

# RAÇAS

## 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 enfeitiçado 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 conjura-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

que 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 não 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 subraças.

## 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 distância.

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 tendem 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 proficiência. 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 enfeitado e magias não podem colocá-lo para dormir.

**Transe.** Elfos não precisam dormir. Ao invés disso, eles meditam profundamente, permanecendo semiconscientes, 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 semiconscientes, 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 ganha este traço quando finalizar um descanso longo. Quando você alcança o 5º nível, você pode conjurar escuridão uma vez e ganha 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 éteresfera. 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 disfarçarse 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.

**Couça 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

## 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, engenheiroqueiros, 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 artesanato (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 desmontá-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.

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

## 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 da 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

## 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 Fantasmas. 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 protrusões 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 pele 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.

## 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

**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

## 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 com a 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, as vezes, se provam incertos, ou pelo menos, imprevisíveis.

**Tamanho.** Meio-elfos tem 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 Feérico.** 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.

## 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 impulsionem 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.

## 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.

## 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

## 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	Globos de Luz	Mãos Flamejantes	Alterar-se
2	Ataque Certo	Enfeitiçar Pessoa	Escuridão
3	Luz	Mísseis Mágicos	Invisibilidade
4	Mensagem	Curar Ferimentos	Levitação
5	Vitalidade Falsa	Riso Histérico de Tacha	Reflexos
6	Prestidigitação	Onda Trovejante	Patas de Aranha

**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.** Seu valor 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 tronco 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 obscuramente 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 Cosi 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 Cosi (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 Cosi com suspeita e até mesmo algum medo, e os adeptos do credo de Cosi 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 grãovampiros 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 necrotico 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

# TALENTOS

## ACROBATA

Você se torna mais ágil, ganhando os seguintes benefícios:

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

Você ganha proficiência na Perícia Acrobacia. Se você já for proficiente na Perícia, você adiciona o dobro do seu bônus de proficiência aos testes que você faz com ela.

Com uma ação bônus, você pode fazer um teste de Destreza de CD 15 (Acrobacia). Se você conseguir, terreno difícil não lhe custa deslocamento extra até o final do turno atual.

## ADEPTO ELEMENTAL

**Pré-requisito:** Capacidade de conjurar pelo menos uma magia

Quando você ganha esse talento, escolha um dos tipos de dano a seguir: ácido, elétrico, fogo, frio ou trovão.

As magias que você conjurar ignoram resistência a dano do tipo escolhido. Além disso, quando você rola o dano para uma magia que você conjurar que causar dano desse tipo, você pode tratar qualquer 1 num dado de dano como um 2.

Você pode escolher esse talento diversas vezes. A cada vez que o fizer, você deve escolher um tipo diferente de dano.

## ADEPTO MARCIAL

Você tem treinamento marcial que permite a você realizar manobras de combate especiais. Você ganha os seguintes benefícios:

Você aprende duas manobras, à sua escolha, das que estão disponíveis ao arquétipo Mestre de Batalha na classe guerreiro. Se a manobra que você usar obrigar um alvo a realizar um teste de resistência, a CD do teste de resistência será igual a 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Força ou Destreza (à sua escolha).

Se você já tiver dados de superioridade, você ganha um adicional; do contrário, você terá um dado de superioridade, que é um d6. Esse dado é usado para abastecer suas manobras. Um dado de superioridade é gasto quando você o usa. Você recupera seus dados de superioridade gastos quando termina 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.

## 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.

## ALERTA

Sempre a espera de perigo, você ganha os seguintes benefícios:

Você recebe +5 de bônus em iniciativa.

Você não pode ser surpreendido enquanto estiver consciente.

Outras criaturas não ganham vantagem nas jogadas de ataque contra você por estarem escondidas de você.

## ALQUIMISTA

Você tem estudado os segredos da alquimia, tornando-se um mestre em sua prática, ganhando os seguintes benefícios:

Aumente seu valor de Inteligência em 1, para no máximo 20.

Você ganha proficiência com os suprimentos de alquimista. Se você já for proficiente, dobre o seu bônus de proficiência nos testes que você fizer com estes suprimentos.

Como uma ação, você pode identificar uma poção a até 1,5 metros de você, como se você a tivesse provado. Você deve poder ver o líquido para este benefício funcionar.

Durante o seu descanso curto, você pode aprimorar temporariamente a potência de uma poção de cura de qualquer raridade. Para usar este benefício, você deve ter os suprimentos de alquimista com você, e uma poção ao seu alcance. Se a poção for utilizada a até 1 hora após o término

do descanso curto, a criatura que bebeu a poção pode desistir de jogar os dados da poção e recuperar o número máximo de pontos de vida que a poção pode restaurar.

## 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 qual 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.

## AMBIDESTRO

Você dominou o estilo de luta com duas armas, ganhando os seguintes benefícios:

Você ganha +1 de bônus na CA enquanto estiver empunhando uma arma corpo-a-corpo em cada mão.

Você pode usar combater com duas armas mesmo que a arma de uma mão que você está empunhando não seja leve.

Você pode sacar ou guardar duas armas de uma mão quando você, normalmente, seria capaz de sacar ou guardar apenas uma.

## AMEAÇADOR

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

Aumente seu valor de Carisma em 1, até um máximo de 20.

Você ganha proficiência na Perícia Intimidação. Se você já for proficiente na Perícia, você adiciona o dobro do seu bônus de proficiência aos testes que você faz com ela.

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

## 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.

## 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.

## ARCANISTA

Você estuda as artes arcanas, ganhando os seguintes benefícios:

Aumente seu valor de Inteligência em 1, até um máximo de 20.

Você ganha proficiência na Perícia Arcanismo. Se você já for proficiente na Perícia, você adiciona o dobro do seu bônus de proficiência aos testes que você fizer com ela.

Você aprende as magias prestidigitação e detectar magia. Você pode conjurar detectar magia uma vez sem gastar um espaço de magia, e você recupera a capacidade de fazê-lo quando você terminar um descanso longo.

## ARROMBADOR

Você se orgulha de sua velocidade e estudos minuciosos de certas atividades clandestinas. Você ganha os seguintes benefícios:

Aumente seu valor de Destreza em 1, para no máximo 20.

Você ganha proficiência com as ferramentas de ladrão. Se você já é proficiente, dobre o seu bônus de proficiência nos testes feitos com estas ferramentas.

