

COMPÊNDIO DE RAÇAS

ESSE DOCUMENTO É UMA COMPILAÇÃO DE NOVAS RAÇAS PARA suplementar as do *Livro do Jogador*: aarakocra, genasi e golias. Sub-raças de gnomos (o gnomos das profundezas), de anão (o duergar) e de halfling (o halfling fantasma) também estão inclusas. Além disso, existem duas variantes, uma de meio-elfo e uma de tiefling. Essas novas opções foram compiladas de livros oficiais (*Elemental Evil Players Companion* e *Sword Coast Adventurer Guide*) e estão disponíveis quando você faz um personagem, considerando que o seu Mestre as permita em sua campanha.

AARAKOCRA

Isolados em montanhas elevada na copa de altas árvores, os aarakocra, às vezes chamados de povo pássaro, provocam medo e admiração. Muitos aarakocra se quer são nativos do Plano Material. Eles vem de um mundo além – dos horizontes ilimitados do Plano Elemental do Ar. Eles são imigrantes, refugiados, batedores e exploradores, seus postos de observação funcionam como bases em um mundo tão estranho quanto alienígena.

BICO E PENAS

De baixo, os aarakocra se parecem muito com pássaros gigantes. Apenas quando eles descem para se empoleirar em um galho ou andar pelo chão que sua aparência humanoide se revela. Ficando em pé, um aarakocra pode alcançar até 1,5 metro de altura e eles possuem pernas compridas e finas terminadas em garras afiadas.

Penas cobrem seus corpos. Sua plumagem geralmente denota sua filiação numa tribo. Machos são vividamente coloridos, com penas vermelhas, laranjas ou amarelas. As fêmeas tem cores mais opacas, geralmente marrom ou cinza. Suas cabeças completam a aparência aviária, parecida com a de um papagaio ou águia com variações tribais distintas.

GUARDIÕES DO CÉU

Nenhum lugar é mais confortável para os aarakocra que o céu. Eles podem passar horas no ar, e alguns passam dias, travando suas asas e deixando ventos termais mantê-los no ar. Em batalha, eles se mostram dinâmicos e aviadores acrobáticos, movendo-se com velocidade e graça memoráveis, mergulhando para rasgar oponentes com armas ou garras antes de se virarem e voarem para longe.

Por serem aéreos, os aarakocra deixam o céu com relutância. Em seu plano nativo, eles podem voar por dias ou meses, aterrissando apenas para pôr seus ovos e alimentar os filhotes antes de se arremessarem de volta no ar. Aqueles que fazem do Plano Material seu mundo, consideram-no um lugar estranho. As vezes eles esquecem ou ignoram as distâncias verticais, e eles não sentem nada além de pena daqueles povos terrestres forçados a viver e trabalhar no chão.

MANEIRISMOS DE AVE

A semelhança dos aarakocra com pássaros não se limita às características físicas. Os aarakocra demonstram muitos dos maneirismos dos pássaros comuns. Eles são melindrosos com suas plumagens, frequentemente cuidando de suas penas, limpando e removendo quaisquer passageiros minúsculos que eles tenham adquirido. Quando eles se dignam a descer do céu, eles frequentemente o fazem próximo de poças onde eles possam pegar peixes e se banhar.

Muitos aarakocra pontuam suas falas com silvos, sons que eles usam para transmitir ênfase e para mascarar significado, similar ao que humanos fazem através de expressões faciais e gestos. Um aarakocra pode ficar frustrado com pessoas que fracassem em capturar suas nuances; uma ameaça de um aarakocra pode ser confundida com uma brincadeira e vice versa.

A ideia de posse confunde a maioria dos aarakocra. Afinal de contas, a quem pertence o céu? Mesmo quando lhes é explicado, eles inicialmente consideram a noção de posse incompreensível. Como resultado, os aarakocra que tem pouca interação com outros povos podem se tornar um estorvo conforme eles caem do céu para arrebatam o gado ou saquear a colheita de frutas e grãos. Objetos brilhantes e cintilantes atraem sua atenção. Eles não tem dificuldade em arrancar o tesouro e levar de volta para seus assentamentos para embelezá-los. Um aarakocra que passe anos entre outras raças pode aprender a inibir seus impulsos.

O confinamento aterroriza os aarakocra. Estar aterrado, preso no subterrâneo ou aprisionado pela fria e inflexível terra é um tormento que poucos aarakocra podem suportar. Mesmo quando estão empoleirados em galhos altos ou descansando em seus lares no topo de montanhas, eles parecem alerta, com olhos inquietos e corpos preparados para voar.

TERRAS NATAIS

A maioria dos aarakocra vivem no Plano Elemental do Ar. Os aarakocra podem ser levados ao Plano Material, às vezes, ao perseguirem inimigos ou para frustrar os planos dos seus adversários lá. Acidentes também podem levar um ninho de aarakocra a cair em um mundo desse plano. Alguns poucos encontram seu caminho para um mundo desse através de portais em seu próprio plano e estabelecem ninhos em altas montanhas ou nas copas de árvores antigas.

Quando tribos de aarakocra se estabelecem em uma área, elas dividem o território de caça que se estende por uma área de até 160 quilômetros quadrados, com cada tribo caçando nas terras próximas de sua colônia, ir além pode fazer a caça ficar escassa.

Uma colônia típica consiste de um grande ninho com uma abertura no teto feito de esteiras de videiras. Os mais velhos agem como líderes com o apoio de um xamã.

AARAKOCRAS NOS REINOS ESQUECIDOS

Nunca conseguindo se estabelecer com segurança em Faerûn, os aarakocra tem apenas quatro colônias maiores: nos Montes das Estrelas dentro da Floresta Alta, nos Chifres da Tempestade em Cormyr, nas Montanhas Rachadas na Orla de Vilhon e nos Penhascos Místicos em Chult.

