



UNEARTHED ARCANA



DUNGEONS & DRAGONS

Talentos para Raças

Hoje estamos oferecendo outro conjunto de talentos para playteste.
Desta vez, os talentos são associados com as raças no Livro do Jogador.

Unearthed Arcana: Talentos para Raças

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 decidirmos 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. Conforme explicado no capítulo 6 do Livro do Jogador, talentos, assim como multiclasse, são uma parte opcional do jogo, utilizáveis somente se o Mestre os permitir. Esses talentos não assumem que multiclasse esteja sendo usado na campanha, e eles não assumem a existência dos talentos para perícias que foram lançados em uma Unearthed Arcana anterior.

Cada um desses talentos está associado a uma raça do Livro do Jogador, conforme resumido abaixo.

Race	Talento
Draconato	Medo de Dragão
Draconato	Ocultar o Dragão
Draconato	Asas de Dragão
Anão	Resiliência Anã
Anão	Portador do Rancor
Anão	Agilidade Rasteira
Elfo	Precisão Elfica
Elfo (drow)	Alta Magia Drow
Elfo (alto)	Teleportação Feérica
Elfo (floresta)	Magia do Elfo da Floresta
Gnomo	Desaparecer
Gnomo	Agilidade Rasteira
Gnomo (floresta)	Amigo Animal
Gnomo (rochas)	Criador de Maravilhas
Meio-Elfo	Precisão Elfica
Meio-Elfo	Amigo de Todos
Meio-Elfo	Prodígio
Meio-Orc	Agressão Orc
Meio-Orc	Fúria de Orc
Halfling	Sorte Abundante
Halfling	Segunda Chance
Halfling	Agilidade Rasteira
Humano	Determinação Humana
Humano	Prodígio
Tiefling	Ocultar o Farpado
Tiefling	Chamas de Phlegethos
Tiefling	Constituição Infernal

Ocultar o Farpado

Pré-requisito: Tiefling

Um de seus antepassados era um demônio farpado ou outro demônio espinhoso. Protrusões de barba saem da sua cabeça. Você ganha os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Constituição ou Carisma em 1, até um máximo de 20.
- Com uma ação bônus, você pode fazer com que pequenas farpas sobressaiam por todo o corpo ou fazer com que elas se retraiam. No início de cada um de seus turnos, enquanto as farpas estão para fora, você causa 1d6 de dano perfurante a qualquer criatura lutando contra você ou qualquer criatura agarrada por você.
- Você ganha proficiência na perícia Intimidação. Se você já for proficiente, seu bônus de proficiência é dobrado para qualquer teste que você fizer com ela.

Sorte Abundante

Pré-requisito: Halfling

Sempre que um aliado que você possa ver a até 9 metros de você rolar um 1 no d20 em uma rolagem de ataque, teste de habilidade, ou um teste de resistência, você pode usar sua reação para deixar o aliado rolar novamente o dado. O aliado deve usar a nova rolagem.

Amigo Animal

Pré-requisito: Gnomo (floresta)

Sua amizade com os animais se aprofunda misticamente. Você ganha os seguintes benefícios:

- Você ganha proficiência na perícia Lidar com Animais. Se você já for proficiente, seu bônus de proficiência é dobrado para qualquer teste que você fizer com ela.
- Você aprende a magia *falar com animais* e pode conjurar ela à vontade, sem gastar um espaço de magia. Você também aprende a magia *amizade animal*, e você pode conjurar ela uma vez com este feito, sem gastar um espaço de magia. Você recupera a capacidade de conjurá-la desta maneira quando você terminar um descanso longo. A inteligência é sua habilidade de conjuração para essas magias.

Medo de Dragão

Pré-requisito: Draconato

Quando irritado, você irradia ameaça. Você ganha os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Força ou Carisma em 1, até um máximo de 20.
- Em vez de exalar energia destrutiva, você pode rugir e gastar um uso de seu ataque de sopro para forçar cada criatura de sua escolha a até 9 metros de fazer um teste de resistência de Sabedoria (CD 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador Carisma). Um alvo é bem-sucedido automaticamente se ele não puder ouvi-lo ou vê-lo. Em um fracasso, um alvo fica assustado por 1 minuto. Se o alvo assustado tomar qualquer dano, ele pode repetir o teste de resistência, terminando o efeito sobre si mesmo em um sucesso.

Ocultar o Dragão

Pré-requisito: Draconato

Você herdou o poder e a majestade de seus antepassados dragões. Você ganha os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Força ou Carisma em 1, até um máximo de 20.
- Você cria garras retráteis nas pontas de seus dedos. Estender ou retrain as garras não requer ação. As garras são armas naturais, que você pode usar para fazer ataques desarmados. Se você atacar com eles, você causa dano cortante igual a 1d4 + seu modificador de Força, em vez do dano de golpear normal para um ataque desarmado.
- Suas escamas endurecem; Você ganha um bônus de +1 na CA enquanto não estiver usando armadura.