## ARTISTA

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

Aumente seu valor de Carisma em 1, até um máximo de 20.

Você ganha proficiência na Perícia atuação. Se você já for proficiente na Perícia, você adiciona o dobro do seu bônus de proficiência aos testes que você faz com ela.

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

## ASAS DE DRAGÃO

**Pré-requisito:** Draconato

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

## ASAS URD

**Pré-requisito:** Kobold

Você desenvolveu asas de couro, transformando-se em um urd. Você recebe os seguintes benefícios:

Aumente seu valor de Destreza em 1, até o máximo de 20.

Você ganha um deslocamento de voo de 9 metros. Para usar esse deslocamento você não pode estar usando armadura média ou pesada.

## ATACANTE BESTIAL

Uma vez por turno, quando você rolar o dano para um ataque corpo-a-corpo com arma, você pode jogar novamente o dado de dano da arma e usar qualquer dos valores.

## ATIRADOR AGUÇADO

Você dominou o uso de armas à distância e pode realizar tiros que seriam impossíveis para outros. Você ganha os seguintes benefícios:

Atacar um alvo além da distância normal não impõe desvantagem nas suas jogadas de ataque com armas à distância.

Seus ataques com armas à distância ignoram meia cobertura e três-quartos de cobertura.

Antes de realizar um ataque com uma arma à distância na qual você seja proficiente, você pode escolher sofrer -5 de penalidade na jogada de ataque. Se o ataque atingir, você adiciona +10 no dano do ataque.

## ATIRADOR DE MAGIA

**Pré-requisito:** Capacidade de conjurar pelo menos uma magia

Você aprendeu técnicas para aprimorar seus ataques com certos tipos de magia, ganhando os seguintes benefícios:

Quando você conjura uma magia que requer que você realize uma jogada de ataque, o alcance da magia é dobrado.

Seus ataques à distância com magia ignoram meia cobertura ou três-quartos de cobertura.

Você aprende um truque que requer uma jogada de ataque. Escolha o truque da lista de magias do bardo, bruxo, clérigo, druida, feiticeiro ou mago. Sua habilidade de conjuração para esse truque depende da lista de magia a qual você escolheu o truque: Carisma para bardo, bruxo ou feiticeiro; Sabedoria para clérigo ou druida; ou Inteligência para mago.

## ATLETA

Você passou por extenso treinamento físico para ganhar os seguintes benefícios:

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

Quando você estiver caído, se levantar requer apenas 1,5 m do seu deslocamento.

Escalar não custa movimento adicional a você.

Você pode realizar um salto em distância correndo ou um salto em altura correndo se movendo apenas um passo de ajuste de 1,5 m, ao invés de 3 m.

## ATOR

Perito em mimica e dramaturgia, você recebe os seguintes benefícios:

Aumente seu valor de Carisma em 1, até o máximo de 20.

Você tem vantagem em testes de Carisma (Atuação) e Carisma (Enganação) quando você estiver tentando se passar por uma pessoa diferente.

Você pode imitar a articulação de outra pessoa ou os sons feitos por outras criaturas. Você deve ter ouvido a pessoa falando ou ouvido a criatura fazendo o som por, pelo menos, 1 minuto. Um sucesso num teste de Sabedoria (Intuição) resistido pelo seu teste de Carisma (Enganação) permite que um ouvinte determine que o efeito é falso.

## BEM DESCANSADO

**Pré-requisito:** Bugbear

Suas cochiladas o deixam revigorado quando você está acordado. Você recebe os seguintes benefícios:

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

Quando você usa um dado de vida durante um descanso curto, recupera 1d6 pontos de vidas adicionais.

No final de um descanso longo, você ganha inspiração (descrita no capítulo 4 do Livro do Jogador).

## 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.

## COMBATENTE MONTADO

Você é um oponente perigoso de se enfrentar quando está montado. Enquanto estiver montado e não estiver incapacitado, você ganha os seguintes benefícios:

Você tem vantagem nas jogadas de ataque corpo-a-corpo contra qualquer criatura desmontada que seja menor que a sua montaria.

Você pode forçar que um ataque direcionado a sua montaria seja direcionado a você, em seu lugar.

Se sua montaria for alvo de um efeito que permita a ela realizar um teste de resistência de Destreza para reduzir o dano à metade, ao invés disso, ela não sofre qualquer dano se for bem sucedida no teste de resistência, e apenas metade se falhar.

## CONJURADOR DE GUERRA

**Pré-requisito:** Capacidade de conjurar pelo menos uma magia

Você praticou a conjuração de magias no meio do combate, aprendendo técnicas que lhe concedem os seguintes benefícios:

Você tem vantagem em testes de resistência de Constituição para manter sua concentração em uma magia quando você sofrer dano.

Você pode realizar os componentes somáticos de uma magia mesmo quando está com armas ou um escudo em uma ou ambas as mãos.

Quando o movimento de uma criatura hostil provocar um ataque de oportunidade para você, você pode usar sua reação para conjurar uma magia na criatura, ao invés de realizar o ataque de oportunidade. A magia deve ter um tempo de conjuração de 1 ação e deve ter apenas uma criatura como alvo.

## CONJURADOR DE RITUAL

**Pré-requisito:** Inteligência ou Sabedoria 13 ou maior

Você aprendeu um número de magias que você pode conjurar como rituais. Essas magias são escritas em um livro de rituais, o qual deve estar em suas mãos enquanto você conjura uma dessas magias.

Quando você escolhe esse talento, você adquire um livro de rituais que contem duas magias de 1º nível, à sua escolha. Escolha uma das seguintes

classes: bardo, bruxo, clérigo, druida, feiticeiro ou mago. Você deve escolher suas magias da lista de magias dessa classe e as magias escolhidas devem ter o descritor ritual. A classe que você escolheu também determina a habilidade de conjuração dessas magias: Carisma para bardo, bruxo ou feiticeiro; Sabedoria para clérigo ou druida; ou Inteligência para mago.

Se você encontrar uma magia na forma escrita, como a contida em um pergaminho de magia ou o grimório de um mago, você é capaz de adicioná-la ao seu livro de rituais. A magia deve estar na lista de magias da classe escolhida, o nível da magia não pode ser maior que metade do seu nível (arredondado para cima) e deve conter o descritor ritual. O processo para copiar a magia no seu livro de rituais leva 2 horas por nível da magia e custa 50 po por nível. O custo representa os componentes materiais que você gasta para experimentar a magia até dominá-la, bem como as finas tintas utilizadas para escrevê-la.