Essas colônias estabelecidas nos Montes das Estrelas, próximas do Vale de Dessarin, sempre foram um povo recluso e cauteloso, visto apenas durante suas lutas na Floresta Alta. Um dragão verde cruel e ganancioso quase exterminou a população e dispersou os sobreviventes. Esses aarakocra e seus descendentes juraram vingança contra o dragão e podem ser vistos vasculhando as terras do Norte e de Cormyr atrás de rastros de seu inimigo.

Seu único assentamento restante fica nas encostas das montanhas mais meridionais dos Montes das Estrelas. Nas nascentes do Corredor do Unicórnio, o Último Ninho da Águia é o lar de diversos aarakocra. Recentemente, os aarakocra anciãos detectaram mudanças nos ventos prevaletentes, o que eles consideram um mau presságio.

Diferente dos aarakocra de outros mundos do Plano Material, os aarakocra dos Reinos raramente viajam para o Plano Elemental do Ar.

PROPÓSITO MAIOR

Os aarakocra gostam de paz e solidão. A maioria deles tem pouco interesse em lidar com outros povos e menos interesse ainda em passar tempo no solo. Por essa razão, é preciso uma circunstância excepcional para que um aarakocra deixe sua tribo e ingresse na vida de aventureiro. Nem tesouro nem glória são suficientes para afasta-los de suas tribos; uma ameaça atroz ao seu povo, uma missão de vingança ou uma catástrofe geralmente está no coração de um aarakocra que escolheu o caminho de aventureiro.

Outras duas circunstâncias podem chamar um aarakocra para a aventura. Primeiro, os aarakocra tem laços históricos com os Dukes do Vento de Aqaa. Indivíduos excepcionais honram essa conexão e podem buscar os pedaços perdidos do *Bastão dos Sete Estilhaços*, os restos de um artefato feito pelos Duques do Vento há muito tempo atrás para derrotar o monstruoso campeão da Rainha do Caos, Mishka, o Lobo Aranha. Quando enfincado no corpo de Mishka, o caos em seu sangue quebrou o bastão e espalhou seus pedaços pelo multiverso. Recuperar os pedaços significa ganhar honra e apreço aos olhos dos vaati que forjaram-no e podem possivelmente recuperar uma poderosa arma para se defender contra os agentes do mal elemental.

Segundo, os aarakocra são inimigos juramentados dos elementais da terra, em particular dos gárgulas que servem Ogrémoch, o Príncipe da Terra. A palavra Aarakocra para gárgula, é espontaneamente traduzida como “pedra voadora”, e as batalhas entre aarakocra e gárgulas tem ocorrido através dos Planos Elementais da Terra e do Ar, ocasionalmente se prolongando para um mundo do Plano Material. Os aarakocra nesse plano deixam suas colônias para auxiliar outros humanoides engajados em lutar contra os cultos da terra e frustrar seus esforços.



NOMES AARAKOCRA

Como muitas de suas palavras, os nomes aarakocra incluem estalos, gorjeios e assobios ao ponto de fazer outras povos terem dificuldade no tempo de pronuncia deles. Geralmente, um nome tem entre duas e quatro sílabas com sons agindo como conectores. Quando estão interagindo com outras raças, os aarakocra podem usar apelidos dados por pessoas que os conheceram ou formas abreviadas de seus nomes completos.

Um aarakocra de qualquer gênero pode ter um desses nomes curtos: Aera, Aial, Aur, Deekek, Errk, Heehk, Ikki, Kleeck, Orrr, Ouss, Quaf, Quierk, Salleek, Urreek ou Zeed.

TRAÇOS RACIAIS DOS AARAKOCRA

Como um aarakocra, você tem certos traços em comum com outros povos. Ser capaz de voar em altas velocidades desde o 1º nível é excepcionalmente eficiente em determinadas circunstâncias e excessivamente perigoso em outras. Como resultado, jogar com um aarakocra requer considerações especiais do seu Mestre.

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor de Destreza aumenta em 2 e seu valor de Sabedoria aumenta em 1.

Idade. Um aarakocra atinge a maturidade aos 3 anos. Comparado com humanos, um aarakocra geralmente não vive mais de 30 anos.

Tendência. A maioria dos aarakocra são bons e raramente escolhem lados em se tratando de ordem e caos. Líderes tribais e guerreiros podem ser leais, enquanto que exploradores e aventureiros podem tender a serem caóticos.

Tamanho. Os aarakocra tem aproximadamente 1,5 metro de altura. Eles tem corpos magros e leves que pesam entre 40 e 50 quilos. Seu tamanho é Médio.

Deslocamento. Seu deslocamento base de caminhada é 7,5 metros.

Voo. Você tem deslocamento de voo de 15 metros. Para usar esse deslocamento, você não pode estar vestindo armadura média ou pesada.

Garras. Você tem garras que causam 1d4 de dano cortante ao atingirem.

Idiomas. Você pode falar, ler e escrever Comum, Aarakocra e Auran.

ANTECEDENTES DOS AARAKOCRAS

Os antecedentes mais apropriados para um aarakocra incluem forasteiro, eremita e sábio.

As pequenas colônias de aarakocra são insulares e remotas, e poucos aarakocra vivem longe de seus alojamentos. Nos Montes das Estrelas da Floresta Alta nos Reinos Esquecidos, não mais de algumas dúzias de aarakocra vivem longe dos ninhos de suas famílias. Os que vivem, geralmente são patrulheiros ou guerreiros, constantemente patrulhando a procura de ameaças externas.

GENASI

Aqueles que pensam nos outros planos como um todo, consideram-nos reinos remotos e distantes, mas a influência planar pode ser sentida por todo o mundo. Ela as vezes se manifesta em seres que, através de um acidente no nascimento, carregam o poder dos planos em seu sangue. Os genasi são pessoas desse tipo, a prole dos gênios e mortais.

