

CAPÍTULO 1: CRIAÇÃO DE PERSONAGENS



EU PRIMEIRO PASSO PARA JOGAR UMA AVENTURA em DUNGEONS & DRAGONS é imaginar e criar um personagem para você. O personagem é uma combinação de estatísticas de jogo, ganchos de interpretação e imaginação. Você escolhe uma raça (como humano ou halfling) e uma classe (como guerreiro ou mago). Você também inventa a personalidade, a aparência e os antecedentes do personagem. Depois de concluído, o personagem serve como seu representante no jogo, seu avatar no mundo de DUNGEONS & DRAGONS.

Antes de mergulhar no passo 1 logo abaixo, pense sobre o tipo de aventureiro que você quer jogar. Você pode ser um guerreiro corajoso, um ladino furtivo, um clérigo fervoroso, ou um mago extravagante. Ou você pode estar mais interessado em um personagem nada convencional, como um ladino vigoroso que gosta de combate corpo-a-corpo, ou um atirador de elite que liquida seus inimigos à distância. Se você gosta de histórias de fantasia com anões e elfos, você pode construir um personagem de uma dessas raças. Se você quer que seu personagem seja o aventureiro mais resistente na mesa de jogo, você pode considerar usar a classe guerreiro. Se você não sabe por onde começar, você pode dar uma olhada nas ilustrações desse livro para ver o que desperta seu interesse.

Uma vez que você tenha um personagem em mente, siga estes passos em ordem e tome as decisões que refletem seu desejo. A concepção do personagem pode evoluir a cada escolha que você faz. O importante é que você venha para a mesa com um personagem que o anime a jogar.

Ao longo deste capítulo, usaremos o termo **ficha de personagem** para se referir a tudo aquilo que você utiliza para controlar seu personagem, desde uma ficha de personagem formal (como aquela que se encontra no fim desse livro), alguma forma de registro digital ou uma folha de caderno. Uma ficha de personagem oficial de D&D é um bom lugar para começar, até que você saiba quais as informações que ele precisa e como usá-las durante o jogo.

CONSTRUINDO BRUENOR

Cada passo do processo de criação de personagens inclui um exemplo dele, com um jogador chamado Bob construindo seu personagem, o anão Bruenor.

1. ESCOLHA UMA RAÇA

Cada personagem pertence a uma raça, uma das muitas espécies humanoides inteligentes do mundo de D&D. As raças mais comuns entre os personagens dos jogadores são anões, elfos, halflings e humanos. Algumas raças também têm **sub-raças**, como o anão da montanha ou o elfo da floresta. O capítulo 2 fornece mais informações sobre essas raças, assim como das raças menos difundidas como draconatos, gnomos, meio-elfos, meio-orcs e tieflings.

A raça que você escolher contribui para a identidade de seu personagem de uma forma importante, estabelecendo sua aparência geral e os talentos naturais obtidos a partir de sua cultura e de seus antepassados. A raça de um personagem garante certos traços raciais, tais como sentidos especiais, proficiência com certas armas ou ferramentas, a proficiência em uma ou mais perícias, ou a capacidade de usar magias menores. Esses traços, às vezes, se encaixam com certas classes (veja o passo 2). Por

exemplo, os traços raciais dos halflings pés-leves tornam-nos ladinos excepcionais e os altos elfos tendem a ser magos poderosos. Às vezes, jogar contra essa tendência também pode ser divertido. Halflings paladinos e anões da montanha magos podem ser personagens incomuns, mas memoráveis.

Sua raça também aumenta um ou mais valores de habilidade, que você determina no passo 3. Você deve anotar esses aumentos e lembrar-se de aplicá-los mais tarde.

Você deve registrar os traços concedidos por sua raça na sua ficha de personagem. Lembre-se de anotar seus idiomas iniciais e seu deslocamento base também.

CONSTRUINDO BRUENOR, PASSO 1

Bob sentou-se para criar seu personagem. Ele decidiu que um rude anão da montanha se encaixa bem no personagem que ele quer para jogar. Ele observa todos os traços raciais dos anões em sua ficha de personagem, incluindo o deslocamento de 7,5 metros e os idiomas que ele conhece: Comum e Anão.