## CONSTITUIÇÃO INFERNAL

**Pré-requisito:** Tiedfling

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 venenoso.

Você tem vantagem em teste de resistência contra ser envenenado.

## 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 artesão, você adiciona o dobro do seu bônus de proficiência ao teste.

Quando você faz um dispositivo com suas ferramentas de artesão, 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 km durante as próximas 4 horas, mostrando um símbolo (nuvens, sol/lua, chuva ou neve) para cada hora.

## CURANDEIRO

Você é um cirurgião capacitado, permitindo que você trate de ferimentos rapidamente, trazendo seus aliados de volta à luta. Você adquire os seguintes benefícios:

Quando você usar um kit de primeiros-socorros para estabilizar uma criatura morrendo, a criatura recupera 1 ponto de vida, ao invés disso.

Com uma ação, você pode gastar um uso do kit de primeiros-socorros para tratar de uma criatura e restaurar  $1d6 + 4$  pontos de vida mais uma quantidade de pontos de vida adicionais igual ao número total de Dados de Vida da criatura. A criatura não pode recuperar pontos de vida através desse talento novamente até ter terminado um descanso curto ou longo.

## DEDOS RÁPIDOS

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

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

Você ganha proficiência na Perícia prestidigitação. Se você já for proficiente na Perícia, você adiciona o dobro do seu bônus de proficiência aos testes que você faz com ela.

Como uma ação bônus, você pode fazer um teste de Destreza (Prestidigitação) para plantar algo em outra pessoa, ocultar um objeto em uma criatura, roubar uma bolsa ou tirar algo de um bolso.

## DEFENDER A LEGIÃO

**Pré-requisito:** Hobgoblin

Você nasceu para a vida na legião. Você recebe os seguintes benefícios:

Aumente seu valor de Constituição ou Inteligência em 1, até o máximo de 20.

Você pode dar um dano adicional de 2d6 em uma criatura que acerte com um ataque corpo-a-corpo com arma se a criatura estiver a até 1,5 metros de um aliado que não esteja incapacitado. Você pode usar essa característica apenas uma vez por combate.

Você pode estender o benefício de sua característica Rosto Salvador para um aliado. Como uma reação, se um aliado erra uma jogada de ataque ou falha num teste de resistência ou de habilidade, você pode conceder um bônus na jogada igual ao número de aliados que o possam ver a até 9 metros (incluindo você, bônus máximo de +5). Uma vez que utilize essa característica, não pode usa-la novamente até finalizar um descanso curto ou longo.

## 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.

## 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.

## DIPLOMATA

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

Aumente seu valor de Carisma em 1, até um máximo de 20.

Você ganha proficiência na Perícia Persuasão. e você já for proficiente nesta Perícia, você adiciona o dobro do seu bônus de proficiência aos testes feitos com ela.

Se você gastar 1 minuto falando com alguém que possa entender o que você diz, você pode fazer um teste de Carisma (Persuasão) contestado por um teste de Sabedoria (Intuição) da criatura. Se você ou seus companheiros estão lutando contra a criatura, seu teste falha automaticamente. Se o teste for bem-sucedido, o alvo é encantado por você enquanto permanecer a até 18 metros de você e por 1 minuto depois disso.

## DOMADOR DE ANIMAIS

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

Aumente seu valor de Sabedoria em 1, até um máximo de 20.

Você ganha proficiência na Perícia Adestrar Animais. Se você já for proficiente na Perícia, você adiciona o dobro do seu bônus de proficiência aos testes que você fizer com ela.

Você pode usar uma ação bônus em seu turno para comandar uma besta amigável a até 18 metros de você que possa ouvi-lo e que não está atualmente seguindo o comando de outra pessoa. Você decide que ação a besta tomará e para onde se moverá durante seu próximo turno, ou emitirá um comando geral que durará 1 minuto, como para proteger uma determinada área.

## DUELISTA DEFENSIVO

**Pré-requisito:** Destreza 13 ou maior

Quando você estiver empunhando uma arma de acuidade com a qual você seja proficiente e outra criatura atingir você com um ataque corpo-a-corpo, você pode usar sua reação para adicionar seu bônus de proficiência a sua CA para esse ataque, potencialmente fazendo o ataque errar.

## ELOQUENTE

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

Aumente seu valor de Carisma em 1, até um máximo de 20.

Você ganha proficiência na Perícia enganação. Se você já for proficiente na Perícia, você adiciona o dobro do seu bônus de proficiência aos testes que você faz com ela.

Quando você usa a ação de Ataque em seu turno, você pode substituir um ataque com uma tentativa de enganar um humanoide que você possa ver a até 9 metros de você que possa ver e ouvir você. Faça um teste de Carisma (Enganação) contestado por um teste de Sabedoria (Intuição) do alvo. Se o seu teste for bem-sucedido, seu movimento não provocará ataques de oportunidade do alvo e seus ataques contra ele terão vantagem. Ambos os benefícios duram até o final do seu próximo turno ou até que você use essa habilidade em um alvo diferente. Se o seu teste falhar, o alvo não pode ser enganado por você desta maneira por 1 hora.

## EMPÁTICO

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

Aumente seu valor de Sabedoria em 1, até um máximo de 20.

Você ganha proficiência na Perícia Intuição. Se você já for proficiente na Perícia, você adiciona o dobro do seu bônus de proficiência aos testes que fizer com ela.

Você pode usar sua ação para tentar obter uma visão misteriosa sobre um humanoide que você possa ver a até 1,5 metros de você. Faça um teste de Sabedoria (Intuição) contestado por um teste de Carisma (Enganação) do alvo. Se o seu teste for bem-sucedido, você terá vantagem nas rolagens de ataque e nos testes de habilidade contra o alvo até o final de seu próximo turno.

## ESPECIALISTA EM BESTA

Graças a sua prática extensiva com bestas, você ganha os seguintes benefícios:

Você ignora a qualidade de recarga de bestas nas quais você é proficiente.

Estar a 1,5 m de uma criatura hostil não impõe desvantagem nas suas jogadas de ataque à distância.

