho Pequeno. De 90cm até 1,20m. Peso médio 20kg.

Deslocamento: 7,5m (5 quadrados)

Esperteza Gnômica: Vantagem em testes de resistência de Inteligência, Sabedoria ou Carisma contra magias.

Visão no Escuro: Trata escuridão a 18m (12quadrados) como penumbra e penumbra como claridade.

Idiomas: Pode falar, ler e escrever Comum e Gnomo.

Gnomo da Floresta

Atributo: +1 em Destreza.

Ilusionista Natural: Conhece o Truque Ilusão Menor.

Falar com Feras Pequenas: Pode comunicar ideias simples para feras Pequenas ou menores.

ANCESTRAL DRACÔNICO

Dragão	Tipo de Dano	Sopro
Azul	Elétrico	1,5 x 9 m Linha (Des)
Branco	Gelo	4,5 m Cone (Cons)
Preto	Acido	1,5 x 9 m Linha (Des)
Verde	Veneno	4,5 m Cone (Cons)
Vermelho	Fogo	4,5 m Cone (Des)
Bronze	Elétrico	1,5 x 9 m Linha (Des)
Cobre	Acido	1,5 x 9 m Linha (Des)
Latão	Fogo	1,5 x 9 m Linha (Des)
Ouro	Fogo	4,5 m Cone (Des)
Prata	Gelo	4,5 m Cone (Cons)

Gnomo da Rocha

Atributo: +1 em Constituição.

Conhecimento do Artífice: Adiciona dobro de proficiência para testes de História relacionados a itens mágicos, objetos alquímicos e tecnológicos.

Engenhoca: Proficiente com Ferramentas de Engenhoqueiro. Com 10 po e uma hora de trabalho pode criar um dispositivo mecânico (CA 5, 1 PV) que funciona por até 24h ou até ser desmontado (recuperando os materiais). Você pode ter até três mecanismos ativos ao mesmo tempo. Ao criá-lo escolha uma das seguintes funções.

-*Brinquedo*: Colocado no chão move-se 1,5m em uma direção aleatória. Faz sons apropriados para o formato.

-*Caixa de Música*: Quando aberta toca uma música pré-determinada em volume moderado.

-*Isqueiro*: Com uma ação produz uma chama miniatura que pode ser usada para acender outras coisas.

Gnomo das profundezas

Atributo: +1 em Destreza.

Idade: Adulto 45. Vivem 250.

Visao no Escuro: 36m

Camuflagem Rochsa: vantagem em testes de Destreza (furtividade) feitos para se esconder em terreno rochoso.

MEIO-ORC

Atributos: +2 em Força, +1 em Constituição.

Tendência Comum: Caótico e Neutro.

Idade: Adultos aos 14. Vivem até 75.

Tamanho e Peso: Tamanho Médio. Mais altos e mais pesados que humanos.

Idiomas: Orc e Comum.

Deslocamento: 9m.

Ataques Selvagens: Quando consegue um decisivo rola um dado extra de dano.

Intimidador: Proficiência em Intimidar.

Tolerância Infundável: Uma vez por descanso longo, ao cair a 0 sem morrer, cai para 1 ao invés.

Visão no Escuro: Trata escuridão a 18m (12quadrados) como penumbra e penumbra como claridade.

Idiomas: Pode falar, ler e escrever Comum e Orc.

HUMANO

Ajuste de Atributo: +1 em todos os valores de atributos.

Idade: Os humanos chegam à idade adulta no final da adolescência e vivem menos de um século.

Tendência: Os humanos não possuem uma inclinação a nenhuma tendência em especial. Os melhores e os piores são encontrados entre eles.

Tamanho: Os humanos variam muito em altura e peso, podem ter apenas 1,50m até mais de 1,80m de altura. Independentemente da sua posição entre esses valores, o seu tamanho é Médio.

Deslocamento: O deslocamento base de caminhada é 9 metros (6 quadrados).

Idiomas: Um humano pode falar, ler e escrever comum e um outro idioma adicional da escolha do jogador.

TRAÇOS RACIAIS ALTERNATIVOS

Ajuste de Atributo: +1 em dois atributos a sua escolha.

Perícias: Adquire proficiência em uma perícia de sua escolha.

Talentos: Ganha um talento de sua escolha.

TIEFLING

Tiefling

Atributos: +2 em Carisma, +1 em Inteligência.

Idade: Como os Humanos.

Tendência Comum: Leal e Mau.

Tamanho e Peso: Tamanho Médio. Físico como os Humanos.

Deslocamento: 9m (6 quadrados).

Legado Infernal: Conhece o Truque Taumaturgia. A partir do nível 3 pode usar a magia Repreensão Infernal uma vez por dia. A partir do nível 5 também pode usar a magia Escuridão uma vez por dia.

Resistência Diabólica: Resistência à Fogo.

Visão no Escuro: Trata escuridão a 18m (12quadrados) como penumbra e penumbra como claridade.

Idiomas: Pode falar, ler e escrever Comum e Infernal.

VARIACOES DE TIEFLING

Alado: Você tem asas de morcego brotando de suas omoplatas. Você tem deslocamento de voo de 9 metros. Esse traço substitui o traço Legado Infernal.