Os Planos Elementais geralmente são inóspitos para os nativos do Plano Material: terra se chocando, chamadas lancinantes, céus intermináveis e mares infinitos torna a visita a esses locais perigosa até por um breve momento. Os poderosos gênios, porém, não enfrentam tais problemas quando se aventuram no plano mortal. Eles se adaptam bem à mistura de elementos do Plano Material e eles, às vezes o vistam – quer seja por vontade própria ou compelidos por magia. Alguns gênios podem adotar disfarces mortais e viajarem incógnitos.

Durante essas visitas, um mortal pode chamar a atenção de um gênio. Uma amizade se forma, um romance acontece e, às vezes, resulta em um filho. Essas crianças são os genasi: indivíduos com ligados a dois

mundos, ainda assim, não pertencendo a nenhum. Alguns genasi nascem de uniões de mortais com gênios, outros tem dois genasi como pais e alguns poucos tem um gênio bem distante em sua árvore genealógica, manifestando uma herança elemental que permaneceu adormecida por gerações.

Ocasionalmente, os genasi resulta da exposição a um surto de poder elemental, através de fenômenos como uma erupção dos Planos Interiores ou um plano de convergência. A energia elemental satura qualquer criatura na área e pode alterar sua natureza o suficiente para que seus descendentes com outros mortais nasçam como genasi.

HERDEIROS DO PODER ELEMENTAL

Os genasi herdam algo de ambos os lados de sua natureza dupla. Eles lembram humanos, mas tem pele de cores incomuns (vermelho, verde, azul ou cinza) e existe algo diferente neles. O sangue elemental flui através de suas veias manifestando-se diferentemente em cada genasi, frequentemente com poder mágico.

Vendo-se a silhueta, um genasi pode facilmente se passar por um humano. Aqueles que descendem da terra ou água tendem a ser mais pesados, enquanto que os do ar ou fogo tendem a ser mais leves. Um determinado genasi pode ter algumas características que lembrem seu parentesco mortal (orelhas pontudas de um elfo, o corpo atarracado e um cabelo espesso de um anão, mãos e pés pequenos de um halfling, olhos excessivamente grandes de um gnomo, e assim por diante).

Os genasi na maioria das vezes nunca tiveram contato com seus parentes elementais. Os gênios raramente tem interesse em sua prole mortal, enxergando-os como acidentes. Muitos não sentem nada por seus filhos genasi, na verdade.

Alguns genasi vivem como párias, levados ao exílio por sua aparência inquietante e magia estranha, ou assumindo a liderança de humanoides selvagens e cultos misteriosos em terras indômitas. Outros conseguem posições de grande influência, especialmente onde seres elementais são reverenciados. Alguns poucos genasi deixam o Plano Material para encontrar refúgio nas famílias de seus parentes gênios.

SELVAGENS E CONFIANTES

Os genasi raramente carecem de confiabilidade, vindo a si mesmos como iguais contra praticamente qualquer desafio em seu caminho. Isso certamente pode manifestar como uma autoconfiança virtuosa em um genasi e como arrogância em outro. Tal autoconfiança pode, às vezes, cegar o genasi para o perigo e seus grandes planos frequentemente envolve eles e outros em problemas.

Muitos fracassos pode desbatar até a autoestima de um genasi, então eles constantemente obrigam-se a melhorar, aprimorando seus talentos e aperfeiçoando seu ofício.

TERRAS DOS GENASI

Como seres raros, os genasi podem passar toda a vida sem encontrar outro de sua espécie. Não existem grandes cidades ou impérios genasi. Os genasi raramente fazem comunidades próprias e geralmente adotam as culturas e sociedades onde nasceram. Quanto mais estranha sua aparência, mas difícil é sua vida. Muitos genasi se



GENASI EM ATHAS

Apesar de qualquer mundo que possua um ou mais planos elementais poder ter genasi, em Athas, o mundo do cenário de campanha de Dark Sun, as forças elementais possuem uma oscilação maior que em outros mundos. Como uma pessoa tocada por um poder elemental, os genasi são vistos como videntes, profetas e escolhidos. O nascimento de um genasi, quer seja um escravo, um nobre ou membro de uma tribo no deserto, é um evento auspicioso. Muitos Athasianos acreditam que um determinado genasi é destinado a grandeza – ou infâmia.

ocultam em cidades movimentadas, onde sua distinção dificilmente atrai a atenção em lugares acostumados com uma variedade de povos diferentes.

Aqueles que vivem na fronteira, no entanto, passam por momentos mais difíceis. As pessoas aí tendem a ser menos receptivas com as diferenças. Às vezes, uma indiferença e um olhar desconfiado são o máximo que um genasi pode esperar; em locais mais retrógrados, eles enfrentam ostracismo e até mesmo violência por parte das pessoas que os confundem com corruptores. Enfrentando uma vida difícil, os genasi buscam isolamento em locais selvagens, fazendo seus lares em montanhas ou florestas, próximas de lagos ou subterrâneos.

A maioria dos genasi do ar ou do fogo nos Reinos são descendentes de djinn e efreet que já governaram Calimshan. Quando esses governantes foram destronados, seus filhos tocados pelos planos se dispersaram. Ao longo de milhares de anos, as linhagens dos genasi tem se espalhado por outras terras. Muito obstantes do comum, os genasi do ar e do fogo são mais frequentemente encontrados nas regiões oeste de Faerûn, ao longo da costa norte de Calimshan até a Costa da Espada, e adentro das Terras Centrais do Ocidente ao leste. Alguns permanecem em sua antiga terra natal.

ANTECEDENTES DOS GENASI

Cada sub-raça de genasi tem seu próprio temperamento, que pode fazer com que alguns antecedentes sejam mais apropriados que outros.