Quando você usa a ação de Ataque e ataca com uma arma de uma mão, você pode usar sua ação bônus para atacar com uma besta de mão carregada que você esteja empunhando.

## ESPECIALISTA EM BRIGA

Acostumado a brigas de bar usando qualquer coisa como armas, e na falta, os punhos, você ganha os seguintes benefícios:

Aumente o valor de Força ou Constituição em 1, até o máximo de 20.

Seus ataques desarmados causam 1d4 de dano.

Quando você atinge uma criatura com um ataque desarmado ou com uma arma improvisada, no seu turno, você pode usar uma ação bônus para tentar agarrar o alvo.

## EXPLORADOR DE CAVERNAS

Alerta às armadilhas escondidas e portas secretas encontradas em muitas masmorras, você ganha os seguintes benefícios:

Você tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) e de Inteligência (Investigação) feitos para detectar a presença de portas secretas.

Você tem vantagem em testes de resistência feitos para evitar ou resistir a armadilhas.

Você tem resistência ao dano causado por armadilhas.

Você pode procurar armadilhas enquanto viaja a um ritmo normal, ao invés de metade do ritmo.

## FORMA DE SERPENTE

**Pré-requisito:** Yuan-ti Puro-Sangue

Você liberou mais da sua herança dos homens serpente. Você recebe os seguintes benefícios:

Aumente seu valor de Inteligência ou Carisma em 1, até o máximo de 20.

Você pode usar uma ação para se transformar em uma cobra de tamanho Médio ou retornar para sua forma original. Suas estatísticas são as mesmas em cada forma. Qualquer equipamento que estiver usando ou carregando não é transformado. Se você morrer, permanece na forma atual.

Enquanto estiver na forma de cobra, você ganha Mordida como um ataque natural, que pode ser usada para realizar ataques desarmados. Se você acertar o ataque, causa 1d4 +modificador de Força de dano perfurante, ao invés do dano de concussão característico de um ataque desarmado. Caso

acerte o alvo, você pode escolher causar 2d6 de dano venenoso adicional. Uma vez que cause esse dano venenoso adicional, não pode fazê-lo novamente até terminar um descanso longo.

## 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.

## FURTIVO

Você sabe como se esconder melhor. Você ganha os seguintes benefícios:

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

Você ganha proficiência na Perícia furtividade. Se você já for proficiente na Perícia, você adiciona o dobro do seu bônus de proficiência aos testes que você faz com ela.

Se você estiver escondido, você pode mover-se até 3 metros no aberto sem revelar-se, se você terminar o deslocamento em uma posição onde você não está claramente visível.

## GOURMAND

Você dominou uma variedade de receitas especiais, permitindo que você prepare pratos exóticos com diversos efeitos úteis. Você ganha os seguintes benefícios:

Aumente seu valor de Constituição em 1, para no máximo 20.

Você ganha proficiência com os utensílios de cozinheiro. Se você já for proficiente, dobre o seu bônus de proficiência nos testes realizados com estes utensílios.

Como uma ação, você pode inspecionar uma bebida ou um prato de comida a até 1,5 metros de você e determinar se algum deles está envenenado, desde que você possa ver e cheirar.

Durante um descanso longo, você pode preparar e servir uma refeição que ajuda você e seus aliados a recuperarem-se das mazelas de suas aventuras, desde que você possua comida adequada, os utensílios de cozinheiros e outros suprimentos à mão. A refeição alimenta até 6 pessoas e cada uma delas recupera 2 Dados de Vida adicionais ao final de seus respectivos descansos longo. Além disso, aqueles que partilharam da refeição possuem vantagem nos testes de resistência de Constituição realizados contra doenças pelas próximas 24 horas.

## GRACIOSIDADE FELINA

**Pré-requisito:** Tabaxi

Seus incríveis reflexos e agilidade são melhorados ainda mais. Você recebe os seguintes benefícios.

Aumente seu valor de Destreza em 1, até o máximo de 20.

Você pode usar seu traço Agilidade Felina duas vezes antes de ter que permanecer sem se mover em um turno para poder usar o traço novamente. Você ainda pode usar esta característica somente uma vez por turno quando se move.

Você não recebe dano de queda de até 6 metros ou menos, caso não esteja incapacitado.

## GUARDIÃO DO CÉU

**Pré-requisito:** Aarakocra

Você foi treinado para ser um batedor dos céus e em combate aéreo. Você recebe os seguintes benefícios:

Aumente seu valor de Destreza ou Sabedoria em 1, até o máximo de 20.

Você ganha proficiência na perícia Percepção caso ainda não possua. Você adiciona o dobro de seu bônus de proficiência para os testes de Percepção em testes relacionados à visão.

Uma vez por turno, se você estiver voando e realizar um mergulho de pelo menos 9 metros em direção ao alvo e o então atingir com um ataque corpo-a-corpo com arma, o ataque causa 1d6 de dano adicional ao alvo.

## HERANÇA DAO

**Pré-requisito:** Genasi (terra)

Você manifesta mais do poder mágico de sua herança dao. Você recebe os seguintes benefícios:

Aumente seu valor de Força ou Constituição em 1, até o máximo de 20.

Você aprende a magia detectar magia e pode conjura-la à vontade, sem gastar um espaço de magia.

Você ganha armadura natural. Quando não estiver vestindo armadura, sua CA é calculada como 13 + modificador de Destreza. Você pode usar um escudo e ainda ganhar esse benefício.

## HERANÇA DJINN

**Pré-requisito:** Genasi (ar)

Você manifesta mais do poder mágico de sua herança djinn. Você recebe os seguintes benefícios:

Aumente seu valor de Destreza ou Constituição em 1, até o máximo de 20.

Você aprende a magia detectar magia e pode conjura-la à vontade, sem gastar um espaço de magia.

Você tem resistência a dano elétrico e trovejante.

## HERANÇA EFREET

**Pré-requisito:** Genasi (fogo)

Você manifesta mais do poder mágico de sua herança efreet. Você recebe os seguintes benefícios:

Aumente seu valor de Inteligência ou Constituição em 1, até o máximo de 20.

Você aprende a magia detectar magia e pode conjura-la à vontade, sem gastar um espaço de magia.

Sua visão no escuro com um alcance de 36 metros.

## HERANÇA MARID

**Pré-requisito:** Genasi (água)

Você manifesta mais do poder mágico de sua herança marid. Você recebe os seguintes benefícios:

Aumente seu valor de Sabedoria ou Constituição em 1, até o máximo de 20.