2. ESCOLHA UMA CLASSE

Todo aventureiro é membro de uma classe. A classe descreve de modo geral a vocação de um personagem, quais aptidões especiais ele possui e as táticas mais comuns que ele emprega ao explorar uma masmorra, lutar contra monstros ou a realizar uma negociação tensa. As classes de personagens são descritas no capítulo 3.

Um personagem recebe uma série de benefícios a partir da escolha de uma classe. Muitos desses benefícios são **características de classe** – um conjunto de habilidades (inclusive de conjurar magias) que torna um personagem diferente dos membros de outras classes. Um personagem também ganha uma série de **proficiências**: armaduras, armas, perícias, testes de resistência e, algumas vezes, ferramentas. As proficiências definem muitas das coisas que o personagem pode fazer muito bem, desde o uso de certas armas, até a maneira de contar uma mentira muito convincente.

Você deve anotar na ficha de personagem todas as características que sua classe proporciona a você no 1º nível.

NÍVEL

Normalmente, o personagem começa no 1º nível e sobe de nível ganhando **pontos de experiência** (XP). Um personagem de 1º nível é inexperiente no mundo das aventuras, embora ele possa ter sido um soldado ou pirata e ter feito coisas perigosas antes.

Começar no 1º nível marca a entrada do personagem em uma vida de aventuras. Se você já está familiarizado com o jogo, ou está entrando em uma campanha de D&D em curso, o Mestre pode decidir que você comece em um nível superior, pressupondo que o personagem já tenha sobrevivido a algumas aventuras angustiantes.

CONSTRUÇÃO RÁPIDA

Cada classe descrita no capítulo 3 inclui uma seção que oferece sugestões para construir rapidamente um personagem daquela classe, incluindo onde colocar seus maiores valores de habilidade e um antecedente interessante para a classe e magias iniciais.

Anote seu nível em sua ficha de personagem. Se você partir de um nível mais alto, você deve anotar os elementos adicionais de sua classe além do 1º nível. Registre também seus pontos de experiência. Um personagem de 1º nível tem 0 XP. Um personagem de nível superior geralmente começa com a quantidade mínima de XP necessária para chegar àquele nível (veja "Além do 1º Nível" mais adiante nesse capítulo).

PONTOS DE VIDA E DADO DE VIDA

Os pontos de vida de um personagem definem o quão resistente ele é em combate e em outras situações perigosas. Os pontos de vida são determinados pelo Dado de Vida (tipo de Dado de Pontos de Vida).

No 1º nível, um personagem tem 1 Dado de Vida, e o tipo de dado é determinado por sua classe. O personagem começa com uma quantidade de pontos de vida iguais à jogada mais elevada possível para aquele dado, tal como indicado na descrição da classe (você também adiciona seu modificador de Constituição, que será determinado no passo 3). Esse será o seu **valor máximo de pontos de vida**.

SUMÁRIO DE VALORES DE HABILIDADE

Força

Características: Atletismo natural, poder corporal

Importante para: Bárbaro, guerreiro e paladino

Aprimoramentos Raciais:

Anão da montanha (+2) Humano (+1)
Draconato (+2) Meio-orc (+2)

Destreza

Características: Agilidade física, reflexos, equilíbrio

Importante para: Ladino, monge e patrulheiro

Aprimoramentos Raciais:

Elfo (+2) Humano (+1)
Halfling (+2) Gnomo da floresta (+1)

Constituição

Características: Saúde, vigor, força vital

Importante para: Todos

Aprimoramentos Raciais:

Anão (+2) Gnomo das rochas (+1)
Halfling robusto (+1) Meio-orc (+1)
Humano (+1)

Inteligência

Características: Acuidade mental, recordar informações, percepção analítica

Importante para: Mago

Aprimoramentos Raciais:

Alto elfo (+1) Gnomo (+2)
Humano (+1) Tiefling (+1)