Praticamente todos os **genasi da água** tiveram alguma experiência a bordo ou com embarcações marítimas. Eles fazem excelentes marinheiros e pescadores. Como os genasi da terra, no entanto, os genasi da água preferem a quietude e solidão; as vastas encostas são seus lares naturais. Eles vão onde querem, fazem o que querem e raramente se sentem presos a alguma coisa. Bons antecedentes para um genasi da água incluem eremita e marinheiro.

Os **genasi da terra** são mais reservados e sua conexão com a terra os impede de se sentirem confortáveis na maioria das cidades. Seu tamanho e força incomuns fazem deles soldados naturais, no entanto, com sua atitude estoica, eles podem encorajar outros a se tornarem grandes líderes. Muitos genasi da terra vivem no subterrâneo, onde eles podem estar em contato com seu elemento predileto. Quando eles saem de suas cavernas, eles podem vagar por colinas e montanhas ou reivindicar ruínas antigas para si. Antecedentes apropriados para um genasi da terra incluem eremita, forasteiro e soldado.

Os **genasi do ar** são orgulhosos de sua herança, às vezes ao ponto de serem arrogantes. Eles podem ser extravagantes e gostam de atrair atenção. Eles raramente permanecem no mesmo lugar por muito tempo, sempre procurando por novos horizontes para ver e respirar. Os genasi do ar que não vivem em cidades preferem terras como planícies, desertos e altas montanhas. Antecedentes apropriados incluem charlatão, artista e nobre.

Os **genasi do fogo** geralmente se metem em dificuldades devido ao seu temperamento impetuoso. Como seus primos genasi do ar, eles às vezes exibem sua percepção de superioridade entre os povos comuns. Mas eles também querem que os outros partilhem da suas opiniões enaltecidas de si mesmos, então, eles constantemente buscam melhorar sua reputação. Antecedentes possíveis para um genasi do fogo incluem criminoso, herói do povo e nobre.

Contrastando, os genasi da água e da terra não possuem uma história em comum. Esses indivíduos tem dificuldade em traçar sua própria linhagem e as descendências ocasionalmente pulam uma geração ou duas. Muitos genasi da terra originam-se no Norte e se espalham de lá. Os genasi da água vem de áreas costeiras, a maior concentração deles vem das regiões ao redor do Mar das Estrelas Cadentes.

As terras distantes de Zakhara são conhecidas apenas em lendas para a maioria dos habitantes de Faerûn. Lá, os gênios e conjuradores fazem barganhas e os genasi podem resultar de tais pactos. Esses genasi são fontes de grande felicidade e angústia na história dessas terras.

NOMES GENASI

Os genasi usam os nomes convencionais dos povos com os quais foram criados. Eles podem assumir nomes distintos posteriormente, para capturar sua herança, como Chama, Âmbar, Onda ou Ônix.

TRAÇOS RACIAIS DOS GENASI

Seu personagem genasi tem certas características em comum com todos os outros genasi.

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor de Constituição aumenta em 2.

Idade. Os genasi amadurecem a mesma proporção que os humanos e alcançam a idade adulta no final de sua adolescência, por volta dos 20 anos. Eles vivem um pouco mais que os humanos, chegando até 120 anos.

Tendência. Independentes e autoconfiantes, os genasi tendem a serem neutros.

Tamanho. Os genasi são tão variados quanto seus parentes mortais, mas geralmente tem compleição de humanos, variando entre 1,5 e 1,8 metro de altura. Seu tamanho é Médio.

Deslocamento. Seu deslocamento base de caminhada é 9 metros.

Idiomas. Você pode falar, ler e escrever Comum e Primordial. Primordial é um idioma gutural, cheio de sílabas ásperas e consoantes duras.

Sub-raça. Quatro sub-raças maiores de genasi são encontradas entre os mundos de D&D: genasi da água, genasi da terra, genasi do ar e genasi do fogo. Escolha uma dessas sub-raças.

GENASI DA ÁGUA

O bater das ondas, o balanço do mar espumando no vento, as profundezas do oceano – todas essas coisas atraem você. Você vaga livremente e orgulha-se de sua independência, apesar de alguns poderem considerar você egoísta.

A maioria dos genasi da água parecem ter acabado de se banhar, com gotas de humidade por todo o seu corpo e cabelo. Eles cheiram a chuva fresca e água doce. Peles azuis ou verdes são comuns, e a maioria tem olhos demasiadamente grandes, de cor azul escuro. O cabelo de um genasi da água pode flutuar livremente, balançando e ondulando como se estivesse embaixo d'água. Alguns tem vozes baixas que lembram a canção de baleias ou gotejamento de córregos.

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor de Sabedoria aumenta em 1.

Resistência a Ácido. Você tem resistência a dano de ácido.

Anfíbio. Você pode respirar ar e água.

Natação. Você tem deslocamento de natação de 9 metros.

Chamas as Ondas. Você conhece o truque moldar água (veja no *Compêndio de Magias*). Quando você alcançar o 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

Como um genasi da terra, você é descendente dos cruéis e gananciosos dao, apesar de você não ser necessariamente mau. Você tem um pouco de controle inerente sobre a terra, revelado com força superior e poder sólido. Você tende a evitar decisões precipitadas, parando tempo suficiente para considerar suas opções antes de agir.

O elemento da terra se manifesta de formas diferentes de um indivíduo para o seguinte. Alguns genasi da terra sempre tem porções de poeira caindo de seus corpos e lama presa a suas roupas, nunca estando limpos, não importa o quão frequentemente se banhem. Outros são tão lustrosos e polidos quanto gemas, com tons de pele do marrom escuro ao preto, e olhos brilhantes como ágatas. Os genasi da terra também podem ter corpos lisas e metálicas, com peles como ferro desbotado com marcas de ferrugem, um couro de cascalho e áspero, ou mesmo um revestimento de minúsculos cristais incorporados. Os mais rígidos tem fissuras no seu corpo, onde uma luz fraca brilha.

