



# UNEARTHED ARCANA



**DUNGEONS & DRAGONS**

## Talentos para Perícias

Esta semana apresentamos novos talentos para playteste. Cada um destes talentos se aplica em conjunto a uma das dezoito perícias do jogo.

# Unearthed Arcana: Talentos para Perícias

## Este Material é Playtest

O material aqui apresentado é para playtest e para acender a sua imaginação. Esses mecanismos de jogo estão em forma de rascunho, utilizáveis em sua campanha, mas não refinados por iterações de design ou desenvolvimento e edição completa de jogo. Eles não fazem oficialmente parte do jogo e não são permitidos nos eventos da D&D Adventurers League.

Se decidimos tornar este material oficial, ele será refinado com base em seus comentários e, em seguida, ele aparecerá em um livro de D&D.

Este documento apresenta novos talentos para playtest. Cada um desses talentos está associado a uma perícia, conforme resumido abaixo.

Perícia	Talento
Acrobacia	Acrobata
Adestrar Animais	Domador de Animais
Arcanismo	Arcanista
Atletismo	Musculoso
Enganação	Eloquente
História	Historiador
Intuição	Empático
Intimidação	Ameaçador
Investigação	Investigador
Medicina	Médico
Natureza	Naturalista
Percepção	Perceptivo
Atuação	Artista
Persuasão	Diplomata
Religião	Teólogo
Prestidigitação	Dedos Rápidos
Furtividade	Furtivo
Sobrevivência	Sobrevivente

## Acrobata

Você se torna mais ágil, ganhando os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Destreza em 1, até um máximo de 20.
- Você ganha proficiência na Perícia Acrobacia. Se você já for proficiente na Perícia, você adiciona o dobro do seu bônus de proficiência aos testes que você faz com ela.
- Com uma ação bônus, você pode fazer um teste de Destreza de CD 15 (Acrobacia). Se você conseguir, terreno difícil não lhe custa deslocamento extra até o final do turno atual.

## Domador de Animais

Você dominou as técnicas necessárias para treinar e lidar com animais. Você ganha os seguintes benefícios.

- Aumente seu valor de Sabedoria em 1, até um máximo de 20.
- Você ganha proficiência na Perícia Adestrar Animais. Se você já for proficiente na Perícia, você adiciona o dobro do seu bônus de proficiência aos testes que você fizer com ela.
- Você pode usar uma ação bônus em seu turno para comandar uma besta amigável a até 18 metros de você que possa ouvi-lo e que não está atualmente seguindo o comando de outra pessoa. Você decide que ação a besta tomará e para onde se moverá durante seu próximo turno, ou emitirá um comando geral que durará 1 minuto, como para proteger uma determinada área.

## Arcanista

Você estuda as artes arcanas, ganhando os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Inteligência em 1, até um máximo de 20.
- Você ganha proficiência na Perícia Arcanismo. Se você já for proficiente na Perícia, você adiciona o dobro do seu bônus de proficiência aos testes que você fizer com ela.
- Você aprende as magias *prestidigitação* e *detectar magia*. Você pode conjurar *detectar magia* uma vez sem gastar um espaço de magia, e você recupera a capacidade de fazê-lo quando você terminar um descanso longo.

## Musculoso

Você se torna mais forte, ganhando os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Força em 1, até um máximo de 20.
- Você ganha proficiência na Perícia Atletismo. Se você já for proficiente na Perícia, você adiciona o dobro do seu bônus de proficiência aos testes que você fizer com ela.
- Você conta como se você fosse de um tamanho maior para determinar sua capacidade de carga.

## Diplomata

---

Você domina as artes da diplomacia, obtendo os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Carisma em 1, até um máximo de 20.
- Você ganha proficiência na Perícia Persuasão. Se você já for proficiente nesta Perícia, você adiciona o dobro do seu bônus de proficiência aos testes feitos com ela.
- Se você gastar 1 minuto falando com alguém que possa entender o que você diz, você pode fazer um teste de Carisma (Persuasão) contestado por um teste de Sabedoria (Intuição) da criatura. Se você ou seus companheiros estão lutando contra a criatura, seu teste falha automaticamente. Se o teste for bem-sucedido, o alvo é encantado por você enquanto permanecer a até 18 metros de você e por 1 minuto depois disso.