Você aprende a magia detectar magia e pode conjura-la à vontade, sem gastar um espaço de magia.

Você tem Resistência a Frio.

## HISTORIADOR

Seu estudo da história recompensa você com os seguintes benefícios:

Aumente seu valor de Inteligência em 1, até um máximo de 20.

Você ganha proficiência na Perícia História. Se você já for proficiente na Perícia, você adiciona o dobro do seu bônus de proficiência aos testes que você faz com ela.

Quando você usa a ação de Ajuda para ajudar o teste de habilidade de outra criatura, você pode fazer um teste de CD 15 Inteligência (História). Em um sucesso, o teste da criatura ganha um bônus

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

## IMOBILIZADOR

**Pré-requisito:** Força 13 ou maior

Você desenvolveu a perícia necessária para se prender a alguém em um combate engajado. Você recebe os seguintes benefícios:

Você tem vantagem nas jogadas de ataque contra uma criatura agarrada.

Você pode usar sua ação para tentar imobilizar uma criatura agarrada por você. Para tanto, realize outro teste de agarrar. Se você for bem-sucedido, você e a criatura estarão ambos impedidos até o agarre terminar.

## INICIADO EM MAGIA

Escolha uma classe: bardo, bruxo, clérigo, druida, feiticeiro ou mago. Você aprende dois truques da lista de magias da classe escolhida.

Além disso, escolha uma magia de 1º nível da mesma lista. Você aprende essa magia e pode conjura-la com o menor nível possível. Uma vez que a conjure, você precisa terminar um descanso longo para poder conjura-la novamente. Essa restrição aplica-se apenas à magia adquirida através desse talento.

Sua habilidade de conjuração depende da classe que você escolher: Carisma para bardo, bruxo ou feiticeiro; Sabedoria para clérigo ou druida; ou Inteligência para mago.

## INVESTIDA PODEROSA

Quando você usa a ação de Disparada, você pode usar sua ação bônus para realizar um ataque corpo-a-corpo com arma ou para empurrar uma criatura.

Se você se mover, pelo menos, 3 metros em linha reta, imediatamente antes de realizar essa ação bônus, você pode tanto ganhar +5 de bônus na jogada de dano do ataque (se você escolher realizar um ataque corpo-a-corpo e atingir) ou empurrar o alvo até 3 metros de você (se você escolher empurrar e for bem sucedido).

## INVESTIGADOR

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

Aumente seu valor de Inteligência em 1, até um máximo de 20.

Você ganha proficiência na Perícia investigação. Se você já for proficiente na Perícia, você adiciona o dobro do seu bônus de proficiência aos testes que você faz com ela.

Você pode usar a ação de procurar como uma ação bônus.

## LÍDER INSPIRADOR

**Pré-requisito:** Carisma 13 ou maior

Você pode gastar 10 minutos inspirando seus companheiros, suportando a vontade deles de lutar. Quando fizer isso, escolha até seis criaturas amigáveis (que pode incluir você) a até 9 metros de você que possam ver ou ouvir você e possam te compreender. Cada criatura ganha pontos de vida temporários igual ao seu nível + seu modificador de Carisma. Uma criatura não pode ganhar pontos de vida temporários desse talento novamente até terminar um descanso curto ou longo.

## MAESTRIA COM LANÇA

Embora a lança seja uma arma simples de se aprender, ela recompensa todo o tempo que você leva para dominá-la. Você ganha os seguintes benefícios:

Você ganha +1 de bônus nas jogadas de ataque realizados com a lança.

Quando você usar uma lança, o dado de dano da lança muda de d6 para d8 e de d8 para d10 quando você a estiver empunhando com as duas mãos. (Este benefício não possui efeito se outra característica já tiver aprimorado o dado de dano da arma).

Você pode ajustar sua lança para receber uma investida. Como uma ação bônus, escolha uma criatura que você possa ver a até 6 m de você. Se esta criatura se mover para dentro do alcance de sua lança em seu próximo turno, você pode fazer um ataque corpo-a-corpo com sua lança como uma reação. Se o ataque acertar, o alvo sofre um dano adicional de 1d8 perfurante, ou um dano adicional de 1d10 perfurante se você estiver empunhando a lança com as duas mãos. Você não pode usar esta habilidade se a criatura usar a ação Desengajar antes de se mover.

Como uma ação bônus no seu turno, você pode aumentar seu alcance com a lança em 1,5 m pelo resto do seu turno.

## MAESTRIA EM ARMA DE HASTE

Você consegue manter seus inimigos afastados utilizando armas de haste. Você ganha os seguintes benefícios:

Quando você realiza a ação de Ataque e ataca com uma glaiive, alabarda ou bordão, você pode usar uma ação bônus para realizar um ataque corpo-a-corpo com a outra extremidade da arma. Esse ataque usa o mesmo modificador de habilidade do ataque primário. O dado de dano da arma para esse ataque é um d4 e o ataque causa dano de concussão. Enquanto você estiver empunhando uma glaiive, alabarda, lança longa ou bastão, as outras criaturas provocam um ataque de oportunidade a você quando entrarem no seu alcance.

## MAESTRIA EM ARMADURA MÉDIA

**Pré-requisito:** Proficiência em armadura média

Você praticou seus movimentos usando armaduras pesadas para ganhar os seguintes benefícios:

Vestir uma armadura média não lhe impõe desvantagem em testes de Destreza (Furtividade).

Quando você estiver vestindo uma armadura média, você pode adicionar 3, ao invés de 2, à sua CA, se você tiver Destreza 16 ou maior.

## MAESTRIA EM ARMADURA PESADA

**Pré-requisito:** Proficiência em armadura pesada

Você pode usar sua armadura para defletir ataques potencialmente fatais a outros. Você ganha os seguintes benefícios:

Aumente seu valor de Força em 1, até o máximo de 20.

Quando você estiver vestindo uma armadura pesada, dano de concussão, cortante e perfurante que você receba de ataques não-mágicos será reduzido em 3.

## MAGIA BESTIAL FIRBOLG

**Pré-requisito:** Firbolg

Sua conexão com os animais se torna mais profunda.

