

ÍNDICE

AARAKOCRA	2	TUKTUK	20
AASIMAR	3	GOLIAS	21
AASIMAR PROTETOR	3	GNOMO	22
AASIMAR FLAGELO	3	GNOMO DA FLORESTA	22
AASIMAR CAÍDO	3	GNOMO DAS ROCHAS	22
ANÃO	5	GNOMO DAS PROFUNDEZAS	22
ANÃO DA COLINA (ANÃO DOURADO)	5	HALFLING	24
ANÃO DA MONTANHA (ANÃO DO ESCUDO)	5	HALFLING PÉS LEVES	24
ANÃO CINZENTO (DUERGAR)	5	HALFLING CORAÇÃO VALENTE	24
ANÃO DE KALADESH	6	HALFLING FANTASMA	24
AVIANO	7	HOBGOBLIN	25
ÍBIS	7	HOMEM-LAGARTO	26
FALCÃO	7	HUMANO	27
BUGBEAR	8	HUMANO DE INNISTRAD	28
DRACONATO	9	GAVONY	28
ELFO	10	KESSIG	28
ALTO ELFO (ELFO DA LUA E ELFO DO SOL)	10	NEPHALIA	28
ELFO DA FLORESTA	10	STENSIA	28
ELFO NEGRO (DROW)	10	KENKU	29
ELADRIN	11	KHENRA	30
ELFO DE KALADESH	12	KOBOLD	31
BISHTAHAR E TIRAHAR	12	KOR	32
VAHADAR	12	MEIO-ELFO	33
ELFO DE ZENDIKAR	13	MEIO-ORC	34
NAÇÃO TAJURU	13	MINOTAURO DE AMONKHET	35
NAÇÃO JORAGA	13	MINOTAURO DE KRYNN	36
NAÇÃO MUL DAYA	13	NAGA	37
ETERGÊNITO	14	ORC	38
FERAL	15	REPLICANTE	39
PELE DE BESTA	15	TABAXI	40
CAMINHAR NO PENHASCO	15	TIEFLING	41
PASSO LARGO	15	TIEFLING INFERNAL	41
DENTE LONGO	15	TIEFLING ABISSAL	41
GARRA DE NAVALHA	15	TRITÃO	43
CAÇADOR SELVAGEM	15	TRITÃO DE ZENDIKAR	44
FIRBOLG	16	EMERIA	44
FORJADO BÉLICO	17	ULA	44
GENASI	18	COSI	44
GENASI DA ÁGUA	18	VAMPIRO	45
GENASI DA TERRA	18	VEDALKEN	46
GENASI DO AR	18	YUAN-TI PURO-SANGUE	47
GENASI DO FOGO	18		
GOBLIN	19		
GOBLIN DE ZENDIKAR	20		
GROTAG	20		
LAVASTEP	20		

AARAKOCRA

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 têm aproximadamente 1,5 m de altura. Eles têm 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.

Fonte: Elemental Evil Players Companion

AASIMAR

Aumento no Valor de Habilidade. Seu Valor de Carisma aumenta em 2.

Idade. Aasimar amadurecem no mesmo ritmo que os humanos, mas podem viver até os 160 anos.

Alinhamento. Imbuídos com poder celestial, a maioria dos Aasimar são bons. Aasimar exilados são comumente neutros ou mesmo malignos.

Tamanho. Aasimar tem as mesmas características de peso e altura que os humanos.

Deslocamento. Seu deslocamento base de caminhada é de 9 m.

Visão no escuro. Abençoado com uma alma radiante, sua visão facilmente corta as trevas. Você enxerga na penumbra a até 18 metros como se fosse luz plena, e no escuro como se fosse na penumbra. Você não pode discernir cores no escuro, apenas tons de cinza.

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

Mãos Curadoras. Com uma ação, você pode tocar uma criatura e fazer com que ela recupere um número de pontos de vida igual ao seu nível. Após usar essa característica, você não pode usá-la novamente até realizar um descanso longo.

Portador da Luz. Você conhece o truque *luz*. Carisma é a habilidade usada para conjurar este truque.

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

Sub-raça. Existem três sub-raças de aasimar: protetores, flagelo e caído. Escolha uma delas para o seu personagem.

AASIMAR PROTETOR

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

Alma Radiante. Começando no terceiro nível, você pode usar uma ação para liberar sua energia divina interior, fazendo seus olhos reluzirem, e duas asas incorpóreas e luminosas brotarem de suas costas.

Sua transformação dura por 1 minuto ou até você finalizá-la com uma ação bônus. Enquanto durar, você ganha deslocamento de voo de 9 m, e uma vez em cada um de seus turnos, pode causar dano extra radiante para um alvo que você causar dano com um ataque ou magia. O dano extra radiante é igual seu nível.

Após usar essa característica, você não pode usá-la novamente até completar um descanso longo.

AASIMAR FLAGELO

Aumento do Valor de Habilidade. Seu Valor de Constituição aumenta em 1.

Consumo Radiante. Começando no terceiro nível, você pode usar sua ação para liberar sua energia divina interior, irradiando uma luz cauterizante, derramando de seus olhos e boca, ameaçando carbonizar você.

Sua transformação dura por 1 minuto ou até você encerrá-la com uma ação bônus. Enquanto durar, você irradia luz intensa em um raio de 3 m e penumbra por 3 m adicionais, e no final de cada um de seus turnos, você e cada criatura dentro de um raio de 3 metros recebem dano radiante igual a metade do seu nível (arredondado para cima). Adicionalmente, em cada um de seus turnos, você causa dano extra radiante a um alvo quando você causa dano a ela com um ataque ou magia. O dano extra é igual ao seu nível.

Uma vez que você use esse traço, você não pode usá-lo novamente até terminar um descanso longo.

AASIMAR CAÍDO

Aumento do Valor de Habilidade. Seu valor de Força aumenta em 1.

Manto Necrótico. Começando no terceiro nível, você pode usar sua ação para liberar sua energia divina interior, fazendo com que seus olhos se tornem poços de trevas, e duas asas esqueléticas, fantasmagóricas brotem de suas costas. No instante que você se transforma, outras criaturas num raio de 3 m que podem ver você precisam passar num teste de resistência de Carisma (CD 8 + seu bônus de proficiência + modificador de Carisma) ou ficar amedrontadas até o final de seu próximo turno.

Sua transformação dura por 1 minuto ou até você termina-la com uma ação bônus. Enquanto durar, em cada um de seus turnos, você causa dano necrótico extra com um ataque ou magia. O dano necrótico extra é igual ao seu nível.

Uma vez que você use esse traço, você não pode usá-lo novamente até terminar um descanso longo.

GUIAS AASIMAR

Um Aasimar, com exceção dos que se tornaram malignos, possui uma ligação com uma entidade angelical.

Esta entidade – geralmente um deva – proporciona orientação para o Aasimar, apesar de essa conexão funcionar somente em sonhos. Assim sendo, a orientação não é um comando direto, ou palavras simples. Ao invés disso, o Aasimar tem visões, profecias e sensações.

A entidade angelical esta longe de ser onisciente. Sua orientação é baseada no seu entendimento nos princípios da lei e da bondade, e pode ter visões a respeito de batalhas contra males especialmente poderosos que tenha conhecimento.

Como parte do processo de criação de um personagem Aasimar, considere a natureza de seu guia angelical. A tabela Guia Angelical oferece nomes e naturezas que você pode usar para dar uma profundidade ao guia do seu personagem.

Guia Angelical

d6	Nome
----	------

1	Tadriel
2	Myllandra
3	Seraphina
4	Galladia
5	Mykiel
6	Valandras

d6	Natureza
----	----------

1	Livresco e docente
2	Solidário e otimista
3	Prático e bem humorado
4	Feroz e vingativo
5	Severo e julgador
6	Gentil e paternal

Fonte: Volo's Guide to Monsters

ANÃO

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

Idade. Anões tornam-se maduros na mesma proporção que os humanos, mas são considerados jovens até atingirem a idade de 50 anos. Em média eles vivem 350 anos.

Tendência. A maioria dos anões é leal, pois acreditam firmemente nos benefícios de uma sociedade bem organizada. Eles tendem para o bem, com um forte senso de honestidade e uma crença de que todos merecem compartilhar os benefícios de uma ordem social justa.

Tamanho. Anões estão entre 1,20 e 1,50 m de altura e pesam cerca de 75 kg. Seu tamanho é Médio.

Deslocamento. Seu deslocamento base de caminhada é de 7,5 m. Seu deslocamento não é reduzido quando estiver usando armadura pesada.

Visão no Escuro. Acostumado à vida subterrânea, você tem uma visão superior no escuro e na penumbra. Você enxerga na penumbra a até 18 m como se fosse luz plena, e no escuro como se fosse na penumbra. Você não pode discernir cores no escuro, apenas tons de cinza.

Resiliência Anã. Você possui vantagem em testes de resistência contra venenos e resistência contra dano de veneno.

Treinamento Anão de Combate. Você tem proficiência com machados de batalha, machadinhas, martelos leves e martelos de guerra.

Proficiência com Ferramentas. Você tem proficiência em uma ferramenta de artesanato à sua escolha entre: ferramentas de ferreiro, suprimentos de cervejeiro ou ferramentas de pedreiro.

Idiomas. Você pode falar, ler e escrever Comum e Anão. O idioma Anão é repleto de consoantes duras e sons guturais, e essa característica influencia, como um sotaque, qualquer outro idioma que o anão falar.

Sub-raça. Existem três sub-raças principais em Forgotten Realms: Anões Dourados, Anões do Escudo e os Duergar.

ANÃO DA COLINA (ANÃO DOURADO)

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

Tenacidade Anã. Seu máximo de pontos de vida aumentam em 1, e cada vez que o anão dourado sobe um nível, ele recebe 1 ponto de vida adicional.

ANÃO DA MONTANHA (ANÃO DO ESCUDO)

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

Treinamento Anão com Armaduras. Você adquire proficiência em armaduras leves e médias.

ANÃO CINZENTO (DUERGAR)

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

Visão no Escuro Superior. Sua visão no escuro possui um raio de 36 m.

Idioma Adicional. Você pode falar, escrever e ler em Subterrâneo.

Resiliência Duergar. Você possui vantagem nos testes de resistência contra ilusões, e contra ser enfeitado ou paralisado.

Magia Duergar. Quando você alcança o 3º nível, você pode conjurar a magia *aumentar/diminuir* em si mesmo com esse traço, usando somente a opção de aumentar da magia. Quando você alcança o 5º nível você pode conjurar *invisibilidade* em si mesmo com esse traço. Você não precisa de componentes materiais para suas magias, e você não pode conjurá-las enquanto estiver sob a luz direta do sol, apesar da luz do sol não possuir efeito sobre a magia após ela estiver lançada. Você recupera a habilidade de conjurar essas magias logo após um descanso longo ou curto. Inteligência é o seu atributo de conjuração para estas magias.