Sabedoria

Características: Consciência, intuição, perspicácia

Importante para: Clérigo, druida

Aprimoramentos Raciais:

Anão da colina (+1) Elfo da floresta (+1)
Humano (+1)

Carisma

Características: Confiança, eloquência, liderança

Importante para: Bardo, bruxo, feiticeiro

Aprimoramentos Raciais:

Meio-elfo (+2) Draconato (+1)
Drow (+1) Humano (+1)
Halfling pés-leves (+1) Tiefling (+2)

Você deve anotar os pontos de vida do seu personagem em sua ficha de personagem. Você também deve registrar o tipo de Dado de Vida do seu personagem e o número de Dados de Vida que ele possui. Depois de um descanso, você pode gastar Dados de Vida para recuperar pontos de vida (veja "Descanso", no capítulo 8).

BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

A tabela que aparece na descrição da classe mostra o bônus de proficiência, que é de +2 para um personagem de 1º nível. O bônus de proficiência se aplica a muitos dos números que você vai anotar na sua ficha de personagem:

- Jogadas de ataque com armas que você é proficiente
- Jogadas de ataque com magias que você conjura
- Testes de habilidade usando perícias que você é proficiente
- Testes de habilidade usando ferramentas que você é proficiente
- Testes de resistência que você é proficiente
- CD dos testes de resistência das magias que você pode conjurar (explicado em cada classe conjuradora de magias)

A classe determina as proficiências com armas, as proficiências em testes de resistência, e algumas das proficiências em perícias e ferramentas (perícias são descritas no capítulo 7, ferramentas no capítulo 5). Os antecedentes de um personagem concedem proficiências adicionais em perícias e ferramentas, e algumas raças concedem mais proficiências. Você deve certificar-se de anotar todas essas proficiências, bem como seu bônus de proficiência, na sua ficha de personagem.

Seu bônus de proficiência não pode ser adicionado mais de uma vez a uma única rolagem de dado ou outro número. Ocasionalmente, o bônus de proficiência pode ser modificado (como usar o dobro ou metade, por exemplo) antes de aplicado. Se uma circunstância sugerir que o bônus de proficiência se aplica mais de uma vez na mesma jogada, ou que ele deve ser multiplicado mais de uma vez, em vez disso você o adiciona apenas uma vez, o multiplica apenas uma vez e o reduz pela metade apenas uma vez.

CONSTRUINDO BRUENOR, PASSO 2

Bob imagina Bruenor investindo em batalha com um machado, e um dos chifres de seu capacete, quebrado. Ele cria Bruenor como um guerreiro e anota as proficiências de classe do guerreiro de 1º nível na sua ficha de personagem.

Como um guerreiro de 1º nível, Bruenor tem 1 Dado de Vida – um d10 – e começa com pontos de vida iguais a 10 + seu modificador de Constituição. Bob toma nota disso e vai anotar o valor final depois que determinar a Constituição de Bruenor (passo 3). Bob também anota o bônus de proficiência para um personagem de 1º nível, que é de +2.

3. DETERMINANDO VALORES DE HABILIDADE

Muito do que o personagem faz no jogo depende de suas seis habilidades: **Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma**. Cada habilidade possui um valor que deve ser anotado na sua ficha de personagem.

As seis habilidades e sua utilização no jogo são descritos no capítulo 7. A tabela Sumário de Valores de Habilidade fornece uma referência rápida sobre quais

qualidades são medidas com cada habilidade, quais raças aumentam certas habilidades e quais classes consideram certa habilidade particularmente importante.

Você gera os seis **valores de habilidade** do personagem aleatoriamente. Você então joga quatro dados de 6 faces, ou 4d6, e anota a soma dos três resultados mais altos. Você deve repetir este processo mais cinco vezes, de modo que tenha seis números no final das jogadas. Se preferir economizar tempo ou não gosta da ideia do acaso determinar seus valores de habilidade, você pode usar os seguintes valores: 15, 14, 13, 12, 10, 8.