## Empático

---

Você possui perspicácia afiada em como as outras pessoas pensam e sentem. Você ganha os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Sabedoria em 1, até um máximo de 20.
- Você ganha proficiência na Perícia Intuição. Se você já for proficiente na Perícia, você adiciona o dobro do seu bônus de proficiência aos testes que fizer com ela.
- Você pode usar sua ação para tentar obter uma visão misteriosa sobre um humanoide que você possa ver a até 1,5 metros de você. Faça um teste de Sabedoria (Intuição) contestado por um teste de Carisma (Enganação) do alvo. Se o seu teste for bem-sucedido, você terá vantagem nas rolagens de ataque e nos testes de habilidade contra o alvo até o final de seu próximo turno.

## Historiador

---

Seu estudo da história recompensa você com os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Inteligência em 1, até um máximo de 20.
- Você ganha proficiência na Perícia História. Se você já for proficiente na Perícia, você adiciona o dobro do seu bônus de proficiência aos testes que você faz com ela.
- Quando você usa a ação de Ajuda para ajudar o teste de habilidade de outra criatura, você pode fazer um teste de CD 15 Inteligência (História). Em um sucesso,

o teste da criatura ganha um bônus igual ao seu bônus de proficiência, à medida que compartilhar conselhos pertinentes e exemplos históricos. Para receber esse bônus, a criatura deve ser capaz de entender o que você está dizendo.

## Investigador

---

Você tem um olho para o detalhe e pode pegar as pistas mais pequenas. Você ganha os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Inteligência em 1, até um máximo de 20.
- Você ganha proficiência na Perícia investigação. Se você já for proficiente na Perícia, você adiciona o dobro do seu bônus de proficiência aos testes que você faz com ela.
- Você pode usar a ação de procurar como uma ação bônus.

## Médico

---

Você domina as artes médicas, obtendo os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Sabedoria em 1, até um máximo de 20.
- Você ganha proficiência na Perícia medicina. Se você já for proficiente na Perícia, você adiciona o dobro do seu bônus de proficiência aos testes que você faz com ela.
- Durante um descanso curto, você pode limpar e dar pontos nas feridas de até seis animais e humanoídes dispostos. Faça um teste de Sabedoria CD 15 (Medicina) para cada criatura. Em um sucesso, se uma criatura gastar um Dado de Vida durante este descanso, essa criatura pode renunciar a rolagem e em vez disso recuperar o número máximo de pontos de vida que o dado pode restaurar. Uma criatura pode fazê-lo apenas uma vez por descanso, independentemente de quantos dados de vida ela gaste.

## Ameaçador

---

Você se torna temível para os outros, ganhando os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Carisma em 1, até um máximo de 20.
- Você ganha proficiência na Perícia Intimidação. Se você já for proficiente na Perícia, você adiciona o dobro do seu bônus de proficiência aos testes que você faz com ela.
- Quando você usa a ação de ataque em seu turno, você pode substituir um ataque por uma tentativa de



desmoralizar um humanoide que você possa ver a até 9 metros de você que possa ver e ouvi-lo. Faça um teste de Carisma (Intimidação) contestado por um teste de Sabedoria (Intuição) do alvo. Se o seu teste for bem-sucedido, o alvo fica assustado até o final do seu próximo turno. Se o seu teste falhar, o alvo não pode ser assustado por você desta maneira por 1 hora.

## Naturalista

---

Seu extenso estudo da natureza recompensa você com os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Inteligência em 1, até um máximo de 20.
- Você ganha proficiência na Perícia Natureza. Se você já for proficiente na Perícia, você adiciona o dobro do seu bônus de proficiência aos testes que você faz com ela.
- Você aprende as magias *druidismo* e *detectar veneno e doença*. Você pode conjurar *detectar veneno e doença* uma vez sem gastar um espaço de magia, e você recupera a capacidade de fazê-lo quando você terminar um descanso longo.