Você aprende a magia falar com animais e pode conjura-la à vontade, sem utilizar um espaço de magia. Você também aprende as magias amizade

animal e sentido bestial, que você pode conjurar uma vez cada, sem gastar espaços de magia. Você recupera a habilidade de conjurar essas duas magias com essa característica terminando um descanso longo.

Sabedoria é sua habilidade de conjuração para todas as três magias.

## MAGIA DAS PROFUNDEZAS TRITÔNICAS

**Pré-requisito:** Tritão

Você domina mais que a magia elemental do ar e da água. Você aprende a magia criar ou destruir água e pode conjura-la como uma magia de 1o nível a vontade, sem gastar espaço de magia. Você também aprende as magias vento protetor e respirar na água, que pode conjurar uma vez cada, sem gastar espaços de magia. Você recupera a habilidade de conjurar essas duas magias com essa característica terminando um descanso longo. Carisma é sua habilidade de conjuração para todas as três magias.

## 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 do qual 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.

## 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.

## MÃOS DESTRUIDORAS

Você se tornou um mestre da machadinha, machado de batalha, machado grande, martelo de

guerra e malho. Você ganha os seguintes benefícios quando estiver usando uma destas armas:

Você ganha +1 de bônus nas jogadas de ataque que fizer com a arma.

Toda vez que você tiver vantagem nas jogadas de ataque corpo-a-corpo feitas com a arma e acertar, você pode derrubar o oponente se o resultado menor dentre os dois d20 ainda acertar o oponente.

Toda vez que você sofrer desvantagem em uma jogada de ataque corpo-a-corpo feita com a arma, o alvo sofre dano de concussão igual ao seu modificador de Força (mínimo de 0) se o ataque errar, mas se o maior resultado de um dos d20 acertar o oponente.

Se você usar a ação Ajudar para prestar auxílio a um ataque corpo-a-corpo de um aliado, enquanto você estiver empunhando a arma, você pode empurrar o escudo do oponente momentaneamente. Além de o aliado ganhar vantagem na jogada de ataque, o aliado também ganha +2 de bônus na jogada de ataque se o alvo estiver usando um escudo.

## MATADOR DE CONJURADORES

Você praticou técnicas úteis em combate corpo-a-corpo contra conjuradores, ganhando os seguintes benefícios:

Quando uma criatura a até 1,5 m de você conjurar uma magia, você pode usar sua reação para realizar um ataque corpo-a-corpo contra ela.

Quando você causa dano em uma criatura que está se concentrando em uma magia, a criatura terá desvantagem no teste de resistência que ela fizer para manter a concentração.

Você tem vantagem em testes de resistência contra magias conjuradas por criaturas a até 1,5 m de você.

## MÉDICO

Você domina as artes médicas, obtendo os seguintes benefícios:

Aumente seu valor de Sabedoria em 1, até um máximo de 20.

Você ganha proficiência na Perícia medicina. Se você já for proficiente na Perícia, você adiciona o dobro do seu bônus de proficiência aos testes que você faz com ela.

Durante um descanso curto, você pode limpar e dar pontos nas feridas de até seis animais e humanoides dispostos. Faça um teste de Sabedoria

CD 15 (Medicina) para cada criatura. Em um sucesso, se uma criatura gastar um Dado de Vida durante este descanso, essa criatura pode renunciar a rolagem e em vez disso recuperar o número máximo de pontos de vida que o dado pode restaurar. Uma criatura pode fazê-lo apenas uma vez por descanso, independentemente de quantos dados de vida ela gaste.

## 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.

## MENTE AFIADA

Você tem uma mente que pode cronometrar o tempo e memorizar direção e detalhes com precisão absurda. Você ganha os seguintes benefícios:

Aumente seu valor de Inteligência em 1, até o máximo de 20.

Você sempre sabe qual a direção do norte.

Você sempre sabe o número de horas restantes para o próximo nascer ou pôr do sol.

Você pode lembrar, com precisão, qualquer coisa que você tenha visto ou ouvido no último mês.

## MESTRE DA LÂMINA

Você se tornou um mestre da espada curta, espada longa, cimitarra, rapieira e espada larga. Você ganha os seguintes benefícios quando estiver empunhando alguma destas armas:

Você ganha +1 nas jogadas de ataque que fizer com a arma.

No seu turno, você pode usar sua reação para assumir uma postura de aparar, desde que você esteja empunhando a arma. Ao fazê-lo, você ganha

+1 de bônus na sua CA até o começo do seu próximo turno ou até você não estiver mais empunhando a arma.

Quando fizer um ataque de oportunidade com a arma, você possui vantagem nas jogadas de ataque.

## MESTRE DE ARMAS

Você tem praticado extensamente com uma variedade de armas, ganhando os seguintes benefícios:

Aumente o valor de Força ou Destreza em 1, até o máximo de 20.

Você ganha proficiência com quatro armas simples ou marciais, à sua escolha.

## MESTRE DE ARMAS GRANDES

Você aprendeu a usar o peso em sua vantagem, deixando o balanço potencializar seus golpes. Você recebe os seguintes benefícios:

No seu turno, quando você atingir um acerto crítico com uma arma corpo-a-corpo ou reduzir os pontos de vida de uma criatura a 0, você pode realizar um ataque corpo-a-corpo com arma, com uma ação bônus.

Antes de você realizar um ataque corpo-a-corpo com uma arma pesada na qual você seja proficiente, você pode escolher sofrer -5 de penalidade em sua jogada de ataque. Se o ataque atingir, você adiciona +10 ao dano do ataque.

## MESTRE DE ESCUDO

Você não usa escudos apenas para proteção, mas também de forma ofensiva. Você ganha os seguintes benefícios enquanto estiver empunhando um escudo:

Se você realizar a ação de Ataque no seu turno, você pode usar uma ação bônus para tentar empurrar uma criatura, a até 1,5 m de você, com seu escudo.

Se você não estiver incapacitado, você pode adicionar seu bônus de CA do escudo a qualquer teste de resistência de Destreza que você fizer contra uma magia ou outro efeito nocivo que tenha você como alvo.

Se você for alvo de um efeito que permita realizar um teste de resistência de Destreza para sofrer apenas metade do dano, você pode usar sua reação para não sofrer dano se passar no teste de resistência, interpondo seu escudo entre você e a fonte do efeito.

## MESTRE DO DISFARCE

Você tem aperfeiçoado sua habilidade em moldar sua personalidade e ler a personalidade dos outros. Você ganha os seguintes benefícios:

Aumente o seu valor de Carisma em 1, para no máximo 20.