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor de Força aumenta em 1.

Caminhada Terrestre. Você 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

Como um genasi do ar, você é descendente dos djinn. Tão mutável quanto o clima, seu humor muda de calmo para selvagem e violento sem muito aviso, mas essas tormentas raramente duram muito.

Os genasi do ar geralmente tem pele, cabelo e olhos azul claros. Uma fraca, mas constante brisa acompanha-os, desarrumando seu cabelo e balançando suas roupas. Alguns genasi do ar falam com vozes soprosas, marcadas por um eco sutil. Alguns poucos demonstram padrões diferentes em sua pele, ou tem cristais brotando de seus escalpos.

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor de Destreza aumenta em 1.

Fôlego Interminável. Você 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

Como um genasi do fogo, você herdou o humor volátil e a mente sagaz dos efreeti. Você tende a ser impaciente e a fazer julgamentos precipitados. Ao invés de esconder sua aparência distinta, você a enaltece.

Praticamente todos os genasi do fogo são arduamente quentes como se queimassem por dentro, uma impressão reforçada por peles com tons de vermelho flamejante, preto-carvão ou cor de cinzas. Os mais parecidos com humanos tem cabelos vermelho fogo que se retorcem sob emoções extremas, enquanto que os espécimes mais exóticos possuem chamas de verdade dançando sobre suas cabeças. As vozes dos genasi do fogo podem soar como o crepitar de chamas e seus olhos brilham quando irritados. Alguns são acompanhados por um sutil cheiro de enxofre.

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor de Inteligência aumenta em 1.

Visão no Escuro. Você pode ver na penumbra a até 18 metros de você como se fosse luz plena e na escuridão como se fosse penumbra. Seus laços com o Plano Elemental do Fogo tornam sua visão no escuro incomum: tudo que você vê no escuro está em tons de vermelho.

Resistência a Fogo. Você tem resistência a dano de fogo.

Alcançar as Chamas. Você conhece o truque *criar chamas*. Quando você alcançar o 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.

GOLIAS

Nos picos das mais altas montanhas – muito acima das encostas onde as árvores crescem e onde o ar é rarefeito e os ventos gelados urram – vivem os reclusos golias.

Poucos povos podem dizer ter visto um golias, e menos ainda podem dizer que fizeram amizade com eles.

Os golias vagam por um ermo reino de rochas, ventos e frio. Seus corpos parecem ter sido esculpidos de rocha montanhosa e dão a eles grande força física. Eles se animam após os ventos errantes, fazendo deles nômades que vagam de pico em pico. Seus corações se enchem com o respeito imparcial do seu reino gelado, deixando para cada golias a responsabilidade de merecer um lugar na tribo ou morrer tentando.

COMPETIDORES MOTIVADOS

Cada dia traz um novo desafio para um golias. Comida, água e abrigo são raros nas altitudes mais elevadas das montanhas. Um único erro pode trazer a desgraça para toda uma tribo, enquanto que um esforço heroico individual pode garantir a sobrevivência do grupo inteiro.

Os golias, então, dão muita importância a autossuficiência e habilidade individual. Eles tem compulsão em manter uma pontuação, contando seus feitos e calculando suas realizações para comparar com as dos outros. Os golias adoram vencer, mas eles veem a

derrota como um estímulo para aprimorar suas habilidades.

Essa dedicação à competição tem um lado obscuro. Os golias são competidores ferozes, mas, acima de tudo, eles são levados a superar seus esforços anteriores. Se um golias matar um dragão, ele deve buscar um ancião maior e mais poderoso para confrontar. Poucos golias aventureiros chegam à velhice, já que a maioria morre tentando superar seus feitos passados.

JOGO LIMPO

Para os golias, a competição existe apenas quando ela é sustentada por condições de concorrência equivalentes. A competição mede talento, dedicação e esforço. Esses fatores determinam a sobrevivência no seu território natal, sem depender de itens mágicos, dinheiro ou outros elementos que possam causar desequilíbrio de uma forma ou outra. Os golias confiam alegremente com tais benefícios, mas eles são cautelosos para lembrar que tais vantagens sempre podem ser perdidas. Um golias que confie demasiadamente neles pode ficar complacente, uma receita para o desastre nas montanhas.



Esse traço se manifesta fortemente quando os golias interagem com outros povos. O relacionamento entre camponeses e nobres intriga os golias. Se um rei não tem inteligência ou instinto de liderança, então é obvio que a pessoa mais talentosa no reino deveria tomar seu lugar. Os golias raramente mantêm tais opiniões para si mesmo e zombam de povos que contam com estruturas sociais ou governos para manter o poder.

SOBREVIVÊNCIA DO MAIS APTO

Entre os golias, qualquer adulto que não possa contribuir para a tribo é expulso. Um golias solitário tem pouca chance de sobreviver, especialmente um velho e fraco. Os golias tem pouca compaixão dos adultos que não podem cuidar de si mesmos, no entanto, um indivíduo doente ou ferido é tratado, como resultado do conceito de jogo limpo dos golias.

Ainda se espera que um golias com um ferimento permanente carregue seu fardo na tribo. Geralmente, um golias desse morre tentando seguir adiante, ou esse golias se vai durante a noite para buscar a vontade imparcial do destino.

De certa forma, o golias levado a partir alimentam a inevitabilidade cruel do seu declínio e morte. Um golias prefere muito mais morrer em batalha, no auge da sua força e habilidade, a enfrentar a lenta decadência da velhice. Poucos povos já encontraram um golias ancião e, até mesmo os golias que deixaram o abraço do seu povo com o impulso de desistir de suas vidas conforme suas capacidades físicas se enfraquecem.