Sensibilidade à Luz Solar. Você possui desvantagem nas jogadas de ataque e testes de Sabedoria (Percepção), que estejam relacionados à visão, quando você, ou o alvo do seu ataque, ou quem quer que esteja tentando perceber, esteja sob a luz direta do sol.

Fonte: *Player's Handbook*
e *Sword Coast Adventures Guide (Duergar)*

ANÃO DE KALADESH

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

Idade. Anões amadurecem no mesmo ritmo que os humanos, mas eles são considerados jovens até que alcancem os 50 anos. Na média eles vivem em torno de 350 anos.

Alinhamento. A maioria dos anões são leais, acreditando firmemente nos benefícios de uma sociedade bem organizada. Eles tem uma inclinação a bondade, com um forte senso de fair play e uma crença que todos merecem compartilhar os benefícios de uma ordem justa.

Visão no Escuro. Acostumado à vida subterrânea, você tem uma visão superior no escuro e na penumbra. Você enxerga na penumbra a até 18 m como se fosse luz plena, e no escuro como se fosse na penumbra. Você não pode discernir cores no escuro, apenas tons de cinza.

Resiliência Anã. Você possui vantagem em testes de resistência contra venenos e resistência contra dano de veneno.

Tenacidade Anã. Seu máximo de pontos de vida aumentam em 1, e cada vez que o anão dourado sobe um nível, ele recebe 1 ponto de vida adicional.

Especialização em Artesanato. Você adquire proficiência com dois tipos de ferramentas de artesão de sua escolha. Seu bônus de proficiência é dobrado para qualquer teste de habilidade que você realizar que utilize qualquer uma das ferramentas escolhidas. Adicionalmente, toda vez que você realizar um teste de Inteligência (História) relacionado a origem de qualquer construção arquitetônica (incluindo construções, trabalhos públicos como canais e aquedutos, e o massivo sistema de engrenagens que fundamenta muitas das construções de Ghirapur), você é considerado proficiente na perícia História e adiciona o dobro do seu bônus de proficiência no teste, ao invés de seu bônus padrão.

Idiomas. Você pode falar, ler e escrever Comum e Anão. O idioma Anão é repleto de consoantes duras e sons guturais, e essa característica influencia, como um sotaque, qualquer outro idioma que o anão falar.

Fonte: Plane Shift: Kaladesh

AVIANO

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

Idade. Assim como os humanos, avianos chegam a idade adulta no final da adolescência e podem viver teoricamente até cerca de 80 anos. É claro, a maioria encontram uma morte gloriosa (ou sem glória) bem antes desse ponto.

Alinhamento. A maioria dos avianos tem inclinação para alguma forma de neutralidade. Avianos Íbis, focam mais no conhecimento do que em qualquer outra virtude, e são usualmente neutros. Avianos Falcão são inclinados a serem Leais e Neutros.

Tamanho. Avianos variam entre 1,50 e 1,80 metros, mas seus corpos são mais esguios e seus ossos parcialmente ocos facilitam seu voo. Seu tamanho é médio.

Deslocamento. Seu deslocamento básico de caminhada é de 7,5 m. Você tem um deslocamento de voo de 9 m. Você não pode usar seu deslocamento de voo enquanto usar armadura média ou pesada (se sua campanha usa a regra opcional de sobrecarregado, você não pode voar se você está sobrecarregado).

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

Sub-raça. Duas variedades de avianos abitam Amonkhet: Íbis e Falcão. Escolha uma dessas sub-raças.

ÍBIS

Aumento do Valor de Habilidade. Seu valor de Inteligência aumenta em 1.

Benção de Kefnet. Você pode adicionar metade do seu bônus de proficiência, arredondado para baixo, em qualquer teste de Inteligência que você faça que já não inclua seu bônus de proficiência.

FALCÃO

Aumento do Valor de Habilidade. Seu valor de Sabedoria aumenta em 2.

Olhos de Falcão. Você tem proficiência na perícia Percepção. Adicionalmente, atacar a longo alcance não impõe desvantagem em suas jogadas de ataque a distancia.

Fonte: Plane Shift: Amonkhet

BUGBEAR

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

Idade. Bugbears alcançam a vida adulta aos 16 anos e vivem até os 80 anos.

Alinhamento. Bugbears vivenciam uma dura existência que os obriga a permanecerem autossuficientes, mesmo à custa de seus companheiros. Eles também a ser caóticos e malignos.

Tamanho. Bugbears tem entre 1,80 e 2,40 m de altura e pesam entre 110 e 160 kg. Seu tamanho é Médio.

Deslocamento. Seu deslocamento base de caminhada é 9 m.

Visão no escuro. Você enxerga na penumbra a até 18 metros como se fosse luz plena, e no escuro como se fosse na penumbra. Você não pode discernir cores no escuro, apenas tons de cinza.

Membros Longos. Quando você realiza um ataque corpo-a-corpo, seu alcance é 1,5 m maior que o normal.

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.

Sorrateiro. Você é proficiente na perícia Furtividade.

Ataque Surpresa. Se você surpreender uma criatura e acertá-la com um ataque no seu primeiro turno em combate, o ataque inflige 2d6 de dano extra. Você pode usar esse traço somente uma vez por combate.

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

Fonte: Volo's Guide to Monsters

DRACONATO

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

Idade. Draconatos jovens crescem rapidamente. Eles caminham horas após nascerem, adquirindo o tamanho e desenvolvimento semelhante a de uma criança humana de 10 anos com 3 anos de idade e alcançam a maturidade aos 15. Eles costumam viver até os 80.

Tendência. Os draconatos tendem aos extremos, realizando uma escolha consciente de um lado ou do outro da guerra cósmica entre o bem e o mal (representada por Bahamut e Tiamat, respectivamente). A maioria dos draconatos é boa, mas os que vão para o lado de Tiamat podem se tornar vilões terríveis.

Tamanho. Os draconatos são mais altos e mais pesados que os humanos, geralmente possuindo mais de 1,80 m e normalmente pesando mais de 125 kg. Seu tamanho é Médio.

Deslocamento. Seu deslocamento base de caminhada é 9 metros.

Ancestral Dracônico. Você possui um ancestral dracônico. Escolha um tipo de dragão da tabela Ancestral Dracônico. Sua arma de sopro e resistência a dano são determinadas pelo tipo de dragão, como mostrado na tabela.

Dragão	Tipo de Dano	Arma de Sopro
Azul	Elétrico	Linha de 1,5m/9m (teste de Des)
Branco	Frio	Cone de 4,5m (teste de Con)
Bronze	Elétrico	Linha de 1,5m/9m (teste de Des)
Cobre	Ácido	Linha de 1,5m/9m (teste de Des)
Latão	Fogo	Linha de 1,5m/9m (teste de Des)
Negro	Ácido	Linha de 1,5m/9m (teste de Des)
Ouro	Fogo	Cone de 4,5m (teste de Des)
Prata	Frio	Cone de 4,5m (teste de Con)
Verde	Veneno	Cone de 4,5m (teste de Con)
Vermelho	Fogo	Cone de 4,5m (teste de Des)

Arma de Sopro. Você pode usar uma ação para exalar energia destrutiva. Seu ancestral dracônico determina o tamanho, formado e tipo de dano que você expele. Quando você usa sua arma de sopro, cada criatura na área exalada deve realizar um teste de resistência, o tipo do teste é determinado pelo seu ancestral dracônico. A CD do teste de resistência é 8 + seu modificador de Constituição + seu bônus de profi-

ciência. Uma criatura sofre 2d6 de dano num fracasso e metade desse dano num sucesso. O dano aumenta para 3d6 no 6º nível, 4d6 no 11º nível e 5d6 no 16º nível. Depois de usar sua arma de sopro, você não poderá utilizá-la novamente até completar um descanso curto ou longo.

Resistência a Dano. Você possui resistência ao tipo de dano associado ao seu ancestral dracônico.

Idiomas. Você pode falar, ler e escrever Comum e Dracônico. O idioma Dracônico é conhecido por ser uma das mais antigas línguas e ainda é usado no estudo de magia. A linguagem soa áspera para a maioria das criaturas, incluindo várias consoantes e sílabas firmes.

Fonte: Player's Handbook

ELFO

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

Idade. Embora os elfos atinjam a maturidade física com praticamente a mesma idade dos humanos, a compreensão élfica da idade adulta vai além da maturidade física, abrangendo sua experiência sobre o mundo. Um elfo tipicamente assume a idade adulta e um nome adulto com cerca de 100 anos de idade e pode viver 750 anos.

Tendência. Elfos amam a liberdade, a diversidade e a expressão pessoal, então eles inclinam-se forte e suavemente para aspectos do caos. Eles valorizam e protegem a liberdade dos outros como a sua própria, e são geralmente mais bondosos que o contrário. Os Drow são exceção. Seu exílio no Subterrâneo fez deles perversos e perigosos. Drow são geralmente mais maus que o contrário.

Tamanho. Elfos medem entre 1,50 a 1,80 m de altura e possuem constituição delgada. Seu tamanho é Médio.

Deslocamento. Seu deslocamento base de caminhada é 9 m.

Visão no Escuro. Acostumado às florestas crepusculares e ao céu noturno, você possui uma visão superior em condições de escuridão e na penumbra. Você pode enxergar na penumbra a até 18 m como se fosse na luz plena, e no escuro como se fosse na penumbra. Você não pode discernir cores no escuro, apenas tons de cinza.

Sentidos Aguçados. Você tem proficiência na perícia Percepção.

Ancestral Feérico. Você tem vantagem nos testes de resistência para resistir a ser enfeitiçado e magias não podem colocá-lo para dormir.

Transe. Elfos não precisam dormir. Ao invés disso, eles meditam profundamente, permanecendo semi-conscientes, durante 4 horas por dia (A palavra em idioma comum para tal meditação é “transe”). Enquanto medita, um elfo é capaz de sonhar de certo modo. Esses sonhos na verdade são exercícios mentais que se tornam reflexos através de anos de prática. Depois de descansar dessa forma, você ganha os mesmos benefícios que um humano depois de 8 horas de sono.

Idiomas. Você pode falar, ler e escrever Comum e Élfico. O Élfico é um idioma fluido, com entonações

sutis e gramática complexa. A literatura élfica é rica e diversa, e suas canções e poemas são famosos entre outras raças. Muitos bardos aprendem essa língua para que possam adicionar canções élficas ao seu repertório.