Você ganha proficiência com o kit de disfarce. Se você já for proficiente, dobre o seu bônus de proficiência nos testes realizados com este kit.

Se você gastar 1 hora observando uma criatura, você pode, então, dedicar 8 horas de seu tempo para criar um disfarce que você possa rapidamente vestir e imitar aquela criatura. Fazer o disfarce requer um kit de disfarce. Você deve realizar um teste normalmente para disfarçar-se, mas pode assumir o disfarce como uma ação.

## MESTRE DO MANGUAL

O mangual é uma arma capciosa, a qual você deve gastar incontáveis horas para dominá-la. Você ganha os seguintes benefícios:

Você ganha +1 de bônus nas jogadas de ataques realizados com um mangual.

Como uma ação bônus em seu turno, você pode se preparar para estender seu mangual e sobrepujar o escudo do alvo. Até o final de seu próximo turno, suas jogadas de ataque com o mangual ganham +2 de bônus contra qualquer alvo que estiver usando um escudo.

Quando você acertar um ataque de oportunidade usando um mangual, o alvo deve passar em um teste de resistência de Força (CD 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Força) ou será derrubado.

## MESTRE DO MIMETISMO

**Pré-requisito:** Kenku

Você aprendeu a mimetizar temporariamente até mesmo os treinamentos dos outros. Você recebe os seguintes benefícios:

Aumente seu valor de Sabedoria ou Destreza em 1, até o máximo de 20.

Quando uma criatura que possa ver usa uma perícia ou ferramenta, você pode usar sua reação para ganhar proficiência naquela perícia ou ferramenta. Proficiências recebidas dessa forma tem duração de 1 hora, e você pode mimetizar somente uma proficiência de cada vez. Uma vez que use essa característica, não pode usá-la

novamente até terminar um descanso curto ou longo.

## MOBILIDADE

Você é excepcionalmente rápido e ágil. Você ganha os seguintes benefícios:

Seu deslocamento aumenta em 3 metros.

Quando você usa a ação de Disparada, mover-se através de terreno difícil não lhe custa qualquer movimento adicional neste turno.

Quando você realiza um ataque corpo-a-corpo contra uma criatura, você não provoca ataques de oportunidade para essa criatura pelo resto do turno, independentemente de ter atingido ou não.

## MUSCULOSO

Você se torna mais forte, ganhando os seguintes benefícios:

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

Você ganha proficiência na Perícia Atletismo. Se você já for proficiente na Perícia, você adiciona o dobro do seu bônus de proficiência aos testes que você fizer com ela.

Você conta como se você fosse de um tamanho maior para determinar sua capacidade de carga.

## NATURALISTA

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

Aumente seu valor de Inteligência em 1, até um máximo de 20.

Você ganha proficiência na Perícia Natureza. Se você já for proficiente na Perícia, você adiciona o dobro do seu bônus de proficiência aos testes que você faz com ela.

Você aprende as magias druidismo e detectar veneno e doença. Você pode conjurar detectar veneno e doença uma vez sem gastar um espaço de magia, e você recupera a capacidade de fazê-lo quando você terminar um descanso longo.

## OBSERVADO

Rápido em perceber os detalhes do ambiente, você ganha os seguintes benefícios:

Aumente seu valor de Inteligência ou Sabedoria em 1, até o máximo de 20.

Se você puder ver a boca de uma criatura enquanto ela fala um idioma que você

compreende, você pode interpretar o que ela está dizendo ao ler os seus lábios.

Você tem +5 de bônus nos seus valores passivos de Sabedoria (Percepção) e Inteligência (Investigação).

## 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.

## 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.

## PAGANDO DE PATRÃO

**Pré-requisito:** Goblin

Você se acostumou a usar os outros para evitar ser atacado. Você ganha os seguintes benefícios:

Aumente seu valor de Destreza em 1, até o máximo de 20.

Quando uma criatura que possa ver lhe escolhe como alvo para de um ataque e outra criatura está a 1,5 metros de alcance, você pode usar sua reação para impor desvantagem a seu teste de ataque. Uma vez que usou esta característica, não pode usar novamente até terminar um descanso curto ou longo.

## PERCEPTIVO

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

Aumente seu valor de Sabedoria em 1, até um máximo de 20.

Você ganha proficiência na Perícia percepção. Se você já for proficiente na Perícia, você adiciona o dobro do seu bônus de proficiência aos testes que você faz com ela.

Estar em uma área levemente obscurecida não impõe desvantagem em seus testes de Sabedoria (Percepção) se você puder ver e ouvir.

## PERITO

Você ganha proficiência em qualquer combinação de três perícias ou ferramentas, à sua escolha.

## POLIGLOTA

Você estudou línguas e códigos, ganhando os seguintes benefícios:

Aumente seu valor de Inteligência em 1, até o máximo de 20.

Você aprende três idiomas, à sua escolha.

Você é capaz de criar criptogramas escritos. Outros não podem decifrar um código criado por você a não ser que você os ensine, elas sejam bem sucedidas num teste de inteligência (CD igual ao seu valor de Inteligência + seu bônus de proficiência) ou usem magia para decifrá-lo.

## 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.

## PRECISÃO ÉLFICA

**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.

## 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.

## PROTEÇÃO ANGELICAL

**Pré-requisito:** Aasimar

A resistência inata à magia possuída pelos anjos se estende a você. Você recebe vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

## PROTEÇÃO LEVE

Você treinou até dominar o uso de armaduras leves, ganhando os seguintes benefícios:

Aumente seu valor de Força em 1, até o máximo de 20.

Você ganha proficiência com armadura leves.

## PROTEÇÃO MODERADA

**Pré-requisito:** Proficiência em armadura leve

Você treinou até dominar o uso de armaduras médias e escudos, ganhando os seguintes benefícios:

Aumente seu valor de Força em 1, até o máximo de 20.

Você ganha proficiência com armadura média e escudos.

## PROTEÇÃO PESADA

**Pré-requisito:** Proficiência em armadura média

Você treinou até dominar o uso de armaduras pesadas, ganhando os seguintes benefícios:

Aumente seu valor de Força em 1, até o máximo de 20.

Você ganha proficiência com armadura pesada.