Asas de Dragão

Pré-requisito: Draconato

Você cria asas dracônicas. Com suas asas, você tem um deslocamento de voo de 6 metros se você não estiver usando armadura pesada e não estiver excedendo sua capacidade de carga.

Alta Magia Drow

Pré-requisito: Elfo (drow)

Você aprende mais magias típicas do seu povo. Você aprende *detectar magia* e pode conjurá-la à vontade,

sem gastar espaços de magia. Você também aprende *levitar* e *dissipar magia*, cada um dos quais você pode conjurar uma vez sem gastar um espaço de magia. Você recupera a habilidade de conjurar a magia desta forma quando você terminar um descanso longo. Carisma é sua habilidade de conjuração para essas magias.

Resiliência Anã

Pré-requisito: Anão

Você tem o sangue dos heróis anões fluindo através de suas veias. Você ganha os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Constituição em 1, até um máximo de 20..
- Sempre que você usar a ação Esquiva em combate, você pode gastar um Dado de Vida para curar a si mesmo. Role o dado, adicione seu modificador Constituição, e recupere um número de pontos de vida igual ao total (mínimo de 1).

Precisão Elfica

Pré-requisito: Elfo ou Meio-Elfo

Você tem uma pontaria misteriosa. Você ganha os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Destreza em 1, até um máximo de 20.
- Sempre que você tiver vantagem em um teste de ataque, você pode rolar novamente um dos dados uma vez.

Amigo de Todos

Pré-requisito: Meio-Elfo

Você desenvolve sua personalidade magnética para facilitar seu caminho através do mundo. Você ganha os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Carisma em 1, até um máximo de 20.
- Você ganha proficiência nas perícias Enganação e Persuasão. Se você já for proficiente em qualquer uma delas, seu bônus de proficiência é dobrado para qualquer teste que você fizer com essa perícia.

Desaparecer

Pré-requisito: Gnomo

Você pode extrair sua herança mágica para escapar do perigo. Você ganha os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Inteligência em 1, até um máximo de 20.
- Quando você recebe dano, você pode usar uma reação para tornar-se magicamente invisível até o final de seu próximo turno ou até você atacar, causar dano, ou forçar alguém a fazer um teste de resistência. Depois de usar essa habilidade, você não pode fazer isso novamente até que você termine um descanso curto ou longo.

Teleportação Feérica

Pré-requisito: Elfo (alto)

Extraíndo sua ascendência feérica, você aprendeu como teletransportar. Você ganha os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Inteligência em 1, até um máximo de 20.
- Você aprende a magia *passo nebuloso* e pode conjurá-la uma vez sem gastar espaço de magia. Você recupera a capacidade de conjurá-la desta forma quando você terminar um descanso curto ou longo. Inteligência é a sua habilidade de conjuração para este feitiço.

Chamas de Phlegethos

Pré-requisito: Tiefling

Você aprende a invocar o fogo do inferno para servir seus comandos. Você ganha os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Inteligência ou Carisma em 1, até um máximo de 20.
- Quando você rolar dano de fogo para uma magia que você conjurar, você pode rolar novamente qualquer rolagem de 1 no dado de dano de fogo, mas você deve usar a nova rolagem, mesmo que seja outro 1.
- Sempre que você conjurar um feitiço que inflige dano de fogo, você pode fazer com que as chamas o envolvam até o final do próximo turno. As chamas não prejudicam você ou seus pertences, e eles lançam luz brilhante a até 9 metros e luz fraca por mais 9 metros. Enquanto as chamas estão presentes, qualquer criatura a até 1,5 metros de você que ataque com um ataque corpo a corpo leva 1d4 de dano de fogo.

Portador do Rancor

Pré-requisito: Anão

Você tem um ódio profundo por um tipo particular de criatura. Escolha um tipo de criatura para serem seus inimigos, para suportar a carga de sua ira: aberrações, bestas, celestiais, constructos, dragões, elementais, demonios, gigantes, monstruosidades,

limos, plantas, ou mortos-vivos. Alternativamente, você pode escolher duas raças de humanoide (como gnolls e orcs). Você ganha os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Força, Constituição ou Sabedoria em 1, até um máximo de 20.
- Durante a primeira rodada de qualquer combate contra os inimigos escolhidos, as suas rolagens de ataque contra qualquer um deles têm vantagem.
- Quando qualquer um de seus inimigos escolhidos faz um ataque de oportunidade contra você, ele faz o ataque com desvantagem.
- Sempre que você fizer um teste de Inteligência (Arcanismo, História, Natureza ou Religião) para recuperar informações sobre seus inimigos escolhidos, você adicionará o dobro do seu bônus de proficiência ao teste, mesmo que você não seja normalmente proficiente.