Devido ao risco tomado, as tribos golias sofrem de uma falta crônica de experiência oferecida por líderes de longo prazo. Eles contam com a sabedoria inata em sua liderança, já que eles raramente contam com a sabedoria que vem com a idade.

NOMES DE GOLIAS

Cada golias tem três nomes: um nome de nascença dado pela mãe e pai da criança, um apelido dado pelo chefe da tribo e um nome de família ou clã. Um nome de nascença tem até três sílabas longas. Nomes de clã tem cinco sílabas ou mais e terminam em um vogal.

Nomes de nascença raramente estão ligados ao gênero. Os golias enxergam fêmeas e machos como iguais em tudo e eles consideram sociedades com divisão de papéis por gênero intrigantes ou dignas de escárnio. Para um golias, a pessoa que é melhor em um trabalho deveria ser aquela designada a fazê-lo.

O apelido de um golias é uma descrição que pode mudar com a vontade do chefe de tribo ou do ancião tribal. Ele se refere a um feito notável, quer seja um sucesso ou um fracasso, cometido pelo golias. Os golias dão e usam apelidos aos seus amigos de outras raças e os mudam para se referir aos feitos notáveis do indivíduo.

Os golias apresentam todos os três nomes quando se identificam, na ordem de nome de nascença, apelido e nome de clã. Em conversas casuais, eles usam seus apelidos.

Nomes de Nascença: Aukan, Eglath, Gae-Al, Gauthak, Ilikan, Keothi, Kuori, Lo-Kag, Manneo, Maveith, Nalla, Orilo, Paavu, Pethani, Thalai, Thotham, Uthal, Vaunea, Vimak

Apelidos: Matador de Urso, Chamado da Alvorada, Destemido, Fazedor de Fogo, Entalha-Chifre, Olho-

Vivo, Caçador Solitário, Salto-Largo, Esmaga-Raiz, Vigia do Céu, Mão Firme, Fio do Ciclone, Órfão-Duplo, Perna Torta, Pintor de Palavra

Nomes de Clã: Anakalathai, Elanithino, Gathakanathi, Kalagian, Katho-Olavi, Kolae-Gileana, Ogolakanu, Thuliaga, Thunukalathi, Vaimei-Laga

TRAÇOS RACIAIS DOS GOLIAS

Os golias partilham de uma quantidade de traços em comum uns com os outros.

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor de Força aumenta em 2 e seu valor de Constituição aumenta em 1.

Idade. Os golias tem uma expectativa de vida compatível com a dos humanos. Eles chegam a idade adulta no fim da adolescência, por volta dos 18 anos, e geralmente vivem menos de um século.

Tendência. A sociedade dos golias, com seus papéis e tarefas bem definidos, tem um forte inclinação à ordem. O sentido de justiça dos golias, equilibrado com um ênfase na autossuficiência e responsabilidade pessoal, os impele à neutralidade.

Tamanho. Os golias tem entre 2,10 e 2,40 metros e pesam entre 140 e 170 quilos. Seu tamanho é Médio.

Deslocamento. Seu deslocamento base de caminhada é 9 metros.

Atleta Natural. Você tem proficiência na perícia Atletismo.

Resistência da Pedra. Você pode se focar para ocasionalmente reduzir um ferimento. Quando você sofrer dano, você pode usar sua reação para rolar um d12. Adicione seu modificador de Constituição ao valor rolado e reduza o dano por esse resultado. Após usar esse traço, 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. Você está aclimatado a altas altitudes, incluindo elevações acima de 6.000 metros. Você também é naturalmente adaptado a climas frios, como descrito no capítulo 5 do *Guia do Mestre*.

Idiomas. Você pode falar, ler e escrever Comum e Gigante.

ANÃO CINZENTO (DUERGAR)

Os anões cinzentos, ou duergar, vivem nas profundezas do Subterrâneo. Após escavarem mais fundo que quaisquer outros anões, eles foram escravizados por devoradores de mentes por eras. Apesar de eventualmente conseguirem sua liberdade, esses impiedosos anões de pele acinzentada agora escravizam a si próprios e são tão tiranos quanto seus antigos mestres.

Fisicamente similares aos outros anões de diversas maneiras, os duergar são magros e esguios, com olhos negros e cabeças carecas, com os machos possuindo longas barbas cinzas desgrenhadas.

Os duergar valorizam o trabalho árduo acima de tudo. Demonstrar emoções diferentes de determinação ou raiva impiedosas é visto com maus olhos na cultura deles, mas eles podem, às vezes, mostrarem-se felizes durante o trabalho. Eles possuem o apreço típico dos anões por ordem, tradição e artesanato impecável, mas seus bens

são puramente utilitários, desprezando valores estéticos ou artísticos.

Alguns duergar tornam-se aventureiros, poucos permanecem na superfície do mundo, pois eles são uma raça tacanha e desconfiada. Aqueles que deixam suas cidades subterrâneas geralmente são exilados. Verifique com seu Mestre para ver se você pode jogar com um personagem anão cinzento.

TRAÇOS RACIAIS DOS ANÕES CINZENTOS

A sub-raça duergar tem os traços raciais do anão do *Livro do Jogador*, mais os trações de sub-raça abaixo.

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor de Força aumenta em 1.

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

Idioma Extra. Você pode falar, ler e escrever Subterrâneo.

Resistência Duergar. Você tem vantagem nos testes de resistência contra ilusões e para não ser enfeitiçado ou paralisado.

Magia Duergar. Quando alcança o 3º nível, você pode conjurar a magia *aumentar/reduzir* em si mesmo uma vez com esse traço, usando apenas a opção de aumentar da magia. Quando alcança o 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 conjura-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.