Sub-raça. Antigas divisões entre os povos élficos resultaram em quatro sub-raças principais: os altos elfos, os elfos da floresta, os elfos negros, que são comumente chamados de Drow e ainda a misteriosa raça dos Eladrins.

ALTO ELFO (ELFO DA LUA E ELFO DO SOL)

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

Treinamento Élfico com Armas. Você possui proficiência com espadas longas, espadas curtas, arcos longos e arcos curtos.

Truque. Você conhece um truque, à sua escolha, da lista de truques do mago. Inteligência é a habilidade usada para conjurar este truque.

Idioma Adicional. Você pode falar, ler e escrever um idioma adicional à sua escolha.

ELFO DA FLORESTA

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

Treinamento Élfico com Armas. Você possui proficiência com espadas longas, espadas curtas, arcos longos e arcos curtos.

Pés Ligeiros. Seu deslocamento base de caminhada aumenta para 10,5 m.

Máscara da Natureza. Você pode tentar se esconder mesmo quando você está apenas levemente obscurecido por folhagem, chuva forte, neve caindo, névoa ou outro fenômeno natural.

ELFO NEGRO (DROW)

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

Visão no Escuro Superior. Sua visão no escuro tem alcance de 36 m de raio.

Sensibilidade à Luz Solar. Você possui desvantagem nas jogadas de ataque e testes de Sabedoria (Percepção) relacionados a visão quando você, o alvo do seu ataque, ou qualquer coisa que você está tentando perceber, esteja sob luz solar direta.

Magia Drow. Você possui o truque *globos de luz* quando você alcança o 3º nível, você pode conjurar a

magia *fogo das fadas*. Quando você alcança o 5º nível, você pode conjurar *escuridão*. Você precisa terminar um descanso longo para poder conjurar as magias desse traço novamente. Carisma é sua habilidade chave para conjurar essas magias.

Treinamento Drow com Armas. Você possui proficiência com rapieiras, espadas curtas e bestas de mão.

ELADRIN

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

Treinamento Élfico com Armas. Você tem proficiência em arco curto, arco longo, espada curta e espada longa.

Passo Feérico. Você pode conjurar a magia *passo nebuloso* uma vez usando esse traço. Você recupera essa habilidade quando terminar um descanso curto ou longo.

*Fonte: Player's Handbook e
Dungeon Master's Guide (Eladrin)*

ELFO DE KALADESH

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

Idade. Embora os elfos atinjam a maturidade física com praticamente a mesma idade dos humanos, a compreensão élfica da idade adulta vai além da maturidade física, abrangendo sua experiência sobre o mundo. Um elfo tipicamente assume a idade adulta e um nome adulto com cerca de 100 anos de idade e pode viver 750 anos.

Tendência. Elfos amam a liberdade, a diversidade e a expressão pessoal, então eles inclinam-se forte e suavemente para aspectos do caos. Eles valorizam e protegem a liberdade dos outros como a sua própria, e são geralmente mais bondosos que o contrário.

Tamanho. Elfos medem entre 1,50 a 1,80 m de altura e possuem constituição delgada. Seu tamanho é Médio.

Deslocamento. Seu deslocamento base de caminhada é 9 m.

Visão no Escuro. Acostumado às florestas crepusculares e ao céu noturno, você possui uma visão superior em condições de escuridão e na penumbra. Você pode enxergar na penumbra a até 18 m como se fosse na luz plena, e no escuro como se fosse na penumbra. Você não pode discernir cores no escuro, apenas tons de cinza.

Sentidos Aguçados. Você tem proficiência na perícia Percepção.

Treinamento Élfico com Armas. Você possui proficiência com espadas longas, espadas curtas, arcos longos e arcos curtos.

Ancestral Feérico. Você tem vantagem nos testes de resistência para resistir a ser enfeitiçado e magias não podem colocá-lo para dormir.

Transe. Elfos não precisam dormir. Ao invés disso, eles meditam profundamente, permanecendo semi-conscientes, durante 4 horas por dia (A palavra em idioma comum para tal meditação é “transe”). Enquanto medita, um elfo é capaz de sonhar de certo modo. Esses sonhos na verdade são exercícios mentais que se tornam reflexos através de anos de prática. Depois de descansar dessa forma, você ganha os mesmos benefícios que um humano depois de 8 horas de sono.

Idiomas. Você pode falar, ler e escrever Comum e Élfico. O Élfico é um idioma fluido, com entonações sutis e gramática complexa. A literatura élfica é rica e diversa, e suas canções e poemas são famosos entre outras raças. Muitos bardos aprendem essa língua para que possam adicionar canções élficas ao seu repertório.

Sub-raça. Os elfos de Kaladesh não se organizam em nações ou tribos. Ao invés disso eles reconhecem três grupos culturais distintos entre o seu povo – na verdade esses agrupamentos são mais baseados em atitudes e alinhamentos com o resto da sociedade e o uso da tecnologia. Escolha uma dessas três culturas.

BISHTAHAR E TIRAHAR

Pés Ligeiros. Seu deslocamento base de caminhada aumenta para 10,5 m.

Máscara da Natureza. Você pode tentar se esconder mesmo quando você está apenas levemente obscurecido por folhagem, chuva forte, neve caindo, névoa ou outro fenômeno natural.

VAHADAR

Truque. Você conhece um truque, à sua escolha, da lista de truques do druida. Sabedoria é a habilidade usada para conjurar este truque.

Idioma Adicional. Você pode falar, ler e escrever um idioma adicional à sua escolha.

Fonte: Plane Shift: Kaladesh

ELFO DE ZENDIKAR

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

Idade. Embora os elfos atinjam a maturidade física com praticamente a mesma idade dos humanos, a compreensão élfica da idade adulta vai além da maturidade física, abrangendo sua experiência sobre o mundo. Um elfo tipicamente assume a idade adulta e um nome adulto com cerca de 100 anos de idade e pode viver 750 anos.

Tendência. Elfos amam a liberdade, a diversidade e a expressão pessoal, então eles inclinam-se forte e suavemente para aspectos do caos. Eles valorizam e protegem a liberdade dos outros como a sua própria, e são geralmente mais bondosos que o contrário. Os Drow são exceção. Seu exílio no Subterrâneo fez deles perversos e perigosos. Drow são geralmente mais maus que o contrário.

Tamanho. Elfos medem entre 1,50 a 1,80 m de altura e possuem constituição delgada. Seu tamanho é Médio.

Deslocamento. Seu deslocamento base de caminhada é 9 m.

Visão no Escuro. Acostumado às florestas crepusculares e ao céu noturno, você possui uma visão superior em condições de escuridão e na penumbra. Você pode enxergar na penumbra a até 18 m como se fosse na luz plena, e no escuro como se fosse na penumbra. Você não pode discernir cores no escuro, apenas tons de cinza.

Sentidos Aguçados. Você tem proficiência na perícia Percepção.

Ancestral Feérico. Você tem vantagem nos testes de resistência para resistir a ser enfeitiçado e magias não podem colocá-lo para dormir.

Idiomas. Você pode falar, ler e escrever Comum e Élfico. O Élfico é um idioma fluido, com entonações sutis e gramática complexa. A literatura élfica é rica e diversa, e suas canções e poemas são famosos entre outras raças. Muitos bardos aprendem essa língua para que possam adicionar canções élficas ao seu repertório.

Sub-raça. Divisões ancestrais que surgiram quando o povo élfico migrou através de Zendikar resultaram em três grandes nações élficas: a Tajuru, a Mul Daya e a Joraga. Escolha uma dessas sub-raças.

NAÇÃO TAJURU

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

Versatilidade em Perícia. Você adquire proficiência em qualquer combinação de duas perícias ou ferramentas de sua escolha.

NAÇÃO JORAGA

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

Treinamento Élfico com Armas. Você possui proficiência com espadas longas, espadas curtas, arcos longos e arcos curtos.

Pés Ligeiros. Seu deslocamento base de caminhada aumenta para 10,5 m.

Máscara da Natureza. Você pode tentar se esconder mesmo quando você está apenas levemente obscurecido por folhagem, chuva forte, neve caindo, névoa ou outro fenômeno natural.

NAÇÃO MUL DAYA

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

Visão no Escuro Superior. Sua visão no escuro tem alcance de 36 m de raio.

Sensibilidade à Luz Solar. Você possui desvantagem nas jogadas de ataque e testes de Sabedoria (Percepção) relacionados a visão quando você, o alvo do seu ataque, ou qualquer coisa que você está tentando perceber, esteja sob luz solar direta.

Magia Mul Daya. Você possui o truque *toque macabro* quando você alcança o 3º nível, você pode conjurar *bruxaria* uma vez e reganha este traço quando finalizar um descanso longo. Quando você alcança o 5º nível, você pode conjurar *escuridão* uma vez e reganha este traço quando finalizar um descanso longo. Sabedoria é sua habilidade chave para conjurar essas magias.

Treinamento Élfico com Armas. Você possui proficiência com espadas longas, espadas curtas, arcos longos e arcos curtos.

Fonte: Plane Shift: Zendikar

ETERGÊNITO

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor de Carisma aumenta em 2, e duas outras habilidades de sua escolha tem seu valor aumentado em 1.

Idade. Etergênitos vem a existência já como adultos e vivem apenas uns poucos anos.

Alinhamento. Como regra, etergênitos são guiados por hedonismo e interesses próprios, fazendo os melhores deles serem neutros e os piores malignos. Etergênitos neutros devotam muito do seu tempo (e dinheiro) com festas e atividades sociais, enquanto etergênitos malignos usualmente se envolvem com o mundo do crime.

Tamanho. Etergênitos tem a mesma altura que os humanos, entre 1,50 e 1,80 m. Eles são bem mais leves – cerca de 45 kg – e seu peso diminui a medida que eles envelhecem devido as perdas de substância para a étersfera. Seu tamanho é Médio

Deslocamento. Seu deslocamento base de caminhada é de 9 m.

Visão no Escuro. Acostumado à noite, você possui uma visão superior em condições de escuridão e na penumbra. Você pode enxergar na penumbra a até 18 m como se fosse na luz plena, e no escuro como se fosse na penumbra. Você não pode discernir cores no escuro, apenas tons de cinza.

Nascido do Éter. Você tem resistência a dano necrótico.

Ameaçador. Você adquire proficiência na perícia Intimidação.

Idiomas. Você pode falar, ler e escrever em Comum e dois outros idiomas de sua escolha.

Fonte: Plane Shift: Kaladesh

FERAL

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

Tamanho. Ferais são basicamente parecidos com humanos. Seu tamanho é Médio.

