



### Exemplo de Subraça: Eladrin

Criaturas de magia com fortes laços com a natureza, o eladrin vive no reino crepuscular do Agrestia das Fadas (*Feywild*). As cidades deles, por vezes, cruzam o Plano Material, aparecendo brevemente em vales montanhosos ou em clareiras em florestas fechadas antes de desaparecerem de volta para o Agrestia das Fadas.

A subraça élfica no *Livro do Jogador* inclui um aumento no valor de atributo, uma habilidade de treinamento em arma, e dois ou três características adicionais. Dada a história do eladrin e a natureza mágica deles, um aumento na inteligência de um personagem eladrin é apropriado. Não há necessidade de alterar o treinamento básico em armas compartilhado pelos altos elfos e elfos da floresta.

Uma habilidade que diferencia um eladrin dos outros elfos é a sua capacidade de atravessar a fronteira entre os planos, desaparecendo para um momento depois reaparecer em algum lugar. No jogo isto é refletido em um uso limitado da magia *Passo das Brumas* (*misty step*). Como *passo das brumas* é uma magia de 2º nível, esta habilidade é poderosa o bastante para que a subraça não precise de características adicionais. Isto nos deixa com as seguintes características para a subraça eladrin:

**Aumento no Valor de Atributo.** Sua pontuação em Inteligência aumenta em 1.

**Treinamento em Armas Élficas.** Você possui proficiência com espada longa, espada curta, arco longo e arco curto.

**Passo Féérico.** Você pode conjurar a magia *passo das brumas* uma vez usando essa habilidade. Você recupera o uso dessa habilidade quando terminar um descanso curto ou prolongado.

### Criando uma nova raça

Ao criar uma raça a partir do zero, comece com uma história e prossiga a partir daí. Compare sua criação com outras raças do mundo, e pegue emprestado características de outras raças. Como um exemplo, considere um aasimar, uma raça similar a um tiefling mas com herança celestial.

### Exemplo de Raça: Aasimar

Considerando que tieflings tem sangue infernal em suas veias, aasimar são descendentes de seres celestiais. Esse povo

geralmente se parece como um humano glorioso com cabelos brilhantes, pele impecável, e olhos penetrantes. Um aasimar muitas vezes tenta se passar por humanos, a fim de corrigir erros e defender a bondade no Plano Material sem chamar atenção indevida da sua herança celestial. Eles se esforçam para se encaixar na sociedade, embora eles geralmente alcancem o ápice, tornando-se líderes reverenciados e heróis honrados.

Você pode decidir usar um aasimar como um contraponto a raça tiefling. As duas raças poderiam até estar em desacordo, refletindo algum conflito muito grande entre as forças do bem e do mal na sua campanha.

Aqui estão nossos objetivos básicos para um aasimar:

- Aasimar pode fazer efetivos cléricos e paladinos;
- Aasimar pode ser para celestiais e humanos o que os tieflings são para os demônios e humanos.

Dado que aasimar e tiefling são como dois lados da mesma moeda, o tiefling faz um bom ponto de partida para chegar às características da nova raça. Como nós queremos que aasimar sejam efetivos paladinos e cléricos, faz sentido aumentar sua Sabedoria e Carisma em vez de Inteligência e Carisma.

Assim como tieflings, aasimar tem visão no escuro. Em vez de resistência a dano de fogo, nós damos a eles resistência a dano radiante para refletir a sua natureza celestial. Entretanto, dano radiante não é tão comum como dano de fogo, então damos a eles resistência a dano necrótico também, tornando-os bons em encarar mortos-vivos.

A característica Legado Infernal do tiefling é um bom modelo para uma característica similar para refletir a herança mágica, celestial, substituindo as magias do tiefling para magias de níveis similares que mais se aproxime da ascendência celestial do aasimar. No entanto, a resistência expandida do aasimar pode exigir limitar essa característica para magias básicas de utilidade.

Preenchendo os detalhes restantes, finalizamos com as seguintes características para o aasimar:

**Aumento no Valor de Atributo.** Sua pontuação em Sabedoria aumenta em 1, e sua pontuação em Carisma aumenta em 2.

**Idade.** Aasimar amadurecem na mesma proporção que os humanos, mas vivem mais alguns anos.

**Tendência.** Devido a sua herança celestial, os Aasimar muitas vezes são bons. No entanto, alguns Aasimar caem para o lado mal, rejeitando sua herança.

**Tamanho.** Aasimar tem a mesma proporção que os seres humanos. Seu tamanho é médio.

**Deslocamento.** Seu deslocamento base de caminhada é de 9 metros.

**Visão no Escuro.** Graças a sua herança celestial, você tem visão superior no escuro e em condições de penumbra. Você pode ver na penumbra até 18 metros de você como se estivesse em luz brilhante, e na escuridão como se estivesse na penumbra. Você não consegue distinguir cores na escuridão, somente tons de cinza.

**Resistência Celestial.** Você tem resistência a dano necrótico e dano radiante.

**Legado Celestial.** Você conhece o truque *luz*. Quando você alcançar o 3º nível, você pode lançar a magia *Restauração menor* uma vez com essa habilidade, e você recupera essa habilidade quando terminar um descanso prolongado. Quando você alcançar o 5º nível, você pode lançar a magia *Luz do dia* uma vez com essa habilidade como uma magia de 3º nível, e você recupera essa habilidade quando terminar um descanso prolongado. Carisma é o seu atributo de conjuração para essas magias.

**Idiomas.** Você consegue falar, ler, e escrever Comum e Celestial.