Agora, você deve atribuir cada um dos seis números jogados para cada uma das seis habilidades de seu personagem: Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma. Depois, você deve fazer as alterações de seus valores de habilidade a partir da sua escolha de raça (raça e sub-raça, quando houver).

Depois de atribuir os valores de habilidade, você deve determinar seus **modificadores de habilidade** usando a tabela Valores e Modificadores de Habilidade. Para determinar um modificador de habilidade sem consultar a tabela, você deve subtrair 10 do valor de habilidade e então dividir o resultado por 2 (arredondado para baixo). Anote os modificadores ao lado de cada um dos valores.

CONSTRUINDO BRUENOR, PASSO 3

Bob decide usar o conjunto padrão de pontos (15, 14, 13, 12, 10, 8) para as habilidades de Bruenor. Por ser um guerreiro, ele coloca o maior número, 15, em Força. Sua próxima habilidade mais alta, 14, vai para Constituição. Bruenor pode ser um guerreiro ousado, mas Bob decide que quer o anão mais velho, mais sábio e um bom líder, então ele coloca pontuações decentes em Sabedoria e Carisma. Depois de aplicar seus benefícios raciais (aumentando a Força e a Constituição de Bruenor em 2), os valores e modificadores de habilidades de Bruenor ficam assim: Força 17 (+3), Destreza 10 (+0), Constituição 16 (+3), Inteligência 8 (-1), Sabedoria 13 (+1) e Carisma 12 (+1).

Bob preenche os pontos de vida finais de Bruenor: 10 + modificador de Constituição (+3 para Constituição 16), chegando a um total de 13 pontos de vida.

VARIAÇÃO PERSONALIZANDO OS VALORES DE HABILIDADE

A critério do Mestre, você pode usar esta variação para determinar seus valores de habilidade. O método descrito aqui permite que você crie um personagem com um conjunto de valores de habilidade escolhido individualmente.

Você tem 27 pontos para gastar em seus valores de habilidade. O custo de cada valor de habilidade é mostrado na tabela Custo de Pontos de Habilidades. Por exemplo, um valor 14 custa 7 pontos. Usando este método, 15 será o valor de habilidade mais alto que você pode conseguir inicialmente, antes de aplicar as melhorias raciais. Você não pode ter uma habilidade menor que 8.

CUSTO DE PONTOS DE HABILIDADE

Valor	Custo	Valor	Custo
8	0	12	4
9	1	13	5
10	2	14	7
11	3	15	9

VALORES	MODIFICADORES DE HABILIDADES	VALORES	MODIFICADORES
1	-5	16-17	+3
2-3	-4	18-19	+4
4-5	-3	20-21	+5
6-7	-2	22-23	+6
8-9	-1	24-25	+7
10-11	+0	26-27	+8
12-13	+1	28-29	+9
14-15	+2	30	+10

Esse método de determinar os valores de habilidade permite a criação de um conjunto de três números elevados e três baixos (15, 15, 15, 8, 8, 8), um conjunto de números acima da média e quase iguais (13, 13, 13, 12, 12, 12), ou qualquer conjunto de números entre esses extremos.

4. DESCREVA O SEU PERSONAGEM

Depois de conhecer os aspectos básicos de jogo do seu personagem, é hora de você transformá-lo em uma pessoa. Um personagem precisa de um nome. Gaste alguns minutos pensando sobre como o personagem se parece e como ele se comporta, em termos gerais.

Usando as informações do capítulo 4, você pode detalhar a aparência física e os traços de personalidade de seu personagem. Você deve escolher uma **tendência** (a bússola moral que orienta suas decisões) de seu personagem e seus **ideais**. O capítulo 4 também ajuda a identificar as coisas mais queridas para o personagem, chamadas de **vínculos**, e os **defeitos** que um dia poderão miná-lo.

Os **antecedentes** do personagem descrevem de onde ele vem, a sua ocupação original e o lugar dele no mundo de D&D. O Mestre pode oferecer antecedentes adicionais além dos incluídos no capítulo 4 e pode estar disposto a trabalhar com você para criar um antecedente que mais se ajuste ao seu conceito de personagem.