Deslocamento. Seu deslocamento base de caminhada é 9 m.

Visão no Escuro. Sua herança lincantropica garante a você a capacidade de enxergar em condições de escuridão. Você consegue enxergar 18 m na penumbra como se fosse um local iluminado, e em escuridão como se fosse penumbra. Você não consegue distinguir cores na escuridão, apenas tons de cinza.

Transmorfar. No seu turno, você pode transmorfar como uma ação bônus. Transmorfar dura por 1 minuto ou até você cancelar no seu turno como uma ação bônus.

Enquanto transmorfado, você ganha pontos de vida iguais a seu nível + bônus de Constituição (mínimo de 1). Você também ganha uma característica que depende da sua sub-raça, conforme descrito abaixo. Você deve completar um curto ou longo descanso antes que possa transmorfar novamente.

Idiomas. Você consegue falar, ler e escrever Comum e Silvestre.

Sub-raças. Existem várias sub-raças de ferais, cada uma com suas características animais. Escolha uma das opções abaixo.

PELE DE BESTA

Aumento no valor de Habilidade. Seu valor de Constituição aumenta em 1.

Característica de Transmorfado. Enquanto transmorfado, você ganha um bônus de +1 na CA.

CAMINHAR NO PENHASCO

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

Característica de Transmorfado. Enquanto transmorfado, você possui deslocamento base de escalada de 9 m.

PASSO LARGO

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

Característica de Transmorfado. Enquanto transmorfado, você pode usar a ação de Disparada como uma ação bônus.

DENTE LONGO

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

Característica de Transmorfado. Enquanto transmorfado, você pode fazer um ataque de mordida como ação. Esse é um ataque corpo a corpo que usa Força para a rolagem de ataque e bônus de dano, e causa 1d6 de dano de perfuração. Se esse ataque acerta um alvo do seu tamanho ou menor, o alvo também está agarrado.

GARRA DE NAVALHA

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

Característica de Transmorfado. Enquanto transmorfado, você pode fazer um ataque desarmado como ação bônus. Você pode usar sua Destreza para essa rolagem de ataque e bônus de dano, e esse ataque causa dano de corte.

CAÇADOR SELVAGEM

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

Característica de Transmorfado. Enquanto transmorfado, você ganha proficiência em todas as rolagens baseadas em Sabedoria e jogadas de resistência.

Fonte: *Unearthed Arcana: Eberron*

FIRBOLG

Aumento do Valor de Habilidade. Seu Valor de Sabedoria aumenta em 2, e seu valor de Força aumenta em 1.

Idade. Como humanoides relacionados as fadas, firbolgs tem uma vida longa. Um firbolg chega a idade adulta perto dos 30, e os mais velhos podem viver por 500 anos.

Alinhamento. Como pessoas que seguem o ritmo da natureza e se veem como zeladores, firbolgs são tipicamente neutro e bom. Firbolgs malignos são raros e usualmente são os inimigos jurados do resto de seu povo.

Tamanho. Firbolgs tem entre 2,10 e 2,40 m de altura e pesam entre 110 e 140 kg. Seu tamanho é Médio.

Deslocamento. Seu deslocamento base de caminhada é 9 m.

Magia Firbolg. Você pode conjurar *detectar magia* e *disfarçar-se* com este traço, usando Sabedoria como sua habilidade de conjuração. Uma vez que você conjure qualquer das duas magias, você não pode conjurar novamente até terminar um descanso curto ou longo. Quando você usar esta versão de *disfarçar-se* você pode parecer 90 cm menor que o normal, permitindo que você se misture mais facilmente com humanos e elfos.

Passo Escondido. Como uma ação bônus, você pode magicamente se tornar invisível até o começo do seu próximo turno ou até você atacar, fazer uma rolagem de dano, ou forçar alguém a fazer um teste de resistência. Uma vez que você usa esse traço, você não pode 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.

Discurso da Fera e da Folha. Você tem a habilidade para se comunicar de forma limitada com animais e plantas. Eles podem entender o significado de suas palavras, embora você não tenha a habilidade especial de compreendê-los. Você tem vantagem em todos os testes de Carisma feitos para influenciá-los.

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

Fonte: *Volo's Guide to Monsters*

FORJADO BÉLICO

Aumento no valor de Habilidade. Seu valor de Força e Constituição aumentam em 1.

Tamanho. Forjados bélicos são normalmente mais largos e pesados que humanos. Seu tamanho é Médio.

Deslocamento. Seu deslocamento base de caminhada é 9 m.

Couraça Composta. Sua construção incorpora madeira e metal, garantindo a você um bônus de +1 na sua Classe de Armadura.

Construto Vivo. Mesmo que você tenha sido construído, você é uma criatura viva. Você é imune a doenças. Você não precisa comer ou respirar, mas pode ingerir alimentos e bebidas, se desejar.

Em vez de dormir, você entra em um estado inativo por 4 horas por dia. Você não sonha neste estado. Você está plenamente consciente de seus arredores e nota inimigos se aproximando e outros eventos normalmente.

Idiomas. Você consegue falar, ler e escrever Comum e qualquer outro idioma a sua escolha.

Fonte: Unearthed Arcana: Eberron

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 m 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

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*. 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

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

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

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.

Fonte: Elemental Evil Player's Companion

GOBLIN

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

Idade. Goblins alcançam a idade adulta com 8 anos e vivem até os 60.

Alinhamento. Goblins são tipicamente neutros e malignos, já que eles se importam somente com suas próprias necessidades. Uns poucos goblins podem tender para o bem ou a neutralidade, mas isso é raro.

Tamanho. Goblins tem entre 0,90 m e 1,20 m de altura e pesam entre 18 e 36 kg. Seu tamanho é Pequeno.

Deslocamento. Seu deslocamento base de caminhada é 9 m.

Visão no escuro. Você enxerga na penumbra a até 18 metros como se fosse luz plena, e no escuro como se fosse na penumbra. Você não pode discernir cores no escuro, apenas tons de cinza.

Fúria dos Pequenos. Quando você causa dano a uma criatura com um ataque ou magia e o tamanho da criatura é maior que o seu, você pode fazer com que o ataque ou magia cause dano extra à criatura. O dano extra é igual ao seu nível. Uma vez que você use esse traço, você não pode usá-lo novamente até terminar um descanso curto ou longo.

Escapada Ágil. Você pode usar Desengajar ou Esconder como uma ação bônus em cada um de seus turnos.

Idiomas. Você pode falar, ler e escrever em Comum e Goblin.

Fonte: Volo's Guide to Monsters

GOBLIN DE ZENDIKAR

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

Idade. Goblins amadurecem mais rapidamente que os humanos, alcançando a idade adulta aos 12 anos. Eles envelhecem muito mais rápido do que os humanos, e mesmo os mais cautelosos raramente vivem além dos 50 anos.

Alinhamento. A maioria dos goblins são selvagemmente caóticos, embora não tenham nenhuma inclinação para o bem ou o mal.

Tamanho. Goblins tem cerca de 90 cm de altura e pesam em torno de 20 kg. Seu tamanho é Pequeno.

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

Visão no escuro. Acostumado com a vida no subterrâneo, você tem uma visão superior em condições de escuridão e penumbra. Você enxerga na penumbra a até 18 metros como se fosse luz plena, e no escuro como se fosse na penumbra. Você não pode discernir cores no escuro, apenas tons de cinza.

Determinação. Você tem resistência ao dano de fogo e psíquico. Adicionalmente, quando você não estiver usando armadura, sua CA é igual a 11 + modificador de Destreza.

Idiomas. Você pode falar, ler e escrever em Comum e Goblin.

Tribos. A maioria dos Goblins de Zendikar pertencem a uma das três tribos a seguir: os Grotag, os Lavastep e os Tuktuk. Escolha uma dessas tribos.

GROTAG

Domador Grotag. Você adquire proficiência na perícia Adestrar Animais.

LAVASTEP

Determinação Lavastep. Você tem vantagem em testes de Destreza (Furtividade) feito para se esconder em ambientes rochosos e subterrâneos.

TUKTUK

Astúcia Tuktuk. Você tem proficiência com ferramentas de ladrão.

Fonte: Plane Shift: Zendikar

GOLIAS

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 a 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 frio, como descrito no capítulo 5 do Guia do Mestre.

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

Fonte: Volo's Guide to Monsters

GNOMO

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

Idade. Gnomos amadurecem a mesma proporção que os humanos e, a maioria, atinge a idade adulta por volta dos 40 anos. Eles podem viver entre 350 e 500 anos.

Tendência. Os gnomos geralmente são bons. Os que tendem para a ordem são sábios, engenheiros, pesquisadores, escolásticos, investigadores ou inventores. Os que tendem ao caos são menestréis, encheiteiros, andarilhos ou joalheiros caprichosos. Gnomos são bons de coração e, até mesmo os trapaceiros entre eles tendem a ser mais brincalhões que perversos.

Tamanho. Os gnomos têm entre 0,90 e 1,20 m e seu peso médio é de 20 kg. Seu tamanho é Pequeno.

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

Visão no Escuro. Acostumado à vida subterrânea, você tem uma visão superior no escuro e na penumbra. Você enxerga na penumbra a até 18 metros como se fosse luz plena, e no escuro como se fosse na penumbra. Você não pode discernir cores no escuro, apenas tons de cinza.

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

Idiomas. Você sabe falar, ler e escrever Comum e Gnômico. A linguagem Gnômica, que usa o alfabeto Anão, é conhecida por suas técnicas de dissertação e por seus catálogos de conhecimento sobre o mundo natural.

Sub-raças. Três sub-raças de gnomos são encontradas ao redor dos mundos de D&D: os gnomos da floresta, os gnomos das rochas e os gnomos das profundezas. Escolha uma dessas sub-raças.

GNOMO DA FLORESTA

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

Ilusionista Nato. Você conhece o truque ilusão menor. Inteligência é a sua habilidade usada para conjurá-la.

Falar com Bestas Pequenas. Através de sons e gestos, você pode comunicar ideias simples para Bestas pequenas ou menores. Gnomos da floresta amam os

animais e normalmente possuem esquilos, doninhas, coelhos, toupeiras, pica-paus e outras criaturas como amados animais de estimação.

GNOMO DAS ROCHAS

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

Conhecimento de Artífice. Toda vez que você fizer um teste de Inteligência (História) relacionado a itens mágicos, objetos alquímicos ou mecanismos tecnológicos, você pode adicionar o dobro do seu bônus de proficiência, ao invés de qualquer bônus de proficiência que você normalmente use.