Sensibilidade à Luz Solar. Você tem desvantagem nas jogadas de ataque e em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à visão quando você, o alvo do seu ataque, ou o que quer que você esteja tentando perceber, estiver sob luz solar direta.

GNOMO DAS PROFUNDEZAS

Gnomos da floresta e gnomos das rochas são os gnomos mais comumente encontrados nas terras do mundo da superfície. Mas existe outra sub-raça de gnomos raramente vista pelos habitantes da superfície: os gnomos das profundezas, também conhecidos como svirfneblin. Reservados e desconfiados de forasteiros, os svirfneblin são astutos e taciturnos, mas podem ser tão justo quanto caridosos, leais e compassivos quanto seus primos da superfície.

NASCIDO NAS ENTRANHAS DA TERRA

Os svirfneblin parecem mais com criaturas de pedra que de carne. Sua pele coriácea é geralmente cinza, marrom ou de matiz parda, agindo como uma camuflagem natural com as rochas a sua volta. Seus corpos são torneados com músculos rígidos ou gordura e eles são mais pesados que sua estatura pequena sugere; os svirfneblin frequentemente pesam 50 quilos ou mais, mas raramente chegam a mais de 90 centímetros de altura.

Os svirfneblin machos são carecas desde crianças, apesar dos adultos poderem ter barbas ou bigodes espessos. As fêmeas tem cabelos cheios, e elas geralmente amarram seus cabelos atrás com tranças ou os mantêm curtos para deixá-lo fora do caminho enquanto trabalham.

Os svirfneblin são bem adaptados a existência no subterrâneo. Eles possuem uma visão no escuro excelente e muitos deles tem talentos mágicos que rivalizam a conjuração inata dos drow e duergar. Eles são surpreendentemente fortes para o seu tamanho, suportando trabalho pesado e perigos que poderiam derrubar a maioria das outras pessoas.

MESTRES DA MINERAÇÃO

Independentemente de sua natureza reservada, os svirfneblin não são tristes. Eles admiram o trabalho engenhoso e o artesanato delicado, exatamente como qualquer outro gnomos. Os svirfneblin adoram gemas de todas as espécies e eles buscam audaciosamente pedras preciosas nos túneis mais profundos e escuros. Eles também são lapidários e mineiros especializados, e eles apreciam rubis acima de todas as outras gemas.

HABITANTES DAS PROFUNDEZAS

Os svirfneblin são conhecidos como gnomos das profundezas por terem escolhido viver bem abaixo da superfície da terra. A maioria dos svirfneblin nunca viu a luz do dia. Seus lares são bem escondidos em fortalezas ocultas por passagens labirínticas e ilusões astutas. Vastas redes de túneis de minas rodeiam a maioria dos assentamentos svirfneblin, guardados por armadilhas mortais e sentinelas ocultas. Quando um viajante passar pelas defesas exteriores, os túneis se abrem em maravilhosas cidades-caverna escavadas na rocha circundante com um cuidado requintado. Os svirfneblin são austeros em relação ao seu conforto comparados aos



seus primos da superfície, mas eles tem muito orgulho do seu trabalho na pedra.

Os gnomos das profundezas fazem o possível para permanecerem escondidos. Mesmo quando viajantes da superfície localiza com êxito uma comunidade svirfneblin, ganhar sua confiança pode ser ainda mais difícil. Os raros viajantes que obtêm êxito em se aliar aos gnomos das profundezas descobrem que eles são aliados leais e corajosos contra qualquer adversário.

BATEDORES E ESPÍÕES

Gnomos que habitam a superfície frequentemente entram na vida de aventureiro por pura curiosidade sobre o mundo que os rodeia, ansiosos para ver novas coisas e conhecer novas pessoas. Em comparação, a maioria dos svirfneblin tem pouco interesse em fazer incursões e raramente viajam para longe de casa. Eles veem o mundo da superfície como um lugar desorientante sem limites e cheio de perigos desconhecidos. Mesmo assim, alguns poucos svirfneblin compreendem que é necessário saber algo sobre o que acontece na superfície próxima de seus refúgios escondidos. Como resultado, alguns svirfneblin tornam-se batedores, espões ou mensageiros que se aventuram fora de casa, fazendo seu melhor para evitar chamar atenção. Esses viajantes são notadamente sigilosos sobre de onde vêm e o que eles procuram, mas alguns poucos, eventualmente, aprendem a confiar em pessoas bondosas do mundo da superfície.

Alguns poucos svirfneblin tornam-se comerciantes que lidam com outras raças tanto acima quanto abaixo do solo. Drow, duergar e outros povos sabem que os svirfneblin geralmente são neutros em perspectiva e geralmente honestos em seus negócios. Servir como intermediador entre raças muito hostis para lidarem entre si diretamente pode ser lucrativo e isso tem uma importante função defensiva; os intermediadores svirfneblin tendem a saber mais sobre os rumores e ameaças entre mercadores rivais que qualquer um.

NOMES DE GNOMOS DAS PROFUNDEZAS

Os svirfneblin preferem nomes menos extravagantes que seus primos gnomos das rochas e gnomos da floresta. Os nomes de clã refletem perícias ou ocupações que uma família em particular está associada e, às vezes mudam quando um indivíduo notável segue em uma nova direção.

Nomes masculinos: Belwar, Brickers, Durthmeck, Firble, Krieger, Kronthud, Schnelltheck, Schnicktick, Thulwar, Walschud

Nomes femininos: Beliss, Durthee, Fricknarti, Ivrida, Krivi, Lulthiss, Nalvarti, Schnellla, Thulmarra, Wirsidda

Nomes de Clã: Acha-Costura, Corta-Pedra, Lapidário, Pé de Ferro, Punho de Cristal, Racha-Pedra

TRAÇOS RACIAIS DOS GNOMOS DAS PROFUNDEZAS

Quando você criar um personagem gnomo, você pode escolher o gnomo das profundezas como uma alternativa às sub-raças do *Livro do Jogador*. Para sua conveniência, os traços raciais do gnomo e dos gnomos das profundezas foram combinados aqui.