Aparência: Ao invés de ter as características físicas descritas no Livro do Jogador, escolha 1d4 + 1 dos seguintes traços: Pequenos chifres; Presas ou dentes afiados; Uma língua bifurcada; Olhos de serpente; Seis dedos em cada mão; Pernas de bode; Cascos partidos; Uma calda bifurcada; Pele coriácea ou escamada; Pele vermelha ou azul escura; Não projeta sombra ou reflexo; Exala um cheiro de enxofre.

Feroz: Seu valor de Inteligência aumenta em 1 e seu valor de Destreza aumenta em 2. Esse traço substitui o traço Aumento no Valor de Habilidade.

Fogo Infernal: Quando você alcança o 3º nível, você pode conjurar a magia mãos flamejantes uma vez como uma mais de 2º nível. Esse traço substitui a magia repreensão infernal do traço Legado Infernal.

Língua do Diabo: Você conhece o truque zombaria viciosa. Quando você alcança o 3º nível, você pode conjurar a magia enfeitiçar pessoa como uma magia de 2º nível uma vez com esse traço. Quando você alcança o 5º nível, você pode conjurar a magia cativar uma vez com esse traço. Você deve terminar um descanso longo para conjurar essas magias novamente com esse traço. Sua habilidade de conjuração para elas é Carisma. Esse traço substitui o traço Legado Infernal.

GENASI

Ajuste de Atributos: +2 Constituição.
Idade: Adultos aos 20. Vivem até 120.
Tendência Comum: Neutros.
Tamanho e Peso: Médio, 1,5m até 1,8m de altura.
Deslocamento: 9m .
Idiomas: Pode falar, ler e escrever Comum e Primordial.

GENASI DA ÁGUA

Ajuste de Atributos: +1 Sabedoria.
Resistência a Ácido: Você tem resistência a dano de ácido.
Anfíbio: Respira ar e água.
Natação: Deslocamento de natação de 9 metros.
Chamas as Ondas: Você conhece o truque moldar água. 3º nível, você pode conjurar a magia criar ou destruir água uma vez com esse traço como uma magia de 2º nível, sem necessidade de componentes materiais, e você recupera a habilidade de conjurar dessa forma quando você termina um descanso longo. Sua habilidade de conjuração para essa magia é Constituição.

GENASI DA TERRA

Ajuste de Atributos: +1 Força.
Caminhada Terrestre: Pode se mover através de terreno difícil feito de terra ou pedra sem gastar movimento extra.
Mesclar-se às Rochas: Você pode conjurar a magia passos sem pegadas uma vez com esse traço, sem necessidade de componentes materiais, e você recupera a habilidade de conjurar dessa forma quando você termina um descanso longo. Sua habilidade de conjuração para essa magia é Constituição.

GENASI DO AR

Ajuste de Atributos: +1 Destreza.
Fôlego Interminável: Pode prender seu fôlego indefinidamente enquanto não estiver incapacitado.
Misturar-se ao Vento: Você pode conjurar a magia levitação uma vez com esse traço, sem necessidade de componentes materiais e você recupera a habilidade de conjurar dessa forma quando termina um descanso longo.
Sua habilidade de conjuração para essa magia é Constituição.

GENASI DO FOGO

Ajuste de Atributos: +1 Inteligência.
Visão no Escuro: Trata escuridão a 18m (12 quadrados) como penumbra e penumbra como claridade. Vê no escuro está em tons de vermelho.
Resistência a Fogo: Resistência a dano de fogo.
Alcançar as Chamas: Truque criar chamas. 3º nível, você pode conjurar a magia mãos flamejantes uma vez com esse traço como uma magia de 1º nível, sem necessidade de componentes materiais, e você recupera a habilidade de conjurar dessa forma quando você termina um descanso longo. Sua habilidade de conjuração para essa magia é Constituição.

AARAKOCRA

Ajuste de Atributos: +2 Destreza +1 Sabedoria.
Idade: Adultos aos 3. Vivem até 30.
Tendência Comum: Leal e Bom.
Tamanho e Peso: Médio, 1,5m de altura. Peso 50kg
Deslocamento: 7.5m .
Voo: Deslocamento de voo de 15 metros. Para usar esse deslocamento, você não pode estar vestindo armadura média ou pesada.
Garras: 1d4 de dano cortante ao atingirem.
Idiomas: Pode falar, ler e escrever Comum, Aarakocra e Auran.

GOLIAS

Ajuste de Atributos: +2 Força +1 Constituição.
Idade: Adultos aos 18. Vivem até 90.
Tendência Comum: Neutro.
Tamanho e Peso: Médio, 2,1-2,4 de altura. Peso 140-170kg
Deslocamento: 9m .
Atleta Natural: Proficiência na perícia Atletismo.
Garras: 1d4 de dano cortante ao atingirem.
Idiomas: Pode falar, ler e escrever Comum, Aarakocra e Auran.
Resistência da Pedra: Quando sofrer dano, você pode usar sua reação para rolar um d12. Adicione seu mod de Constituição ao valor rolado e reduza o dano por esse resultado. Após usar, você não poderá usá-lo novamente até terminar um descanso curto ou longo.
Compleição Poderosa: Você é considerado como de uma categoria de tamanho maior para determinar sua capacidade de carga e o peso que você pode empurrar, arrastar ou erguer.
Nascido nas Montanhas: Está aclimatado a altas altitudes, incluindo elevações acima de 6.000 metros. Também é naturalmente adaptado a climas frios, como descrito no capítulo 5 do Guia do Mestre.