Engenhoqueiro. Você possui proficiência com ferramentas de artesão (ferramentas de engenhoqueiro). Usando essas ferramentas, você pode gastar 1 hora e 10 po em materiais para construir um mecanismo Miúdo (CA 5, 1 pv). O mecanismo para de funcionar após 24 horas (a não ser que você gaste 1 hora reparando-o para manter o mecanismo funcionando), ou quando você usa sua ação para desmantelá-lo; nesse momento, você pode recuperar o material usado para criá-lo. Você pode ter até três desses mecanismos ativos ao mesmo tempo. Quando você criar um mecanismo, escolha uma das seguintes opções:

Brinquedo Mecânico. Esse brinquedo é um animal, monstro ou pessoa mecânica, como um sapo, rato, pássaro, dragão ou soldado. Quando colocado no chão, o brinquedo se move 1,5 metro pelo chão em cada um dos seus turnos em uma direção aleatória. Ele faz barulhos apropriados a criatura que ele representa.

Isqueiro Mecânico. O mecanismo produz uma miniatura de chama, que você pode usar para acender uma vela, tocha ou fogueira. Usar o mecanismo requer sua ação.

Caixa de Música. Quando aberta, essa caixa de música toca uma canção a um volume moderado. A caixa para de tocar quando alcança o fim da música ou quando é fechada.

GNOMO DAS PROFUNDEZAS

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

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

Camuflagem na Pedra. Você possui vantagem nos testes de Destreza (Furtividade) para se esconder em terrenos rochosos.

Idioma Adicional. Você pode falar, ler e escrever em Subterrâneo.

Se o seu mestre permite o uso de talentos, seu gnomo das profundezas tem a opção de adquirir o seguinte talento.

MAGIA SVIRFNEBLIN

Pré-Requisito: Gnomo (gnomo das profundezas)

Você herdou a habilidade de conjuração inata dos seus ancestrais. Esta habilidade permite você conjurar *não detecção* em si mesmo sem limite e sem precisar de componente material. Você também pode lançar cada uma das seguintes magias com esta habilidade: *cegueira/surdez*, *borrão* e *disfarce*. Você recupera a habilidade de lançar estas magias novamente quando terminar um descanso longo. Inteligência é sua habilidade de conjuração para estas magias.

*Fonte: Player's Handbook e
Sword Coast Adventures Guide (Svirfneblin)*

HALFLING

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

Idade. Um halfling atinge a idade adulta aos 20 anos e pode chegar a 150 anos.

Tendência. A maioria dos halflings é leal e boa. Via de regra, eles possuem um bom coração e são amáveis, odeiam ver o sofrimento dos outros e não toleram a opressão. Eles também são muito ordeiros e tradicionais, fortemente apegados à sua comunidade e ao conforto de suas antigas tradições.

Tamanho. Halflings medem cerca de 0,90 m de altura e pesam aproximadamente 20 kg. Seu tamanho é Pequeno.

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

Sortudo. Quando você obtiver um 1 natural em uma jogada de ataque, teste de habilidade ou teste de resistência, você pode jogar de novo o dado e deve utilizar o novo resultado.

Bravura. Você tem vantagem em testes de resistência contra ficar amedrontado.

Agilidade Halfling. Você pode mover-se através do espaço de qualquer criatura que for de um tamanho maior que o seu.

Idiomas. Você pode falar, ler e escrever Comum e Halfling. A linguagem Halfling não é secreta, mas os halflings são relutantes em compartilhá-la com os outros. Eles escrevem muito pouco, por isso eles não possuem uma literatura rica. No entanto, sua tradição oral é muito forte. Quase todos os halflings falam o idioma Comum para conversar com as pessoas das terras que habitam, ou através das quais eles estejam viajando.

Sub-raça. Os dois tipos principais de halflings, Pés Leves e Coração Valente, são mais como famílias bem próximas do que verdadeiras sub-raças. Além destes, há ainda os halflings Fantasma. Escolha uma destas sub-raças.

HALFLING PÉS LEVES

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

Furtividade Natural. Você pode tentar se esconder mesmo quando possuir apenas a cobertura de uma criatura que for no mínimo um tamanho maior que o seu.

HALFLING CORAÇÃO VALENTE

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

Resiliência dos Robustos. Você tem vantagem em testes de resistência contra veneno e tem resistência contra dano de veneno.

HALFLING FANTASMA

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

Fala silenciosa. Você pode falar telepaticamente com qualquer criatura a até 9 metros de você. A criatura apenas lhe entende, se ambos compartilharem da mesma linguagem. Você pode falar telepaticamente deste modo com apenas uma criatura por vez.

*Fonte: Player's Handbook e
Sword Coast Adventures Guide (Halfling Fantasma)*

HOBGOBLIN

Aumento no Valor da Habilidade. Seu valor de Constituição aumenta em 2, e seu valor de Inteligência aumenta em 1.

Idade. Hobgoblins amadurecem no mesmo tempo que humanos e tem vidas tão longas quanto.

Alinhamento. A sociedade Hobgoblin é baseada na fidelidade a um rígido, implacável código de conduta. Assim sendo, eles tendem para leal e maligno.

Tamanho. Hobgoblins tem entre 1,50 e 1,80 m de altura e pesam em torno de 70 e 90 kg. Seu tamanho é Médio.

Visão no escuro. Você enxerga na penumbra a até 18 metros como se fosse luz plena, e no escuro como se fosse na penumbra. Você não pode discernir cores no escuro, apenas tons de cinza.

Treinamento Marcial. Você é proficiente com duas armas marciais a sua escolha e com armadura leve.

Rosto Salvador. Hobgoblins são cuidadosos para não expor suas fraquezas para seus aliados, com medo de perder status. Se você errar uma jogada de ataque ou falhar num teste de habilidade ou de jogada de resistência, você ganha um bônus na jogada igual ao numero de aliados que você pode ver num raio de 9 metros de você (bônus máximo de +5). Uma vez que você use este traço, você não pode usá-lo novamente até que termine um descanso curto ou longo.

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

Fonte: Volo's Guide to Monsters

HOMEM-LAGARTO

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

Idade. Homens-lagarto alcançam a maturidade por volta dos 14 anos e raramente vivem mais que 60 anos.

Alinhamento. A maioria dos homens-lagarto é neutra. Eles veem o mundo como um lugar de predadores e presas, onde a vida e a morte são processos naturais. Eles só desejam sobreviver, e preferem deixar as outras criaturas com seus próprios problemas.

Tamanho. Homens-lagarto são um pouco mais robustos e maiores que os humanos. Suas protruções coloridas fazem com que pareçam ser ainda maiores. Seu tamanho é Médio.

Deslocamento. Seu deslocamento base de caminhada é 9 m, e você possui um deslocamento de natação de 9m.

Mordida. Sua mordida é uma arma natural, que você pode utilizar para realizar ataques desarmados. Você causa 1d6+FOR de dano perfurante ao invés do dano de contusão normal para um ataque desarmado.

Artesão Astuto. Durante um descanso curto, você pode recolher ossos, couro e outras partes de um animal abatido, construto, dragão, monstro ou planta de tamanho Pequeno ou maior para criar um dos seguintes itens: um escudo, um porrete, uma azagaia ou 1d4 dardos ou setas de zarabatana. Para usar este traço, você precisa de uma lâmina, como uma adaga, ou ferramentas de artesão apropriadas, como ferramentas de entalhador.

Segurar o Fôlego. Você pode ficar sem respirar por até 15 minutos de cada vez.

Conhecimento de Caçador. Você ganha proficiência em duas perícias escolhidas da seguinte lista: Adestrar Animais, Natureza, Percepção, Furtividade e Sobrevivência.

Armadura Natural. Você possui uma pela dura e escamosa. Quando você não estiver usando armadura, sua CA será 13 + modificador de Destreza. Você pode usar sua armadura natural para determinar sua CA se a armadura que você estiver usando deixar você com uma CA menor. O bônus de escudo se aplica normalmente quando você usar sua armadura natural.

Mandíbulas Famintas. Em combate, você pode entrar em um frenesi de batalha. Com uma ação bônus,

você pode realizar um ataque especial com sua mordida. Se o ataque acertar, ele inflige dano normalmente, e você ganha pontos de vida temporários igual ao seu bônus de Constituição (mínimo 1). Você não poderá usar esse traço novamente até realizar um descanso curto ou longo.

Idiomas. Você pode falar, ler e escrever em Comum e Dracônico.

Fonte: Volo's Guide to Monsters

HUMANO

Aumento no Valor de Habilidade. Todos os seus valores de habilidade aumentam em 1.

Idade. Os humanos chegam à idade adulta no final da adolescência e vivem menos de um século.

Tendência. Os humanos não possuem inclinação a nenhuma tendência em especial. Os melhores e os piores são encontrados entre eles.

Tamanho. Os humanos variam muito em altura e peso, podem ter quase 1,50 m ou mais de 1,80 m.

Independentemente da sua posição entre esses valores, o seu tamanho é Médio.

Deslocamento. Seu deslocamento base de caminhada é 9 metros.

Idiomas. Você pode falar, ler e escrever Comum e outro idioma adicional, à sua escolha. Os humanos normalmente aprendem os idiomas dos povos que convivem, incluindo dialetos obscuros. Eles gostam de recheiar seu discurso com palavras emprestadas de outras línguas: xingamentos orcs, expressões musicais élficas, frases militares anãs e outros.

TRAÇOS RACIAIS ALTERNATIVOS

Se sua campanha usa regras opcionais de talentos, seu Mestre pode permitir que você utilize os traços raciais alternativos que substituem as características Aumento no Valor de Habilidade e Perícias.

Aumento no Valor de Habilidade. Dois valores de habilidade, a sua escolha, aumentam em 1.

Perícia. Você ganha proficiência em uma perícia, à sua escolha.

Talento. Você adquire um talento de sua escolha.

Fonte: Player's Handbook

HUMANO DE INNISTRAD

Idade. Os humanos chegam à idade adulta no final da adolescência e vivem menos de um século.

Tendência. Os humanos não possuem inclinação a nenhuma tendência em especial. Os melhores e os piores são encontrados entre eles.

Tamanho. Os humanos variam muito em altura e peso, podem ter quase 1,50 m ou mais de 1,80 m. Independentemente da sua posição entre esses valores, o seu tamanho é Médio.

Deslocamento. Seu deslocamento base de caminhada é 9 metros.

Idiomas. Você pode falar, ler e escrever Comum e outro idioma adicional, à sua escolha.

Província de Origem. Escolha uma das quatro províncias de Innistrad para ser o local de origem do seu personagem.

Aumento no Valor de Habilidade. Seus valores de Força e de Constituição aumentam em 1.