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor de Inteligência aumenta em 2 e seu valor de Destreza aumenta em 1.

Idade. Gnomos das profundezas tem vidas curtas em comparação com os gnomos. Eles amadurecem a mesma proporção que os humanos e, a maioria, atinge a idade adulta por volta dos 25 anos. Eles podem viver entre 200 e 250 anos, apesar do trabalho árduo e dos perigos do Subterrâneo geralmente leva-los antes do tempo.

Tendência. Os svirfneblin acreditam que sobreviver depende de evitar confusão com outras criaturas e não fazer inimigos, então, eles tendem a ser neutros. Eles raramente desejam o mal a outros, mas dificilmente irão se arriscar por outros.

Tamanho. Um svirfneblin típico tem entre 0,90 e 1 metro de altura e pesam entre 40 e 60 kg. Seu tamanho é Pequeno.

Deslocamento. Seu deslocamento base de caminhada é 7,5 metros.

Visão no Escuro. Sua visão no escuro tem um raio de 36 metros.

Esperteza Gnômica. Você possui vantagem em todos os testes de resistência de Inteligência, Sabedoria e Carisma contra magia.

Camuflagem Rochosa. Você tem vantagem em testes de Destreza (Furtividade) feitos para se esconder em terreno rochoso.



Idiomas. Você sabe falar, ler e escrever Comum e Gnômico e Subterrâneo. O dialeto svirfneblin é mais gutural que o Gnômico da superfície, e muitos svirfneblin conhecem apenas um pouco de Comum, mas aqueles que lidam com estrangeiros (incluindo você como aventureiro) conhecem o suficiente de Comum para iram até outras terras.

TALENTO OPCIONAL

Se o seu Mestre permite o uso dos talentos do capítulo 6 do *Livro do Jogador*, seu personagem gnomo das profundezas tem acesso ao seguinte talento especial.

MAGIA SVIRFNEBLIN

Pré-requisito: Gnomo (gnomo das profundezas)

Você herdou a capacidade de conjuração inata dos seus ancestrais. Essa habilidade permite que você conjure dificultar detecção em si mesmo, à vontade, sem precisar de componentes materiais. Você também pode conjurar cada uma das seguintes magias com essa habilidade: *cegueira/surdez*, *nublar* e *disfarçar-se*. Você recupera a capacidade de conjurar essas magias quando termina um descanso longo.

GNOMOS DAS PROFUNDEZAS NOS REINOS ESQUECIDOS

Nos Reinos Esquecidos, os gnomos das profundezas vivem em um perigoso mundo subterrâneo conhecido como o Subterrâneo. Esse labirinto de cavernas e túneis é lar de algumas das mais temidas criaturas de Faerûn. Por isso, os svirfneblin que vivem aqui são muito mais desconfiados e cautelosos que sua espécie de outros mundos. Raramente eles permitem que estranhos entrem no seu meio, e aqueles com que eles tem que lidar são mantidos sob observação constante. Se um for sortudo o suficiente para adquirir a confiança dos gnomos das profundezas, eles serão amigos por toda vida. Para os svirfneblin do Subterrâneo, a confiança genuína é uma comodidade muito mais valiosa que ouro.

HALFLINGS FANTASMA

Os halflings fantasma remetem sua ancestralidade de volta a uma guerra entre tribos halfling que enviou seus ancestrais para fora de Luiren. Os halflings fantasma são os mais raros dentre os *hin*, encontrados apenas na Floresta de Chondal e em outras poucas florestas isoladas, agrupados em clãs bem unidos.

Muitos clãs de fantasmas escolhem um ponto de referência natural como centro de seu território e os membros carregam um pedaço dessa referência consigo o tempo todo. Guerreiros do clã conhecidos como planadores noturnos formam elos e cavalgam corujas gigantes como montarias.

Devido a esse povo ser unido e desconfiado de forasteiros, os halflings fantasma aventureiros são raros. Pergunte ao seu Mestre se você pode jogar com um membro dessa sub-raça, que possui os traços raciais dos halflings do *Livro do Jogador*, mais os traços da sub-raça abaixo.

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor de Sabedoria aumenta em 1.

Dialeto Silencioso. Você pode 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.

VARIAÇÕES DE MEIO-ELFO

Alguns meio-elfos em Faerûn possuem um traço racial no lugar do traço Versatilidade em Perícia. Se o seu Mestre permitir, seu personagem meio-elfo pode abdicar da Versatilidade em Perícia e, ao invés, ter o traço racial Sentidos Aguçados ou um traço baseado no seu parentesco élfico:

- Um meio-elfo com descendência de **elfo da floresta** pode escolher o Treinamento Élfico com Arma, Pés Ligeiros ou Máscara da Natureza do elfo da floresta.
- Um meio-elfo com descendência de **elfo da lua** ou **elfo do sol** pode escolher o Treinamento Élfico com Arma ou Truque do alto elfo.
- Um meio-elfo com descendência **drow** pode escolher a Magia Drow do drow.
- Um meio-elfo com descendência de **elfo aquático** pode escolher um deslocamento de natação de 9 metros.

VARIAÇÕES DE TIEFLING

Já que nem todos os tieflings possuem o sangue de Asmodeu, alguns tem traços que diferem daqueles do *Livro do Jogador*. O Mestre pode permitir as variações a seguir para o seu personagem tiefling, apesar de Língua do Diabo, Fogo Infernal e Alado serem mutuamente exclusivos.

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. Seu tiefling pode não se parecer com outros tieflings. 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.