

APÊNDICE 1: CUSTOMIZANDO SUA ORIGEM EM D&D

No 1º nível, você escolhe diversos aspectos de seu personagem, incluindo valores de atributo, raça, classe e antecedente. Juntos, estes elementos ajudam a estabelecer a origem de seu personagem e lhe concede a habilidade de criar muitos tipos diferentes de personagens. Apesar desta versatilidade, uma típica raça de D&D inclui pouca ou nenhuma escolha - uma limitação que pode tornar difícil dar vida a alguns conceitos de personagens. As subseções a seguir corrigem essa limitação ao adicionar escolhas para a raça de seu personagem, permitindo-lhe customizar seus valores de atributo, idiomas e certas proficiências para se encaixar na origem que você tem em mente para seu personagem. A raça do personagem no jogo representa a espécie do seu personagem na fantasia, combinado com certas suposições culturais. As opções a seguir ignoram estas suposições, pavimentando o caminho para personagens verdadeiramente únicos.

AUMENTO NO VALOR DE ATRIBUTO

Independente da raça de D&D que você escolher para seu personagem, você recebe uma característica chamada Aumento no Valor de Atributo. Este incremento reflete um pouco da excelência típica de uma raça, baseada no passado de D&D. Por exemplo: se você for um anão, sua Constituição aumenta em 2, porque heróis anões em D&D são frequentemente robustos. Este aumento não se aplica a cada anão, mas apenas para anões aventureiros, e servem para reforçar um arquétipo. Este reforço é apropriado se você quiser se inclinar para este arquétipo, mas ele não serve de auxílio se seu personagem não está em conformidade para este arquétipo.

Se você quiser que seu personagem siga seu próprio caminho, você pode ignorar a característica Aumento no Valor de Atributo e designar seus aumentos nos valores de atributo a seu critério. Você pode fazer isso da seguinte forma: pegue qualquer aumento no valor de atributo concedido por sua raça ou subraça e aplique-o em um atributo de sua escolha. Se você receber mais de um aumento, você não pode aplicá-los em um mesmo valor de atributo. Você não pode aumentar um valor de atributo para além de 20.

Por exemplo: se a característica Aumento no Valor de Atributo de sua raça ou subraça aumentar sua Constituição em 2 e sua Sabedoria em 1, você pode, em vez disso, aumentar sua Inteligência em 2 e seu Carisma em 1.

IDIOMAS

A raça de seu personagem inclui idiomas que seu personagem assumidamente conhece, normalmente Comum e o idioma de seus ancestrais. Por exemplo: é assumido que um pequenino aventureiro conhece Comum e Pequenino. Esse é o ponto: os aventureiros em D&D são extraordinários, e seu personagem pode ter crescido falando idiomas diferentes daqueles em seu traço Idiomas.

Para customizar os idiomas que você conhece, você pode substituir cada idioma mencionado em seu

traço Idiomas por um idioma da lista a seguir: Abissal, Anão, Celestial, Comum, Dialeto Obscuro, Dracônico, Élfico, Gigante, Gnômico, Goblin, Infernal, Orc, Pequenino (ou Diminuto), Primordial, Silvestre ou Subcomum.

Seu DM pode adicionar ou remover idiomas desta lista, dependendo de quais idiomas são apropriados para sua campanha.

PROFICIÊNCIAS

Algumas raças e subraças concedem proficiências em perícias, armas ou ferramentas. Estas proficiências são oriundas da cultura da raça, mas seu personagem pode não ter qualquer conexão com tal cultura em questão ou pode ter perseguido treinamentos diferentes. Você pode substituir cada uma destas proficiências por uma nova proficiência, como mostrado na tabela Trocando Proficiências.

TROCANDO PROFICIÊNCIAS

Proficiência da Raça	Nova Proficiência
Perícia	Perícia
Arma simples	Arma simples ou ferramenta
Arma marcial	Arma simples/marcial ou ferramenta
Ferramenta	Ferramenta ou arma simples

Por exemplo: um aventureiro alto elfo possui proficiência com espadas longas, que são armas marciais. Consultando a tabela Trocando Proficiências, nós vemos que seu alto elfo pode substituir esta proficiência por proficiência por outra arma ou ferramenta. Seu elfo pode ser um músico, que pode escolher proficiência com um instrumento musical - um tipo de ferramenta - em vez das habituais espadas longas. Similarmente, elfos começam com proficiência com a perícia Percepção. Seu elfo pode não ter os sentidos apurados associados com seu parentesco, e poderia adquirir proficiência em uma perícia diferente, como Atuação.

O capítulo de "Equipamentos" do Player's Handbook: Livro do Jogador inclui armas e ferramentas adequadas para estas trocas, mas seu DM pode permitir opções adicionais.

PERSONALIDADE

A descrição de uma raça pode sugerir várias coisas a respeito do comportamento e personalidade dos aventureiros típicos daquele povo. Você pode ignorar estas sugestões, sejam elas a respeito de alinhamento, humor, interesses ou outros traços de personalidade. Fica ao seu critério determinar a personalidade e comportamento de seu personagem.