Assustador. Você adquire proficiência na perícia Intimidação.

Robusto. Seu máximo de pontos de vida aumentam em 2 e você adquire 2 pontos de vida a cada vez que sobe de nível.

Fonte: Plane Shift Innistrad

GAVONY

Aumento no Valor de Habilidade. Todos os seus valores de habilidade aumentam em 1.

KESSIG

Aumento no Valor de Habilidade. Seus valores de Destreza e Sabedoria aumentam em 1.

Povo da Floresta. Você adquire proficiência na perícia Sobrevivência.

Pés Ligeiros. Seu deslocamento base de caminhada é de 12 m.

Pés Firmes. Quando você utilize a manobra disparada, terreno difícil não custa movimento extra neste turno.

Ataque Elástico. Quando você realiza um ataque corpo-a-corpo contra uma criatura, você não provoca ataques de oportunidade daquela criatura até o fim do seu turno, você acertando ou não o ataque.

NEPHALIA

Aumento no Valor de Habilidade. Seus valores de Inteligência e de Carisma aumentam em 1.

Conhecimento Abrangente. Você adquire proficiência em qualquer combinação de quatro perícias ou quatro ferramentas de sua escolha.

STENSIA

KENKU

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

Idade. Kenku vivem menos que humanos. Eles chegam à maturidade em torno dos 12 anos e podem viver até os 60.

Alinhamento. Kenku são criaturas caóticas, raramente fazendo acordos duradouros, e o que eles mais querem é preservar suas peles. Eles geralmente são caóticos e neutros.

Tamanho. Kenku tem em média 1,50 m de altura e pesam entre 40 e 55 kg. Seu tamanho é Médio.

Deslocamento. Seu deslocamento base de caminhada é 9 m.

Falsificador Perito. Você pode duplicar a caligrafia e artesanato de outras criaturas. Você tem vantagem em testes para produzir falsificações ou duplicar objetos existentes.

Treinamento Kenku. Você é proficiente em duas perícias da seguinte lista: Acrobacia, Enganação, Furtividade e Prestidigitação.

Mímica. Você pode imitar sons que você ouviu, incluindo vozes. A criatura que escutar os sons que você faz pode fazer um teste de Sabedoria (Intuição) resistido por seu Carisma (Enganação) para dizer se o som é uma imitação.

Idiomas. Você pode ler e escrever em Comum e Auran, mas você pode falar usando sua Mímica.

Fonte: Volo's Guide to Monsters

KHENRA

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

Idade. Khenra amadurecem rapidamente, chegando a idade adulta no começo da adolescência. Khenra geralmente são os iniciados mais jovens, completando os ritos no final de sua adolescência. Mesmo sem uma morte violenta raramente passam dos 60 anos.

Alinhamento. A maioria dos khenra tem inclinação a alinhamento caótico. Eles não têm nenhuma tendência particular para o bem ou o mal.

Tamanho. Khenra tem uma constituição similar aos humanos. Seu tamanho é Médio.

Deslocamento. Seu deslocamento base de caminhada é de 10,5 m.

Treinamento em Armas Khenra. Você tem proficiência com khopesh, lança e azagaia.

Gêmeos Khenra. Se o seu gêmeo estiver vivo e você puder vê-lo, toda vez que você rolar um 1 numa jogada de ataque, teste de habilidade ou jogada de resistência, você pode jogar o dado novamente e utilizar o novo valor. Se o seu gêmeo estiver morto (ou você nasceu sem um gêmeo), você não pode ser amedrontado.

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

Fonte: Plane Shift: Amonkhet

KOBOLD

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor de Destreza aumenta em 2, e seu valor de Força é reduzido em 2.

Idade. Kobolds alcançam a idade adulta aos 6 anos e podem viver até 120 anos mas raramente vivem tanto.

Alinhamento. Kobold são fundamentalmente egoístas, sendo assim malignos, mas sua confiança na força do seu grupo faz eles tenderem a ordem.

Tamanho. Kobolds tem entre 60 e 90 cm de altura e pesam entre 10 e 15 kg. Seu tamanho é Pequeno.

Deslocamento. Seu deslocamento base de caminhada é 9 m.

Visão no escuro. Você enxerga na penumbra a até 18 metros como se fosse luz plena, e no escuro como se fosse na penumbra. Você não pode discernir cores no escuro, apenas tons de cinza.

Rastejar, Acuar e Implorar. Como uma ação no seu turno, você pode agir de forma patética para distrair inimigos próximos. Até o final do seu próximo turno, seus aliados ganham vantagem nas jogadas de ataque contra inimigos a até 3 m de você que podem vê-lo. Uma vez que você use esse traço, você não pode usá-lo novamente até que complete um descanso curto ou longo.

Tática de Matilha. Você tem vantagem nas jogadas de ataque contra uma criatura se ao menos um de seus aliados está a 1,5 m da criatura e se o aliado não está incapacitado.

Sensibilidade a Luz do Sol. Você tem desvantagem em jogadas de ataque e em testes de Sabedoria (Percepção) que envolvem a visão, quando o alvo do seu ataque, ou o que quer que seja que esteja tentando perceber esta em contato direto com a luz do sol.

Idiomas. Você pode falar, ler e escrever em Comum e Dracônico.

Fonte: Volo's Guide to Monsters

KOR

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

Idade. Kor amadurecem e envelhecem no mesmo ritmo que os humanos.

Alinhamento. A maioria dos kor são leais e bom, com uma forte dedicação a comunidade e tradições de seus ancestrais.

Tamanho. Kor tem em média 1,80 m, mas são bem mais leves e esguios que os humanos. Seu tamanho é Médio.

Deslocamento. Seu deslocamento base de caminhada é de 9 m. Você também possui um deslocamento de escalada de 9 m, contanto que você não esteja sobrecarregado ou vestindo armadura pesada.

Escalada Kor. Você adquire proficiência nas perícias Atletismo e Acrobacia.

Sorte. Quando você rolar um 1 no d20 em um ataque, teste de habilidade ou de resistência, você pode rolar o dado novamente e precisa usar o novo resultado.

Bravura. Você tem vantagem em testes para resistir ser amedrontado.

Idiomas. Você pode falar, ler e escrever em Comum, e se comunicar coma linguagem silenciosa dos kor.

Fonte: Plane Shift: Zendikar

MEIO-ELFO

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor de Carisma aumenta em 2 e outros dois valores de habilidade, à sua escolha, aumentam em 1.

Idade. Meio-elfos atingem a maturidade ao mesmo tempo em que os humanos atingem a idade adulta, por volta dos 20 anos. Eles vivem muito mais que os humanos, no entanto, raramente ultrapassam os 180 anos.

Tendência. Meio-elfos compartilham a veia caótica da sua herança élfica. Eles valorizam tanto a sua liberdade quanto sua expressão criativa, não demonstrando qualquer apressamento por líderes ou seguidores. Eles se irritam com regras, ressentindo com exigências de outros e, às vezes, se provam incertos, ou pelo menos, imprevisíveis.

Tamanho. Meio-elfos têm aproximadamente a mesma altura dos humanos, variando entre 1,50 m e 1,80 m. Seu tamanho é Médio.

Deslocamento. Seu deslocamento base de caminhada é 9 metros.

Visão no Escuro. Graças ao seu sangue élfico, você tem uma visão superior no escuro e na penumbra. Você enxerga na penumbra a até 18 metros como se fosse luz plena, e no escuro como se fosse na penumbra. Você não pode discernir cores no escuro, apenas tons de cinza.

Ancestral Féérico. Você possui vantagem em testes de resistência contra encantamento e magia não pode colocar você pra dormir.

Versatilidade em Perícia. Você ganha proficiência em duas perícias, à sua escolha. Idiomas. Você sabe falar, ler e escrever Comum, Élfico e um idioma adicional, à sua escolha.

VARIAÇÃO DE MEIO-ELFOS

Alguns meio-elfos possuem um traço racial no lugar do traço Versatilidade em Perícia. Se o seu Mestre permitir, seu meio-elfo pode substituir Versatilidade em Perícia por um traço baseado no seu parentesco élfico:

- Um meio-elfo descendente dos **elfos da floresta** pode escolher o Treinamento Élfico com Armas dos elfos da floresta, Pés Ligeiros, ou Máscara da Natureza.
- Um meio-elfo descendente de um **elfo da lua** ou **elfo do sol** pode escolher o Treinamento Élfico com Armas dos altos elfos ou Truque.

- Um meio-elfo descendente de um **drow** pode escolher a Magia Drow dos drows.
- Um meio-elfo descendente dos **elfos aquáticos** pode escolher um deslocamento de natação de 9 metros.

*Fonte: Player's Handbook e
Sword Coast Adventures Guide (variação)*

MEIO-ORC

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

Idade. Os meio-orcs amadurecem um pouco antes dos humanos, atingindo a idade adulta aos 14 anos. Eles envelhecem notavelmente mais rápido e, raramente, vivem mais de 75 anos.

Tendência. Meio-orcs tem uma tendência inata ao caos devido aos seus parentes orcs e não são fortemente inclinados ao bem. Meio-orcs que cresceram entre orcs e desejam viver e estão dispostos a passar sua vida entre eles, tendem a ser malignos.

Tamanho. Meio-orcs são de certa forma, maiores e mais largos que os humanos, medindo entre 1,80 m e 2,10 m. Seu tamanho é Médio.

Deslocamento. Seu deslocamento base de caminhada é 9 metros.

Visão no Escuro. Graças ao seu sangue orc, você tem uma visão superior no escuro e na penumbra. Você enxerga na penumbra a até 18 metros como se fosse luz plena, e no escuro como se fosse na penumbra. Você não pode discernir cores no escuro, apenas tons de cinza.

Ameaçador. Você adquire proficiência na perícia Intimidação.

Resistência Implacável. Quando você é reduzido a 0 pontos de vida mas não é completamente morto, você pode voltar para 1 ponto de vida. Você não pode usar essa característica novamente até completar um descanso longo.

Ataques Selvagens. Quando você atinge um ataque crítico com uma arma corpo-a-corpo, você pode rolar um dos dados de dano da arma mais uma vez e adicioná-lo ao dano extra causado pelo acerto crítico.

Idiomas. Você sabe falar, ler e escrever Comum, Orc. O Orc é um idioma ríspido, possuindo uma linguagem de consoantes duras. Ele não possui alfabeto próprio, mas usa o alfabeto Anão.

Fonte: Player's Handbook

MINOTAURO DE AMONKHET

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

Idade. Minotauros se desenvolvem mais lentamente que os humanos, alcançando a maioria por volta dos 20 anos, vivendo não mais que os 40 anos.