## PROTETOR TORTLE

**Pré-requisito:** Tortle

Você dominou a técnica de usar seu casco para proteger tanto você quanto os outros. Você recebe os seguintes benefícios:

Aumente seu valor de Força ou Sabedoria em 1, até o máximo de 20.

Sua característica armadura natural agora concede uma CA base 18. Como de costume, seu modificador de Destreza não afeta esse número.

Como uma reação, quando for você forçado a realizar um teste de resistência, escolha qualquer número de criaturas a até 1,5 metros de alcance. Cada uma das criaturas escolhidas consideram que estejam como em meia cobertura contra qualquer ataque ou efeito, enquanto estiverem a até 1,5 metros de você até o começo do seu próximo turno. Uma vez usada essa característica, não pode usá-la novamente até terminar um descanso curto ou longo.

## RESILIÊNCIA ANÃO

**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).

## RESILIENTE

Escolha um valor de habilidade. Você ganha os seguintes benefícios:

Aumente o valor de habilidade escolhido em 1, até o máximo de 20.

Você ganha proficiência em testes de resistência usando a habilidade escolhida.

## RESISTÊNCIA DA MONTANHA

**Pré-requisito:** Golias

Sua habilidade de ignorar alguns ferimentos é lendária, mesmo para os padrões de sua raça. Você recebe os seguintes benefícios:

Aumente seu valor de Força ou Constituição em 1, até o máximo de 20.

Quando você usa o traço racial Resistência da Pedra como reação para reduzir o dano, ao invés de rolar um d12 e adicionar seu modificador de Constituição, pode escolher ganhar resistência ao tipo de dano do ataque desencadeador até o começo do seu próximo turno. Se o ataque desencadeador causar mais de um tipo de dano, escolha um deles. Depois de usar essa característica, não pode usá-la novamente até terminar um descanso curto ou longo.

## RESISTENTE

Duro e resistente, você ganha os seguintes benefícios:

Aumente seu valor de Constituição em 1, até o máximo de 20.

Quando você rolar um Dado de Vida para recuperar pontos de vida, o valor mínimo de pontos de vida que você recupera dessa rolagem será igual a duas vezes seu modificador de Constituição (mínimo de 2).

## ROBUSTO

Seu máximo de pontos de vida aumenta em um valor igual a duas vezes seu nível quando você adquire esse talento. Toda vez que você ganhar um nível, após isso, seu máximo de pontos de vida aumenta em 2 pontos de vida adicionais.

## SANGUE TANARUKK

**Pré-requisito:** Ore

Seja através de magia ou por um ancestral, você foi tocado pelo poder corruptor de Baphomet. Você recebe os seguintes benefícios:

Aumente seu valor de Força ou Constituição em 1, até o máximo de 20.

Você tem resistência a dano de fogo e veneno.

Você ganha Mordida como um ataque natural, que pode ser usada para realizar ataques desarmados. Se você acertar o ataque, causa 1d6 + modificador de Força de dano perfurante, ao invés do dano de concussão característico de um ataque desarmado.

## 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.

## SENTINELA

Você domina técnicas para obter vantagem a cada vez que qualquer inimigo baixar a guarda, ganhando os seguintes benefícios:

Quando você atinge uma criatura com um ataque de oportunidade, o deslocamento da criatura se torna 0 pelo resto do turno.

As criaturas provocam ataques de oportunidade de você mesmo se realizarem a ação de Desengajar antes de saírem do seu alcance.

Quando uma criatura a até 1,5 m de você realizar um ataque contra um alvo diferente de você (e o alvo não possuir esse talento), você pode usar sua reação para realizar um ataque corpo-a-corpo com arma contra a criatura atacante.

## SOBREVIVENTE

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

Aumente seu valor de Sabedoria em 1, até um máximo de 20.

Você ganha proficiência na Perícia sobrevivência. Se você já for proficiente na Perícia, você adiciona o dobro do seu bônus de proficiência aos testes que você faz com ela.

Você aprende a magia alarme. Você pode conjurar alarme uma vez sem gastar um espaço de

magia, e você recupera a capacidade de fazê-lo quando você termina um descanso longo.

## SORRATEIRO

**Pré-requisito:** Destreza 13 ou maior

Você é especialista em espreitar através das sombras. Você ganha os seguintes benefícios:

Você pode tentar se esconder quando estiver levemente obscurecido para a criatura de quem você está tentando se esconder.

Quando você estiver escondido de uma criatura e errar um ataque à distância contra ela, realizar esse ataque não revelará sua posição.

Penumbra não impõem desvantagem nos seus testes de Sabedoria (Percepção) relacionados a visão.

## 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.

## SORTUDO

Você tem uma sorte inexplicável que parece surgir nos momentos exatos.

Você tem 3 pontos de sorte. A qualquer momento que você realizar uma jogada de ataque, teste de habilidade ou teste de resistência, você pode gastar um ponto de sorte para rolar um d20 adicional. Você pode escolher gastar um dos seus pontos de sorte depois de rolar o dado, mas antes de saber o resultado da jogada. Você escolhe qual dos d20s irá usar para a jogada de ataque, teste de habilidade ou teste de resistência.

Você também pode gastar um ponto de sorte quando uma jogada de ataque for feita contra você. Role um d20, e então escolha se o ataque irá usar a jogada do atacante ou a sua.

Se mais de uma criatura gastar um ponto de sorte para influenciar uma mesma jogada, os pontos se cancelam mutuamente; nenhum dado adicional é rolado.

Você recupera seus pontos de sorte gastos após terminar um descanso 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.

## TEÓLOGO

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

Aumente seu valor de Inteligência em 1, até um máximo de 20.

Você ganha proficiência na Perícia religião. Se você já for proficiente na Perícia, você adiciona o dobro do seu bônus de proficiência aos testes que você faz com ela.

Você aprende a magia taumaturgia e detectar o bem e mal. Você pode conjurar detectar o bem e mal uma vez sem gastar um espaço de magia, e você recupera a capacidade de fazê-lo quando você terminar um descanso longo.

## TOQUE DE SESS'INEK

**Pré-requisito:** Povo-Lagarto

Você personifica a conduta demoníaca de um lagarto rei. Você recebe os seguintes benefícios:

Aumente seu valor de Constituição em 1, até o máximo de 20.

Você aprender a falar, ler e escrever Abissal.

Você se torna imune à condição Amedrontado.