## Perceptivo

---

Você aprimora seus sentidos até que se tornem afiados. Você ganha os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Sabedoria em 1, até um máximo de 20.
- Você ganha proficiência na Perícia percepção. Se você já for proficiente na Perícia, você adiciona o dobro do seu bônus de proficiência aos testes que você faz com ela.
- Estar em uma área levemente obscura não impõe desvantagem em seus testes de Sabedoria (Percepção) se você puder ver e ouvir.

## Artista

---

Você domina a atuação de modo que você pode comandar qualquer palco. Você ganha os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Carisma em 1, até um máximo de 20.
- Você ganha proficiência na Perícia atuação. Se você já for proficiente na Perícia, você adiciona o dobro do seu bônus de proficiência aos testes que você faz com ela.

- Durante a atuação, você pode tentar distrair um humanoide que você possa ver e que pode ver e ouvi-lo. Faça um teste de Carisma (Atuação) contestada por um teste de Sabedoria (Intuição) do humanoide. Se o seu teste for bem-sucedido, você pega a atenção do humanoide o suficiente para fazer com que a Sabedoria (Percepção) e a Inteligência (Investigação) sejam feitos com desvantagem até que você pare de se apresentar.

## Dedos Rápidos

---

Seus dedos ágeis e agilidade permitem que você execute truques de mão. Você ganha os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Destreza em 1, até um máximo de 20.
- Você ganha proficiência na Perícia prestidigitação. Se você já for proficiente na Perícia, você adiciona o dobro do seu bônus de proficiência aos testes que você faz com ela.
- Como uma ação bônus, você pode fazer um teste de Destreza (Prestidigitação) para plantar algo em outra pessoa, ocultar um objeto em uma criatura, roubar uma bolsa ou tirar algo de um bolso.

## Eloquente

---

Você desenvolveu sua habilidade de conversação para enganar melhor os outros. Você ganha os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Carisma em 1, até um máximo de 20.
- Você ganha proficiência na Perícia enganação. Se você já for proficiente na Perícia, você adiciona o dobro do seu bônus de proficiência aos testes que você faz com ela.
- Quando você usa a ação de Ataque em seu turno, você pode substituir um ataque com uma tentativa de enganar um humanoide que você possa ver a até 9 metros de você que possa ver e ouvir você. Faça um teste de Carisma (Enganação) contestada por um teste de Sabedoria (Intuição) do alvo. Se o seu teste for bem-sucedido, seu movimento não provocará ataques de oportunidade do alvo e seus ataques contra ele terão vantagem; Ambos os benefícios duram até o final do seu próximo turno ou até que você use essa habilidade em um alvo diferente. Se o seu teste falhar, o alvo não pode ser enganado por você desta maneira por 1 hora.

## Furtivo

---

Você sabe como se esconder melhor.

Você ganha os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Destreza em 1, até um máximo de 20.
- Você ganha proficiência na Perícia furtividade. Se você já for proficiente na Perícia, você adiciona o dobro do seu bônus de proficiência aos testes que você faz com ela.
- Se você estiver escondido, você pode mover-se até 3 metros no aberto sem revelar-se, se você terminar o deslocamento em uma posição onde você não está claramente visível.

## Sobrevivente

---

Você domina a sabedoria dos lugares selvagens, obtendo os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Sabedoria em 1, até um máximo de 20.
- Você ganha proficiência na Perícia sobrevivência. Se você já for proficiente na Perícia, você adiciona o dobro do seu bônus de proficiência aos testes que você faz com ela.
- Você aprende a magia *alarme*. Você pode conjurar *alarme* uma vez sem gastar um espaço de magia, e você recupera a capacidade de fazê-lo quando você termina um descanso longo.

## Teólogo

---

Seu extenso estudo da religião recompensa você com os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Inteligência em 1, até um máximo de 20.
- Você ganha proficiência na Perícia religião. Se você já for proficiente na Perícia, você adiciona o dobro do seu bônus de proficiência aos testes que você faz com ela.
- Você aprende a magia *taumaturgia* e *detectar o bem e mal*. Você pode conjurar *detectar o bem e mal* uma vez sem gastar um espaço de magia, e você recupera a capacidade de fazê-lo quando você terminar um descanso longo .