Alinhamento. A maioria dos Minotauros tende a alinhamentos caóticos, e eles possuem uma ligeira inclinação ao mal.

Tamanho. Minotauros tem mais de 1,80 m de altura, e possuem uma constituição forte, robusta. Seu tamanho é Médio.

Deslocamento. Seu deslocamento base de caminhada é 9 m.

Arma Natural. Você pode usar seus chifres como armas naturais para realizar ataques desarmados. Se você acertar um ataque com seus chifres, você causa dano de contusão igual a 1d6 + seu modificador de Força.

Ameaçador. Você adquire proficiência na perícia Intimidação.

Resistência Implacável. Quando você é reduzido a 0 pontos de vida mas não é completamente morto, você pode voltar para 1 ponto de vida. Você não pode usar essa característica novamente até completar um descanso longo.

Ataques Selvagens. Quando você atinge um ataque crítico com uma arma corpo-a-corpo, você pode rolar um dos dados de dano da arma mais uma vez e adicioná-lo ao dano extra causado pelo acerto crítico.

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

Fonte: Plane Shift: Amonkhet

MINOTAURO DE KRYNN

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

Virtude do Conquistador: Desde muito jovem você foca em uma das três virtudes: força, astúcia, intelecto. Você escolhe entre Força, Inteligência ou Sabedoria e esse valor aumenta em 1.

Idade: Minotauros chegam à maioridade por volta da idade de 17 e podem viver até 150 anos.

Tendência: Minotauros acreditam em um estrito código de honra, e assim tendem à lei. Eles são leais até a morte e se tornam implacáveis inimigos, ainda que a sua cultura brutal e desdém pela fraqueza os impulsione em direção ao mal.

Tamanho: Minotauros tipicamente se encaixam bem acima de 1,80 metros, e pesam em média 135 kg. Seu tamanho é médio.

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

Chifres: Você nunca está desarmado. Você é proficiente com seus chifres, que são uma arma corpo a corpo que causa 1d10 de dano perfurante. Seus chifres garantem a você vantagem em todos os testes feitos para empurrar uma criatura, mas não para evitar de ser empurrado.

Arremeter com Chifres: Quando você usa a ação Correr durante o seu turno, você pode fazer um ataque corpo a corpo com seus chifres como uma ação bônus.

Pancada com Chifres: Quando você usa a ação Atacar durante o seu turno para fazer um ataque corpo a corpo, você pode tentar dar um encontrão na criatura com os seus chifres como uma ação bônus. Você não pode usar essa tentativa de encontrão para derrubar a criatura.

Recordação Labiríntica: Você pode lembrar-se perfeitamente de qualquer caminho por onde tenha viajado.

Salteador Marítimo: Você ganha proficiência com ferramentas de navegador e veículos (água).

Idiomas: Você pode falar, ler e escrever Comum.

Fonte: Unearthed Arcana: Waterborne Adventures

NAGA

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

Idade. Como humanos naga alcançam a idade adulta no final da adolescência. Eles não mostram sinais de envelhecimento depois deste ponto, exceto por ficarem maiores, então, em teoria, um naga pode viver por um século.

Alinhamento. A maioria dos naga está entre neutro ou neutro e maligno no alinhamento.

Tamanho. Naga tem cerca de 1,50 m quando está em pé, mas o comprimento total do seu corpo, da cabeça a cauda, varia de 3 a 6 metros. Seu tamanho é Médio.

Deslocamento. Seu deslocamento base de caminhada é 9 m.

Explosão de Velocidade. Abaixando seu corpo contra o chão e usando os braços para impulso, você pode se mover mais rápido por um tempo. Como uma ação bônus no seu turno, se você tiver ambas as mãos livres, você pode aumentar seu deslocamento de caminhada em 1,5 m até o final do seu turno.

Armas Naturais. Suas presas e seu corpo serpentino são armas naturais, que você pode utilizar para realizar ataques desarmados. Se você acertar um ataque com sua mordida, você causa dano de perfuração igual a 1d4 + seu modificador de Força, e seu alvo precisa realizar um teste de resistência de Constituição (CD 8 + bônus de proficiência + modificador de Constituição). Se falhar, o alvo recebe 1d4 dano de veneno.

Se você acertar com seu ataque constritor, você causa dano de contusão igual a 1d6 + modificador de Força, e o alvo está agarrado. (CD para escapar igual a 8 + bônus de proficiência + modificador de Força). Até que consiga se soltar, o alvo está impedido, e você não pode restringir outro alvo.

Imunidade a Venenos. Você é imune a dano de veneno e não pode ser envenenado.

Afinidade com Venenos. Você adquire proficiência com kit de venenos.

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

Fonte: Plane Shift: Amonkhet

ORC

Aumento no Valor da Habilidade. Seu valor de Força aumenta em 2, seu valor de Constituição aumenta em 1, e seu valor de Inteligência é reduzido em 2.

Idade. Orcs chegam a idade adulta com 12 anos e vivem até os 50.

Alinhamento. Orcs são salteadores perversos, que acreditam que o mundo deve ser deles. Eles respeitam a força acima de tudo e acreditam que os fortes devem intimidar os fracos pra garantir que a fraqueza não se espalhe como uma doença. Eles tradicionalmente são caóticos e malignos.

Tamanho. Orcs usualmente tem mais de 1,80 m de altura e peso entre 105 e 130 kg. Seu tamanho é Médio.

Deslocamento. Seu deslocamento base de caminhada é de 9 m.

Visão no escuro. Você enxerga na penumbra a até 18 metros como se fosse luz plena, e no escuro como se fosse na penumbra. Você não pode discernir cores no escuro, apenas tons de cinza.

Agressivo. Como uma ação bônus, você pode se mover até o máximo de deslocamento em direção a um inimigo de sua escolha que você pode ver ou ouvir. Você precisa terminar este movimento mais próximo do inimigo.

Ameaçador. Você é treinado na perícia Intimidação.

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.

Idiomas. Você pode falar, ler e escrever em Comum e Orc.

Fonte: Volo's Guide to Monsters

Povo do Mar

REPLICANTE

Aumento no valor de Habilidade. Seu valor de Destreza e Carisma aumentam em 1.

Tamanho. Replicantes tem um tipo físico parecido com os humanos, mas um pouco mais esguio. Seu tamanho é Médio.

Deslocamento. Seu deslocamento base de caminhada é 9 m.

Duplicidade. Você ganha proficiência na habilidade Atuação.

Mudança de Forma. Como ação, você pode se transformar em qualquer humanoide que já tenha visto, ou retornar a sua forma natural. Entretanto, seu equipamento não se transforma com você. Se você morrer, reverterá para sua aparência natural.

Idiomas. Você consegue falar, ler e escrever Comum e dois idiomas adicionais da sua escolha.

Fonte: Unearthed Arcana: Eberron

TABAXI

Aumento no Valor da Habilidade. Seu valor de Destreza aumenta em 2, e seu valor de Carisma aumenta em 1.

Idade. Tabaxi amadurecem e vivem tempo equivalente a humanos.

Alinhamento. Tabaxi tendem a ter alinhamentos caóticos, devido a serem impulsivos e serem guiados por decisões extravagantes. Eles raramente são maus, com a maioria deles guiados pela curiosidade ao invés de ganância ou outros impulsos malignos.

Tamanho. Tabaxi são em média maiores que os humanos e relativamente mais magros. Seu tamanho é Médio.

Deslocamento. Seu deslocamento base é 9 m.

Visão no Escuro. Você tem os sentidos aguçados de um gato, especialmente no escuro. Você enxerga na penumbra a até 18 metros como se fosse luz plena, e no escuro como se fosse na penumbra. Você não pode discernir cores no escuro, apenas tons de cinza.

Agilidade Felina. Seus reflexos e agilidade permitem que você se mova com uma explosão de velocidade. Quando você se mover no seu turno de combate, você pode dobrar seu deslocamento até o fim do turno. Uma vez que tenha usado esse traço racial, você não pode usá-lo novamente até que você fique parado durante um de seus turnos.

Garras de Gato. Devido a suas garras, você tem um deslocamento de escalada de 6 m. Adicionalmente, suas garras são consideradas armas naturais, que você pode usar para realizar ataques desarmados. Em caso de acerto, você causa dano cortante igual a 1d4+modificador de Força, no lugar do dano de contusão para ataques desarmados.

Habilidades Felinas. Você tem proficiência nas perícias Percepção e Furtividade.

Idiomas. Você pode falar, ler e escrever em Comum e um outro idioma de sua escolha.

Fonte: Volo's Guide to Monsters

TIEFLING

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

Idade. Os tieflings amadurecem ao mesmo tempo em que os humanos, mas vivem alguns anos a mais.

Tendência. Tieflings não possuem uma tendência inata ao mal, mas muitos acabam por abraçá-lo. Maligno ou não, uma natureza independente inclina a maioria dos tieflings ao alinhamento caótico.

Tamanho. Os tieflings possuem o mesmo tamanho e compleição dos humanos. Seu tamanho é Médio.

Deslocamento. Seu deslocamento base de caminhada é 9 metros.

Visão no Escuro. Graças a sua herança infernal, você tem uma visão superior no escuro e na penumbra. Você enxerga na penumbra a até 18 metros como se fosse luz plena, e no escuro como se fosse na penumbra. Você não pode discernir cores no escuro, apenas tons de cinza.

Idiomas. Você sabe falar, ler e escrever Comum.

Sub-raças. Tieflings podem traçar suas linhagens aos diabos dos Nove Infernos ou aos demônios do Abismo.

TIEFLING INFERNAL

Aumento no Valor de Habilidade. Sua pontuação de Inteligência aumenta em 1.

Resistência Infernal. Você possui resistência a dano de fogo.

Legado Infernal. Você conhece o truque *taumaturgia*. Quando você atingir o 3º nível, você poderá conjurar a magia *repreensão infernal* como uma magia de 2º nível. Quando você atingir o 5º nível, você também poderá conjurar a magia *escuridão*. Você precisa terminar um descanso longo para poder usar as magias desse traço novamente. Sua habilidade de conjuração para essas magias é Carisma.

Idiomas. Você pode falar, ler e escrever Infernal.

TIEFLING ABISSAL

Aumento no Valor de Habilidade. Sua pontuação de Constituição aumenta em 1.

Magias Arcanas Abissais. Cada vez que você realizar um descanso longo, você ganha a capacidade de lançar truques e magias aleatoriamente determinados a partir de uma curta lista. No 1º nível, você pode

lançar um truque. Quando você alcança o 3º nível, você também pode lançar uma magia de 1º nível. No 5º nível, você pode lançar uma magia de 2º nível.