Determinação Humana

Pré-requisito: Humano

Você está cheio de uma determinação que pode trazer o inacessível ao seu alcance. Você ganha os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de uma habilidade em 1, até um máximo de 20.
- Quando você faz um ataque, um teste de habilidade ou um teste de resistência, você pode fazer isso com vantagem. Depois de usar essa habilidade, você não pode usá-la novamente até que você termine um descanso curto ou longo.

Constituição Infernal

Pré-requisito: Tiefling

O sangue diabólico corre forte em você. Você ganha os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Constituição em 1, até um máximo de 20.
- Você tem resistência a dano de frio e venenosos.
- Você tem vantagem em teste de resistência contra ser envenenado.

Agressão Orc

Pré-requisito: Meio-Orc

Com uma ação bônus, você pode mover seu deslocamento em direção a um inimigo de sua escolha que você possa ver ou ouvir. Você deve terminar este movimento mais perto do inimigo do que começou.

Fúria Orc

Pré-requisito: Meio-Orc

Sua fúria queima incansavelmente. Você ganha os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Força ou Constituição em 1, até um máximo de 20.
- Quando você ataca com um ataque feito com uma arma simples ou marcial, você pode rolar um dado de dano da arma adicional e adicioná-lo como dano extra do tipo de dano da arma. Depois de usar essa habilidade, você não pode usá-la novamente até que você termine um descanso curto ou longo.
- Imediatamente após você usar sua característica de resistência implacável, você pode usar sua reação para fazer um ataque com arma.

Prodígio

Pré-requisito: Meio-Elfo ou Humano

Você tem um dom para aprender coisas novas. Você ganha os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de uma habilidade em 1, até um máximo de 20.
- Você ganha proficiência em uma perícia de sua escolha, proficiência em uma ferramenta de sua escolha, e fluência em uma língua de sua escolha.

Segunda Chance

Pré-requisito: Halfling

A sorte o favorece. Você ganha os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Destreza, Constituição ou Carisma em 1, até um máximo de 20..
- Quando uma criatura que você possa ver o acerta com uma rolagem de ataque, você pode usar sua reação para forçar essa criatura rolar novamente o ataque. Depois de usar essa habilidade, você não pode fazer isso novamente até que você termine um descanso curto ou longo.

Agilidade Rasteira

Pré-requisito: Anão, Gnomo ou Halfling

Você é excepcionalmente ágil para sua raça. Você ganha os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Força ou Destreza em 1, até um máximo de 20.

- Aumente seu deslocamento para 1,5 metros.
- Você ganha proficiência na perícia Acrobacia ou Atletismo. Se você já for proficiente, seu bônus de proficiência é dobrado para qualquer teste que você fizer com ela.

Criador de Maravilhas

Pré-requisito: Gnomo (rochas)

Você domina as técnicas do seu povo. Você ganha os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Destreza ou Inteligência em 1, até um máximo de 20.
- Quando você faz um teste usando sua proficiência com as ferramentas de artesanato, você adiciona o dobro do seu bônus de proficiência ao teste.
- Quando você faz um dispositivo com suas ferramentas de artesanato, você tem as seguintes opções adicionais para o que você faz:

Alarme. Este dispositivo detecta quando uma criatura se move para dentro de 4,5 metros dele sem falar em voz alta uma senha escolhida quando você o cria. Um turno depois que uma criatura se move em alcance, o alarme faz um toque estridente que dura 1 minuto e pode ser ouvido a até 90 metros de distância.

Calculadora. Este dispositivo torna fácil fazer somas.

Elevador. Este dispositivo pode ser usado como um bloco e roldana, permitindo seu usuário içar cinco vezes o peso que o usuário normalmente pode levantar.

Cronometrista. Este relógio de bolso mantém o tempo exato.

Sensor Climático. Quando usado como uma ação, este dispositivo prevê condições meteorológicas em um raio de 1,6 quilometro durante as próximas 4 horas, mostrando um símbolo (nuvens, sol/ lua, chuva ou neve) para cada hora.

Magia do Elfo da Floresta

Pré-requisito: Elfo (floresta)

Você aprende a magia primitiva da floresta.

Você aprende um truque de Druida a sua escolha. Você também aprende *passos longos* e *passos sem pegadas*, cada um dos quais você pode conjurar uma vez sem gastar um espaço de magia. Você recupera a habilidade de conjurar estas magias desta forma quando você terminar um descanso longo. Sabedoria é sua habilidade de conjuração para essas magias.