Você pode lançar uma magia adquirida a partir desta característica apenas uma vez até completar seu próximo descanso longo. Você pode lançar um truque obtido a partir desta característica à vontade, como normal. Para magias de 1º nível cujo efeito mude se for lançado usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, você conjura a magia como se estivesse usando um espaço de 2º nível. Magias de 2º nível são lançadas como se estivessem usando um espaço de 2º nível.

No final de cada descanso longo, você perde os truques e magias anteriormente concedidos por este recurso, mesmo se você não os lançar. Você substitui esses truques e magias rolando novos na tabela Magias Arcanas Abissais. Role separadamente para cada truque e anote. Se você rolar a mesma magia ou truque que tenha ganhado no final de seu descanso longo anterior, role novamente até que obtenha resultado diferente.

Magias Arcanas Abissais

d6	1º Nível	3º Nível	5º Nível
1	<i>Globos de Luz</i>	<i>Mãos Flamejantes</i>	<i>Alterar-se</i>
2	<i>Ataque Certo</i>	<i>Enfeitiçar Pessoa</i>	<i>Escuridão</i>
3	<i>Luz</i>	<i>Misseis Mágicos</i>	<i>Invisibilidade</i>
4	<i>Mensagem</i>	<i>Curar Ferimentos</i>	<i>Levitação</i>
5	<i>Vitalidade Falsa</i>	<i>Riso Histérico de Tacha</i>	<i>Reflexos</i>
6	<i>Prestidigitação</i>	<i>Onda Trovejante</i>	<i>Patas de Aranha</i>

Resistência Abissal. Seus pontos de vida máximos aumentam pela metade do seu nível (mínimo 1).

Idiomas. Você pode falar, ler e escrever Abissal.

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 Destreza aumenta em 2. Esse traço substitui o traço Aumento no Valor de Habilidade da raça principal.

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.

*Fonte: Player's Handbook,
Sword Coast Adventures Guide (variações) e
Unearthed Arcana: That Old Black Magic (Tiefling Abissal)*

TRITÃO

Aumento no Valor de Habilidade. Seus valores de Força, Constituição e Carisma aumentam em 1.

Idade. Tritões alcançam a maturidade por volta dos 15 anos e podem viver até os 200 anos.

Alinhamento. Tritões tendem para leal e bom. Como guardiões dos lugares mais escuros das profundezas do mar, sua cultura o leva ao caminho da ordem e da benevolência.

Tamanho. Tritões são levemente menores que humanos, com uma média em trono de 1,50 metros de altura. Seu tamanho é médio.

Deslocamento. Seu deslocamento base de caminhada é de 9 m, adicionalmente você possui um deslocamento de natação de 9 m.

Anfíbio. Você pode respirar ar e água.

Controle do Ar e Água. Um filho do oceano, você pode conjurar a magia *elemental do ar e da água*. Você pode conjurar *névoa obscurecente* com este traço. Começando no nível 3, você pode conjurar *lufada de vento*, e começando no nível 5, você pode conjurar *barreira de água*. Uma vez que você conjure uma magia com este traço, você não pode conjurar novamente até que termine um descanso longo. Carisma é sua habilidade para conjurar esta magia.

Emissário do Mar. Bestas aquáticas tem uma afinidade extraordinária com o seu povo. Você pode se comunicar com bestas que respiram água, transmitindo ideias simples. Elas podem entender o significado de suas palavras, contudo, você não tem nenhuma capacidade especial para compreendê-las.

Guardiões das Profundezas. Adaptado para as mais profundas profundezas do oceano, você recebe resistência a dano de frio e você ignora qualquer penalidade causada por um ambiente de águas profundas.

Idiomas. Você pode falar, ler e escrever em Comum e Primordial.

Fonte: Volo's Guide to Monsters

TRITÃO DE ZENDIKAR

Aumento do Valor de Habilidade. Seu valor de Carisma aumenta em 1.

Idade. Tritões amadurecem ao mesmo ritmo que humanos, e chegam a idade adulta em torno dos 20 anos. Eles vivem consideravelmente mais que os humanos, frequentemente passando muito além dos 100 anos.

Alinhamento. A maioria dos tritões é neutra, embora tritões dos credos de Emeria e Così tem predisposição para serem caóticos.

Tamanho. Tritões tem o mesmo tamanho e peso que humanos. Seu tamanho é Médio.

Deslocamento. Seu deslocamento base de caminhada é de 9 m. Adicionalmente você possui um deslocamento de nado de 9 m.

Anfíbio. Você pode respirar ar e água.

Idiomas. Você pode falar, ler e escrever Comum, Tritão e um idioma adicional de sua escolha.

Credos. A raça dos tritões são divididas em três credos, baseados nos princípios de Emeria (vento), Ula (água), e Così (o trapaceiro). Um tritão não nasce em determinado credo mas escolhe um quando alcança a idade adulta, e é raro um tritão que não tenha escolhido um credo. Tritões do vento e da água não são hostis um com os outros, mas membros de cada um dos credos tratam os outros com desdém. Membros de ambos os credos tratam o credo de Così com suspeita e até mesmo algum medo, e os adeptos do credo de Così tendem a manter sua afiliação em segredo. Escolha um dos credos para o seu personagem.

EMERIA

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

Manipulação do Credo do Vento. Você adquire proficiência nas perícias Enganação e Persuasão.

Truque. Você conhece um truque de sua escolha da lista de magias do druida. Sua habilidade de conjuração para esta magia é Sabedoria.

ULA

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

Navegação do Credo da Água. Você adquire proficiência com ferramentas de navegação e a perícia Sobrevivência.

Truque. Você conhece um truque de sua escolha da lista de magias do mago. Sua habilidade de conjuração para esta magia é Inteligência.

COSI

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor de Carisma aumenta em 1 (para um total de 2), e seu valor de Inteligência aumenta em 1.

Credo do Trapaceiro. Você adquire proficiência nas perícias Prestidigitação e Furtividade.

Truque. Você conhece um truque de sua escolha da lista de magias do bardo. Sua habilidade de conjuração para esta magia é Carisma.

Fonte: Plane Shift: Zendikar

VAMPIRO

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

Idade. Vampiros não envelhecem do mesmo jeito que as outras raças. Cada vampiro vivente ou é um grão-vampiro, infectado pela influencia de Ulamog em tempos ancestrais, ou foram gerados por grão-vampiros a partir de um humano. A maioria dos vampiros é muito antiga, mas poucos têm qualquer memória dos seus primeiros anos.

Alinhamento. Vampiros não tem uma tendência inata para o mal, mas consumir a energia de outras criaturas sempre empurram eles nessa direção. Independentemente de sua inclinação moral, a hierarquia rigorosa dos seus grão-vampiros induz ao alinhamento leal.

Tamanho. Vampiros têm o mesmo tamanho e peso que os humanos. Seu tamanho é Médio.

Deslocamento. Seu deslocamento base de caminhada é de 9 m.

Visão no Escuro. Você tem os sentidos aguçados de um gato, especialmente no escuro. Você enxerga na penumbra a até 18 metros como se fosse luz plena, e no escuro como se fosse na penumbra. Você não pode discernir cores no escuro, apenas tons de cinza.

Resistência Vampírica. Você adquire resistência a dano necrótico.

Sede de Sangue. Você pode drenar sangue e a energia da vida de uma criatura voluntária, ou criatura que está sendo agarrada, incapacitada ou impedida. Faça um ataque corpo-a-corpo contra o alvo. Se você acertar, você causa 1 ponto de dano por perfuração e 1d6 de dano necrótico. Os pontos de vida máximos do alvo são reduzidos pelo mesmo valor do dano necrótico causado, e você ganha pontos de vida nessa mesma quantidade. A redução dura até o alvo realizar um descanso longo. O alvo morre se tiver seus pontos de vida reduzidos a 0. Um humanoide morto dessa maneira se transforma em um nulo.

Idiomas. Você pode falar, ler e escrever em Comum e Vampiro.

Fonte: Plane Shift: Zendikar

VEDALKEN

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

Idade. Vedalken amadurecem no mesmo ritmo que os humanos, e a maioria é esperados a atingir a idade adulta por volta dos 40 anos. Eles podem viver de 350 a 500 anos.

Alinhamento. A maioria dos vedalken é leal e raramente são malignos.

Tamanho. Vedalken são maiores que os humanos e mais esguios. Medem entre 1,80 e 2,00 m de altura, mas usualmente pesam menos de 90 kg. Seu tamanho é Médio.

Deslocamento. Seu deslocamento base de caminhada é de 9 m.

Astúcia Vedalken. Você tem vantagem em todos os testes de resistência contra magia que envolva Inteligência, Sabedoria ou Carisma.

Conhecimento do Éter. Toda vez que você realizar um teste de Inteligência (História) relacionado a itens mágicos ou dispositivos tecnológicos energizados por Éter, você adiciona o dobro do seu bônus de proficiência.

Idiomas. Você pode falar, ler e escrever em Comum e Vedalken. O idioma Vedalken é conhecido por seus tratamentos técnicos e seus catálogos de conhecimento sobre o mundo natural e o éter que o permeia.

Fonte: Plane Shift: Kaladesh

YUAN-TI PURO-SANGUE

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

Idade. Puros-sangues amadurecem de modo similar aos humanos e vivem no mesmo ritmo que eles.

Alinhamento. Puros-sangues são desprovidos de emoções e veem os outros como ferramentas para serem manipuladas. Eles se importam muito pouco com leis ou caos e são tipicamente neutros e malignos.

Tamanho. Puros-sangues são equivalentes aos humanos em tamanho e peso. Seu tamanho é Médio.

Deslocamento. Seu deslocamento base de caminhada é 9 m.

Visão no Escuro. Você enxerga na penumbra a até 18 metros como se fosse luz plena, e no escuro como se fosse na penumbra. Você não pode discernir cores no escuro, apenas tons de cinza.

Conjuração Inata. Você conhece o truque *rajada de veneno*. Você pode conjurar *amizade animal* sem limites com esse traço, mas somente em serpentes. Começando no terceiro nível, você pode conjurar *sugestão* com esse traço. Uma vez que você conjurar essa magia, vou não pode conjura-la novamente até que termine um descanso longo. Carisma é sua habilidade para conjurar estas magias.

Resistência à Magia. Você tem vantagem em testes de resistência contra feitiços e outros efeitos mágicos.

Imunidade a Venenos. Você é imune a dano da venenos e à condição envenenado.

Idiomas. Você pode falar, ler e escrever em Comum, Abissal e Dracônico.

Fonte: Volo's Guide to Monsters